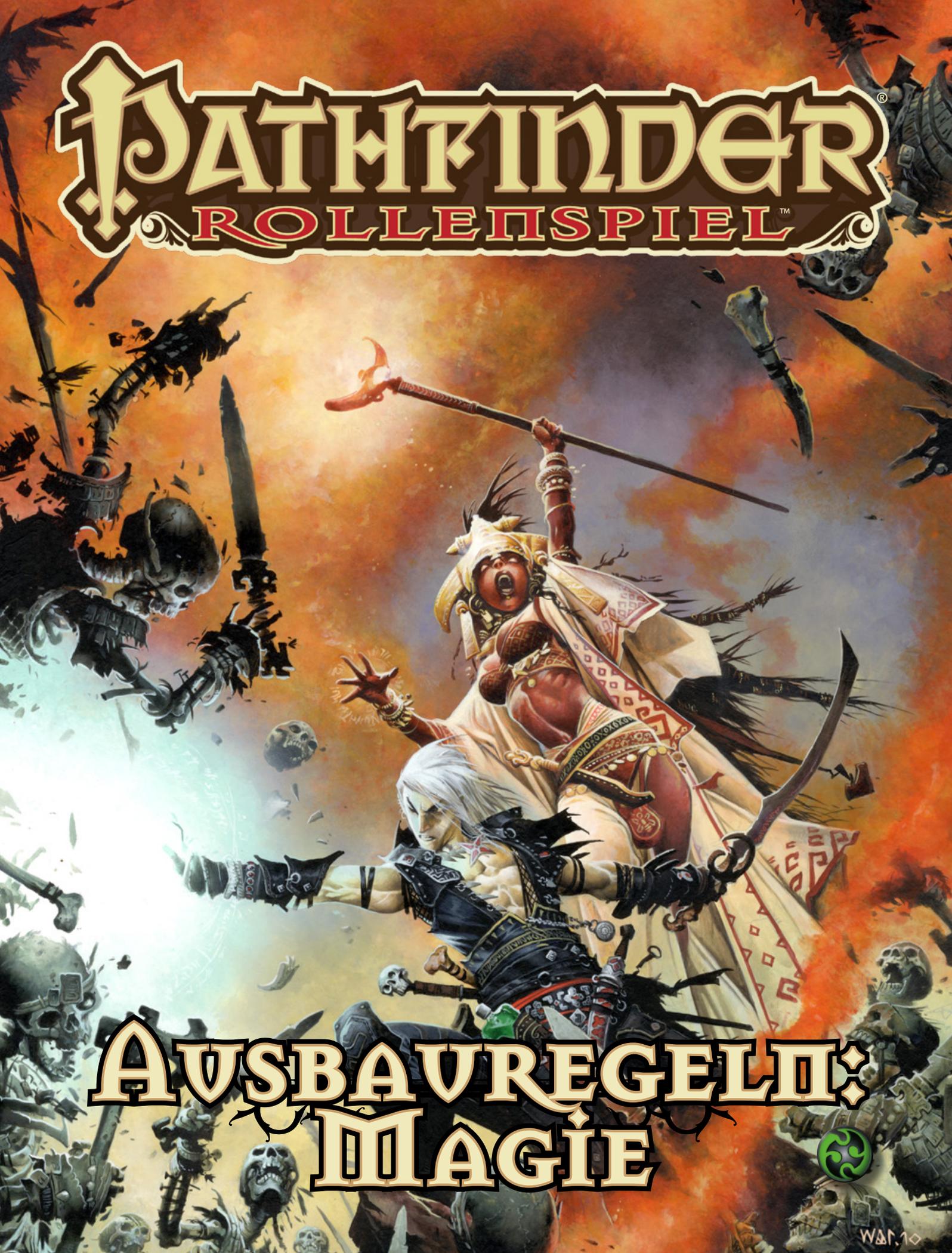


# PATHFINDER

## ROLLENSPIEL



# AUSBAUREGELN

## MAGIE



# **PATHFINDER**<sup>®</sup> **ROLLENSPIEL**<sup>™</sup>

## **AUSBAUREGELN: MAGIE**



# PATHFINDER ROLLENSPIEL

# PATHFINDER ROLLENSPIEL

## AUSBAUREGELI: MAGIE

### IMPRESSUM

**Lead Designer:** Jason Bulmahn

**Designers:** Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor

**Cover Artist:** Wayne Reynolds

**Interior Artists:** Eric Belisle, Paul Guzenko, Ralph Horsley, Andrew Hou, Drew Pocza, Wayne Reynolds, Dan Scott, Craig J Spearing, Christophe Swal, Francis Tsai, Tyler Walpole, and Kieran Yanner

**Creative Director:** James Jacobs

**Managing Editor:** F. Wesley Schneider

**Development:** Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

**Editing:** Judy Bauer, Christopher Carey, Erik Mona, Mark Moreland, and James L. Sutter

**Editorial Intern:** Michael Kenway

**Senior Art Director:** Sarah E. Robinson

**Graphic Designer:** Andrew Vallas

**Production Specialist:** Crystal Frasier

**Publisher:** Erik Mona

**Paizo CEO:** Lisa Stevens

**Vice President of Operations:** Jeffrey Alvarez

**Director of Sales:** Pierce Watters

**Finance Manager:** Christopher Self

**Staff Accountant:** Kunji Sedo

**Technical Director:** Vic Wertz

**Marketing Director:** Hyrum Savage

**Besonderen Dank an:** Den Paizo-Kundenservice, die Versand-Teams und das Internet-Team, sowie an Ryan Dancey, Clark Peterson und die Teilnehmer der Open Gaming Bewegung.

**Deutsche Fassung:** Ulisses Spiele GmbH

**Produktion:** Mario Truant

**Originaltitel:** Ultimate Magic

**Übersetzung:** Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat:** Björn Arnold, Peter Basedau,

Tom Ganz, Günther Kronenberg, Mark Lambe,

Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Oliver Nick,

Christopher Sadlowski, Ralph Schäfer, Mario Schmiedel,

Ingo Schulze, Oliver von Spreckelsen

**Layout:** Christian Lonsing

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet. Es basiert auf den Rollenspielregeln, welche Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt haben und die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelte 3. Edition inspirierten.

Dieses Spiel gäbe es nicht ohne die Treue und Liebe der Tausende von Spielern, welche am Spieltest und der Entwicklung teilgenommen haben. Vielen Dank euch allen für eure Zeit und Mühe!



**Ulisses Spiele GmbH**

Industriestr. 11, 65529 Waldems

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Art.-Nr. : US50007PDF

ISBN 978-3-86889-608-4

Zweite, überarbeitete Auflage



**Paizo Inc.**

7120 185th Ave NE

Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

[paizo.com](http://paizo.com)

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, das *Pathfinder Monsterhandbuch I und II*, die *Pathfinder Expertenregeln* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*. Es entspricht der Open Game License (OGL) und kann mit dem Pathfinder Rollenspiel oder der Version 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt genutzt werden. Die OGL ist auf Seite 255 zu finden.

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc.

© 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Poland.

# INHALT

<b>EINLEITUNG</b>	<b>4</b>	Mystiker	70
		Mysterien	70
		Archetypen	75
<b>KAPITEL 1: ZAUBERKUNDIGE</b>	<b>8</b>		
Basisklasse: Kampfmagus	9	Paktmagier	77
Zauberliste des Kampfmagus	13	Aquatische Grundform	77
		Eidolonmodelle	77
Alchemist	15	Evolutionen	80
Entdeckungen	15	Archetypen	81
Archetypen	18		
Barde	21	Paladin	84
Meisterstücke	21	Archetypen	84
Archetypen	25	Eide	84
Druide	28	Waldläufer	88
Tier- und Geländedomänen	28	Jagdfallen	88
Ungeziefergefährten	31	Archetypen	89
Archetypen	32		
Hexe	36	<b>KAPITEL 2: MAGIE MEISTERN</b>	<b>90</b>
Hexereien	36	Zauberplagen	94
Mächtige Hexereien	37	Zauberduelle	99
Hohe Hexereien	37	Das Rufen von Externaren	101
Schutzherrenzauber	38	Konstrukte erschaffen und modifizieren	111
Archetypen	38	Neue Vertraute	117
		Zauberbücher	121
Hexenmeister	41	Zauberwerkstatt	128
Blutlinien	41		
Archetypen	45	<b>KAPITEL 3: TALENTE</b>	<b>142</b>
Inquisitor	49	Arten von Talenten	142
Inquisitionen	49	Talentbeschreibungen	142
Archetypen	52		
Kampfmagus	55	<b>KAPITEL 4: WORTE DER MACHT</b>	<b>162</b>
Archetypen	55	Zielworte	166
Kleriker	58	Talente für Wortkundige	166
Fokussierungsvarianten	58	Effektworte	167
Archetypen	61	Metaworte	188
Magier	63	<b>KAPITEL 5: ZAUBER</b>	<b>196</b>
Arkane Entdeckungen	63	Zauberlisten	196
Elementarmagieschulen	65	Zauberbeschreibungen	205
Archetypen	66		
Mönch	67	<b>ANHANG</b>	<b>250</b>
Mönchsschwüre	67	Alphabetisierte Worte der Macht	250
Archetypen	68	Zauber mit neuen Kategorien	251
		Aktualisierte Liste Verbesselter Vertrauter	251
		<b>INDEX</b>	<b>254</b>



# EINLEITUNG

Magie ist ein Schlüsselement in Sagen und Legenden, kurzum ein essentieller Bestandteil des Fantasy Genres. Geheimnisvolle Magier, verlockende Hexen und wahnsinnige Propheten bilden seit jeher die Grundbausteine dieser Literaturgattung. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass Magie im Pathfinder Rollenspiel eine ähnliche wichtige Rolle einnimmt. Das *Pathfinder Grundregelwerk* enthält über 150 Seiten an Zaubern, und mit den *Pathfinder Expertenregeln* kommen noch einmal mehr als 50 Seiten dazu. Dreizehn der siebzehn Basisklassen aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* sowie den *Pathfinder Expertenregeln* nutzen in irgendeiner Art und Weise Magie oder besitzen magische Fähigkeiten. So wie die Magier der Legenden suchen auch Spieler in ihren Büchern nach neuem magischem Wissen, um ihre SC zu verbessern oder um dem Bösewicht etwas Unvorhersehbares entgegen zu stellen. Solltest du Magie bevorzugt in deinem Spiel einbinden, dann ist dieses Buch genau das Richtige für dich!

## ZUM INHALT

Dieses Buch ist ähnlich aufgebaut wie das *Pathfinder Grundregelwerk*. Jedes Kapitel enthält thematisch zusammenhängende Regeln, sodass man sie leichter nachschlagen kann. Nachfolgend wird jedes Kapitel kurz vorgestellt und du erhältst einen Vorgeschmack zu dem neuen Material, das du dort finden wirst. Ferner sollte dir der Index auf Seite 254 helfen, bestimmte Themen schnell und einfach zu finden.

**Kapitel 1 – Zauberkundige:** Dieses Kapitel beginnt mit einer neuen 20-stufigen Basisklasse, dem Kampfmagus. Diese Klasse ist ebenso mächtig wie die Klassen im *Pathfinder Grundregelwerk* und in den *Pathfinder Expertenregeln*, obwohl sie nicht so häufig in der Welt zu finden ist (außer der SL ist anderer Ansicht). Sie ist vollständig kompatibel mit dem bestehenden Klassensystem und enthält neue Ansätze zum Spiel und der Gruppendynamik. Der Kampfmagus verbindet Kampfkunst und arkane Magie und nutzt zugleich Waffen und Zauber. Er ist ein Recke in vorderster Front mit



effektivem Auftreten, der magische Tricks beherrscht, über die keine andere Klasse verfügt. Der Kampfmagus ist eine exzellente Charakterklasse für Spieler, die eine Mischung aus Kämpfer und Magier spielen wollen, ohne dazu auf die Prestigeklasse des Mystischen Ritters zurückgreifen zu müssen. Im Anschluss an den Kampfmagus folgen neue Regeln und Wahlmöglichkeiten für Alchemisten, Barden, Druiden, Hexen, Hexenmeister, Inquisitoren, Kleriker, Mönche, Mystiker, Paktmagier, Paladine und Waldläufer. Neben diesen Regeln enthält das Kapitel für jede Klasse, den Kampfmagus eingeschlossen, mindestens einen Archetypen, darunter den Reanimator (Alchemist), den Saurierschamanen (Druide), die Grabeshexe (Hexe), den Schwarzklingenträger (Kampfmagus) und den Eidgebundenen (Paladin).

**Kapitel 2 – Magie Meistern:** Dieses Kapitel enthält nützliche Informationen für Spieler und Spielleiter. Zunächst wären da die Zauberplagen zu nennen, neue magische Erkrankungen, die das Wirken von Magie beeinträchtigen, zum Teil aber auch über versteckte Vorteile verfügen, wie beispielsweise einen Bonus beim Wirken von *Verwirrung*, sollte der Zauberkundige selbst verwirrt sein. Es folgt ein System für Zauberduelle, den formellen Kampf zwischen zwei oder mehr Zauberkundigen, der aus einem cinematischen Bild von Zaubern und Gegenzaubern besteht. Dem schließt sich ein längerer Abschnitt zum Binden von Externaren an. Bislang mussten Herbeizaubern nutzende Charaktere in mehreren Monsterhandbüchern nach den Stärken und Schwächen verschiedener Monster suchen, zu welchen Aufgaben sie zu gebrauchen- und wie gefährlich oder unkontrolliert sie sind. Dieser Abschnitt bündelt erstmals diese Informationen an einer Stelle, so dass Spieler leichter nach den erforderlichen Informationen suchen können.

Als nächstes folgt ein Abschnitt zum Erschaffen und Verändern von Konstrukten. Zu letzterem gehört das Hinzufügen neuer Fähigkeiten oder sogar die Möglichkeit, ein großes Konstrukt als Rüstung zu tragen. Sollte dein Magier von Falken, Kröten und Fledermäusen genug haben, enthält der nächste Abschnitt eine lange Liste von Spielwerten für Vertraute wie Füchse, Ziegen, Tausendfüßler, Spinnen und mehr. Der darauf folgende Abschnitt besteht aus einer Liste vollständiger Zauber- und Formelbücher, aus denen Magier Zauber vorbereiten können. Das Kapitel wird durch einen zwölfseitigen Abschnitt über die Entwicklung ausgeglichener Zauber abgeschlossen, dieser enthält eine Analyse von Zaubermerkmalen, Zauberkategorien und Arten von Zaubern sowie eine Liste der Zauber, an denen man sich bei Eigenkreationen orientieren sollte, um den Machtgrad eines neuen Zaubers zu bestimmen.

**Kapitel 3 – Talente:** Dieses Kapitel enthält Talente, die jeder Charakter wählen kann, neue Metamagische Talente, die Energiezaubern neue Effekte hinzufügen, Talente, welche den Nutzen von Hexereien erweitern, Energie fokussieren verändern und Bardenauftritte modifizieren. Hinzu kommt ein neues Kampftalent. Einige dieser Talente gewähren den Klassen des *Pathfinder Grundregelwerks* neue oder verbesserte Fähigkeiten, während andere wiederum den Klassen oder Archetypen aus den *Pathfinder Expertenregeln* oder diesem Buch Vorteile verschaffen.

**Kapitel 4 – Worte der Macht:** Dieses optionale System erklärt einen völlig neuen Weg für Zauberkundige, ihre Zauber aus den fundamentalen Bausteinen der Magie zu erstellen. Dieses vielseitige System der Worte der Macht lässt einen

Zauberkundigen Schlüsselworte erlernen, die er dann in vielschichtiger Weise miteinander kombinieren und dabei jedes Mal neue Zauber erschaffen kann. So könnte ein Magier einen Zauber aus dem Wort Eis und einem Zielwort vorbereiten, um einen Effekt ähnlich *Kältekegel* zu erschaffen, oder auch das Wort Eis mit dem Wort Tod kombinieren, um einem Ziel Kälteschaden und negative Stufen zuzufügen. Spontane Zauberkundige wie Barden, Hexenmeister und Mystiker können diese Worte kombinieren, so wie es nötig ist, und so schnell Zauber mit mehreren Effekten erschaffen.

Der Vorteil des Systems der Worte der Macht liegt darin, dass es speziell für das *Pathfinder* Rollenspiel entwickelt wurde, um mit seinem vorhandenen Zauberplatzsystem zu funktionieren. Die Spieler müssen keine Zauber- oder Manapunkte zählen und nachhalten, da jedes Wort einen Grad besitzt und man einfach Worte des gewünschten Grades auswählen und ihre Effekte sofort kombinieren kann. Erfahrene Spieler können ihre Charaktere in „Wortkundige“ umwandeln, welche dieses System nutzen, oder ihre Charaktere unverändert lassen und dennoch Worte der Macht nutzen. Ebenso kann ein „Wortkundiger“ die spezialisierten, unflexiblen Zauber normaler Zauberkundiger nutzen und so Effekte erzeugen, die er mit seiner vorzeitlichen Art Magie zu wirken nicht erzielen kann.

**Kapitel 5 – Zauber:** Dieses Kapitel enthält fast 50 Seiten mit Zaubern; darunter mindestens zwei neue Zauber jedes Zaubergades der Basisklassen im Spiel sowie alchemistische Extrakte und Zauber für die neue Kampfmagusklasse.

**Anhänge:** Der Abschluss des Bandes enthält zum schnellen Nachschlagen eine alphabetische Liste der Worte der Macht, eine Auflistung der Zauber des *Pathfinder Grundregelwerks* und der *Pathfinder Expertenregeln*, welche den neuen Zauberkategorien aus Kapitel 2 zugehörig sind, eine aktualisierte Liste der Vertrauten, die du mit dem Talent Verbessertes Vertrauter erhalten kannst, einen angepassten Charakterbogen für Gefährtenkreaturen wie etwa Tierbegleiter, Eidola, Vertraute und Reittiere, sowie einen umfangreichen Index aller wichtiger Bestandteile dieses Buches.

## NICHTMAGISCHE KLASSEN

Dir wird aufgefallen sein, dass dieses Buch keine neuen Optionen für Barbaren, Kämpfer, Ritter und Schurken enthält. Dies liegt daran, dass diese vier Klassen keine magischen Fähigkeiten besitzen (Schurken können zwar einfache Magie mit ihren Schurkentricks erlernen, sind aber von Natur aus eigentlich nichtmagisch). Selbst der gewöhnliche Mönch verfügt über magische Fähigkeiten wie Weiter Schritt und Vibrierende Handfläche – und der Archetyp des Quinggongmönchs in diesem Band präsentiert einen hochmagischen Mönch für die Anhänger des Wuxia-Genres. Übersieh bitte nicht, dass auch nichtmagische Charaktere einige der Talente in Kapitel 2 vorteilhaft nutzen und natürlich zum Nutznießer vieler Zauber in Kapitel 5 werden können. Der Folgeband dieser Reihe, *Ausbauregeln II – Kampf* konzentriert sich auf nichtmagische Themen und enthält die Alternativklassen des Ninjas und des Samurais sowie Regeln für Schusswaffen, Gladiatoren, den Fahrzeugkampf, den Kampf beendende Handlungen, Belagerungswaffen, Rüstung als Schadensreduzierung, gezielte Angriffe, noch mehr Talente und neue Wahlmöglichkeiten und Archetypen für kampflastige Charaktere.





# ZAUBERKUNDIGE



**E**s ist mir egal, was das Ding weiß!“ rief Merisiel. „Ich werde es töten!“

„Womit?“ fragte Seltyiel zurück. „Mit einem Messer? – Es hat schon einige Löcher. Und außerdem wolltest du doch auch ins Innere der Gruft hinein, oder?“

„Was ich nicht will, ist im Inneren unseres Freundes hier zu enden!“ Merisiel stach zu und schnitt mit ihrem Dolch tiefe Wunden in das schneckenartige Fleisch.

Die Kreatur brüllte auf, doch der um die Hüfte der Elfe gewickelte Tentakel löste sich nicht.

Seltyiel seufzte und hob eine Hand. Es wäre so schön gewesen, wenn sie das Ding erst einmal hätten befragen können ... Stattdessen sammelte er seine Kraft und konzentrierte sie in seiner Brust und seiner Faust – und dann ließ er das Ding brennen ...

## ZAUBERKUNDIGE

Im *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* werden sieben zauberkundige Klassen beschrieben. Neben dem traditionellen Magier und dem musikalischen Barden gibt es Klassen wie den Paladin und den Waldläufer, deren magische Fähigkeiten nur einen kleinen Bestandteil ihres Könnens ausmachen. Die *Pathfinder Expertenregeln* führen fünf weitere zauberkundige Klassen ein, darunter den Mystiker, der sich spontaner göttlicher Magie bedient, und den eigentlich in spieltechnischer Hinsicht gar nicht zaubernden Alchemisten. In diesem Buch wird mit dem Kampfmagus eine neue zauberkundige Klasse vorgestellt. Außerdem kommen neue Fähigkeiten und Archetypen für alle dreizehn zauberkundigen Basisklassen und eine magische Variante des Mönchs hinzu. Da dieses Buch Magie zum Thema hat, konzentriert es sich auch nur auf magiewirkende Charaktere, egal ob in Form von Zaubern oder anderen magischen Fähigkeiten. Daher befasst es sich auch nicht mit Barbaren, Kämpfern, Rittern oder Schurken, da deren Klassenfähigkeiten mit einigen wenigen Ausnahmen alle vollkommen nichtmagisch sind. Der Folgebund wird sich mit Optionen für diese Charakterklassen und natürlich jenen Klassen befassen, welche neben magischen auch kämpferische Fähigkeiten besitzen.

### DER KAMPFMAGUS

Die neue Basisklasse des Kampfmagus ist genau so mächtig wie die elf Grundklassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* und die sechs Basisklassen der *Pathfinder Expertenregeln*. Der Kampfmagus verbindet die Künste des Magiers mit den Waffen eines Kriegers zu zerstörerischen Ergebnissen. Er schneidet seine Gegner in Stücke und zerstört sie mit arkanem Feuer – darüber hinaus besitzt er auch noch das Potential für interessante neue Charakterhintergründe und rollenspielerische Erfahrungen.

Spielleiter sollten ihren Spielern gestatten, frei unter den verschiedenen Klassen und den in diesem Band vorgestellten zusätzlichen Regeln und Optionen zu wählen, allerdings sollte auch jeder SL entscheiden, was in seiner Kampagne gestattet ist und was nicht. Ebenso muss er sich Gedanken machen, wie verbreitet einzelne Klassen in seiner Welt sind. Die neuen Wahlmöglichkeiten in diesem Buch sollen als Werkzeugkasten dienen und keine Zwangsjacke darstellen.

### ANFANGSVERMÖGEN

Die folgende Tabelle führt das Anfangsvermögen in Goldmünzen auf, über das ein Kampfmagus der 1. Stufe verfügt. Zusätzlich beginnt jeder Charakter mit Kleidung im Wert von 10 GM oder weniger.

Klasse	Anfangsvermögen	Durchschnitt
Kampfmagus	4W6 x 10 GM	140 GM

### ARCHETYPEN

Archetypen stellen einen schnellen und einfachen Weg dar, um Charaktere einer Klasse zu spezialisieren und existierende Abenteurer mit interessanten und passenden neuen

Fähigkeiten auszustatten. Daher werden in diesem Kapitel neue Archetypen für zauberwirkende Klassen mitsamt ihrer neuen Fähigkeiten vorgestellt. Charaktere können mehrere Archetypen besitzen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

**Alchemist:** Neben neuen Entdeckungen enthält dieser Abschnitt auch die Archetypen des Chirurgen, Internisten, Klonmeisters, Mentalisten, Präparators, Psychonauten, Reanimators und Vivisektionisten.

**Barde:** In diesem Abschnitt werden Meisterstücke vorgestellt. Dabei handelt es sich um ungewöhnliche Bardenauftritte, welche besondere Voraussetzungen haben. Zudem befinden sich hier die Archetypen der Berühmtheit, des Demagogen, der Geisha, des Klagesängers, des Schallbrechers, des Singenden Heilers und des Tierflüsterers.

**Druide:** Dieser Abschnitt stellt neue Domänen für Tiere und Gelände, sowie Regeln und Basiswerte für Ungeziefergefährten vor. Hinzu kommen die Archetypen des Drachenschamanen, des Haischamanen, des Hünenstein-Weisen, des Mondkindes, des Rudelführers, des Saurierschamanen, des Sturmdruiden und des Wiedergeborenen.

**Hexe:** In diesem Abschnitt befinden sich neue Hexereien, neue Schutzherrenschwerpunkte sowie die Archetypen der Grabhexe, der Kräuterhexe, der Seehexe und der Tierverbündeten.

**Hexenmeister:** Neben neuen Blutlinien sind in diesem Abschnitt auch die Archetypen der Gekreuzten Blutlinie und der Wilden Blutlinie zu finden.

**Inquisitor:** In diesem Abschnitt werden domänenähnliche Inquisitionen vorgestellt. Ferner werden die Archetypen des Exorzisten, des Infiltrators, des Ketzers, des Predigers und des Sündenzehrsers aufgeführt.

**Kampfmagus:** Die neue Klasse des Kampfmagus erhält die Archetypen des Fluchwebers, des Schwarzklingenträgers, des Stabmagus und der Zauberklinge.

**Kleriker:** Dieser Abschnitt stellt Variantenfähigkeiten zum Fokussieren von Energie, sowie als Archetyp den Herrn der Untoten, den Klosterbruder, den Separatisten, und den Theologen vor.

**Magier:** Dieser Abschnitt stellt Arkane Entdeckungen vor. Dabei handelt es sich um besondere magische Fähigkeiten, welche Magier meistern können. Hinzu kommen die Magierschulen des Elementarmagiers des Metalls und des Elementarmagiers des Holzes sowie der Archetyp des Meisters der Schriftrolle.

**Mönch:** Dieser Abschnitt befasst sich mit Mönchsschwüren und dem Archetypen des Quingongmönchs.

**Mystiker:** Neben neuen Mysterien enthält dieser Abschnitt zudem die Archetypen des Besessenen, des Erleuchteten Philosophen, des Mystikers der Ebenen, des Sterndeuters, des Weissagers und des Zweifach-Verfluchten.

**Paktmagier:** Dieser Abschnitt stellt die aquatische Eidolon-Basisgestalt, neue Evolutionen und eine Reihe von thematischen Eidolonmodellen vor. Hinzu kommen die Archetypen des Brutmeisters, des Eidolonisten, des Evolutionsmeisters und des Meisterbeschwörers.

**Paladin:** Dieser Abschnitt stellt den Archetypen des Eidgebundenen vor mitsamt einer Vielzahl von Eiden, mit denen man seine Fähigkeiten anpassen kann.

**Waldläufer:** Neben einfachen Fallen, die alle Charaktere bauen können, stellt dieser Abschnitt zudem den Archetypen des Fallenstellers vor.

# KAMPFMAGUS

Es gibt auf der einen Seite jene, die ihr Leben damit verbringen, uralte Schriften und Texte zu entschlüsseln um magische Kräfte zu gewinnen, und auf der anderen Seite jene, die ihre Zeit damit verbringen, den Umgang mit der Waffe zu perfektionieren und zu konkurrenzlosen Meistern einzelner Waffen zu werden. Der Kampfmagus ist ein Schüler beider Philosophien zugleich. Er verbindet magisches Können und Kriegskunst zu etwas völlig neuem – einer Disziplin, in der sowohl Magie wie auch Stahl mit zerstörerischer Wirkung genutzt werden. Während ein Kampfmagus an Macht gewinnt, entschlüsselt er mächtige arkane Geheimnisse, welche es ihm ermöglichen, Stahl und Magie so miteinander zu verschmelzen, dass er auf dem Höhepunkt seines Könnens nur als verschwommener Wirbelwind wahrgenommen wird, dem sich nur wenige wagen entgegenzustellen.

**Rolle:** Kampfmagi verbringen viel Zeit damit, die Welt zu bereisen und alle kämpferischen oder arkanen Mysterien zu erlernen, denen sie begegnen. Sie können Monate damit verbringen, einen neuen Schwertkampfstil von einem Meister zu erlernen, während sie gleichzeitig in der örtlichen Bibliothek Bücher mit uraltem Wissen durchforsten. Die meisten, die diesem Pfad folgen, beschäftigen sich mit allen möglichen Arten von Wissen und saugen alles gierig auf, was ihnen irgendwie bei ihrer Suche nach Perfektion helfen könnte.

**Gesinnung:** Jede.  
**Trefferwürfel:** W8

## KLASSENFERTIGKEITEN

Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wissen (Arkane) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Gewölbekunde) (IN), Zauberkunde (CH).

**Fertigkeitsränge pro Stufe:** 2 + IN-Modifikator

## KLASSENMERKMALE

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Kampfmagus:

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Der Kampfmagus ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt. Er ist außerdem im Tragen leichter Rüstung geübt. Er kann Kampfmaguszauber wirken, während er eine leichte Rüstung trägt, ohne dabei einen arkanen Patzer zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige riskiert er einen arkanen Patzer, wenn er mittelschwere oder schwere Rüstung oder einen Schild trägt und der Zauber Gestik als Komponente besitzt. Eine Kampfmagus, der Stufen in mehreren Klassen besitzt, besitzt bei arkanen Zaubern anderer Klassen die übliche Chance eines arkanen Patzers.

**Zauber:** Ein Kampfmagus wirkt arkane Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus (siehe Seite 13). Ein Kampfmagus muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten. Um einen Zauber erlernen, vorbereiten oder wirken zu können, muss der Intelligenzwert des Kampfmagus mindestens 10 + dem Grad des Zaubers entsprechen. Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfes gegen einen

Kampfmaguszauber liegt bei 10 + Grad des Zaubers + IN-Modifikator des Kampfmagus. Ein Kampfmagus kann pro Tag nur eine begrenzte Zahl von Zaubern jedes Grades wirken. Die Anzahl seiner täglichen Zauber ist in Tabelle 1-1 angegeben. Außerdem erhält er tägliche Bonuszauber, falls er über eine hohe Intelligenz verfügt (siehe Tabelle 1-3 auf Seite 17 im *Pathfinder Grundregelwerk*).

Ein Kampfmagus kann eine beliebige Anzahl von Zaubern erlernen. Er muss seine Zauber im Vorfeld auswählen und vorbereiten, indem er acht Stunden schläft und sein Zauberbuch eine Stunde studiert. Während dieser Stunde entscheidet er sich, welche Zauber er vorbereitet.

**Zauberbücher:** Ein Kampfmagus muss sein Zauberbuch jeden Tag studieren, um seine Zauber vorzubereiten. Er kann keine Zauber vorbereiten, die sich nicht in seinem Zauberbuch befinden. Die Ausnahme bildet *Magie lesen*, diesen Zauber können alle Kampfmagi aus dem Gedächtnis vorbereiten. Ein Kampfmagus beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch, welches alle Kampfmaguszauber des 0. Grades, sowie drei Kampfmaguszauber des 1. Grades seiner Wahl enthält. Ferner erhält er zusätzliche Kampfmaguszauber des 1. Grades in Höhe seines IN-Modifikators.

Mit jeder neuen Stufe als Kampfmagus erhält er zwei neue Kampfmaguszauber für sein Zauberbuch. Er muss instande sein, diese Zauber auf seiner neuen Stufe zu wirken. Ein Kampfmagus kann zudem jederzeit Zauber aus anderen Zauberbüchern in sein eigenes kopieren (siehe Kapitel 9 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Ein Kampfmagus kann Zauber aus dem Zauberbuch eines Magiers erlernen, genau wie umgekehrt ein Magier Zauber aus dem Zauberbuch eines Kampfmagus erlernen kann. Allerdings müssen sich die Zauber auf der Zauberliste des Kampfmagus befinden. Ein Alchemist (siehe *Pathfinder Expertenregeln*) kann die Zauber im Zauberbuch eines Kampfmagus in alchemistische Formeln konvertieren, sofern die Zauber sich auf seiner Zauberliste befinden. Ein Kampfmagus kann keine Zauber von einem Alchemisten erlernen.

**Arkaner Vorrat (ÜF):** Auf der 1. Stufe erhält der Kampfmagus einen Vorrat mystischer arkaner Energie, auf den er zurückgreifen kann, um seine Kräfte zu verstärken und seine Waffe zu verbessern. In diesem Vorrat befindet sich eine Anzahl an Punkten in Höhe seiner halben Stufe als Kampfmagus (Minimum 1) + seines IN-Modifikators. Der Vorrat erneuert sich ein Mal am Tag, wenn der Kampfmagus seine Zauber vorbereitet.

Auf der 1. Stufe kann ein Kampfmagus 1 Punkt seines Vorrats aufwenden, um mit einer Schnellen Aktion einer von ihm gehaltenen Waffe für eine Minute einen Verbesserungsbonus von +1 zu verleihen. Für jeweils 4 weitere Stufen (ab der 5., 9. ...) erhält die Waffe einen weiteren Verbesserungsbonus von +1 bis zu einem Maximum von +5 auf der 17. Stufe. Diese Boni können auch zu Waffen hinzuaddiert werden, die bereits über einen Bonus verfügen, der Maximalbonus beträgt aber auch hier +5. Mehrere Anwendungen dieser Fähigkeit auf dieselbe Waffe während desselben Zeitraumes addieren sich nicht auf.

Auf der 5. Stufe können diese Boni genutzt werden, um die folgenden Waffeneigenschaften zu verleihen: *Aufflammen*, *Blitz*, *Blitzinferno*, *Eis*, *Eisinferno*, *Flammeninferno*, *Hinrichtung*, *Schärfe*, *Schnelligkeit* oder *Tanzen*. Jede Eigenschaft verbraucht dabei einen Teil des Bonus entsprechend des Modifikators für den Grundpreis (siehe Tabelle 15-9 auf Seite 469 des *Pathfinder Grundregelwerkes*). Diese Eigenschaften können Waffen hinzugefügt werden, die bereits über besondere

## TABELLE 1-1: KAMPFMAGUS

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag						
						0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+0	+2	+2	Arkaner Vorrat, Kampfzauberei, Zaubertricks	3	1	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Zauberschlag	4	2	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Arkanum	4	3	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	Zauberrückruf	4	3	1	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	Bonustalent	4	4	2	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Arkanum	5	4	3	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	Mittelschwere Rüstung, Wissensvorrat	5	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	Verbesserte Kampfzauberei	5	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	Arkanum	5	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	Kämpferausbildung	5	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	Bonustalent, Verbesserter Zauberrückruf	5	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	Arkanum	5	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	Schwere Rüstung	5	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	Mächtige Kampfzauberei	5	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Arkanum	5	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Gegenschlag	5	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Bonustalent	5	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Arkanum	5	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Mächtiger Zugang zu Zaubern	5	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Wahrer Kampfmagus	5	5	5	5	5	5	5

Eigenschaften verfügen, auf diese Weise doppelt vorhandene Fähigkeiten addieren sich aber nicht. Sollte es sich um eine nichtmagische Waffe handeln, muss sie zuerst mit einem Verbesserungsbonus von mindestens +1 versehen werden, ehe sie besondere Eigenschaften erhalten kann. Diese Boni und Eigenschaften werden bei der Aufwendung der Punkte aus dem Arkanen Vorrat bestimmt und können nicht geändert werden, bis der Kampfmagus erneut von dieser Fähigkeit Gebrauch macht. Die Boni funktionieren nicht, wenn jemand anderes die Waffe führt. Ein Kampfmagus kann immer nur eine Waffe gleichzeitig verbessern. Sollte er diese Fähigkeit erneut einsetzen, während sie noch bei einer Waffe wirkt, endet die Wirkung bei der ersten Waffe sofort.

**Zaubertricks:** Ein Kampfmagus kann eine Anzahl von Zaubertricks (Zaubern des Grades 0) jeden Tag vorbereiten, wie in Tabelle 1-1 unter „Zauber pro Tag“ aufgeführt. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, aber dabei nicht verbraucht, sondern können beliebig oft am Tag eingesetzt werden.

**Kampfzauberei (AF):** Auf der 1. Stufe erlernt ein Kampfmagus, zugleich Zauber zu wirken und seine Waffe zu führen. Dies funktioniert wie Kampf mit zwei Waffen, nur dass die Waffe in der Sekundärhand der gewirkte Zauber ist. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Kampfmagus mindestens eine Hand frei haben, während er eine leichte oder einhändige Kriegswaffe in der anderen führt. Dies gilt auch, wenn der Zauber keine Gesten als Komponente verlangt. Mit einer Vollen Aktion kann er alle Angriffe mit der Nahkampfwaffe mit einem Malus von -2 ausführen und zugleich jeden Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus wirken, der einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion besitzt. Jeder Angriffswurf, der als Teil des Zaubers gemacht wird, unterliegt ebenfalls diesem Malus. Sollte der Kampfmagus defensiv zaubern, kann er sich entscheiden,

seine Angriffswürfe einem zusätzlichen Malus bis in Höhe seines IN-Modifikators zu unterwerfen, und diesen Wert als Situationsbonus seinem Konzentrationswurf hinzuzufügen. Sollte der Wurf scheitern, ist der Zauber verloren und die Angriffswürfe unterliegen immer noch dem Malus. Ein Kampfmagus kann sich entscheiden, ob er zuerst zaubern oder zuerst mit seiner Waffe angreifen will. Sollte er über mehrere Angriffe verfügen, kann er nicht zwischen seinen Angriffen zaubern.

**Zauberschlag (ÜF):** Auf der 2. Stufe kann ein Kampfmagus jeden Kampfzauber mit der Reichweite „Berührung“ als Teil eines Nahkampfangriffes mit seiner Waffe übertragen. Anstelle des freien Berührungangriffes im Nahkampf, mit dem der Zauber normalerweise übertragen wird, kann er beim Wirken des Zaubers einen zusätzlichen Nahkampfangriff mit seiner Waffe mit seinem höchsten Grundangriffsbonus ausführen. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er neben dem normalen Waffenschaden zusätzlich die Effekte des Zaubers. Sollte der Kampfmagus diesen Angriff im Rahmen seiner Fähigkeit Kampfzauberei ausführen, unterliegt der Nahkampfangriff allen Abzügen der Kampfzauberei.

Dieser Angriff nutzt den kritischen Bedrohungsbereich der Waffe (20, 19-20 oder 18-20 und ggfs. modifiziert durch *Schärfe* oder ähnliche Effekte). Der Zauber selbst hat bei einem erfolgreichen kritischen Treffer aber nur einen Schadensmodifikator von x2, während die Waffe ihren eigenen Modifikator für kritischen Schaden verwendet.

**Arkanum:** Während ein Kampfmagus in seiner Klasse aufsteigt und Stufen hinzu gewinnt, erlernt er geheimnisvolle Arkana, die wie maßgeschneidert für die einzigartige Art sind, wie er magisches Können und kämpferische Begabung miteinander in Einklang bringt. Ein Kampfmagus erhält auf der 3. Stufe ein Arkanum und dann mit jeder weiteren



dritten Klassenstufe als Kampfmagus. Sofern es nicht anders beschrieben wird, kann ein Kampfmagus ein Arkanum nicht mehr als ein Mal wählen. Arkana, die sich auf Zauber auswirken, können nur Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus modifizieren, außer die Beschreibung sagt etwas anderes aus.

**Arkane Genauigkeit (ÜF):** Der Kampfmagus kann einen Punkt seines Arkanen Vorrats als Schnelle Aktion aufwenden, um sich selbst bis zum Ende seines Zuges einen Verständnisbonus in Höhe seines IN-Modifikators auf alle Angriffswürfe zu verleihen.

**Ausgedehnte Studien (AF):** Der Kampfmagus wählt eine andere seiner zauberkundigen Klassen aus. Er kann fortan Kampfzauberei und Zauberschlag in Verbindung mit den Zaubern der Zauberliste dieser Klasse nutzen. Dies befreit ihn nicht von der Gefahr eines arkanen Patzers bei Zaubern von dieser Liste, sofern diese Gesten erfordern. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und Stufen in mindestens einer anderen zauberkundigen Klasse besitzen, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Bannender Schlag (ÜF):** Der Kampfmagus kann einen oder mehr Punkte seines Arkanen Vorrats einsetzen, um mit einer Schnellen Aktion seine Waffe mit einer besonderen Kraft zu versehen. Falls die Waffe innerhalb der nächsten Minute eine Kreatur trifft, wird diese Kreatur das Ziel von *Magie bannen* mit einer ZS in Höhe der Klassenstufe der Kampfmagus. Dieser Effekt kann keinen Zauber bannen, dessen Grad höher ist als die Menge der aufgewendeten Punkte des Arkanen Vorrats selbst – Zauber höherer Grade werden ignoriert, stattdessen versucht der Effekt die Zauber mit den höchstmöglichen Zaubergraden zu bannen. Wenn der Schlag erfolgt ist, erlischt die Kraft, selbst wenn der Bannversuch erfolglos war. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Direkte Berührung (AF):** Der Kampfmagus kann Strahlenangriffe, welche Berührungsangriffe im Fernkampf erfordern, als Berührungsangriffe im Nahkampf übermitteln. Er kann dabei auch Zauber, welche mehrere Kreaturen zum Ziel haben (z.B. *Sengender Strahl*) einsetzen, aber nur einen dieser Fernkampf-Berührungseffekte im Nahkampf übermitteln; zusätzliche Fernkampf-Berührungsangriffe sind verloren und haben keine Auswirkungen. Diese Zauber können zusammen mit dem Klassenmerkmal Zauberschlag gewirkt werden.

**Eiliger Angriff (ÜF):** Der Kampfmagus kann als Schnelle Aktion einen Punkt seines Arkanen Vorrats aufwenden, um sich schneller zu bewegen. Dies funktioniert wie der Zauber *Hast*, betrifft aber nur den Kampfmagus und hält für eine Anzahl von Runden in Höhe des IN-Modifikators des Kampfmagus an. Der Kampfmagus muss

mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Gestenlose Magie (ÜF):** Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent *Gestenlos* zaubern modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers.

**Konzentration (AF):** Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Konzentrationswurf mit einem Bonus von +4 wiederholen. Er muss diese Fähigkeit einsetzen, nachdem der Wurf erfolgt ist, aber ehe das Ergebnis bestimmt wird. Der Kampfmagus muss den zweiten Wurf nehmen, selbst wenn dieser schlechter ausfällt.

**Kritischer Schlag (ÜF):** Wenn der Kampfmagus mit einer Nahkampfwaffe einen Kritischen Treffer erzielt, kann er ein Mal am Tag einen Zauber mit der Reichweite *Berührung* als Schnelle



Aktion wirken und als Freie Aktion einen Berührungsangriff mit diesem Zauber gegen das Ziel des Kritischen Treffers ausführen. Der Kampfmagus muss die 12. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Lautlose Magie (ÜF):** Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent Lautlos zaubern modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand noch den Grad des Zaubers.

**Maximierte Magie (ÜF):** Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent Zaubereffekt maximieren modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers. Der Kampfmagus muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Meisterliche Manöver (AF):** Der Kampfmagus hat ein Kampfmanöver perfektioniert. Wenn er sich für dieses Arkanum entscheidet, wählt er zugleich ein Kampfmanöver aus. Immer wenn er dieses Manöver versucht einzusetzen, verwendet er künftig statt seines regulären Grundangriffsbonus der Kampfmagusklasse seine Stufe als Kampfmanöver (und addiert eventuelle Grundangriffsboni aus anderen Klassen dann hinzu). Ein Kampfmagus kann dieses Arkanum mehr als ein Mal auswählen, muss aber jedes Mal ein anderes Kampfmanöver bestimmen.

**Reflexion (ÜF):** Der Kampfmagus kann mit einer Augenblicken Aktion einen oder mehr Punkte seines Arkanen Vorrats opfern, um einen Zauber auf den Wirker zurückzuwerfen. Dies funktioniert wie *Zauber zurückwerfen*, allerdings nur, wenn der Kampfmagus Punkte in Höhe des Zaubergades aufwendet hat. Sollte er weniger Punkte eingesetzt haben, erhält er stattdessen einen Verständnisbonus in Höhe der eingesetzten Punkte auf seine Rettungswürfe gegen den Zauber, sofern ein solcher erlaubt ist. Der Kampfmagus muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Schnelle Magie (ÜF):** Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent Schnell zaubern modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers. Der Kampfmagus muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Verstärkte Magie (ÜF):** Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent Zauber verstärken modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

**Vertrauter (AF):** Der Kampfmagus erhält einen Vertrauten. Seine Stufe als Kampfmagus entspricht dabei seiner effektiven Stufe als Magier. Dieser Vertraute folgt den Regeln, die unter dem Klassenmerkmal des Magiers „Arkane Verbindung“ aufgeführt sind.

**Vorratsschlag (ÜF):** Der Kampfmagus kann mit einer Standard-Aktion einen Punkt seines Arkanen Vorrats aufwenden, um seine freie Hand mit Energie aufzuladen. Er kann als Teil dieser Handlung mit einer Freien Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf mit dieser Hand ausführen. Sollte der Berührungsangriff treffen, wird die Ladung freigesetzt und verursacht 2W6 Punkte Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure; die Energieart bestimmt der Kampfmagus, wenn er den Vorratspunkt einsetzt, um diese Fähigkeit zu aktivieren). Diese Fähigkeit kann mit dem Klassenmerkmal Zauberschlag eingesetzt werden. Sollte der Kampfmagus sein Ziel verfehlen, kann er

die Ladung für maximal eine Minute aufrechterhalten, ehe diese erlischt. Auf der 6. Stufe und dann alle drei weiteren Stufen steigt der Schaden, der mit diesem Angriff verursacht wird, um zusätzliche +1W6.

**Zauberabwehr (ÜF):** Der Kampfmagus kann mit einer Augenblicklichen Aktion einen Punkt seines Arkanen Vorrats aufwenden, um sich bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Schildbonus auf seine RK in Höhe seines IN-Modifikators zu verleihen.

**Zauberforschung (AF):** Wenn ein Kampfmagus sich für dieses Arkanum entscheidet, wählt er einen Magierzauber eines Zaubergades aus, den er als Kampfmagus wirken könnte. Er fügt diesen Zauber seinem Zauberbuch und der Liste seiner bekannten Kampfmaguszauber hinzu. Er kann auch zwei Zauber auf diese Weise auswählen, allerdings müssen beide einen Grad niedriger sein als der höchste Grad an Kampfmaguszaubern, die er wirken kann. Ein Kampfmagus kann dieses Arkanum mehrmals auswählen.

**Zauberstabmeisterschaft (ÜF):** Wenn der Kampfmagus einen Zauberstab benutzt, berechnet er den SG jedes enthaltenen Zaubers mit seinem IN-Modifikators statt des Mindestmodifikators, der zum Wirken eines Zaubers dieses Grades erforderlich ist.

**Zauberstabträger (ÜF):** Der Kampfmagus kann im Rahmen seiner Kampfzauberei anstatt einen Zauber zu wirken einen Zauberstab oder Zauberstecken aktivieren.

**Zauberrückruf (ÜF):** Auf der 4. Stufe erlernt der Kampfmagus, unter Zuhilfenahme seines Arkanen Vorrats sich an Zauber zu erinnern, die er bereits gewirkt hat. Mit einer Schnellen Aktion kann er sich einen einzelnen Kampfmaguszauber ins Gedächtnis zurückrufen, den er an diesem Tag bereits vorbereitet und gewirkt hat. Hierbei muss er Punkte aus seinem Arkanen Vorrat in Höhe des Zaubergades (Minimum 1 Punkt) aufwenden. Der Zauber gilt erneut als vorbereitet, als wäre er nicht gewirkt worden.

**Bonustalent:** Auf der 5. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen als Kampfmagus erhält ein Kampfmagus 1 Bonustalent. Dabei muss es sich um ein Talent aus der Kategorie Kampf, Metamagie oder Erschaffung von Gegenständen handeln, deren Voraussetzungen der Kampfmagus erfüllen muss.

**Wissensvorrat (ÜF):** Auf der 7. Stufe kann ein Kampfmagus beim Vorbereiten seiner Kampfmaguszauber einen oder mehrere Punkte seines Arkanen Vorrats nutzen, um pro Punkt einen Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus vorzubereiten, der sich nicht in seinem Zauberbuch befindet. Das Maximum an Punkten, die er aufwenden kann, (und Zaubern, die er so vorbereiten kann,) entspricht seinem IN-Modifikator. Diese Zauber sind keine zusätzlichen Zauber, sondern unterliegen der Beschränkung von maximalen Zaubern pro Tag. Sollte er diese Zauber nicht benutzen, bis er das nächste Mal seine Zauber vorbereitet, verliert er sie wieder. Er kann diese Zauber mit seinem Klassenmerkmal Zauberrückruf erneut wirken, bis er seine Zauber erneut vorbereitet.

**Mittelschwere Rüstung (AF):** Auf der 7. Stufe erlernt ein Kampfmagus Umgang mit mittelschwerer Rüstung. Ein Kampfmagus kann Kampfmaguszauber in mittelschwerer Rüstung wirken, ohne einen arkanen Patzer zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige auch, riskiert er immer noch einen arkanen Patzer, wenn er schwere Rüstung und/oder einen Schild trägt und der Zauber Gesten als Komponente besitzt.

**Verbesserte Kampfzauberei (AF):** Auf der 8. Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Kampfmagus, Zauber zu wirken



und im Nahkampf anzugreifen. Wenn der Kampfmagus Kampfauberei benutzt, erhält er einen Bonus von +2 auf seine Konzentrationswürfe; zusätzlich zu dem Bonus, den er eventuell erhält, indem er sich selbst einen Malus auf seinen Angriffswurf auferlegt.

**Kämpferausbildung (AF):** Ab der 10. Stufe gilt die halbe Stufe des Kampfmagus als seine effektive Stufe als Kämpfer hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten. Sollte er Stufen als Kämpfer besitzen, addieren sich die Stufen entsprechend.

**Verbesserter Zauberrückruf (ÜF):** Auf der 11. Stufe wird die Fähigkeit des Kampfmagus, sich an bereits gewirkte Zauber zu erinnern, indem er auf seinen Arkanen Vorrat zurückgreift, effizienter. Wenn er sich einen Zauber ins Gedächtnis zurückruft, muss er nur noch Punkte seines Arkanen Vorrats in Höhe des halben Zaubergades (Minimum 1) aufwenden. Ferner kann er mit einer Schnellen Aktion einen Zauber desselben Grades aus seinem Zauberbuch vorbereiten, statt sich einen gewirkten Zauber ins Gedächtnis zurückzurufen. Hierzu muss er Punkte aus seinem Arkanen Vorrat in Höhe des Zaubergades (Minimum 1) aufwenden. Der Kampfmagus kann auf derart vorbereitete Zauber keine metamagischen Talente anwenden. Der Kampfmagus muss nicht sein Zauberbuch zur Hand haben, um einen Zauber auf diese Weise vorbereiten zu können.

**Schwere Rüstung (AF):** Auf der 13. Stufe erhält ein Kampfmagus das Talent Umgang mit Schwerer Rüstung. Ein Kampfmagus kann Kampfmagusauber in schwerer Rüstung wirken, ohne einen arkanen Patzer zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige riskiert er immer noch einen arkanen Patzer, wenn er einen Schild trägt und der Zauber Gesten als Komponente besitzt.

**Mächtige Kampfauberei (AF):** Auf der 14. Stufe gewinnt der Kampfmagus die Fähigkeit, Zauber und Nahkampfangriffe nahtlos auszuführen. Wenn er das Klassenmerkmals Kampfauberei einsetzt, entspricht sein Bonus auf Konzentrationswürfe dem doppelten des Malus der Angriffswürfe, den er sich selbst auferlegt hat.

**Gegenschlag (AF):** Auf der 16. Stufe provoziert jeder Gegner, der innerhalb der Reichweite des Kampfmagus defensiv zaubert, einen Gelegenheitsangriff durch den Kampfmagus nach Beendigung des Zaubers. Dieser Gelegenheitsangriff kann den Zauber nicht unterbrechen.

**Mächtiger Zugang zu Zaubern (ÜF):** Auf der 19. Stufe erhält der Kampfmagus Zugang zu einer erweiterten Zauberliste. Er erlernt 14 Zauber von der Zauberliste für Magier und schreibt diese als Kampfmagusauber gleichen Grades in sein Zauberbuch. Diese Zauber zählen für ihn fortan als Kampfmagusauber. Dabei erhält er zwei Zauber jeden Grades (Grad 0 und der Grade 1-6). Er kann die Gestenkomponenten dieser Zauber ignorieren und sie wirken, ohne die Gefahr eines arkanen Zauberpatters zu riskieren.

**Wahrer Kampfmagus (ÜF):** Auf der 20. Stufe wird der Kampfmagus zum Meister des Kampfes und der Zauberei. Wenn er seine Fähigkeit Kampfauberei nutzt, ist kein Konzentrationswurf mehr erforderlich, um einen Zauber defensiv zu wirken. Wenn der Kampfmagus Kampfauberei nutzt und dieselbe Kreatur das Ziel seines Zaubers und seiner Nahkampfangriffe ist, kann er auswählen, entweder den SG des Rettungswurfes gegen seinen Zauber um +2 zu erhöhen, sich selbst einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe zum Überwinden von Zauberresistenz zu verleihen oder sich selbst einen Situationsbonus von +2 auf alle Angriffswürfe gegen das Ziel während seines Zuges zu verleihen.

## ZAUBERLISTE DES KAMPFMAGUS

Kampfmagi erhalten Zugang zu den folgenden Zaubern. Die meisten davon befinden sich im *Pathfinder Grundregelwerk*, während Zauber, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, sich in Kapitel 5 dieses Buches befinden und jene, die mit zwei Sternchen (\*\*) versehen sind, in den *Pathfinder Expertenregeln*.

**Zauber des 0. Grades** - *Arkane Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Funken\*\*, Geisterhaftes Geräusch, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Säurespritzer, Tanzende Lichter, Untote schwächen, Zauberrück*

**Zauber des 1. Grades** - *Brennende Hände, Erfrierung\*, Federfall, Kalte Hand, Lichtblitze\*\*, Magische Waffe, Magisches Geschoss, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Reittier, Schild, Schmieren, Schockgriff, Schwächestrahle, Schwebende Scheibe, Springen, Sprühende Farben, Steinf Faust\*\*, Stilles Trugbild, Unauffälliger Diener, Verhüllender Nebel, Verschwinden\*\*, Wasserstrahl\*\*, Zersetzender Hauch\*, Zielsicherer Schlag*

**Zauber des 2. Grades** - *Ausdauer des Ochsens, Bärenstärke, Brennender Blick\*\*, Defensiver Entladung\*, Dunkelheit, Einfaches Trugbild, Feuerspeien\*\*, Feuerwerk, Flammenkugel, Gestalt verändern, Glitzerstaub, Hauch der Elemente\*\*, Kalter Hauch\*, Katzenhafte Anmut, Lehren des Blutes\*, Nebelwolke, Säurepfeil, Schweben, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Spinnenklettern, Spinnennetz, Steinschlag\*\*, Unsichtbarkeit, Verschwimmen, Windstoß, Zerbersten.*

**Zauber des 3. Grades** - *Arkaner Blick, Bestiengestalt I, Blitz, Elementaraura\*\*, Energiefaust\*, Energiewurfhaken\*, Entkräftender Strahl, Feuerball, Flammenpfeil, Fliegen, Flimmern, Gasförmige Gestalt, Geisterroß, Hast, Mächtige Magische Waffe, Mächtiges Trugbild, Magie bannen, Monstergestalt I\*, Schärfen, Schneesturm, Standort vortäuschen, Stinkende Wolke, Sturzflut\*\*, Tageslicht, Untotengestalt I\*, Vampirgriff, Verlangsamung, Vielseitige Waffe\*\*, Wasser atmen, Wasserkugel\*\*, Windumhang\*\*, Windwall.*

**Zauber des 4. Grades** - *Bestiengestalt II, Blitzkugeln\*\*, Brüllen, Detonation\*\*, Dimensionstür, Drachenodem\*\*, Eissturm, Eiswand, Elementargestalt I, Fester Nebel, Feuerschild, Feuerwand, Flammenfontäne\*\*, Mächtige Unsichtbarkeit, Massen-Person verkleinern, Massen-Person vergrößern, Monstergestalt II\*, Schallwand\*, Schwarze Tentakel, Steinhaut, Tödliches Phantom, Ungeziefergestalt I\*, Windstrom\*\*, Zaubereffekt rauben\**

**Zauber des 5. Grades** - *Ätzbrand\*, Behindernde Hand, Bestiengestalt III, Böswillige Verwandlung, Elementargestalt II, Energiewand, Feuerschlange\*\*, Geysir\*\*, Kältekegel, Monstergestalt III\*, Säuresprühregen\*, Steinwand, Telekinese, Todeswolke, Überlandflug, Ungeziefergestalt II\*, Untotengestalt II\**

**Zauber des 6. Grades** - *Ablenkung, Ansteckende Flamme\*\*, Auflösung, Drachengestalt I, Eisenwand, Elementargestalt III, Fleisch zu Stein, Frostsphäre, Kräftige Hand, Kugelblitz, Mächtige Magie bannen, Massen-Ausdauer des Ochsens, Massen-Bärenstärke, Massen-Katzenhafte Anmut, Monstergestalt IV\*, Säurenebel, Scirocco\*\*, Stein zu Fleisch, Umwandlung, Untotengestalt III\*, Wahrer Blick*

## WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR ZAUBERKUNDIGE

Jede Basisklasse im *Pathfinder Rollenspiel* basiert auf einem zentralen Archetypen, egal ob dies der gelehrte Magier oder der in Rätseln sprechende Mystiker ist. Dabei handelt es sich um Konzepte, welche das vorherrschende Bild repräsentieren, wie der Charakter einer bestimmten Klasse aufgebaut sein sollte. Ebenfalls soll dieser Archetyp als Grundlage für alle möglichen Arten von Charakteren dienen. Jenseits dieses Grundkonzeptes existieren jedoch Möglichkeiten für schier unbegrenzte Interpretationen und Verfeinerungen. So kann ein Paladin ein Heiliger Ritter, ein Streiter gegen die Untoten oder ein Verteidiger der Unschuldigen sein, wobei jede Alternative durch die Wahl der Details, optionalen Möglichkeiten und besonderen Regeln vom Spieler so ausgearbeitet wird, wie er sich seinen Charakter vorstellt und er ihn effektiver bei der Verfolgung seiner Ziele gestalten will.

Manche Archetypen sind allerdings so weit verbreitet und spannend genug, dass sie wieder und wieder gespielt werden wollen. Um Spielern zu helfen solche ikonischen Fantasycharaktere zu erschaffen, enthalten die folgenden Seiten neue Regeln, Wahlmöglichkeiten und alternative Klassenmerkmale für jede zauberkundige Basisklasse. Während beispielsweise die meisten Alchemisten sich mit Tränken und Giften beschäftigen, versuchen einige, die Geheimnisse des Lebens und des Todes zu enträtseln. Die hier präsentierten Wahlmöglichkeiten sind bei allen Klassen unterschiedlich, jedoch nach Untersystemen und Archetypen so gestaltet, dass sie am geeignetsten zu der jeweiligen Klasse passen, die Fähigkeiten und Eigenschaften klassischer Fantasyklischees bedienen und den Spielern die Freiheit ermöglichen, genau die Charaktere zu erschaffen, welche sie sich wünschen.

### ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Die folgenden Seiten enthalten alternative Klassenmerkmale für alle zauberkundigen Klassen. Bei der Wahl einer Klasse muss ein Charakter sich entscheiden, ob er die im *Pathfinder Grundregelwerk* oder den *Pathfinder Expertenregeln* abgedruckten Standardklassenmerkmale benutzen will oder die eines zu dieser Klasse gehörenden Archetypen. Jedes alternative Klassenmerkmal ersetzt ein spezielles Klassenmerkmal der Ausgangsklasse. Beispielsweise ersetzt das Klassenmerkmal „Verbesserte Heilung“ des Singenden Heiler-Archetypen das normale Klassenmerkmal „Vielseitiger Auftritt“ der Bardenklasse.

Wenn ein Archetyp mehrere Klassenmerkmale besitzt, muss ein Charakter alle davon nehmen. Dadurch wird der Charakter oft daran gehindert, bestimmte Standardklassenmerkmale zu erlangen, erhält dafür aber andere Möglichkeiten. Alle anderen Merkmale der Ausgangsklasse und jene, die nicht bei den alternativen Klassenmerkmalen erwähnt werden, bleiben unverändert. Ein Charakter erlangt sie, soweit nicht anders beschrieben, sobald er die entsprechende Stufe erreicht. Ein Charakter mit alternativen Klassenmerkmalen wird hinsichtlich der Erfüllung von Klassenmerkmals-Anforderungen oder -Voraussetzungen nicht so behandelt, als besäße er die gewöhnlichen Klassenmerkmale.

Ein Charakter kann mehrere Archetypen besitzen und so zusätzliche alternative Klassenmerkmale erlangen, solange es nicht zu Überschneidungen kommt – die alternativen Klassenmerkmale mehrerer Archetypen dürfen nicht dieselben Klassenmerkmale der Ausgangsklasse ersetzen oder verändern. So kann ein Druiden nicht zugleich ein Mondkind und ein Haischamane sein, da beide Archetypen das Klassenmerkmal „Immunität gegen Gifte“ mit etwas anderem ersetzen.

Sollte ein Archetyp ein Klassenmerkmal ersetzen, welches Teil einer Reihe von Verbesserungen oder Ergänzungen einer Ausgangsfähigkeit ist (z.B. „Waffentraining“ bei einem Kämpfer oder „Erzfeind“ bei einem Walddläufer), erhält der Charakter das nächste Mal, wenn er dieses Merkmal erhalten würde, die ersetzte, niedrigststufigere Version. Dies bedeutet, dass man alle aufbauenden Merkmale immer erst einen Schritt später erhält. Sollte beispielsweise ein Archetyp den Bonus eines Schurken der 3. Stufe von +2W6 auf den Hinterhältigen Angriff mit etwas anderem ersetzen, steigt der Bonus bei Erreichen der 5. Stufe nicht von +1W6 auf +3W6, sondern auf +2W6, als wäre der Schurke erst auf die 3. Stufe aufgestiegen. Dieses setzt sich jedes Mal fort, wenn sich der Hinterhältige Angriff verbessert – auf der 19. Stufe hätte besagter Schurke dann Hinterhältiger Angriff +9W6 statt der +10W6 eines gewöhnlichen Schurken.

### EXISTIERENDE CHARAKTERE ANPASSEN

Spieler mit bereits existierenden Charakteren sollten mit ihren Spielleitern darüber sprechen, ob und welche alternativen Klassenmerkmale in der jeweiligen Runde verfügbar sind, und ob sie ihre Charaktere rückwirkend modifizieren können, um diese zu erhalten. Da die alternativen Klassenmerkmale ebenso stark sind wie die der anderen Basisklassen, sollten Spieler, die ihre Charaktere überarbeiten, keine besonderen Vorteile gegenüber anderen Gruppenmitgliedern erhalten. Solange ein SL mit einer rückwirkenden Anpassung der Einzelheiten eines Charakters einverstanden ist, sollte dies auch keine Störung künftiger Abenteuer bedeuten.

Der beste Moment zur Übernahme alternativer Klassenmerkmale und zur Überarbeitung eines Charakters ist der Stufenaufstieg zwischen den Abenteuern. Allerdings sollte man stets Rücksprache mit dem SL halten, da dieser bedeutende Veränderungen eventuell in seine Kampagne einarbeiten möchte.

Obwohl ein SL möglicherweise Spielern, denen bei der Charaktererschaffung keine alternativen Klassenmerkmale offen standen, gegenüber Zugeständnisse machen möchte, sollten die SC stets zu den konstanten Elementen seiner Kampagne gehören. Ein SL sollte daher zwar kompromissbereit sein und Spielern, die ihre Charaktere als langweilig empfinden, gestatten, diese zu verfeinern, allerdings sollten alternative Klassenmerkmale nicht zu Spieloptionen verkommen, welche den Spielern gestatten, ihre Charaktere nach belieben umzugestalten, wie es in einer bestimmten Situation gerade am vorteilhaftesten erscheint. Es mag zwar wünschenswert sein, Charaktere neuen Regeln anzupassen, allerdings sollte ein SL nie fürchten, sich unfair zu verhalten oder Regeln zu brechen, indem er seinen Spielern dies nicht gestattet oder bestimmte Wahlmöglichkeiten nicht zulässt. Zwar sollte ein SL stets danach streben, seinen Spielern zu ermöglichen, genau die Charaktere spielen zu können, die sie möchten, doch am Ende ist immer er derjenige, der am besten weiß, was für seine Kampagne geeignet ist.

## ALCHEMIST

Der Alchemist gehört zu den in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellten Basisklassen. Manche Alchemisten konzentrieren sich auf ihre Fähigkeit, zerstörerische magische Bomben herzustellen. Andere werden Meister aller Gifte und wieder andere ergründen geheime Kräfte, die mit ihren attributverändernden Mutagenen in Verbindung stehen. Alchemisten belegen unter den Charakterklassen einen einzigartigen Status, da sie sich auf dem schmalen Grat zwischen Wissenschaft und Zauberei, Explosionen und Zauberkunst bewegen.

Dieser Abschnitt präsentiert neue alchemistische Entdeckungen. Ebenso enthält dieses Buch neue Zauber für Alchemisten. Zauber, die mit einem einzelnen Sternchen (\*) markiert sind, sind in Kapitel 5 zu finden.

### ENTDECKUNGEN

Die folgenden neuen Entdeckungen kann jeder Alchemist auswählen, der die Voraussetzungen erfüllt. Entdeckungen, die Bomben modifizieren und mit einem Sternchen (\*) versehen sind, addieren sich nicht auf. Bei einer einzelnen Bombe kann stets nur eine dieser Entdeckungen angewandt werden.

**Alchemistischer Zombie (ÜF):** Der Alchemist erhält die Fähigkeit, eine relativ vollständige Leiche als alchemistisch angetriebenen Zombie zu beleben. Der Prozess benötigt eine Stunde und kostet 100 GM in alchemistischen Reagenzien pro TW der zu belebenden Kreatur. Die tote Kreatur erhält die Schablone *Zombie*. Auf diese Weise erschaffene Zombies gelten als Untote, die mit *Tote Beleben* erschaffen wurden hinsichtlich der zu kontrollierenden Menge an Untoten. Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können. Der erschaffene Zombie ist eine Kreatur, kein übernatürlicher Effekt.

**Alchemistisches Simulakrum (ÜF):** Der Alchemist erhält die Fähigkeit, ein schwächeres Simulakrum zu erschaffen. Dies funktioniert wie der Zauber *Schwächeres Simulakrum\**, nur dass die Kosten 100 GM in alchemistischen Materialien pro Trefferwürfel des Simulakrums betragen. Das Simulakrum benötigt 24 Stunden zum Wachsen und verfällt in lebloses Fleisch statt Eis oder Schnee, wenn es getötet wird. Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können. Das erschaffene Simulakrum ist eine Kreatur und kein übernatürlicher Effekt.

**Blendbombe (ÜF)\*:** Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er entscheiden, dass sie in einem hellen Lichtblitz explodieren soll. Kreaturen, die einen direkten Treffer durch eine Blendbombe erleiden, sind für eine Minute geblendet, sofern ihnen kein Zähigkeitswurf gelingt. Kreaturen innerhalb der Flächenwirkung, denen der Rettungswurf gegen die Bombe nicht gelingt, sind für eine Runde benommen. Dies ist ein Lichteffekt. Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Bombe rollen (ÜF):** Der Alchemist kann Bomben werfen, deren Flächenwirkung sich über eine Linie von 12 m verteilt statt in einem Radius. Die Linie beginnt stets beim Alchemisten

und führt in die von ihm gewählte Richtung. Der Alchemist wählt eine Kreatur in einem der Felder aus, durch welche die Linie verläuft. Diese Kreatur ist das Ziel der Bombe; gegen diese Kreatur macht er seinen Angriffswurf und alle anderen Felder auf der Linie erhalten den Flächenschaden. Sollte der Alchemist über die Entdeckung *Sprengbombe* verfügen und eine Sprengbombe rollen, erstreckt sich der Flächenschaden über eine 24 m lange Linie.

**Doppelgängersimulakrum (ÜF)\*:** Der Alchemist erlernt, ein Simulakrum (ein seelenloses Duplikat seines Körpers) zu erschaffen, in welches er sein Bewusstsein projizieren kann. Mit einer Vollen Aktion kann er sein Bewusstsein von seinem gegenwärtigen Körper in jedes verfügbare seiner Doppelgängersimulakra übertragen, sofern diese sich auf derselben Existenzebene befinden. Sollte das Simulakrum getötet werden, dessen sich der Alchemist gerade bedient, kehrt er automatisch in seinen eigenen Körper zurück. Sollte er getötet werden, während er sich in seinem eigenen Körper befindet, ist er tot. Unbenutzte Simulakra und ihr verlassener Originalkörper wirken wie leblose Leichen, verfallen aber nicht. Die Erschaffung eines Duplikats erfordert alchemistische Materialien im Wert von 1.000 GM und das Simulakrum benötigt eine Woche zum Wachsen. Ein Alchemist muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben und die Entdeckung *Alchemistisches Simulakrum* besitzen, um diese Entdeckung auswählen zu können. Das erschaffene Simulakrum ist eine Kreatur und kein übernatürlicher Effekt.

**Großes Kognatogen (ÜF):** Die bewusstseinsverändernde Mixtur des Alchemisten verleiht nun einen Bonus von +6 auf die natürliche Rüstung, einen alchemistischen Bonus von +8 auf ein geistiges Attribut (Intelligenz, Weisheit oder Charisma), einen alchemistischen Bonus von +6 auf ein zweites geistiges Attribut und einen alchemistischen Bonus von +4 auf ein drittes geistiges Attribut. Solange das Große Kognatogen wirkt, erleidet der Alchemist einen Malus von -2 auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution; zudem erleidet er zusätzlich 2 Punkte Attributsschaden bei jedem körperlichen Attribut, sobald die Wirkung des Großen Kognatogens endet. Ein Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und die Entdeckung oder das Klassenmerkmal *Mächtiges Kognatogen* besitzen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Heilende Berührung (AF):** Der Alchemist erhält die Fähigkeit, andere Kreaturen zu heilen. Mit einer Standard-Aktion kann er eine Kreatur berühren und ihr den Effekt einer Runde seiner Entdeckung *Spontane Heilung* zukommen lassen. Dies wird von seiner ihm täglich zur Verfügung stehenden Menge an *Spontaner Heilung* abgezogen. Die maximale Menge an Trefferpunkten, welche durch *Spontane Heilung* geheilt werden können, steigt auf 5 x die Stufe des Alchemisten. Diese Fähigkeit funktioniert nur bei Zielen derselben Kreaturenart wie der Alchemist selbst (Humanoider, Untoter, usw.). Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung oder das Klassenmerkmal *Spontane Heilung* verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Kognatogen (ÜF):** Der Alchemist erhält die Fähigkeit, eine bewusstseinsweiternde Mixtur herzustellen, die ähnlich einem Mutagen ein geistiges Attribut zu Lasten eines körperlichen Attributswertes verbessert. Sollte die Mixtur die Intelligenz verbessern, fügt sie zugleich der Stärke einen Malus hinzu. Wenn sie Weisheit verbessert, fügt sie der Geschicklichkeit einen Malus hinzu. Verbessert sie Charisma, fügt sie der Konstitution einen Malus

hinzu. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie das Klassenmerkmal Mutagen (inklusive des Bonus auf die natürliche Rüstung). Wenn der Alchemist ein Mutagen vorbereitet, kann er stattdessen ein Kognatogen vorbereiten. Alle Einschränkungen hinsichtlich Mutagenen gelten auch für diese Mixturen, als würde es sich um dieselben Substanzen handeln: ein Alchemist kann stets immer nur ein Mutagen oder ein Kognatogen aufrechterhalten. Ein Kognatogen, welches sich nicht im Besitz des Alchemisten befindet, wird augenblicklich wirkungslos, sollte ein Nichtalchemist eine solche Mixtur trinken, wird im übel, usw. Sobald die Wirkung eines Kognatogens endet, erleidet der Alchemist 2 Punkte Attributsschaden auf das Attribut, auf welches die Mixtur ihm einen Malus auferlegt hatte. Die Entdeckung Haltbares Mutagen und das Klassenmerkmal Beständiges Mutagen sind beide auf Kognatogene anwendbar.

**Mächtiges Alchemistisches Simulakrum (ÜF):** Der Alchemist erhält die Fähigkeit, ein Simulakrum zu erschaffen. Dies funktioniert wie der Zauber *Simulakrum*, kostet aber 100 GM in alchemistischen Materialien pro Trefferwürfel des Simulakrums. Wenn dieses Simulakrum getötet wird, zerfällt es zu leblosem Fleisch statt Eis oder Schnee. Ein Alchemist muss mindestens die 14. Stufe erreicht haben und die Entdeckung Alchemistisches Simulakrum besitzen, um diese Entdeckung auswählen zu können. Das erschaffene Simulakrum ist eine Kreatur, kein übernatürlicher Effekt.

**Mächtiges Kognatogen (ÜF):** Die bewusstseinsverändernde Mixtur des Alchemisten verleiht nun einen Bonus von +4 auf die natürliche Rüstung, einen alchemistischen Bonus von +6 auf ein geistiges Attribut (Intelligenz, Weisheit oder Charisma) und einen alchemistischen Bonus von +4 auf ein zweites geistiges Attribut. Solange das Mächtige Kognatogen wirkt, erleidet der Alchemist einen Malus von -2 auf die beiden mit den verstärkten geistigen Attributen in Verbindung stehenden körperlichen Attribute (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution); zudem erleidet er 2 Punkte Attributsschaden bei beiden körperlichen Attributen, sobald die Wirkung des Mächtigen Kognatogens endet. Ein Alchemist muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung oder das Klassenmerkmal Kognatogen verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Mumifizierung (AF):** Der Alchemist hat die Konservierung von Fleisch gemeistert und dieses Wissen auf sich selbst angewendet. Hierdurch hat er sich in eine untotenähnliche Kreatur verwandelt. Nachdem er diese Entdeckung gemacht hat, muss der Alchemist sich einer 30-tägigen, besonderen Diät unterziehen, dabei körperlich ertüchtigende Übungen vollziehen und einen leicht giftigen, alchemistischen Tee trinken. Zum Ende dieser Zeitperiode wird er für 24 Stunden bewusstlos und erwacht dann als „Lebende Mumie“. Die Kreaturenart des Alchemisten verändert sich nicht, er wird jedoch immun gegen Kälte, Lähmung, Schlaf und nichttödlichen Schaden. Ein Alchemist muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Organe konservieren verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Mutagen (ÜF):** Diese Entdeckung verleiht dem Alchemisten das Klassenmerkmal Mutagen, wie in den *Pathfinder Expertenregeln* beschrieben. Diese Entdeckung existiert, damit Archetypen des Alchemisten, die über andere Mutagene verfügen, ebenfalls lernen können, wie man gewöhnliche Mutagene herstellt.

**Organe konservieren (AF):** Der Alchemist erlernt, wie er seine inneren Organe konservieren und schützen kann. Dies reduziert die Wahrscheinlichkeit einer tödlichen

Verletzung. Wenn der Alchemist zum Ziel eines Kritischen Treffers oder Hinterhältigen Angriffs wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass der Kritische Treffer oder der Hinterhältige Angriff wirkungslos wird und der Schaden stattdessen normal ausgewürfelt wird. Dies addiert sich nicht mit ähnlichen Fähigkeiten auf, die Schaden durch Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe abhalten (z.B. Rüstung des Bollwerks). Ein Alchemist kann diese Entdeckung bis zu drei Mal wählen; die Effekte addieren sich auf zu einer Wahrscheinlichkeit von 50%, bzw. 75%.

**Parasitärer Zwilling (AF):** Die verkümmerten Gliedmaßen des Alchemisten sind Teil eines parasitären Zwillings auf seiner Brust, der aus einem Kopf, einem Oberkörper und zwei Armen besteht (letztere entstammen der Entdeckung Verkümmerte Gliedmaßen). Normalerweise befindet sich der Zwilling hauptsächlich zurückgezogen im Körper des Alchemisten und die sichtbaren Arme funktionieren wie die Entdeckung Verkümmerte Gliedmaßen. Der Alchemist kann den Zwilling mit einer Standard-Aktion manifestieren oder verbergen. Der Zwilling ist hilflos, dem Alchemisten völlig ergeben und kann nicht zum Ziel gemacht oder verletzt werden. Sollte der Alchemist einem Geisteseffekt erliegen, der ihn bewusstlos oder hilflos werden oder ihn die Kontrolle über seine Handlungen verlieren lassen würde (z.B. *Person bezaubern*, *Person festhalten* oder *Schwachsinn*), kann er ein Mal am Tag den Rettungswurf wiederholen; ein Erfolg bedeutet, dass der Zwilling den Effekt absorbiert und der Alchemist ihn ignorieren kann. Allerdings kränkelt der Alchemist für die Dauer des absorbierten Effektes (sollte der Effekt vom Zwilling genommen werden, endet auch der Zustand kränkelnd) und kann während dieser Zeit die Gliedmaßen des Zwillings nicht benutzen – passive Effekte (wie jene von Ringen, die an den verkümmerten Gliedmaßen getragen werden) wirken jedoch normal weiter. Der Alchemist muss die Entdeckung Verkümmerte Gliedmaßen zweimal gewählt haben, bevor er Zugang zu dieser Entdeckung erhält.

**Schlick in Flaschen (ÜF):** Der Alchemist erlernt, einen Teil eines Schlickes in einer versiegelten Flasche aufzubewahren, den er sodann als Extrakt vorbereiten kann. Wenn der Alchemist den Extrakt aktiviert, wirft er die Flasche auf ein maximal 9 m entferntes Feld. Dies befreit den Schlick, der sich neu formt und die nächste Kreatur angreift. Der Schlick steht nicht unter der Kontrolle des Alchemisten, wird ansonsten aber wie eine herbeigezauberte Kreatur behandelt. Der Schlick bleibt für eine Runde pro Zauberstufe des Alchemisten bestehen; nach dieser Zeit zerfällt er zu Staub. Sollte der Alchemist über die Entdeckung Haltbarer Extrakt (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 31) verfügen, kann ein anderer Charakter die Flasche mit dem Schlick verwenden (und werfen). Zur Erschaffung von Schlick in Flaschen ist ein Extrakt mit einem Grad in Höhe des HG des Schlicks erforderlich (für einen Grauschlick mit HG 4 ist folglich ein Extrakt des 4. Grades nötig). Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Schwinger (AF):** Der Alchemist erhält funktionierende fledermaus-, vogel- oder insektenartige Flügel. Diese gestatten ihm täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Zauberstufe zu fliegen (wie unter dem Zauber *Fliegen*). Diese Minuten müssen nicht fortlaufend sein, werden aber in Einheiten zu je einer Minute abgerechnet. Ein Alchemist kann diese Entdeckung mehrfach wählen; er addiert dann jedes Mal seine Zauberstufe zu der Anzahl an Minuten, die er täglich mit seinen Schwingen fliegen kann. Die



Flugfähigkeit ist eine Außergewöhnliche Fähigkeit. Der Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Seuchenbombe (ÜF)\*:** Die Wirkungen des Rauchs der Bombe des Alchemisten duplizieren die Effekte von *Ansteckung* statt *Nebelwolke* und füllen ein Bereich der doppelten Fläche des Flächenschadens der Bombe für eine Runde pro Stufe des Alchemisten. Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Rauchbombe verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Sonnenlichtbombe (ÜF)\*:** Der Alchemist kann Bomben werfen, die mit brennender Helligkeit wie Sonnenlicht explodieren. Diese Bomben wirken wie Blendbomben. Untote, Fungi, Schimmel, Schlicke, Schleime und Kreaturen, denen durch Sonnenlicht Schaden zugefügt wird (oder für die es unnatürlich ist), erleiden durch die Bombe +2 Schadenspunkte pro Schadenswürfel. Untote, die durch Sonnenlicht Schaden erleiden und ihren Rettungswurf gegen die Bombe nicht bestehen, sind für 1 Runde wankend. Ein Alchemist muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Blendbombe verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Spontane Heilung (AF):** Der Alchemist erhält die Fähigkeit, sich rasch von Verwundungen zu erholen: Mit einer Freien Aktion kann er ein Mal in der Runde bei sich 5 Trefferpunkte heilen, als besäße er die Fähigkeit *Schnelle Heilung 5*. Er kann täglich 5 Trefferpunkte für jeweils zwei Stufen als Alchemist heilen. Sollte er aufgrund von Trefferpunkteschaden bewusstlos werden und immer noch über Anwendungen dieser Fähigkeit verfügen, aktiviert sie sich automatisch jede Runde, bis er entweder wieder zu Bewusstsein kommt oder die Anwendungen für diesen Tag verbraucht sind.

**Tentakel (AF):** Der Alchemist erhält einen zum Greifen geeigneten, armlangen Tentakel, der ihm aus dem Leib wächst. Der Tentakel steht völlig unter seiner Kontrolle, kann aber nur durch Magie oder entsprechend weite Kleidung verborgen werden. Der Tentakel verleiht dem Alchemisten keine zusätzlichen Angriffe oder Aktionen pro Runde, kann aber zu einem Tentakelangriff mit der Fähigkeit *Ergreifen* eingesetzt werden (1W4 Schaden bei einem mittelgroßen Alchemisten, 1W3 Schaden bei einem kleinen; *Ergreifen* siehe *Monsterhandbuch*, S. 299). Der Tentakel kann Gegenstände genauso gut handhaben und halten, wie die richtigen Arme des Alchemisten es können (dies gestattet dem Alchemisten beispielsweise eine Waffe in der einen Hand zu führen, mit der anderen eine Bombe zu werfen und mit dem Tentakel einen Trank zu halten). Im Gegensatz zu einem

Arm verfügt der Tentakel über keine Ausrüstungsplätze für magische Gegenstände.

**Tumorvertrauter (AF):** Der Alchemist erschafft einen winzigen oder sehr kleinen Tumor auf seinem Körper, meist auf dem Rücken oder dem Bauch. Mit einer Standard-Aktion kann sich der Alchemist den Tumor von seinem Körper ablösen lassen. Der Tumor ist dann eine eigenständige Kreatur, die vage einem als Vertrauten geeigneten Tier ähnelt (Fledermaus, Katze, usw.) und sich auch selbst fortbewegen kann. Der Tumor kann sich mit einer Standard-Aktion wieder mit dem Alchemisten verbinden. Der Tumor verfügt über alle Fähigkeiten des Tieres, dem er ähnelt (ein fledermausähnlicher Tumor kann z.B. fliegen), sowie die Fähigkeiten eines Vertrauten entsprechend der Zauberstufe des Alchemisten (diese dient als seine Magierstufe, auch wenn einige Vertrautenfähigkeiten für einen Alchemisten nutzlos sein könnten). Der Tumor verhält sich stets als der

Vertraute des Alchemisten, unabhängig davon ob er mit ihm verbunden oder selbständig ist (und verleiht dem Alchemisten einen Fertigungsbonus, das Talent *Wachsamkeit*, usw.). Wenn er mit dem Alchemisten verbunden ist, besitzt der Tumor *Schnelle Heilung 5*. Alle Extrakte und Mutagene eines Alchemisten zählen als Zauber hinsichtlich von Vertrautenfähigkeiten wie *Zauber teilen* und *Berührungszauber übermitteln*. Sollte ein Tumorvertrauter verlorengehen oder sterben, kann er nach einer Woche im Rahmen eines achtstündigen Rituals ersetzt werden, welches 200 GM pro Stufe des Alchemisten kostet.

**Überlebenswille (AF):** Der Alchemist ist derart vertraut mit den Banden zwischen seinem Körper und seinem Geist, dass es im Vergleich zu einer gewöhnlichen Person länger dauert bis er ins Totenreich hinüber gleitet. Er behandelt daher seine Konstitution als 10 Punkte höher um zu ermitteln, wann er stirbt – ein Alchemist mit einer Konstitution von 10 und dieser Entdeckung stirbt erst, sobald seine Trefferpunkte auf -20 sinken, statt bereits bei -10 TP. Wenn seine Konstitution (oder das entsprechende Gegenstück) auf 0 reduziert wird (beispielsweise durch Attributsschaden, Attributsentzug, Mali auf Konstitution, usw.), wird er bewusstlos und fällt ins Koma, wird aber erst getötet, wenn er weitere 5 Punkte Konstitutionsschaden, -entzug oder einen Malus erhält (genau genommen muss seine Konstitution erst auf -5 reduziert werden, um ihn auf diese Weise zu töten). Ein Alchemist muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Verkümmerte Gliedmaße (AF):** Der Alchemist erhält einen neuen Arm (linker



oder rechter Arm), der ihm aus dem Oberkörper wächst. Der Arm steht völlig unter seiner Kontrolle und kann nur durch Magie oder weite Kleidung verborgen werden. Der Arm verleiht dem Alchemisten keine zusätzlichen Angriffe oder Aktionen pro Runde, kann aber eine Waffe führen und z.B. im Rahmen von Kampf mit Zwei Waffen Angriffe ausführen. Der Arm kann Gegenstände genauso gut handhaben und halten, wie die richtigen Arme des Alchemisten es können (dies gestattet dem Alchemisten z.B., eine Waffe in der einen Hand zu führen, mit der anderen eine Bombe zu werfen und mit der dritten einen Trank zu halten). Der Arm besitzt eigene Ausrüstungsplätze „Hand“ und „Ring“, trotzdem kann der Alchemist aber immer nur insgesamt zwei Ringe und zwei magische Gegenstände für den Hand-Ausrüstungsplatz zur selben Zeit tragen. Ein Alchemist kann diese Entdeckung zwei Mal auswählen.

**Verstrickungsbombe (ÜF)\*:** Eine Kreatur, die von einer Verstrickungsbombe direkt getroffen wird, muss einen Rettungswurf gegen den SG der Bombe bestehen, oder sie wird verstrickt und am Boden festgeklebt, als wäre ihr ein Rettungswurf gegen einen Verstrickungsbeutel (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 160) misslungen. Kreaturen innerhalb des Flächenwirkungsbereiches, die ihre Rettungswürfe nicht schaffen, werden verstrickt, kleben jedoch nicht fest. Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt, werden nicht verstrickt.

**Verwirrungsbombe (ÜF)\*:** Die Bomben des Alchemisten beeinflussen die Wahrnehmung des Zieles, so dass dieses nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden kann. Eine Kreatur, die einen direkten Treffer durch eine Verwirrungsbombe erleidet, befindet sich für eine Runde pro Zauberstufe des Alchemisten unter der Wirkung des Zaubers *Verwirrung*. Senke den normalen Schaden der Bombe um 2W6 (eine Bombe, die normalerweise 6W6+4 Schadenspunkte verursachen würde, verursacht in Verbindung mit dieser Entdeckung nur 4W6+4 Schadenspunkte). Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

## CHIRURG (ARCHETYP)

Ein Alchemist, der anatomische Studien betreibt und sein Wissen zur Heilung einsetzt, ist ein Chirurg. Ein Chirurg besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Haltbares Heilmittel:** Auf der 2. Stufe verhalten sich die vom Alchemisten angefertigten Extrakte von Heilzaubern wie Haltbare Extrakte, so dass sie auch von Nichtalchemisten benutzt werden können. Wenn ein Chirurg seine Extrakte vorbereitet, kann er sich entscheiden, alle seine Haltbaren Heilmittel wirkungslos werden zu lassen, um an ihrer Stelle andere Extrakte vorzubereiten (andere Haltbare Extrakte dagegen belegen weiterhin die täglichen Extraktplätze des Alchemisten, bis sie verbraucht oder zerstört werden). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gift einsetzen.

**Schmerzmittel:** Auf der 5. Stufe erlernt der Alchemist, wie er seine Fertigkeit Heilkunst mit schmerzstillenden Drogen unterstützen kann. Er erhält das Bonustalent Fertigkeitfokus (Heilkunde). Jede Anwendung der Fertigkeit Heilkunde, bei der der Patient verletzt werden kann (z.B. beim Entfernen eines Dorns), verursacht nur den Minimal Schaden, wenn sie von einem Chirurgen ausgeführt wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Resistenz gegen Gift +4.

**Macht über den Tod:** Auf der 10. Stufe fügt ein Chirurg seinem Formelbuch *Lebensatem* als Extrakt des 4. Grades hinzu. Seine Fähigkeit Haltbares Heilmittel ist auf dieses Extrakt anwendbar. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Alchemisten geeignet: Heilende Berührung\*, Lebenselixier

## INTERNIST (ARCHETYP)

Ein Internist studiert Medizin, Ernährung und den lebenden Körper, um sich zu reinigen. Er hat die Hoffnung, durch alchemistische Mixturen und die Kontrolle über seine Lebensenergie Unsterblichkeit zu erlangen. Internisten entwickeln ungewöhnliche körperliche Fähigkeiten aufgrund ihres umfangreichen Wissens über die Funktionen des Körpers. Ein Internist besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Atemmeisterschaft:** Auf der 1. Stufe kann der Internist seinen Atem und den Fluss der Lebensenergie in seinem Körper kontrollieren. Ohne sich vorzubereiten, kann er seinen Atem für eine Anzahl von Minuten in Höhe seines KO-Modifikators anhalten (danach muss er Konstitutionswürfe ablegen, um nicht zu ersticken). Wenn er sich im Rahmen einer Vollen Aktion vorbereiten kann, kann er den Atem für eine Stunde pro Konstitutionspunkt anhalten. Der Alchemist kann doppelt solange ohne Nahrung oder Wasser auskommen, ehe er Mali erleidet. Er kann sich selbst mit einer Bewegungsaktion in einen Zustand von Winterschlaf versetzen, bei dem er bewusstlos ist und vollkommen tot erscheint – er erwacht zu einer von ihm vorbestimmten Zeit oder als Reaktion auf eine von ihm vorgegebene Bedingung. Dies legt er fest, wenn er sich in Winterschlaf begibt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Improvisierter Fernkampf.

**Bonustalent:** Ein Internist kann statt einer Entdeckung ein Bonustalent aus der folgenden Liste wählen: Betäubender Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Extra Ki, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Unbewaffneter Schlag), Verbesserter Unbewaffneter Kampf, Wachsamkeit, Waffenfokus (Unbewaffneter Schlag).

**Krankheitsresistenz:** Auf der 3. Stufe erhält ein Internist einen Bonus auf alle Rettungswürfe gegen Krankheit in Höhe seines Klassenbonus' gegen Gift. Wenn er das Klassenmerkmal Immunität gegen Gift erhält, wird er zugleich immun gegen Krankheiten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Alchemie.

**Reflexbewegung:** Ab der 6. Stufe kann ein Internist auf Gefahren reagieren, ehe seine Sinne diese eigentlich wahrnehmen. Er kann weder von unsichtbaren Angreifern auf dem falschen Fuß erwischt werden, noch verliert er seinen GE-Bonus auf seine RK. Er verliert seinen GE-Bonus auf die RK nur, wenn er bewegungsunfähig ist oder ein Gegner erfolgreich gegen ihn die Aktion: Finte (siehe *Pathfinder Grundregelwerk* unter Bluffen) anwendet. Sollte der Internist bereits durch eine andere Klasse Reflexbewegung besitzen, erhält er stattdessen automatisch Verbesserte Reflexbewegung (wie ein Schurke). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelles Vergiften.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Internisten geeignet: Großes Kognatogen\*, Kognatogen\*, Lebenselixier, Mächtiges Kognatogen\*, Mumifizierung\*, Spontane Heilung\* und Überlebenswille\*.



## KLONMEISTER (ARCHETYP)

Klonmeister duplizieren existierende Kreaturen, um besser zu verstehen, wie Leben erschaffen wird. Ein Klonmeister besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Bomben:** Die Bomben eines Klonmeisters verursachen einen Würfelschritt weniger Schaden als normal (gewöhnliche Bomben verursachen W<sub>4</sub>, Schallbomben W<sub>3</sub> usw.). Ansonsten bleibt das Klassenmerkmal Bombe unverändert.

**Schwächeres Simulakrum:** Auf der 7. Stufe fügt ein Klonmeister seinem Formelbuch *Schwächeres Simulakrum* als Extrakt des 3. Grades hinzu.

**Zweites Leben:** Auf der 8. Stufe kann ein Klonmeister einen Klon seiner selbst vorbereiten, der erwacht, wenn er getötet werden sollte. Dies kostet 5.000 GM und erfordert eine Woche Arbeit. Der Klon benötigt drei weitere Wochen, um zum Erwachsenen heranzureifen. Sollte er sterben, erwacht der Klon, als hätte der Klonmeister auf sich *Klon* gewirkt. Der Klonmeister kann stets nur einen eigenen Klon vorbereitet halten. Ungenutzte Klone verwesen nicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Resistenz gegen Gift +6 und Immunität gegen Gift.

**Simulakrum:** Auf der 13. Stufe fügt ein Klonmeister *Simulakrum* als Extrakt des 5. Grades seinem Formelbuch hinzu.

**Klon:** Auf der 16. Stufe fügt ein Klonmeister *Klon* als Extrakt der 6. Stufe seinem Formelbuch hinzu.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Klonmeisters geeignet: Alchemistisches Simulakrum\*, Doppelgängersimulakrum\*, Organe konservieren\* und Parasitärer Zwilling\*

## MENTALIST (ARCHETYP)

Während die meisten Alchemisten Mutagene benutzen, um ihre körperlichen Fähigkeiten auf Kosten ihrer geistigen Kräfte zu verstärken, nutzen manche die Alchemie, um das genaue Gegenteil zu erreichen: sie versuchen die Kraft des Verstandes und ihr Gedächtnis zu verbessern. Ein Mentalist kann unglaubliche Höhen geistiger Schärfe erreichen, leidet dafür aber unter anhaltenden, gebrechlich machenden Auswirkungen auf seinen Körper. Ein Mentalist besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Kognatogen:** Auf der 1. Stufe erlernt ein Mentalist, wie er ein Kognatogen herstellen kann. Diese Fähigkeit entspricht der gleichnamigen Entdeckung und ersetzt das Klassenmerkmal Mutagen (ein Mentalist kann keine Mutagene herstellen, außer er wählt die Entdeckung Mutagen\*).

**Perfekte Erinnerung:** Auf der 2. Stufe hat ein Mentalist sein Gedächtnis geschärft. Wenn er einen Wurf auf eine Wissensfertigkeit ausführt, kann er seinen IN-Modifikator ein zweites Mal hinzuaddieren. Ein Mentalist mit 5 Rängen in Wissen (Geschichte) und einem IN-Modifikator von +2 hätte somit einen Gesamtbonus von +9 (5+2x2), wenn er diese Fähigkeit nutzt. Der Mentalist kann ferner diese Fähigkeit einsetzen, um sich an etwas zu erinnern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gift einsetzen.

**Bonustalent:** Ein Mentalist kann statt einer Entdeckung eines der folgenden Talente wählen: Fertigkeitssfokus (Heilkunde, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen, Verkleiden, Zauberkunde oder eine beliebige Wissensfertigkeit)

**Sprachen:** Statt einer Entdeckung kann ein Mentalist drei Sprachen erlernen.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Mentalisten geeignet: Großes Kognatogen\*, Haltbares Mutagen, Mächtiges Kognatogen\*.

## PRÄPARATOR (ARCHETYP)

Manche Alchemisten sind davon besessen, exotische Kreaturen zu sammeln und zu konservieren. Diese Präparatoren können Tiere und Monster in Flaschen als Lehrmaterialien einsetzen, doch einige erlernen auch, wie sie sie für eine kurze Zeit wiederbeleben und für sich in den Kampf schicken können. Ein Präparator besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Präparierter Verbündeter I:** Auf der 2. Stufe fügt ein Präparator Mit Tieren umgehen der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Er fügt ferner *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* als Extrakt des 1. Grades seinem Formelbuch hinzu. Wenn er diesen Extrakt vorbereitet, bereitet er in Wirklichkeit ein sehr kleines, konserviertes Exemplar in einer Flasche vor (allerdings muss er sich erst bei Nutzung des Extraktes entscheiden, um welche Kreatur es sich handelt). Wenn der Alchemist die Flasche öffnet, erwacht das Exemplar zum Leben und wächst zu normaler Größe heran. Es dient dem Präparator nach den Richtlinien des Zaubers und gilt in allen anderen Belangen als herbeigezauberte Kreatur. Wenn die Dauer des Zaubers endet, zerfällt die konservierte Kreatur zu Staub. Sollte der Präparator über die Entdeckung *Haltbarer Extrakt* verfügen, kann auch ein anderer Charakter das haltbare Exemplar verwenden. Das Talent *Verstärkte Herbeizauberung* kann auf diese Exemplare angewandt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gift einsetzen.

**Präparierter Verbündeter II:** Auf der 5. Stufe fügt ein Präparator *Verbündeten der Natur herbeizaubern II* als Extrakt des 2. Grades seinem Formelbuch hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Resistenz gegen Gift +4.

**Präparierter Verbündeter III:** Auf der 8. Stufe fügt ein Präparator *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV* als Extrakt des 3. Grades seinem Formelbuch hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Resistenz gegen Gift +6.

**Präparierter Verbündeter IV:** Auf der 10. Stufe fügt ein Präparator *Verbündeten der Natur herbeizaubern V* als Extrakt des 4. Grades seinem Formelbuch hinzu.

**Präparierter Verbündeter V:** Auf der 14. Stufe fügt ein Präparator *Verbündeten der Natur herbeizaubern VII* als Extrakt des 5. Grades seinem Formelbuch hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Beständiges Mutagen.

**Präparierter Verbündeter VI:** Auf der 18. Stufe fügt ein Präparator *Verbündeten der Natur herbeizaubern IX* als Extrakt des 6. Grades seinem Formelbuch hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Entdeckung, welche er sonst auf der 18. Stufe machen würde.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Präparators geeignet: Organe konservieren\*, Schlick in Flaschen\*, Schwingen\*, Tentakel\* und Verkümmerte Gliedmaße\*.

## PSYCHONAUT (ARCHETYP)

Ein Psychonaut nutzt sein Wissen, um andere Bewusstseinszustände und sogar andere Existenzebenen zu erforschen. Ein Psychonaut besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Bomben:** Die Bomben eines Psychonauten verursachen einen Würfelschritt weniger Schaden als normal (gewöhnliche Bomben verursachen W<sub>4</sub>, Schallbomben W<sub>3</sub> usw.). Ansonsten bleibt das Klassenmerkmal Bombe unverändert.

**Vorahnung:** Auf der 5. Stufe fügt ein Psychonaut *Vorahnung* als Extrakt des 2. Grades seinem Formelbuch hinzu (der Extrakt benötigt keinen göttlichen Fokus als Komponente). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Resistenz gegen Gift +4.

**Übernatürliche Sinne:** Auf der 8. Stufe fügt ein Psychonaut *Ausspähung*, *Ausspähung entdecken*, *Hellhören/Hellsehen* und *Mit Toten sprechen* seinem Formelbuch als Extrakte des 3. Grades hinzu (ein *Extrakt: Ausspähung* benötigt keinen Fokus oder göttlichen Fokus als Komponente). Wenn ein Psychonaut *Mit Toten sprechen* einsetzt, erhält er die Gabe, mit den Rückständen des Geistes in der Leiche zu sprechen, er befähigt nicht die Leiche selbst hörbar zu sprechen. Ansonsten funktioniert der Extrakt wie der Zauber. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Resistenz gegen Gift +6.

**Bewusstseinsversetzung:** Auf der 10. Stufe fügt ein Psychonaut *Albtraum*, *Ebenenwechsel*, *Schwächere Astrale Projektion\**, *Telepathisches Band*, *Traum* und *Verständigung* seinem Formelbuch als Extrakte des 4. Grades hinzu (ein *Extrakt: Ebenenwechsel* benötigt keinen Fokus). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

**Mächtige Vorahnung:** Auf der 15. Stufe fügt ein Psychonaut *Moment der Eingebung* als Extrakt des 5. Grades seinem Formelbuch hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Schadenssteigerung seiner Bomben auf dieser Stufe.

**Meisterliche Vorahnung:** Auf der 17. Stufe fügt ein Psychonaut seinem Formelbuch *Sechster Sinn* als Extrakt des 6. Grades hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Schadenssteigerung seiner Bomben auf dieser Stufe.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Psychonauten geeignet: Ewiger Trank, Irrsinnsbombe, Trankwirkung ausdehnen, Überlebenswille\* und Verwirrungsbombe\*.

## REANIMATOR (ARCHETYP)

Ein Reanimator ist ein Alchemist, der entdeckt hat, wie er einer Leiche Leben einhauchen kann. Viele von ihnen arbeiten mit Nekromanten zusammen, um die feine Grenze zwischen den Welten der Lebenden und der Toten zu erforschen. Ein Reanimator besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Bomben:** Die Bomben eines Reanimators verursachen einen Würfelschritt weniger Schaden als normal (gewöhnliche Bomben verursachen W4, Schallbomben W3 usw.). Ansonsten bleibt das Klassenmerkmal Bombe unverändert.

**Einfache Reanimation:** Auf der 7. Stufe fügt ein Reanimator *Schwächeres Tote beleben\** seinem Formelbuch als Extrakt des 3. Grades hinzu. Wenn er diesen Extrakt verwendet, trinkt er ihn nicht selbst, sondern injiziert ihn der Leiche, die er beleben will. Diese erhebt sich eine Stunde später als untote Kreatur unter seiner Kontrolle. Der Extrakt kann nur Zombies (sowie Zombievarianten) erschaffen. Diese Fähigkeit ersetzt die Schadenssteigerung der Bomben des Reanimators auf dieser Stufe.

**Untote erschaffen:** Auf der 13. Stufe fügt ein Reanimator *Untote erschaffen* seinem Formelbuch als Extrakt des 4. Grades hinzu. Wenn er diesen Extrakt verwendet, trinkt er ihn nicht selbst, sondern injiziert ihn der Leiche, die er beleben will. Diese erhebt sich eine Stunde später als untote Kreatur unter seiner Kontrolle. Der Extrakt kann nur körperliche Untote erschaffen. Diese Fähigkeit ersetzt die Schadenssteigerung der Bomben des Reanimators auf dieser Stufe.

**Mächtigere Untote erschaffen:** Auf der 15. Stufe fügt ein Reanimator seinem Formelbuch *Mächtigere Untote erschaffen* als Extrakt des 5. Grades hinzu. Dies funktioniert ansonsten

wie der *Extrakt: Untote erschaffen*. Diese Fähigkeit ersetzt die Schadenssteigerung der Bomben des Reanimators auf dieser Stufe.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Reanimators geeignet: Alchemistischer Zombie\*, Ewiger Trank, Lebenselixier, Mumifizierung\* und Organe konservieren\*.

## VIVISEKTIONIST (ARCHETYP)

Ein Vivisektionist studiert Körper, um ihre Funktionen besser zu verstehen. Im Gegensatz zum Chirurgen dient dies aber nicht der Heilkunde, sondern eher Experimenten und dem Erwerb von Wissen, welches die meisten Leute als böse betrachten würden. Ein Vivisektionist besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Hinterhältiger Angriff:** Auf der 1. Stufe erhält ein Vivisektionist die Fähigkeit *Hinterhältiger Angriff* wie ein Schurke derselben Stufe. Sollte ein Charakter bereits aus einer anderen Klasse über das Klassenmerkmal *Hinterhältiger Angriff* verfügen, addieren sich die Stufen aus diesen Klassen auf, um die effektive Stufe als Schurke für den zusätzlichen Schaden zu bestimmen (ein Alchemist 1/Schurke 1 hätte *Hinterhältiger Angriff* +1W6 wie ein Schurke der 2. Stufe, ein Alchemist 2/Schurke 1 hätte *Hinterhältiger Angriff* +2W6 wie ein Schurke der 3. Stufe, usw.). Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Klassenmerkmal Bombe.

**Blick des Folterknechts:** Auf der 2. Stufe fügt ein Vivisektionist *Totenwache* seinem Formelbuch als Extrakt des 1. Grades hinzu.

**Grausamer Anatom:** Auf der 3. Stufe kann ein Vivisektionist seinen Fertigungsbonus für Wissen (Natur) anstelle seines Fertigungsbonus für Heilkunde benutzen.

**Qualvolle Verwandlung:** Auf der 7. Stufe fügt ein Vivisektionist *Anthropomorphes Tier\** seinem Formelbuch als Extrakt des 2. Grades hinzu. Wenn er diesen Extrakt benutzt, injiziert er ihn einem Tier als Teil einer zweistündigen Operation. Indem er mehrere Anwendungen dieses Extraktes bei der Operation verwendet, multipliziert er die Wirkungsdauer mit der Anzahl der genutzten Extrakte.

Auf der 9. Stufe fügt ein Vivisektionist *Böswillige Verwandlung* und *Erwecken* seinem Formelbuch als Extrakte des 3. Grades hinzu. Wenn er einen *Extrakt: Böswillige Verwandlung* oder *Extrakt: Erwecken* benutzt, injiziert er ihn dem Ziel (keiner Pflanze) als Teil einer 24-stündigen Operation. Er kann *Anthropomorphes Tier* bei einer Kreatur dauerhaft machen, indem er 7.500 GM aufwendet.

Auf der 15. Stufe fügt ein Vivisektionist *Regeneration* seinem Formelbuch als Extrakt des 5. Grades hinzu.

**Blutende Wunde:** Ein Vivisektionist kann den Schurkentrick *Blutende Wunde* statt einer Entdeckung auswählen.

**Schwächender Schlag:** Auf der 10. Stufe oder später kann ein Vivisektionist den Schurkentrick *Schwächender Schlag* statt einer Entdeckung auswählen.

**Entdeckungen:** Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Vivisektionisten geeignet: Alchemistisches Simulakrum\*, Bestienmutagen, Doppelgängersimulakrum\*, Gift konzentrieren, Organe konservieren\*, Parasitärer Zwilling\*, Schwingen\*, Tentakel\*, Tumorvertrauter\* und Verkümmerte Gliedmaße\*.

## BARDEN

Barden überbringen Nachrichten aus aller Welt, unterhalten Könige, wirken als Diplomaten ihrer Kultur und geben mündliche Überlieferungen an Bürgerliche und Adelige gleichermaßen weiter. Manche nennen sie Hansdampf-in-allen-Gassen und behaupten, dass sie von allem etwas, aber nichts richtig könnten – doch das stimmt nicht. Barden spezialisieren sich auf die Bewahrung der Geschichte und der Legenden und kennen die Mythen von Ländern der ganzen Welt. Ihr Wissen verleiht ihnen Macht, doch ihre größte Stärke stammt aus ihrem Verständnis für die Feinheiten der Kunst, egal ob Musik, Drama oder Komödie. Barden verstehen die Wirkung und die Anziehungskraft der Erzählkunst, der Lieder und des Tanzes und greifen auf dieses Wissen zurück, um übernatürliche Kräfte zu erschaffen, welche ihre eigenen Legenden begründen.

Dieser Abschnitt stellt Meisterstücke vor, spezialisierte Nutzungen des Klassenmerkmals Bardenauftritt, welche einem Barden erlauben, einzigartige Dinge zu tun. Im Anschluss daran werden neue Archetypen für Barden vorgestellt.

### MEISTERSTÜCKE

Talentierte Barden können Meisterstücke erlernen oder selbst erschaffen. Dies sind ungewöhnliche Anwendungen des Bardenauftritts, welche ein besonderes Training erfordern. Die Beschreibungen der Meisterstücke werden wie folgt aufgeführt:

**Name des Meisterstücks:** Neben dem Namen gibt dieser Eintrag an, welche Fertigkeit(en) in Auftreten für dieses Meisterstück erforderlich sind.

**Voraussetzungen:** Wie Talente haben auch Meisterstücke Voraussetzungen, welche ein Barde erfüllen muss, um sie erlernen zu können. Nur Barden können Meisterstücke erlernen.

**Kosten:** Mit dem Erlernen jedes Meisterstückes sind Kosten verbunden. Üblicherweise muss ein Barde auf einen seiner Bardenzauber eines bestimmten Grades verzichten oder das Meisterstück statt eines Talents erlernen. Der Barde kann auch auf den Zauber eines höheren Grades als angegeben verzichten (erfordert ein Meisterstück den Verzicht eines ihm bekannten Zaubers des 3. Grades, kann der Barde dafür auch einen Zauber des 4. Grades opfern).

**Effekt:** Dieser kurze Eintrag fasst zusammen, was beim Einsatz dieses Meisterstück geschieht. Sofern nicht anders beschrieben, sind die Effekte eines Meisterstücks stets übernatürlich. Unwilligen Kreaturen steht ein Willenswurf gegen den Effekt eines Meisterstücks zu, der SG beträgt  $10 + \frac{1}{2}$  Stufe des Bardens + CH-Modifikator des Bardens. Meisterstücke, welche Zauber duplizieren, nutzen die Zauberstufe des Bardens als Zauberstufe des Zaubereffektes.

**Aufwand:** Diese Zeile bestimmt, wie viele Runden an Bardenauftritt der Barde einsetzen muss, um das Meisterstück einsetzen zu können. In manchen Fällen kann der Barde die Dauer des Meisterstücks verlängern, indem er zusätzliche Runden an Bardenauftritt aufwendet, wie bei gewöhnlichen Bardenauftritten. Der Barde wendet die angegebene Anzahl an Runden des Bardenauftritts auf, wenn er mit seinem Meisterstück beginnt. Sollte er unterbrochen

werden, scheitert der Versuch und die aufgewandten Runden sind verloren.

**Aktion:** Diese Zeile benennt die Art von Aktion, die zur Ausführung des Meisterstücks erforderlich ist. Sollte nur eine Standard-Aktion nötig sein, dann ist auch die Fähigkeit, einen Bardenauftritt schneller zu aktivieren, anwendbar (auf der 7. Stufe ist die Aktivierung eine Bewegungsaktion, auf der 13. Stufe eine Schnelle Aktion). Sofern nicht anders beschrieben, wirken Effekte oder Talente, welche die Dauer eines Bardenauftritts verlängern (z.B. das Talent Nachwirkende Darbietung [siehe *Pathfinder Expertenregeln*]) nicht bei Meisterstücken.

Spielleiter können sich an diesen Meisterstücken als Vorlage für ihre eigenen Meisterstücke orientieren. Ein Meisterstück sollte in der Regel nicht mächtiger sein als ein Kleriker- oder Hexenmeister-/Magierzauber, den ein Zauberkundiger der Stufe wirken könnte, auf welcher der Barde das Meisterstück frühestens auswählen kann (ein Meisterstück, welches 7 Ränge in Auftreten erfordert, benötigt einen Barden der 7. Stufe und sollte daher nicht mächtiger sein als ein Kleriker- oder Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades).

### Aufmunternder Marsch (Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Schlaginstrumente)

Deine lebhaftere Musik lässt müde Beine wieder marschieren.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Blasinstrumente), (Saiteninstrumente) oder (Schlaginstrumente) 3 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 1. Grades.

**Effekt:** Diese fröhlichen und lebhaften Klänge ahmen das Geräusch menschlicher Schritte nach. Sie bauen sich langsam zu einem stetigen Marschierschritt auf. Wenn du diesen Auftritt vollendest, wirkt er auf einen Verbündeten in Hörweite pro eine deiner Stufen als Barde.

Dieses Meisterstück erhöht für 1 Stunde die Grundbewegungsrate des Zieles um +3 m. Diese Anpassung zählt als Verbesserungsbonus. Sie wirkt sich nur auf die Marschgeschwindigkeit und nicht auf andere Bewegungsarten wie Graben, Klettern oder Schwimmen aus. Wie bei jedem Effekt, der die Bewegungsrate erhöht, wirkt sich dieser auch auf die Sprungreichweite aus (siehe die Beschreibung der Fertigkeit Akrobatik im *Pathfinder Grundregelwerk*).

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt.

**Aktion:** 1 Minute.

### Blick ins Herz (Blasinstrumente/Saiteninstrumente)

Dein Lied dringt mitten ins Wesen einer Kreatur und schwächt diese gegen dich.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Blasinstrumente) oder Auftreten (Saiteninstrumente) 7 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 3. Grades.

**Effekt:** Diese unheimliche Melodie spielt mit den Schleiern der Erkenntnis und bohrt sich in den Fels der Wahrheit. Wenn der Auftritt endet, steht dem Ziel ein Willenswurf zu. Bei Misslingen verstehst du das eigentliche Wesen des Zieles – du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Charismawürfe, um das Ziel zu beeinflussen und einen Bonus von +2 auf die SG deiner Fähigkeiten und Zauber, welche die Handlungen der Kreatur beeinflussen würden (darunter auch Bezauberungs- und Zwangseffekte). Diese Boni halten einen Tag lang an.

Du musst eine Vorstellung davon haben, wer die Kreatur ist, ehe du mit diesem Lied beginnst. Hierzu musst du ent-

weder Nachforschungen angestellt oder die Kreatur direkt aus nicht weniger als 30 m beobachtet haben.

**Aufwand:** 5 Runden Bardenauftritt.

**Aktion:** 5 Volle Runden.

## Handel mit der Hölle (Saiteninstrumente)

Dein begabtes Spiel beschwört übernatürliche Diener.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Saiteninstrumente) 11 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 4. Grades.

**Effekt:** Dieses schnelle Stück harmonisiert mit den Schwingungen einer anderen Existenzebene und gestattet dir, eine extraplanare Kreatur zu dir zu holen und mit ihr über ihre Dienste zu verhandeln.

Wenn du diesen Auftritt beendest, ruft du einen oder mehrere Externare herbei, als würdest du *Verbündeter aus den Ebenen* wirken. Im Gegensatz zu *Verbündeter aus den Ebenen* entspricht diese Kreatur nicht zwangsläufig dem Willen deiner Gottheit und steht dir zunächst „neutral“ gegenüber. Da dein Auftritt jedoch ihr Interesse geweckt hat, bleibt sie maximal eine Minute, um in Erfahrung zu bringen, welchen Dienst du von ihr verlangst und welche Bezahlung du im Gegenzug anbietest. Sollte dir ein konkurrierender Charismawurf gegen die Kreatur gelingen (auf den du einen Bonus von +0 bis +6 erhältst; abhängig von der Art der Dienstleistung und der angebotenen Belohnung), stimmt sie zu, den Dienst zu erbringen. Ansonsten wirkt diese Fähigkeit wie *Verbündeter aus den Ebenen*.

Die bekannteste Version dieses Meisterstücks bezieht sich zwar auf einen infernal Handel, kann aber auch genutzt werden, um alle Arten extraplanarer Kreaturen zu beschwören (z.B. einen Archon, einen Elementar oder einen Proteaner). Andere Versionen und Arrangements dieses Meisterstücks können zwar andere Namen haben, doch die Effekte sind stets identisch.

**Aufwand:** 10 Runden Bardenauftritt.

**Aktion:** 10 Minuten.

## Haus der Eingebildeten Wände (Schauspielkunst)

Du kannst Gegner mit der Macht deiner Schauspielkunst gefangen setzen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Schauspielkunst) 10 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 4. Grades.

**Effekt:** Du stellst pantomimisch dar, wie du eine unsichtbare Wand errichtest. Mit deiner

Gestik deutest du an, wo sich die Wand befindet und wie diese verläuft. Die „Mauer“ ist nur für Kreaturen real, die dich bei der Aufführung dieses Meisterstücks sehen können (WIL, keine Wirkung). Bei dir und deinen Verbündeten misslingen die Rettungswürfe automatisch, sofern ihr diese Wand als real betrachten wollt (z.B. falls ihr die Wand wie eine Brücke behandeln wollt, um eine Schlucht zu überqueren, könnte sie genutzt werden). Für Kreaturen, welche die Wand für echt halten, besitzt sie Härte 8, 90 TP und einen SG zum Zerschlagen von 30 (mehrere an die Existenz der Wand glaubende Kreaturen können diese angreifen und schneller hindurch brechen, so als würden sie alle eine reale Wand angreifen, statt jeder ein eigenes mentales Konstrukt). Die Wand ist ein Illusionseffekt (Phantome). Da die Wand ein mentales Trugbild ist, hält sie körperlose Kreaturen auf, sofern ihnen kein Rettungswurf gelingt, da diese sie als magische Barriere wahrnehmen. Sie können aber immer noch die Wand umgehen, indem sie um diese herumgehen oder sich über bzw. unter ihr vorbei bewegen. Das Meisterstück hat keine Wirkung auf Gegenstände oder Kreaturen, die gegen mentale Effekte immun sind (dies kann beispielsweise dazu führen, dass ein Bogenschütze zwar durch die Mauer hindurch schießen, sie aber nicht körperlich passieren kann).

Mit jeder Anwendung dieser Fähigkeit kannst du ein Wandstück von 3 m x 3 m erschaffen; über mehrere Runden hinweg kannst du diese Wand entweder vergrößern oder andere Wände erschaffen. Diese bestehen alle so lange, wie du Runden an Bardenauftritt aufwendest, um sie zu erhalten. Die Wand ist nach ihrer Erschaffung unbeweglich. Ein Teil der Wand muss sich in oder am Rand deines Feldes befinden, ferner kannst du keine Wand erschaffen, die über deine natürliche Reichweite hinausgeht (du kannst aber ein Wandstück erschaffen, dich bewegen und das nächste Wandstück erschaffen, indem du diese Fähigkeit erneut benutzt). Sobald sie erschaffen wurde, existiert eine Wand so lange, bis du entweder deinen Auftritt beendest oder die betroffenen Kreaturen „hindurch brechen“. Fähigkeiten, welche die Dauer eines Bardenauftritts verlängern (z.B. das Talent *Nachwirkende Darbietung*, siehe *Pathfinder Expertenregeln*) wirken auf dieses Meisterstück.

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt pro Runde.

**Aktion:** 1 Standard-Aktion pro 3 m x 3 m Feld.

## Katzenschritt (Tanzen)

Deine geschmeidigen Bewegungen erlauben es dir und anderen, sicher und elegant zu landen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Tanzen) 5 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 2. Grades.



**Effekt:** Dieser flotte Tanz besteht aus einer Abfolge kleiner Schritte, die in mehrere Sprünge ausartet. Wenn du den Auftritt beendet hast, kannst du die nächsten 10 Minuten lang jede gefallene Strecke behandeln, als wäre sie um 1,50 m x deine Stufe als Barde geringer. Du kannst die erste Minute dieses Effektes aufwenden, um den Tanz einer Kreatur für je zwei deiner Stufen als Barde zu zeigen; sofern einem Schüler ein Wurf auf Auftreten (Tanzen) gegen SG 15 gelingt, erhält er ebenfalls die Vorteile dieses Meisterstücks für die restliche Wirkungsdauer.

**Aufwand:** 4 Runden Bardenauftritt.

**Aktion:** 4 Volle Runden.

## Menuett des Mitternachtsefus (Tanzen)

Dein mit Drehungen versehener, wirbelnder Tanz hilft beim Klettern und Hindernissen auszuweichen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Tanzen) 4 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 2. Grades.

**Effekt:** So wie Efeu an Mauern hochklettert und sich sogar über die felsigsten und unebensten Geländearten ausbreitet, treibt dein Tanz dich über Gestein hinweg und Wände hinauf. Solange du während deiner Bewegung den Auftritt aufrecht erhältst, kann du in jeder Runde 1,50 m schwieriges Gelände als normales Gelände behandeln. Dies erlaubt dir auch, einen 1,50 m-Schritt in schwieriges Gelände zu tun. Solange du dich mindestens 3 m seitwärts dabei bewegst, kannst du klettern, als hättest du eine Kletter-Bewegungsrate in Höhe deiner Grundbewegungsrate. Du kannst die erste Runde dieses Auftritts verwenden, um den Tanz einer Kreatur für jeweils zwei deiner Stufen als Barde vorzuführen. Sollte einem Schüler ein Wurf auf Auftreten (Tanzen) gegen SG 15 gelingen, erhält dieser ebenfalls die Vorzüge dieses Meisterstücks, solange du den Auftritt aufrechterhältst.

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt pro Runde.

**Aktion:** 1 Volle Runde.

## Rasender Pulsschlag (Blasinstrumente, Schlaginstrumente)

Dein antreibender Rhythmus jagt den Herzschlag deiner Gegner in die Höhe.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Schlaginstrumente) oder (Blasinstrumente) 7 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 3. Grades.

**Effekt:** Du erschaffst ein musikalisches Tempo, welches zunächst den Herzschlag deiner Feinde widerspiegelt und diesen dann gefährlich beschleunigt. Wenn du deinen Auftritt beendest, muss allen Feinden innerhalb von 9 m, die dich hören können, einen Rettungswurf gelingen oder sie erleiden 1W6 Schadenspunkte, da ihre hämmernden Herzen sie Blut schwitzen lassen. Kreaturen, die gegen Kritische Treffer immun sind, werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen. Jede Runde, in der du diesen Auftritt fortsetzt, hält auch der Blutungseffekt eine weitere Runde an. Fähigkeiten, welche die Dauer eines Bardenauftritts verlängern (z.B. das Talent Nachwirkende Darbietung, siehe *Pathfinder Expertenregeln*) wirken auf dieses Meisterstück.

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt pro Runde Blutungsschaden.

**Aktion:** 1 Standard-Aktion.

## Requiem des Gefallenen Priesterkönigs (Gesang, Redekunst)

Deine Darstellung enthüllt Wege, um die Zeit selbst zu betrügen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Gesang) oder (Redekunst) 10 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 3. Grades.

**Effekt:** Dieses Stück erzählt die Geschichte eines mächtigen Priesterkönigs, welcher sich der Zeit selbst entgegenzustellen schien, indem er trotz einer überwältigenden Schar an Feinden eine sichere Niederlage in einen Sieg verwandelte. Wenn du diesen Auftritt beendest, erhältst du die Fähigkeit, einmal die Zeit beschleunigen zu können.

Wenn du dieses Meisterstück vorträgst, erhältst du die Fähigkeit, eine Schnelle Aktion zu nutzen, um eine nicht-magische Aktion auszuführen, welche normalerweise eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion erfordert. Beispielsweise könntest du einen Vollen Angriff ausführen und anschließend eine Schnelle Aktion verwenden, um dich normal zu bewegen, eine Leichte Armbrust zu laden oder in derselben Runde eine Waffe ziehen. Du musst diese zusätzliche Aktion binnen 10 Minuten nach Beendigung des Meisterstücks ausführen, da der Vorteil andernfalls verloren ist.

Diese Fähigkeit addiert sich nicht zu anderen Effekten, welche deine Bewegungsrate erhöhen (wie *Hast*) oder die Zeit verändern (wie *Zeitstopp*).

Deine Verbündeten können ebenfalls aus diesem Meisterstück Vorteile ziehen, müssen dazu aber die ganze Zeit aufmerksam zuhören, weshalb sie keine anderen Aktionen ausführen können. Ferner musst du für jeden Verbündeten, welcher die Fähigkeit ebenfalls erhalten soll, zusätzlich eine Runde Bardenauftritt aufwenden (wenn der Effekt also dich und fünf andere betreffen soll, musst du 10 Runden Bardenauftritt aufwenden). Dies ist ein sprachabhängiger Effekt.

**Aufwand:** 5 Runden Bardenauftritt zzgl. 1 Runde für jede zusätzliche Person.

**Aktion:** 1 Minute.

## Schlaflied der Uralten Glut (Gesang)

Du kannst mächtige Kreaturen mit der Kraft deines Gesangs in Schlaf versetzen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Gesang) 7 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 3. Grades.

**Effekt:** Wenn du diesen beruhigenden Auftritt einsetzt, schläft ein Ziel innerhalb der Reichweite „Nah“ ein, als wäre es von dem Zauber *Tiefschlaf* betroffen. Dies wirkt so lange, wie du den Auftritt aufrechterhältst. Im Gegensatz zum Zauber, welcher zuerst schwächere Kreaturen betrifft, zielt dieses Meisterstück auf eine Kreatur deiner Wahl. Das Schlaflied benutzt zwar Worte, ist aber kein sprachabhängiger Effekt.

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt pro Runde.

**Aktion:** 1 Runde.

## Steingesicht (Komödie, Redekunst)

Deine Späße können selbst den härtesten Blick erweichen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Komödie) oder (Redekunst) 7 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 3. Grades.

**Effekt:** Du erzählst eine alte, lustige Geschichte über eine Frau, die sich weigerte, über irgendetwas zu lächeln, egal wie lustig es war. Nach einer Reihe zunehmend unwahrscheinlicher werdender Ereignisse, an denen ein Wagen voll Pferdemit, ein König und ein fliegender Teppich beteiligt waren, erhellte sich endlich ihre legendär finstere Miene. Wenn du den Auftritt beendest, wirkt auf das Ziel der Zauber *Stein zu Fleisch*.

**Aufwand:** 2 Runden Bardenauftritt.

**Aktion:** 1 Minute.

## Tanz der 23 Schritte (Tanzen)

Dieser komplizierte Tanz macht es schwerer, dich zu treffen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Tanzen) 4 Ränge

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 2. Grades.

**Effekt:** Die raschen Wechselschritte, Drehungen und Sprünge dieses komplexen Tanzes machen dich zu einem schwer zu treffenden Ziel, erschweren es dir aber auch, andere Handlungen auszuführen. Wenn du dieses Meisterstück einsetzt, erleidest du einen Malus von -2 auf deine Angriffswürfe im Nahkampf und auf deine Kapfmanöverwürfe. Außerdem muss dir ein Konzentrationswurf gegen SG 15 + Grad des Zaubers gelingen, um zaubern zu können. Im Gegenzug erhältst du einen Ausweichbonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Wenn du 8 Ränge in Auftreten (Tanzen) besitzt – und dann für jeweils 4 weitere Ränge – sinkt der Malus um -1 und der Ausweichbonus steigt um zusätzliche +1. Du kannst dieses Meisterstück mit Defensiv Kämpfen und dem Talent Defensive Kampfweise kombinieren, jedoch nicht mit Volle Verteidigung. Wenn du dieses Meisterstück einsetzt, wirkt es bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Fähigkeiten, welche die Dauer eines Bardenauftritts verlängern (z.B. das Talent Nachwirkende Darbietung, siehe *Pathfinder Expertenregeln*) wirken auf dieses Meisterstück und ermöglichen dir, die Vorzüge (und Mali) über mehrere Runden zum Preis einer Runde Bardenauftritt zu genießen.

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt.

**Aktion:** 1 Freie Aktion.

## Die Tiefen des Berges (Blasinstrumente, Schlaginstrumente)

Dein Trommeln kann Gestein zerbrechen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Blasinstrumente) oder Auftreten (Schlaginstrumente) 15 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 5. Grades.

**Effekt:** So wie ein Sänger mit einer perfekten Klangnote ein Weinglas zerbrechen kann, lässt deine Musik den Stein zerbersten. Fester Fels erzittert, bis er aufbricht. Wenn du den Auftritt beendest, erschaffst du ein Beben ähnlich dem Zauber *Erdbeben*. In jeder Runde, in der du weiterhin Runden an Bardenauftritt aufwendest, finden im Zielgebiet Nachbeben statt, welche die folgenden Auswirkungen besitzen:

**Höhlen, Kavernen oder Tunnel:** Kleinere Einstürze verursachen 4W6 Punkte Schaden (REF SG 5, halbiert) und halten jede Kreatur gefangen, die in solchen Bereichen davon überrascht wird.

**Klippen:** Weitere Klippen zerbrechen, wodurch Erdbeben entstehen, die sich halb so weit horizontal bewegen wie sie vertikal herabstürzen. Jede Kreatur im Weg eines solchen Erdbebens erleidet 4W6 Punkte Wuchtschaden (REF SG 5, halbiert) und wird unter dem Geröll gefangen.

**Offenes Gelände:** Jeder in diesem Bereich stehenden Kreatur muss ein Reflexwurf gegen SG 5 gelingen oder sie stürzt zu Boden. Im Boden öffnen sich Spalten und jede Kreatur am Boden fällt mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% in eine dieser Spalten (REF SG 10, um dies zu verhindern). Die Spalten sind 6 m tief und bleiben auch nach dem Ende des Bebens offen.

**Unter Geröll gefangen:** Jede Kreatur, welche durch die Effekte des Nachbebens gefangen wird, erleidet pro Minute 1W3 Punkte nichttödlichen Schaden, während sie so festsetzt. Sollte ein gefangener Charakter bewusstlos werden, muss er einen Konstitutionswurf gegen SG 5 bestehen oder erleidet jede Minute 1W3 Punkte tödlichen Schaden, so lange bis er befreit wird oder stirbt.

**Flüsse, Seen oder Marschen:** Bereiche, die sich durch das Erdbeben geleert haben, bleiben auch während des Nachbebens leer.

**Zauber:** Der SG für Konzentrationswürfe während eines Nachbebens beträgt 15 + Grad des Zaubers.

**Gebäude:** Jedes Gebäude in offenem Gelände erleidet 50 Schadenspunkte. Ein zusammenstürzendes Gebäude fügt allen Kreaturen im Inneren 4W6 Punkte Wuchtschaden zu (Reflex SG 5, halbiert) und setzt sie unter Geröll gefangen.

**Aufwand:** 10 Runden Bardenauftritt + 1 Runde für jede Runde an Nachbeben.

## Toccata und Fuge des Totentanzes (Blasinstrumente, Tasteninstrumente)

Deine unheimliche Musik lässt die Grenzen zwischen Leben und Tod verschwimmen und verwirrt die Sinne untoter Kreaturen.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Blasinstrumente) oder (Tasteninstrumente) 4 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 2. Grades.

**Effekt:** Die komplexen Noten und verschachtelten Wiederholungen dieses Meisterstückes lassen die Zuhörer an die zahllosen Verstorbenen vergangener Zeitalter denken und erfüllen sie mit subtiler Melancholie und grimmiger Akzeptanz der vorübergehenden Natur des Lebens. Es beginnt mit drei Noten, die immer wieder und immer schneller wiederholt werden, bis sie zu einem sinnesverwirrenden Wirbelsturm an Klängen werden. Bei Beendigung des Meisterstückes werden du und ein Verbündeter für jede deiner Stufen als Barde innerhalb der Hörweite vor Untoten verborgen, als stündet ihr unter dem Effekt des Zaubers *Vor Untoten verstecken*. Wie bei *Vor Untoten verstecken* endet der Vorteil aus diesem Auftritt für alle Empfänger, wenn nur einer den Effekt unterbricht. Du kannst eine zusätzliche Runde Bardenauftritt aufwenden, während du das Meisterstück aufführst oder aufrecht erhältst, um einen Refrain einem bestimmten Verbündeten zu widmen – selbst wenn ein Verbündeter den *Vor Untoten verstecken*-Effekt bricht, bleibt der Empfänger der Widmung solange verborgen, wie er nicht selbst den Effekt bricht. Du kannst mehrere Refrains widmen (maximal einen pro Runde), solange du hierzu jedes Mal eine zusätzliche Runde Bardenauftritt aufwendest.

**Aufwand:** 1 Runde Bardenauftritt pro Runde des Auftritts, +1 Runde pro betroffenen Verbündeten, +1 Runde pro gewidmeten Refrain.

**Aktion:** 1 Minute.



## Der törichte Gorrok (Komödie, Schauspielkunst)

Deine Darbietung beschwört Höllenfeuer und Salz, um Pflanzen zu zerstören.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Komödie) oder Auftreten (Schauspielkunst) 6 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 2. Grades.

**Effekt:** Diese pantomimische Darbietung erzählt von Gorrok, einem törichten Bauern, dem es nicht gelang, dem rasch wachsenden Unkraut auf seinem Land Herr zu werden. Daher schloss er mit einem Teufel einen Pakt. Dieser verbrannte die Erde mit Salz und grausamer Hitze, so dass der zuvor fruchtbare Boden für Jahrhunderte unfruchtbar wurde. Wenn du den Auftritt beendest, kannst du einen 9 m-Kegel oder eine 18 m-Linie aus brennender Luft und heißem Salz erschaffen. Pflanzen und Schlicke in diesem Bereich erleiden 1W6 Punkte Schaden für jede deiner Stufen als Barde (Maximum 10W6), dieser Schaden ist zur Hälfte Feuer- und zur Hälfte Stichschaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Andere Kreaturen als Pflanzen oder Schlicke erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf nur halben Schaden oder keinen Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

**Aufwand:** 2 Runden Bardenauftritt.

**Aktion:** 1 Volle Runde.

## Winde der Fünf Himmel (Redekunst, Schauspielkunst)

Du kontrollierst die Winde, indem du eine Geschichte über die Überheblichkeit der Sterblichen erzählst.

**Voraussetzungen:** Auftreten (Redekunst) oder (Schauspielkunst) 10 Ränge.

**Kosten:** Talent oder bekannter Bardenzauber des 4. Grades.

**Effekt:** Dieser kurze Monolog erzählt von einem Dorfpriester, der den Göttern Befehle erteilen wollte. Dies erzürnte die Wettergötter derart, dass sie ihm genau das gaben, was er wollte, so dass die langatmigen Predigten des Priesters seinen Tempel auseinander rissen und die Gemeinde in alle Winde verstreuten. Wenn du diesen Auftritt vollendest, beschwörst du einen mächtigen Wind, als hättest du *Windkontrolle* gewirkt.

**Aufwand:** 3 Runden Bardenauftritt.

**Aktion:** 3 Volle Runden.

## BERÜHMTHEIT (ARCHETYP)

Eine Berühmtheit ist bekannt dafür, dass man sie kennt. Ein solcher Barde ist ein Meister von Auftritten, welche die Vorstellungskraft und die Aufmerksamkeit seines Publikums fesseln. Er nutzt sein Charisma, seine Schläue und seine Taten, um seinen Ruf zu steigern – und den seiner Gefährten.

**Berühmt:** Auf der 1. Stufe kann die Berühmtheit eine Region auswählen, in der sie berühmt ist. In dieser Gegend ist es wahrscheinlicher, dass die Einheimischen dem Barden gegenüber freundlich gesinnt sind. Der Barde erhält einen Bonus bei Würfeln auf Diplomatie und Einschüchtern in dieser Region und zum Beeinflussen von Bewohnern dieser Region.

Auf der 1. Stufe handelt es sich bei dieser Region um eine Ansiedlung oder Ansiedlungen mit höchstens 1.000 Bewohnern. Der Modifikator bei Würfeln auf Diplomatie

und Einschüchtern beträgt +1. Während die Berühmtheit bekannter wird, erfahren andere Regionen von ihm, dabei handelt es sich meist um Orte, an denen er lebt oder wohin er gereist ist, oder um benachbarte Ansiedlungen, in denen er bereits bekannt ist. Seine Boni gelten dann bei noch mehr Bewohnern. Auf der 5. Stufe umfasst die Region bereits eine Ansiedlung oder Ansiedlungen mit höchstens 5.000 Leuten und der Modifikator steigt bei Würfeln auf Diplomatie und Einschüchtern auf +2. Auf der 9. Stufe umfasst die Region eine Ansiedlung oder Ansiedlungen mit höchstens 25.000 Bewohnern und der Modifikator steigt bei Würfeln auf Diplomatie und Einschüchtern auf +3. Auf der 13. Stufe umfasst die Region eine Ansiedlung oder Ansiedlungen mit bis zu 100.000 Bewohnern und der Modifikator steigt bei Würfeln auf Diplomatie und Einschüchtern auf +4. Ab der 17. Stufe ist der Barde derart berühmt, dass die meisten Bewohner der Zivilisation von ihm gehört haben (nach Maßgabe des SL), der Modifikator bei Würfeln auf Diplomatie und Einschüchtern steigt auf +5. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

**Bardenauftritt:** Eine Berühmtheit erhält die folgenden Arten des Bardenauftritts:

**Menge versammeln (AF):** Auf der 5. Stufe ist die Berühmtheit begabt darin, ein Publikum bei seinen Auftritten um sich zu scharen. Wenn er sich in einer Ansiedlung oder bewohnten Gegend aufhält, kann er rufen, singen oder anderweitig auf sich aufmerksam machen, um ein Publikum anzulocken. Die Größe der Menge hängt von der örtlichen Bevölkerung ab, entspricht in der Regel aber der ½ Stufe des Bardens x dem Ergebnis des Wurfes auf Auftreten. Die Menge versammelt sich binnen 1W10 Runden. Sollte es dem Barden nicht gelingen, das Interesse der Menge zu gewinnen (z.B. indem er auftritt, Kleinkinder küsst, Faszinieren einsetzt, usw.), löst sie sich im Laufe der folgenden 1W10 Runden wieder auf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

**Glänzender Stern (ÜF):** Auf der 8. Stufe hat die Berühmtheit gelernt, die Aufmerksamkeit so absolut auf sich zu lenken, dass selbst anwesende Gefahren die ihn verehrende Menge nicht ablenken können. Wenn er Faszinieren einsetzt, erleidet ein Ziel, welchem aufgrund potentieller Gefahr ein Rettungswurf zusteht, um den Effekt zu brechen, einen Malus von -4 auf den Rettungswurf, und selbst offenkundige Bedrohungen erfordern einen Rettungswurf statt den Effekt automatisch zu brechen. Kreaturen, die von der Fähigkeit Faszinieren des Bardens betroffen sind, ignorieren den Zustand Erschüttert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Klagelied.

## DEMAGOGE (ARCHETYP)

Der Demagoge gibt sich nicht damit zufrieden, andere zu unterhalten und zuweilen lehrreiche Darbietungen zu geben, sondern strebt danach, sein Publikum entflammen zu lassen. Mit sorgfältig gewählten Worten und Klängen, welche von einem Moment zum anderen für Veränderungen sorgen können, treibt er es einem speziellen Zweck zu.

**Berühmt:** Auf der 1. Stufe ist ein Demagoge in einer bestimmten Region berühmt. Diese funktioniert wie die Fähigkeit Berühmt des Bardenarchetypen der Berühmtheit, nur dass die Fertigungsboni beim Demagogen bei Würfeln auf Bluffen und Einschüchtern Anwendung finden statt auf Diplomatie und Einschüchtern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

**Bardenauftritt:** Ein Demagoge erhält die folgenden Arten des Bardenauftritts:

**Menge versammeln (AF):** Auf der 5. Stufe erhält der Demagoge die Fähigkeit, rasch eine Menge um sich zu scharen. Diese Fähigkeit ist identisch mit der Fähigkeit Menge versammeln des Bardenarchetypen der Berühmtheit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

**Aufruf zur Gewalt (AF):** Auf der 6. Stufe kann der Demagoge seinen Bardenauftritt nutzen, um den Zorn einer von ihm faszinierten Menge anzustacheln. Der Einsatz dieser Fähigkeit unterbricht nicht den Fasziniereneffekt, erfordert zur Aktivierung aber eine Standard-Aktion (neben der Freien Aktion, mit welcher der Fasziniereneffekt aufrechterhalten wird). Der Barde wählt eine Anzahl von Zielen in Höhe seiner Stufe aus, welche einen Willenswurf gegen SG 10 + seine ½ Stufe als Barde + seinem CH-Modifikator machen müssen. Bei Misslingen werden diese Ziele für eine Anzahl von Runden in Höhe der Stufe des Barden von *Wut* erfasst. Der Barde legt das beabsichtigte Ziel der Gewalt fest (entweder nachdem er diese Fähigkeit eingesetzt hat oder als Teil seines Auftritts). Die wütenden Mitglieder der Menge greifen dieses Ziel sofort an, sofern dies möglich ist. Das Ziel muss nicht anwesend sein („Tötet den König“ ist daher eine mögliche Option). Es kann auch ein Gegenstand anstatt einer Person sein („Zerstört das Gefängnis!“ ist ebenfalls möglich). Andere Angehörige der Menge könnten sich anschließen, erhalten aber nicht die Vorteile des Zaubers *Wut*. Dies ist ein schallbasierter Effekt, auf den mittels Bannlied eingewirkt werden kann. Sollten zwei oder mehr Barden versuchen, die Menge auf unterschiedliche Ziele zu hetzen, müssen sie konkurrierende Charismawürfe ablegen; die Menge folgt den Anweisungen des Siegers. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einflüsterung.

**Rechtmäßiger Zweck (AF):** Auf der 18. Stufe kann ein Demagoge die Gefühle einer Menge beeinflussen und diese auf einen gemeinsamen Zweck ausrichten. Zuerst muss er die Menge faszinieren und Aufruf zur Gewalt nutzen, ohne ein Ziel zu bestimmen. Nun kann er Rechtmäßiger Zweck einsetzen. Statt mit Zorn erfüllt er die Menge mit einem Ziel. Faszinierten Kreaturen muss ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Bardens + CH-Modifikator des Bardens gelingen, um dem Effekt widerstehen zu können. Jene, denen der Wurf misslingt, unterliegen der Wirkung von *Massen-Einflüsterung*; für einen Tag beschäftigen sie sich mit einer plausiblen Idee. Diese Fähigkeit wird in der Regel genutzt, um Rebellionen anzufachen, einen König zu stürzen, ein wohlmeinendes Gebäude wie ein Waisenhaus zu errichten oder Geld für einen bestimmten Zweck zu sammeln. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Massen-Einflüsterung.

## GEISHA (ARCHETYP)

In manchen Kulturen ist die Rolle des professionellen Unterhaltungskünstlers mit großem Ansehen verbunden. Speziell ausgebildete Unterhaltungskünstler, die als Geisha bezeichnet werden, werden für ihr Äußeres und ihre Fertigkeit in der Konversation, der Musik, dem Tanz, dem Gesang, der Dichtkunst und der Kalligraphie gepriesen. Eine Geisha bietet gesellschaftlichen Status und Gesellschaft, nicht aber körperliche Intimitäten.

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Geishas sind geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen und einer Mönchswaffe. Geishas sind nicht geübt im Umgang mit Rüstungen oder Schilden. Im Gegensatz zu Barden riskieren sie arkane Zauberpatzer, wenn sie in leichter Rüstung zaubern oder während sie einen Schild benutzen. Dies ersetzt den Umgang mit Waffen und Rüstungen des gewöhnlichen Bardens.

**Teezeremonie (ÜF):** Indem eine Geisha 10 Minuten mit der Vorbereitung einer kunstvollen Teezeremonie verbringt, kann sie auf ihre Verbündeten Lied des Mutes, Lied des Erfolges, Lied der Größe oder Lied des Heldenmuts wirken. Die Effekte der Teezeremonie halten 10 Minuten an. Die Geisha muss für jede betroffene Kreatur 4 Runden Bardenauftritt aufwenden.

**Geishawissen:** Eine Geisha addiert ihre halbe Stufe als Barde (Minimum 1) bei Würfeln auf Diplomatie, Handwerk (Kalligraphie), Wissen (Adel) und einer Art von Auftreten ihrer Wahl hinzu (Gesang, Redekunst, Saiteninstrumente, Schauspielkunst, Schlaginstrumente oder Tanzen). Sie kann Würfe auf diese Fertigkeiten auch ungeübt machen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardwissen.

**Schriftrolle schreiben:** Eine Geisha erhält das Bonustalent Schriftrolle schreiben.

## KLAGESÄNGER (ARCHETYP)

Klagesänger sind die Komponisten ruhiger Trauerlieder für die Verstorbenen und gewaltiger Requien für jene Toten, derer man sich noch lange erinnert. Sie meistern musikalische Werkzeuge und Ausdrücke, welche Herz und Hirn der Lebenden wie der Toten ansprechen.

**Bardenauftritt:** Ein Klagesänger erhält die folgenden Arten des Bardenauftritts:

**Totentanz (ÜF):** Auf der 10. Stufe kann ein Klagesänger seinen Bardenauftritt nutzen, um die Knochen oder Leichen der Toten sich erheben und für ihn kämpfen zu lassen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Tote beleben*, die erschaffenen Skelette oder Zombies bleiben aber nur solange belebt, wie der Klagesänger seinen Auftritt aufrechterhält. Sobald er aufhört, zerfallen alle erschaffenen Untoten zu Aas bzw. einem Berg Knochen zusammen. Leichen oder Knochen können mit dieser Fähigkeit nur einmal belebt werden. Im Gegensatz zu *Tote beleben* erfordert Totentanz keine Komponenten und gehört nicht der Kategorie Böse an. Dieser Auftritt ersetzt Tausendsassa.

**Verfolgter Blick (AF):** Auf der 2. Stufe erhält der Klagesänger einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht, Entzug von Lebenskraft sowie Todes- und nekromantische Effekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

**Geheimnisse des Grabes (AF):** Auf der 2. Stufe erhält ein Klagesänger einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Barde auf seine Würfe für Wissen (Religion) zum Identifizieren von Untoten und ihren Fähigkeiten. Ein Klagesänger kann geistesbeeinflussende Zauber auf Untote wirken, als wären es lebende Wesen, selbst wenn sie keinen Verstand besitzen (Zauber, die nur Humanoide betreffen, wirken jedoch nicht auf sie, selbst wenn sie zu Lebzeiten Humanoide waren). Ferner kann er auf der 2. und dann jeder weiteren vierten Stufe (6., 10., ...) einen Nekromantiezauber von der Zauberliste jeder beliebigen arkanen zauberkundigen Klasse seiner Liste bekannter Zauber hinzufügen.

**Unheimlicher Refrain (ÜF):** Auf der 6. Stufe ist der Klagesänger imstande, in den Herzen seiner Zuhörer Urängste zu erwecken. Er kann einen Wurf auf Auftreten (Schlaginstrumente) oder Auftreten (Tasteninstrumente) anstelle eines Wurfes auf Einschüchtern machen, um einen Gegner zu entmutigen; hierbei erhält er einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Barde. Ferner unterliegen alle Rettungswürfe gegen von ihm erzeugte Furchteffekte einem Malus von -2, welcher alle weiteren fünf Stufen (10., 15., ...) um -1 ansteigt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Einflüsterung*.



## SCHALLBRECHER (ARCHETYP)

Es heißt, dass Worte tiefere Wunden reißen als jede Klinge. Der Schallbrecher beweist, dass dies stimmt. Er nutzt Musik und Worte als Waffe und macht aus seinen Auftritten eine tödliche Botschaft.

**Bardenauftritt:** Ein Schallbrecher erhält die folgenden Arten des Bardenauftritts, von denen keiner schneller als mit einer Standard-Aktion eingesetzt werden kann:

**Schallschlag (ÜF):** Auf der 3. Stufe kann der Schallbrecher eine Runde Bardenauftritt mit einer Standard-Aktion aufwenden, um einen Schwall mit Schallenergie aufgeladener Worte auf eine Kreatur oder einen Gegenstand zu richten. Dieser Auftritt verursacht 1W4 + Schadenspunkte in Höhe der Stufe des Barden bei einem Gegenstand, bzw. die Hälfte davon bei einer lebenden Kreatur. Dieser Auftritt ersetzt Lied des Erfolges.

**Wirre Worte (ÜF):** Auf der 6. Stufe kann ein Schallbrecher einen Auftritt mit einer Standard-Aktion beginnen und dabei mit einem mächtigen Ton für jede Stufe als Barde (maximal 10) um sich schlagen. Jeder Ton wirkt auf ein Ziel innerhalb von 9 m. Dabei handelt es sich um Berührungsangriffe im Fernkampf. Jedes seltsame Wort verursacht 1W8 + CH-Bonus des Barden Schadenspunkte (RW ZÄH, halbiert). Der Barde entscheidet sich bei jedem Wort, ob dieses Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursacht. Dieser Auftritt ersetzt Einflüsterung.

## SINGENDER HEILER (ARCHETYP)

Worte können verletzen, aber auch heilen. Der Singende Heiler bringt Frieden und lindert den Schmerz, besänftigt aufgewühlte Gefühle und liefert dem geschundenen Leib Balsam.

**Verbesserte Heilung (ÜF):** Ein Singender Heiler kann am Tag entsprechend seinem CH-Modifikator oft einen Heilungseffekt eines Zauber wirkenden oder Zauber auflösenden Gegenstandes auf der Zauberstufe in Höhe seiner Stufe als Barde wirken lassen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

**Bardenauftritt:** Ein Singender Heiler erhält die folgenden Arten des Bardenauftritts:

**Heilender Auftritt (ÜF):** Ein Barde der 14. oder höheren Stufe kann seinen Bardenauftritt nutzen, um einen Effekt zu erzeugen, der bei einem lebenden Wesen wie der Zauber *Heilung* und bei einer untoten Kreatur wie *Leid* wirkt. Dabei entspricht die Stufe des Barden der Zauberstufe des Effektes. Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss der Barde 5 Runden ununterbrochen auftreten und dabei vom Ziel gesehen und gehört werden. Der Heilende Auftritt basiert auf hörbaren und sichtbaren Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Furcht.

**Begräbnisballade (ÜF):** Ein Barde der 20. oder höheren Stufe kann seinen Bardenauftritt einsetzen, um einen Effekt ähnlich *Auferstehung* auf eine tote Kreatur zu wirken, wobei seine Zauberstufe seiner Stufe als Barde entspricht. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 30 Runden ununterbrochener Darbietung und das Ziel darf die ganze Zeit nicht weiter als 3 m vom Barden entfernt sein. Die Begräbnisballade basiert auf hörbaren und sichtbaren Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tödliche Melodie.

## TIERFLÜSTERER (ARCHETYP)

Ein Tierflüsterer konzentriert sich nicht auf die Ohren und den Verstand von Menschen, sondern auf die Kreaturen der Wildnis und jene in den Eingeweiden der Städte.

**Tierfreund:** Ein Tierflüsterer wählt eine Tierart wie Affen, Bären, Dachse, Eber, Katzen, Schlangen, usw. aus. Er erhält einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen, um Tiere der ausgewählten Art zu beeinflussen. Tiere dieser Art stehen dem Barden stets wenigstens „Neutral“ gegenüber und greifen ihn nur an, wenn er sie zuerst angreift. Tiergefährten und magisch kontrollierten Tieren kann aber befohlen werden, den Barden anzugreifen, sofern der kontrollierenden Kreatur ein konkurrierender Charismawurf gegen den Barden gelingt (dieser Wurf kann einmal pro Runde gemacht werden, bis er gelingt, danach sind keine weiteren Würfe mehr erforderlich). Übernatürliche Versionen von Tieren (z.B. Tiere mit der Schablone *Infernale Kreatur*) können einen konkurrierenden Charismawurf gegen den Barden mit einem Bonus von +4 auf den Wurf machen, um ihr Zögern zu überwinden. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf andere Kreaturen als Tiere. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Faszinieren.

**Sprecher der Natur:** Auf der 5., 11. und 17. Stufe wählt der Tierflüsterer eine weitere Tierart für seine Fähigkeit von Tierfreund aus. Der Barde kann beliebig oft *Mit Tieren sprechen* auf Tiere seiner ausgewählten Arten anwenden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

**Bardenauftritt:** Ein Tierflüsterer erhält die folgenden Arten des Bardenauftritts:

**Besänftiger Auftritt:** Auf der 3. Stufe kann ein Tierflüsterer seinen Bardenauftritt nutzen, um Tiere zu beeinflussen. Dies funktioniert wie die Druidenfähigkeit *Tierempathie*, nur dass der Barde eine Runde Bardenauftritt aufwenden und einen Wurf auf Auftreten machen muss. Sollte der Barde bereits von einer anderen Klasse her über *Tierempathie* verfügen, addiert er seine Stufen in den Klassen, die *Tierempathie* geben, zum Ergebnis seines Wurfes auf Auftreten, um ein Tier zu beeinflussen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Erfolges.

**Ratten anlocken:** Auf der 5. Stufe kann ein Tierflüsterer 1W3 Rattenschwärme mit seinem Bardenauftritt herbeizaubern. Diese bleiben, solange er seinen Auftritt fortsetzt. Auf der 11. Stufe zaubert er statt 1W3 Schwärmen 2W3 Schwärme mit der Schablone für *Verbesserte Kreaturen* herbei. Auf der 17. Stufe steigt die Zahl der herbeigezauberten Schwärme auf 3W3. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

**Verbündeten der Natur herbeizaubern:** Auf der 1. Stufe fügt der Tierflüsterer *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* der Liste seiner Bardenzauber und der ihm bekannten Bardenzauber des 1. Grades hinzu. Auf der 4. Stufe (wenn er Zugang zu Zaubern des 2. Grades erlangt) fügt er *Verbündeten der Natur herbeizaubern II* als Zauber des 2. Grades hinzu und alle weiteren drei Stufen, bis er auf der 16. Stufe *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI* als Zauber des 6. Grades seiner Zauberliste und der Liste der ihm bekannten Zauber hinzu fügt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Masseneinflüsterung*.

## DRUIDE

Druiden sind Bewahrer der Natur, welche die ödesten Wüsten sowie die grünsten Wälder beschützen. Durch ihre Verbundenheit zu den Tieren und den Elementen erlernen sie die mächtigsten Geheimnisse, welche die Natur zu bieten hat, und verfügen über große Macht in Form magischer Fähigkeiten wie der Gestalt eines Tieres und einer großen Anzahl geeigneter Zauber. Egal ob sich ein Druider, um sein Ziel zu erreichen, der grundlegenden Magie der Elemente bedient oder sich auf die Fänge und Klauen der wilden Tiere verlässt, er ist eine Kraft, die man nicht ignorieren sollte. Jeder, dessen Handlungen die Wildnis bedroht, welche den Druiden am Herzen liegt, sollte besser auf der Hut vor den ihn ereilenden Konsequenzen sein.

Der folgende Abschnitt befasst sich mit neuen Tier- und Geländedomänen für Druiden, Ungeziefergefährten für Druiden, die keinen traditionellen Tiergefährten möchten, sowie neuen Archetypen für Druiden.

### TIER- UND GELÄNDEDOMÄNEN

In diesem Abschnitt werden neue Regeln zu Tier- und Geländedomänen vorgestellt. Dabei handelt es sich um Domänen, die spezialisiert sind als die Domänen der Pflanzen, der Tiere, des Wetters oder der Elemente. Ein Druider mit der Fähigkeit Bund mit der Natur kann eine Gelände- oder eine Tierdomäne anstelle einer der im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Domänen wählen. Wie Klerikerdomänen besitzen Gelände- und Tierdomänen Fähigkeiten und Domänenzauber. Ein Druider, der eine Gelände- oder Tierdomäne wählt, erhält einen Domänenzauberplatz für jeden Zaubergrad. Ein Druider, der zudem eine Gottheit verehrt (im Gegensatz zur Natur im Allgemeinen), kann keine Gelände- oder Tierdomäne wählen, welche dem Machtbereich seiner Gottheit widerspricht. Zauber, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches. Zauber, die mit zwei Sternchen (\*\*) markiert sind, befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*.

Sollte die Domänenfähigkeit einer Gelände- oder Tierdomäne einen Rettungswurf verlangen, beträgt der SG 10 + ½ Stufe des Druiden + dem WE-Modifikator des Druiden. Andere naturorientierte Klassen mit Zugang zu Domänen können ebenfalls eine Gelände- oder Tierdomäne statt einer gewöhnlichen Domäne auswählen.

#### Adlerdomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Deine Geist fliegt mit den mächtigsten und edelsten aller geflügelten Kreaturen.

**Vertrauter:** Du erhältst einen Falkenvertrauten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 68). Deine effektive Stufe als Magier entspricht bei dieser Fähigkeit deiner Stufe als Druider. Um die Kräfte deines Vertrauten zu bestimmen, addieren sich deine Stufen als Druider zu Stufen aus anderen Klassen, welche Vertraute gewähren.

**Adlerauge (ÜF):** Mit einer Schnellen Aktion kannst du zu einem Angriffswurf im Fernkampf oder einem Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung deine halbe Stufe als Druider (Minimum +1) hinzufügen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Entrinnen im Flug (AF):** Auf der 6. Stufe erhältst du, während du fliegst, die Fähigkeit Entrinnen (wie ein Schurke). Auf der 12. Stufe erhältst du während des Fliegens Verbessertes Entrinnen.

**Domänenzauber:** 1. - *Aspekt des Adlers\*\**, 2. - *Pracht des Adlers*, 3. - *Fliegen*, 4. - *Windstrom\*\**, 5. - *Überlandflug*, 6. - *Flug der Riesenadler\**, 7. - *Tiergestalt (nur Vögel)*, 8. - *Sonnenfeuer*, 9. - *Winde der Vergeltung\*\**.

#### Affendomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Die ausgeglichene Weisheit, Befähigung, Beweglichkeit und Verspieltheit des Affen sind das Vorbild für deine spirituelle Disziplin.

**Vertrauter:** Du erhältst einen Affenvertrauten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 68). Deine effektive Stufe als Magier entspricht bei dieser Fähigkeit deiner Stufe als Druider. Um die Kräfte deines Vertrauten zu bestimmen, addieren sich deine Stufen als Druider zu Stufen aus anderen Klassen, welche Vertraute gewähren.

**Athletik des Affen (ÜF):** Mit einer Freien Aktion kannst du bei einem Fertigkeitwurf auf Akrobatik, Fingerfertigkeit, Klettern oder Mechanismus ausschalten einen Kompetenzbonus in Höhe deiner halben Stufe als Druider (Minimum +1) hinzuaddieren. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Weitreichende Fingerfertigkeit (ÜF):** Auf der 6. Stufe kannst du Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten auf eine Entfernung von 9 m einsetzen. Über eine solche Entfernung zu arbeiten erhöht den SG des Fertigkeitwurfes um 5. Ferner kannst du bei diesem Wurf nicht 10 nehmen. Jeder von dir manipulierte Gegenstand darf höchstens 5 Pfund wiegen. Du kannst diese Fähigkeit nur benutzen, wenn du wenigstens über einen Rang in der genutzten Fertigkeit verfügst.

**Domänenzauber:** 1. - *Verführerisches Geschenk\*\**, 2. - *Spinnenklettern*, 3. - *Kakophonie\*\**, 4. - *Bewegungsfreiheit*, 5. - *Verbündeten der Natur herbeizaubern V (nur Schreckensaffe oder Girallon)*, 6. - *Verwirrung*, 7. - *Tiergestalt (nur Affen)*, 8. - *Geballte Faust*, 9. - *Sechster Sinn*.

#### Aquatische Domäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du meisterst die Tiefen des Meeres, die rasenden Flüsse, die herabstürzenden Wasserfälle und die unbarmherzigen Gezeiten.

**Meeresfürst (ÜF):** Du kannst täglich Energie fokussieren in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen (deine effektive Stufe als Kleriker entspricht dabei deiner Stufe als Druider), allerdings nur, um Kreaturen der Kategorien Aquatisch oder Wasser zu heilen oder um sie zu befehligen (ähnlich dem Talent Untote befehligen). Du kannst andere Talente wählen, welche die Fähigkeit verstärken, wie Verbessertes Fokussieren oder Zusätzliches Fokussieren, aber keine Talente, welche die Fähigkeit verändern wie Element fokussieren oder Gesinnung fokussieren. Der SG des Rettungswurfes gegen diese Fähigkeit beträgt 10 + deiner halben Stufe als Druider + deinem CH-Modifikator.

**Unterwasserkampf (ÜF):** Auf der 6. Stufe kannst du mit einer Freien Aktion natürliche und hergestellte Waffen im Wasser verwenden, als stündest du dauerhaft unter *Bewegungsfreiheit*. Mit einer Standard-Aktion kannst du zudem unter Wasser eine Waffe ohne die üblichen Mali für Wurfaffen werfen. Sollte sich dein Ziel im oder unter Wasser befinden, funktioniert deine Waffe für diesen Angriff zudem wie eine Zurückkehrende Waffe (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 470).



**Domänenzauber:** 1. - *Wasserstrahl\*\**, 2. - *Wellenritt\*\**, 3. - *Wasser atmen*, 4. - *Bewegungsfreiheit*, 5. - *Schwarze Tentakel*, 6. - *Frostsphäre*, 7. - *Tierform (nur aquatische Kreaturen)*, 8. - *Mantel der See\*\**, 9. - *Tsunami\*\**.

## Arktische Domäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du meisterst unter der Mitternachtssonne die Macht der endlosen, schneebedeckten Weiten, wo der Polarwind weht.

**Frostfürst (ÜF):** Du kannst täglich Energie fokussieren in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen (deine effektive Stufe als Kleriker entspricht dabei deiner Stufe als Druiden), allerdings nur, um Kreaturen der Kategorie Kälte zu heilen oder um sie zu befehlen (ähnlich dem Talent Untote befehlen). Du kannst andere Talente wählen, welche die Fähigkeit verstärken, wie Verbessertes Fokussieren oder Zusätzliches Fokussieren, aber keine Talente, welche die Fähigkeit verändern wie Element fokussieren oder Gesinnung fokussieren. Der SG des Rettungswurfs gegen diese Fähigkeit beträgt 10 + deiner halben Stufe als Druiden + deinem CH-Modifikator.

**Feuer verbannen (ÜF):** Auf der 6. Stufe kannst du deine Fähigkeit Frostfürst nutzen, um Kreaturen der Kategorie Feuer zu schaden wie ein Kleriker, der Negative Energie fokussiert, oder um sie zu zwingen, vor dir zu fliehen (wie das Talent Untote vertreiben).

Alternativ kannst du diese Fähigkeit einsetzen, um magische Feuereffekte aufzuheben, als würdest du *Magie bannen* einsetzen; auf der 12. Stufe funktioniert dies als gezieltes *Mächtiges Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* mit Flächenwirkung statt *Magie bannen*.

**Domänenzauber:** 1. - *Erfrierung\**, 2. - *Aspekt des Bären\*\**, 3. - *Schneesturm*, 4. - *Eiswand*, 5. - *Aspekt des Wolfs\*\**, 6. - *Frostsphäre*, 7. - *Wind wandeln*, 8. - *Polarstrahl*, 9. - *Polarnacht\**.

## Bergdomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du hast die Macht der gewaltigen Berge gemeistert, die sich in den Himmel bohren und hoch über den Tieflanden aufragen.

**Fuß fassen (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du veranlassen, dass sich eine benachbarte Steinfläche von bis zu 3 m x 3 m neu formt und Kanten und Spalten ausbildet. Ein auf diese Weise in einer horizontalen Oberfläche geschaffener sicherer Tritt wird als schwieriges Gelände behandelt; mittelgroße oder kleinere Kreaturen, die sich in diesem Bereich aufhalten oder ihn durchqueren, erleiden aufgrund des unsicheren Standes einen Malus von -2 auf ihre Fertigkeitwürfe für Akrobatik und ihre KMV. Ein sicherer Tritt, der in einer vertikalen Oberfläche erschaffen wird, um Fuß fassen zu können, verleiht einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Klettern. Der Stein behält diese veränderte Form für eine Stunde bei. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Dünne Luft (ÜF):** Auf der 8. Stufe kannst du dich mit einer Freien Aktion mit einer Aura übernatürlich dünner Luft mit einem Radius von 1,50 m umgeben, welche Kreaturen auf benachbarten Feldern den Atem raubt. Kreaturen, die ihren Zug innerhalb der Aura beginnen, sind Erschöpft (RW ZÄH, keine Wirkung). Eine erschöpfte Kreatur, welche ihren Zug innerhalb der Aura beginnt, muss ein Rettungswurf gelingen oder sie leidet unter der Höhenkrankheit und erleidet auf alle Attribute 1 Punkt Attributsschaden (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 430). Auf der 16. Stufe hat diese Aura einen Radius von 3 m. Kreaturen, die nicht atmen, sind immun

gegen diese Aura. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Druiden einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

**Domänenzauber:** 1. - *Steinfaust\*\**, 2. - *Steinschlag\*\**, 3. - *Windumhang\*\**, 4. - *Steinhaut*, 5. - *Geysir\*\**, 6. - *Ersticken\*\**, 7. - *Fleisch zu Stein*, 8. - *Schwerkraft umkehren*, 9. - *Zerschmetternde Felsen\*\**.

## Dschungeldomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Die Geister der natürlichen Wächter des Dschungels und der in ihm verlorenen Zivilisationen flüstern in deinem Herzen.

**Hangeln (AF):** Mit einer Freien Aktion erhältst du täglich für eine Zahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Druiden eine Klettern-Bewegungsrate in Höhe deiner normalen Bewegungsrate sowie einen Bonus bei Fertigkeitwürfen auf Akrobatik in Höhe deiner Stufe als Druiden. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

**Fallengespur (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du die Fähigkeit Fallengespur. Diese ist identisch mit dem Klassenmerkmal des Schurken. Deine effektive Stufe als Schurke zur Bestimmung deines Bonus auf Fallengespur entspricht deiner Stufe als Druiden. Boni auf Fallengespur aus mehreren Klassen addieren sich auf.

**Domänenzauber:** 1. - *Gleiten\*\**, 2. - *Teerkugel\**, 3. - *Giftbolzen\*\**, 4. - *Holzhammer\**, 5. - *Segen des Salamanders\*\**, 6. - *Schwarmhaut\*\**, 7. - *Kriechender Tod*, 8. - *Lavawand\*\**, 9. - *Modernder Schurfer*.

## Froschdomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du verehrt die alten Amphibien, mit denen das Leben aus dem Wasser kam.

**Vertrauter:** Du erhältst einen Krötenvertrauten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 68). Deine effektive Stufe als Magier entspricht bei dieser Fähigkeit deiner Stufe als Druiden. Um die Kräfte deines Vertrauten zu bestimmen, addieren sich deine Stufen als Druiden zu Stufen aus anderen Klassen, welche Vertraute gewähren.

**Klebeschlag (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Fernkampf mit einer klebrigen Ranke gegen ein Ziel in bis zu 4,50 m Entfernung versuchen und die Allgemeine Monsterfähigkeit Ziehen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 306) einsetzen, um das Ziel 1,50 m auf dich zu zubewegen. Du erhältst einen Bonus auf den Kampfmanöverwurf bei Ziehen in Höhe deiner halben Stufe als Druiden. Falls das Ziel größer als du ist, kannst du dich selbst 1,50 m auf das Ziel zubewegen, ohne einen Wurf machen zu müssen. Das Ziel kann die Ranke im Rahmen eines konkurrierenden Stärkewurfs mit einer Standard-Aktion entfernen, oder indem es ihr genug Hiebsschaden zufügt (die Ranke besitzt Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe als Druiden und eine Rüstungsklasse in Höhe deiner Berührung-RK). Du kannst die Ranke mit einer Freien Aktion auflösen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Schwimmhäute (AF):** Auf der 6. Stufe erhältst du die besondere Eigenschaft Amphibie und eine Schwimm-Bewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate an Land. Auf der 12. Stufe erhältst du eine Klettern-Bewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate an Land.

**Domänenzauber:** 1. - *Springen*, 2. - *Gift verzögern*, 3. - *Seerosenpfad\*\**, 4. - *Brüllen*, 5. - *Segen des Salamanders\*\**, 6. - *Verwirrung*, 7. - *Tiergestalt (nur Amphibien)*, 8. - *Mächtiges Brüllen*, 9. - *Froschkoloss herbeizaubern\**.

## Höhlendomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Die Wunder und dunklen Geheimnisse der tiefsten Höhle verleihen dir Stärke.

**Höhlsicht (ZF):** Du kannst einer berührten, bereitwilligen Kreatur Dunkelsicht 18 m verleihen. Dieser Effekt hält eine Minute an oder eine Stunde, wenn du ihn auf dich selbst anwendest. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Erschütterungssinn (AF):** Auf der 6. Stufe erhältst du Erschütterungssinn 9 m. Auf der 12. Stufe erhältst du Erschütterungssinn 18 m.

**Domänenzauber:** 1. - *Aberrationen entdecken\*\**, 2. - *Steinschlag\*\**, 3. - *Tiefere Dunkelheit*, 4. - *Echlot*, 5. - *Steinwand*, 6. - *Schwarzen Blob herbeizaubern\**, 7. - *Statue (sieht aus wie ein Stalaktit oder ein Stalagmit)*, 8. - *Erdbeben*, 9. - *Einkerkerung*

## Schlangendomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du dienst uralten schlängelnden Mysterien, deren Windungen noch immer die Welt umwickeln.

**Vertrauter:** Du erhältst einen Vipernvertrauten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 68). Deine effektive Stufe als Magier entspricht bei dieser Fähigkeit deiner Stufe als Druide. Um die Kräfte deines Vertrauten zu bestimmen, addieren sich deine Stufen als Druide zu Stufen aus anderen Klassen, welche Vertraute gewähren.

**Schlängeln (AF):** Mit einer Freien Aktion kannst du deinen Körper strecken und winden, um problemlos eine Runde lang enge Räume durchqueren zu können. Du kannst dich frei durch einen engen Raum bewegen, durch den sich eine Kreatur deiner Größe üblicherweise quetschen müsste. Während du schlängelst erhältst du einen Ausweichbonus von +2 auf deine Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe, die durch deine Bewegung provoziert werden, sowie einen Bonus von +2 auf deinen KMB und Fertigkeitwürfe auf Entfesselungskunst, um dich aus einem Ringkampf zu befreien. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Immunität gegen Gifte (AF):** Auf der 6. Stufe erhältst du Immunität gegen die Gifte von Schlangen, Reptilien und Kreaturen der Unterart Reptilien. Auf der 12. Stufe wirst du gegen alle Gifte immun. Dies ersetzt Immunität gegen Gifte.

**Domänenzauber:** 1. - *Tier bezaubern*, 2. - *Tiere faszinieren*, 3. - *Vergiften*, 4. - *Starker Kiefer\*\**, 5. - *Schlangentab\*\**, 6. - *Monster bezaubern*, 7. - *Tiergestalt (nur Schlangen und Reptilien)*, 8. - *Schillerndes Muster*, 9. - *Zerdrückende Hand*.

## Steppendomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du beherrscht die offenen Weiten der Prarie, der Savanne und der Steppe.

**Wanderndes Herde (ÜF):** Wenn du einen Auerochsen, Bison, Elefanten, ein Mastodon, Pferd oder Pony oder ähnlichen Vierbeiner mit einem Zauber herbeizauberst, verdoppelt sich die Wirkungsdauer des Zaubers (dies addiert sich nicht zu Zauber ausdehnen). Die Bewegungsrate der Kreatur an Land steigt um +3 m.

**Anspringen (AF):** Auf der 6. Stufe kannst du einmal täglich den besonderen Angriff Anspringen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 298) benutzen. Du kannst Anspringen ein weiteres Mal täglich für jeweils drei Stufen über die 6. Stufe als Druide hinaus einsetzen.

**Domänenzauber:** 1. - *Reittier*, 2. - *Segen des Chamäleons\*\**, 3. - *Hast*, 4. - *Aspekt des Hirsches\*\**, 5. - *Windkontrolle*, 6. - *Weg finden*, 7. - *Wirbelwind*, 8. - *Tiergestalt*, 9. - *Weltenwooge\*\**.

## Sumpfdomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Die bittersüßen Tiefen der Marschen, Moore und Sümpfe sind dein Quell der Macht.

**Natürliche Heilung (ÜF):** Du kannst täglich Energie fokussieren in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen (deine effektive Stufe als Kleriker entspricht dabei deiner Stufe als Druide), allerdings nur, um Pflanzen, Tiere und Ungeziefer zu heilen. Du kannst die Anzahl der Würfel an Heilung reduzieren, um Attributsschaden bei allen betroffenen Kreaturen zu heilen und somit 1 Punkt Attributsschaden für jeden W6 heilen, um den du die fokussierte Energie reduzierst. Du kannst andere Talente wählen, welche die Fähigkeit verstärken, wie Verbessertes Fokussieren oder Zusätzliches Fokussieren, aber keine Talente, welche die Fähigkeit verändern wie Element fokussieren oder Gesinnung fokussieren. Der SG des Rettungswurfs gegen diese Fähigkeit beträgt 10 + deine halbe Stufe als Druide + deinem CH-Modifikator.

**Schilfjäger (AF):** Auf der 6. Stufe erhältst du Blindgespür 9 m hinsichtlich Tarnung und Deckung durch Nebel, Vegetation oder Wasser. Auf der 12. Stufe verbessert sich diese Fähigkeit zu Blindsicht 9 m hinsichtlich dieser Umstände.

**Domänenzauber:** 1. - *Wasserstrahl\*\**, 2. - *Nesselexplosion\**, 3. - *Seerosenpfad\*\**, 4. - *Wespenmantel\**, 5. - *Insektenplage*, 6. - *Massen-Eitern\*\**, 7. - *Pflanzen beleben*, 8. - *Blutnebel\**, 9. - *Modernder Schurfer*.

## Wolfsdomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Du läufst mit dem Rudel und bist der Herr der kalten Jagd deines Geistertotems.

**Verbessertes Zu-Fall-bringen:** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Zu-Fall-bringen.

**Rudeltaktiken (AF):** Auf der 8. Stufe kannst du mit einer Freien Aktion während deines Zuges ein benachbartes Feld bestimmen, deine Angriffe werden behandelt, als kämen sie von diesem Feld hinsichtlich der Frage, ob du jemanden in die Zange nimmst oder nicht (dieses Feld kann sogar von einem Gegenstand oder einer Kreatur belegt sein). Dies Fähigkeit hält bis zum Beginn deines nächsten Zuges an oder bis du dich bewegst. Solltest du eine Kreatur in die Zange nehmen, ohne auf diese Fähigkeit zurückgreifen zu müssen, kannst du einen WE-Bonus zu deinem Angriffswurf anstelle des üblichen Bonus von +2 addieren, wenn du jemanden in die Zange nimmst. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Domänenzauber:** 1. - *Jagdgeheul\*\**, 2. - *Bluthund\*\**, 3. - *Aspekt des Wolfes\*\**, 4. - *Starker Kiefer\*\**, 5. - *Unermüdliche Verfolger*, 6. - *Weg finden*, 7. - *Tiergestalt (nur Hundartige)*, 8. - *Rachsüchtiges Phantom\*\**, 9. - *Befreiung*.

## Wüstendomäne

**Verliehene Fähigkeiten:** Die Geister und Geheimnisse der endlosen Öde unterstehen deinem Befehl.

**Hitzeblimmern (ÜF):** Mit einer Freien Aktion kannst du dich mit einer Schicht heißer Luft umgeben, welche wie der Zauber *Verschwimmen* wirkt. Kreaturen, die dich im Nahkampf treffen, während du diese Fähigkeit einsetzt, werden für eine Runde geblendet (RW ZÄH, keine Wirkung). Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

**Diener des Sandes (ZF):** Auf der 8. Stufe kannst du einmal täglich die Hilfe eines Dschann in Anspruch nehmen, als würdest du *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* wirken. Auf der 12. Stufe kannst du je Art gewöhnlichen (nicht



adeligen) Elementargeist zu Hilfe rufen, als würdest du *Verbündeter aus den Ebenen* wirken. Auf der 16. Stufe kannst du einen Adelligen Elementargeist zu Hilfe rufen, als würdest du *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* wirken. Falls du diese Kraft benutzt, während du dich in Wüstengelände aufhältst, musst du kein Opfer darbringen, um die Kreatur(en) zu rufen, und die Kosten jedes Dienstes sind halbiert.

**Domänenzauber:** 1. - *Schattenumhang\*\**, 2. - *Versanden\*\**, 3. - *Unlöschbarer Durst*, 4. - *Scheingelände*, 5. - *Fels zu Schlamm verwandeln* (erschafft lockeren Sand statt Schlamm), 6. - *Scirocco\*\**, 7. - *Sonnenstrahl*, 8. - *Sonnenfeuer*, 9. - *Verdorren*.

## UNGEZIEFERGEFÄHRTEN

Neben den normalen, im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Tiergefährten kann ein daran interessierter Druide auch einen Ungeziefergefährten wählen. Ungeziefergefährten folgen denselben Regeln wie Tiergefährten. Ihre Trefferwürfel und anderen Fähigkeiten verbessern sich nach Tabelle 3-6: Grundwerte von Tiergefährten auf Seite 42 des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Ungeziefergefährten können wie Tiere mit der Fertigkeit Mit Tieren umgehen ausgebildet werden.

**Geistlos:** Ungeziefergefährten haben keinen Intelligenzwert und sind daher geistlos (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 310). Dennoch kann ein Ungeziefergefährte einen Trick sowie einen Bonustrick erlernen, wie in Tabelle 3-6 angegeben. Wenn ein Ungeziefergefährte eine Attributssteigerung erhält (bei 4. TW, 8 TW usw.), kann der Druide diesen Punkt nutzen, um die Intelligenz seines Gefährten zu verbessern, so dass diese von „-“ auf 1 anwächst. Der Ungeziefergefährte verliert dann die Eigenschaft Geistlos und kann für jeden Punkt Intelligenz, zusätzlich zu den Bonustrick, bis zu 3 Tricks erlernen, siehe Tabelle 3-6. Solange ein Ungeziefergefährte geistlos ist, erhält er keine Fertigungsstände oder Talente.

**Zu-Fall-bringen:** Da viele Ungezieferarten über mehrere Beine verfügen, ist es sehr schwierig, sie zu Fall zu bringen. Daher verfügt jeder dieser Gefährten über einen KMV-Eintrag, in welcher der Bonus auf die KMV angegeben ist, den dieses Ungeziefer gegen das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen erhält.

### Ameise, Riesenameise

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 10, GE 12, KO 15, IN -, WE 12, CH 10; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht, Geruchssinn; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

**Aufstieg auf die 4. Stufe:** Größe Mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6 plus Ergreifen), Stachel (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Gift (*Frequenz* 1 Runde [4], *Effekt* 1 ST-Schaden, *Heilung* 1 Rettungswurf, der SG des RW basiert auf KO).

### Blutegel, Riesenblutegel

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Klein; **Bewegungsrate** 1,50 m, Schwimmen 6 m; **RK** +0 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4 plus Festsaugen); **Attributswerte** ST 9, GE 14, KO 12, IN -, WE 10, CH 1; **Besondere Angriffe** Festsaugen (*PF MHB*, S. 32), Blutsaugen (1 ST); **Besondere Eigenschaften** Amphibie, Blindgespür 9 m, Geruchssinn; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Salz (*PF MHB*, S. 32); **KMV** Kann nicht Zu-Fall-gebracht werden.

**Aufstieg auf die 7. Stufe:** Größe Mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6 plus Festsaugen); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +2;

**Besondere Angriffe** Blutsaugen (1 ST- und 1 KO-Schaden); **Besondere Eigenschaften** Blindsicht 9 m

### Käfer, Riesenkäfer

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 6 m (schlecht); **RK** +6 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 13, GE 12, KO 13, IN -, WE 11, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

**Aufstieg auf die 4. Stufe:** Größe Mittelgroß; **Angriff** Biss (1W8); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Trampeln (1W4)

### Gottesanbeterin, Riesengottesanbeterin

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich); **RK** +3 natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 10, IN -, WE 12, CH 7; **Besondere Angriffe** Ausfallschritt; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

**Aufstieg auf die 7. Stufe:** Größe Groß; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Mandiblen (1W6 sekundärer Angriff gegen ergriffenes Ziel), Plötzlicher Ausfall (kann in der Überraschungsrunde einen Vollen Angriff machen).

### Krabbe, Riesenkrabbe

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Schwimmen 6 m; **RK** +5 natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W3 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 13, GE 14, KO 13, IN -, WE 11, CH 4; **Besondere Angriffe** Würgen (1W3); **Besondere Eigenschaften** Aquatisch, Dunkelsicht; **Schwächen** Wasserabhängig (kann außerhalb des Wassers für 1 Stunde pro KO-Punkt überleben, beginnt danach zu ersticken, als würde sie ertrinken); **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.

**Aufstieg auf die 4. Stufe:** Größe Mittelgroß; **Angriff** 2 Klauen (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Würgen (1W4).

### Schnecke, Riesenschnecke

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m; **RK** +4 natürliche Rüstung; **Angriff** Zunge (1W4 plus 1 Säure); **Attributswerte** ST 13, GE 8, KO 13, IN -, WE 10, CH 1; **Besondere Angriffe** Säure spucken (Berührungsangriff im Fernkampf, 9 m Reichweite, 1W6 Säureschaden); **Besondere Eigenschaften** Blindgespür 9 m, SR 5/Hieb- oder Stichwaffe; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Salz (*PF MHB*, S. 230); **KMV** kann nicht Zu-Fall-gebracht werden.

**Aufstieg auf die 7. Stufe:** Größe Groß; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Zunge (1W6 plus 1W2 Säure); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Säure spucken (Berührungsangriff im Fernkampf, 9 m Reichweite, 1W8 Säureschaden); **Besondere Eigenschaften** Blindsicht 9 m.

### Skorpion, Riesenskorpion

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W4 plus Ergreifen) und Stachel (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 11, GE 12, KO 12, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (*Frequenz* 1 Runde [6], *Effekt* 1 ST-Schaden, *Heilung* 1 Rettungswurf, SG des RW basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht, Erschütterungssinn 9 m; **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.



**Aufstieg auf die 7. Stufe:** Größe Groß; RK +3 natürliche Rüstung; Angriff 2 Klauen (1W6 plus Ergreifen) und Stachel (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [6], Effekt 1W2 ST-Schaden, Heilung 1 Rettungswurf, SG des RW basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Erschütterungssinn 18 m.

### Spinne, Riesenspinne

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; RK +0 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 6, GE 17, KO 10, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [4], Effekt 1 ST-Schaden, Heilung 1 Rettungswurf, SG des RW basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht, Erschütterungssinn 9 m; **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.

**Aufstieg auf die 4. Stufe:** Größe Mittelgroß; RK +1 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2

### Tausendfüßler, Riesentausendfüßler

**Spielwerte zu Beginn :** Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m; RK +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 8, GE 17, KO 11, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [6], Effekt 1 GE-Schaden, Heilung 1 Rettungswurf, SG des RW basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** Kann nicht Zu-Fall-gebracht werden.

**Aufstieg auf die 4. Stufe:** Größe Mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

### Wespe, Riesenespe

**Spielwerte zu Beginn:** Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 18 m (gut); RK +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Stachel (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST 10, GE 14, KO 11, IN -, WE 13, CH 4; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [6], Effekt 1 GE-Schaden, Heilung 1 Rettungswurf, SG des RW basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

**Aufstieg auf die 7. Stufe:** Größe Groß; RK +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Stachel (1W8 plus Gift); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

## DRACHENSCHAMANE (ARCHETYP)

Dein Totem ist der legendäre Drache, ein Wesen, das ebenso furchteinflößend wie tödlich, aber auch listig und weise ist, eine Kreatur, die aus reiner Magie und dem nackten Zorn der Elemente geboren und an eine Hülle aus Fängen, Klauen und Schuppen gebunden wurde, welche nur wenige herauszufordern wagen. Obwohl du dich zunächst auf die gewöhnlichen Verwandten der Drachen konzentrierst, stellst du dich immer mehr auf die wahren Drachen ein, während deine Macht anwächst.

**Bund mit der Natur:** Ein Drachenschamane, der die Option Tiergefährte wählt, muss ein Krokodil (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 43) oder einen Waran (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 91) auswählen. Sollte er eine Domäne wählen, muss er zwischen den Domänen der Erde, des Feuers, des Krieges, der Luft, der Tiere, des Wassers und der Zerstörung wählen.

**Tierempathie (AF):** Ein Drachenschamane kann seine Tierempathie mit einem Bonus von +4 bei Echsen mit einer Vollen Aktion einsetzen.

**Totemverwandlung (ÜF):** Auf der 2. Stufe kann ein Drachenschamane einen Aspekt des Drachen annehmen, während er seine normale Gestalt beibehält. Er erhält

einen der folgenden Boni: Bewegungsrate (Fliegen 9 m [durchschnittlich], der Druide muss die 5. Stufe erreicht haben, um diesen Bonus zu wählen), Sinne (Dämmersicht, Volksbonus +4 auf Wahrnehmung), Abhärtung (Natürlicher Rüstungsbonus von +2 auf RK, Talent Ausdauer) oder natürliche Waffen (Biss [1W6] und 2 Klauen [1W4] bei einem mittelgroßen Schamanen, Bonus von +2 auf KMB bei Würfeln im Ringkampf). Während der Schamane Totemverwandlung einsetzt, kann er normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Echsen) wirken. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist auf der 2. Stufe eine Standard-Aktion, auf der 7. Stufe eine Bewegungsaktion und auf der 12. Stufe eine Schnelle Aktion. Der Drachenschamane kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe als Druide einsetzen. Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgend sein, werden aber in Einheiten von jeweils eine Minute abgerechnet. Dies ist ein Verwandlungseffekt, der nicht genutzt werden kann, während der Druide bereits einen anderen Verwandlungseffekt nutzt, beispielsweise Tiergestalt.

**Totemtier herbeizaubern (ÜF):** Auf der 5. Stufe kann ein Drachenschamane *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er damit Echsen herbeizaubert. Herbeigezauberte Echsen erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Der Schamane kann bei jeder dieser Echsen die Schablone Junge Kreatur anwenden, um den Grad des erforderlichen Herbeizauberungseffektes um eins zu senken. Er kann den Grad auch um eins anheben und entweder die Schablone Verbesserte oder Riesige Kreatur anwenden, oder den Grad um zwei heben und beide Schablonen anwenden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

**Tiergestalt (ÜF):** Auf der 6. Stufe funktioniert die Fähigkeit Tiergestalt eines Drachenschamanen auf seiner Stufe als Druide -4. Sollte er die Gestalt einer Echse annehmen, nutzt er stattdessen seine unmodifizierte Stufe als Druide.

**Drachenbiss (ÜF):** Auf der 8. Stufe verursacht der Bissangriff eines Drachenschamanen (egal ob er Totemverwandlung oder Tiergestalt nutzt, um sich in eine Echse zu verwandeln) +1W6 Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Der Schamane wählt die Energieart jedes Mal aus, wenn er zubeißt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die zusätzliche tägliche Anwendung von Tiergestalt auf der 8. Stufe.

**Bonustalent:** Auf der 9. Stufe und dann alle vier Stufen erhält ein Drachenschamane eines der folgenden Bonustalente: Bedrohliche Darbietung, Durchschlagende Zauber, Fertigkeitfokus (Wissen [Arkane]), Im Kampf zaubern oder Neigung zur Magie. Er muss die Voraussetzungen jeweils erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

## HAISCHAMANE (ARCHETYP)

Manche Druiden ahmen den tödlichen Hai nach, jenen erbarmungslos Jäger, den Meeresbewohner fürchten. Wie ein echter Hai lässt ein Haischamane Blut und Furcht auf seinem Weg zurück.

**Bund mit der Natur:** Ein Haischamane, der die Option Tiergefährte wählt, muss einen Hai auswählen. Sollte er eine Domäne wählen, muss er zwischen den Domänen des Krieges, des Todes, der Tiere oder des Wassers wählen.

**Tierempathie (AF):** Ein Haischamane kann seine Tierempathie mit einem Bonus von +4 bei Fischen mit einer Vollen Aktion einsetzen.

**Totemverwandlung (ÜF):** Auf der 2. Stufe kann ein Haischamane einen Aspekt des Hais annehmen, während



er seine normale Gestalt beibehält. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Totemverwandlung des Drachenschamanen, allerdings kann der Druide aus den folgenden Boni wählen: Bewegungsrate (kann im Wasser atmen, Schwimmen 9 m), Sinne (Geruchssinn 9 m, Geruchssinn im Wasser 27 m), natürliche Waffen (Biss [1W6] bei einem mittelgroßen Schamanen) oder Haifischhaut (+2 natürliche Rüstung, Kreaturen, die sich mit dem Schamanen im Ringkampf befinden, erleiden in jeder Runde des Ringkampfes 1 Punkt Hiebsschaden). Während der Schamane Totemverwandlung einsetzt, kann er normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Fische) wirken.

**Totemtier herbeizaubern (ÜF):** Auf der 5. Stufe kann ein Haischamane *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* einsetzen, um einen Stachelrochen (siehe *PF MHB II*, S. 213) herbei zu zaubern, und *Verbündeten der Natur herbeizaubern II* einsetzen, um einen Mantarochen (siehe *PF MHB II*, S. 213) herbei zu zaubern. Er kann *Verbündeten der Natur herbeizaubern* im Rahmen einer Standard-Aktion wirken, wenn er damit Rochen und Haie herbeizaubert. Herbeigezauberte Rochen und Haie erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal Totemtier herbeizaubern des Drachenschamanen.

**Tiergestalt (ÜF):** Auf der 6. Stufe funktioniert das Klassenmerkmal Tiergestalt eines Haischamanen auf seiner Stufe als Druide -2. Sollte er die Gestalt einer Hais annehmen, nutzt er stattdessen seine Stufe als Druide +2.

**Bonustalent:** Auf der 9. Stufe und dann alle vier Stufen erhält ein Haischamane eines der folgenden Bonustalente: Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Schwimmen), Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative oder Verbesserter Kritischer Treffer (blutend). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

## HÜENENSTEIN-WEISER (ARCHETYP)

Manche Druiden studieren die Macht der Natur durch die Knoten oder Kraftlinien, welche Dolmen und Megalithensteinkreise verbinden. Sie erlernen, auf diese Energien zuzugreifen.

**Geistergespür (ZF):** Auf der 1. Stufe kann der Hünensteinweise die Anwesenheit von Untoten, Feenwesen, Externaren sowie astralen, ätherischen oder körperlosen Kreaturen wahrnehmen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Untote entdecken*, der Druide entdeckt jedoch automatisch alle diese Kreaturen, statt nur eine Art wahrzunehmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Naturgespür und Tierempathie.

**Ortsmagie (ÜF):** Auf der 2. Stufe erlernt der Hünensteinweise, Kraftlinien in verschiedenen Arten von Gelände zu erkennen und auf sie zurückzugreifen. Mit einer Freien Aktion kann er sich die Magie einer nahen Kraftlinie zu Nutze machen und seine Zauberstufe für eine Runde um +1 erhöhen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines WE-Modifikators +3 einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren und Spurloser Schritt.

**Linienwanderer (ÜF):** Auf der 9. Stufe kann der Hünensteinweise seine Verbindung zu den Kraftlinien nutzen, um *Pflanzentor* zu wirken. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines WE-Modifikators +3 einsetzen

**Körper lösen (ÜF):** Auf der 13. Stufe kann ein Hünensteinweiser mit einer Standard-Aktion ätherisch werden, als würde er den Zauber *Ätherischer Ausflug* nutzen. Er kann täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Druide ätherisch bleiben. Diese Runden müssen nicht

aufeinander folgen sein. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

## MONDKIND (ARCHETYP)

Ein Mondkind unterliegt den subtilen Einflüssen des stetig wandelnden Mondes und dessen endlosem Kreislauf vom Licht ins Dunkel und wieder zurück.

**Nachtblick (AF):** Auf der 2. Stufe erhält das Mondkind Dämmerlicht. Sollte es bereits über Dämmerlicht verfügen, erhält es stattdessen Dunkelsicht 9 m. Falls es bereits über Dunkelsicht verfügt, steigt die Reichweite seiner Dunkelsicht um zusätzliche +9 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

**Ruf der Wildnis widerstehen (AF):** Auf der 4. Stufe erhält ein Mondkind einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen *Benommenheit*, *Schwachsinn*, *Verwirrung* und Wahnsinnseffekte. Es erhält ferner einen Bonus von +4 gegen die Außergewöhnlichen, Zauberrähnlichen und Übernatürlichen Fähigkeiten von Kreaturen der Kategorie Gestaltwandler. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

**Reinheit des Körpers (AF):** Auf der 9. Stufe erhält ein Mondkind Immunität gegen alle Krankheiten, übernatürliche und magische Krankheiten eingeschlossen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

**Wolfsbann (ÜF):** Auf der 13. Stufe erhält ein Mondkind SR 3/Silber. Diese steigt auf der 16. Stufe auf SR 4/Silber und auf der 19. Stufe auf SR 5/Silber. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

## RUDELFÜHRER (ARCHETYP)

Manche Druiden verbünden sich mit vielen Tiergefährten statt nur mit einem. Dabei erreichen sie eine Kommunikationsform, die selbst in Druidenzirkeln selten ist, und führen ihre Rudelbrüder und -schwestern mit absoluter Autorität.

**Bund mit dem Rudel (AF):** Ein Rudelführer kann keine Domäne wählen, sondern muss einen Tiergefährten auswählen. Der Druide erhält in Verbindung mit seinem Tiergefährten einen Bonus von +2 auf seine Würfe für Tierempathie und *Mit Tieren umgehen*. Der Rudelführer kann mehr als einen Tiergefährten haben, muss dabei aber seine effektive Druidenstufe zwischen seinen Gefährten aufteilen, um die Fähigkeiten jedes Gefährten zu bestimmen.

Beispielsweise kann ein Rudelführer der 4. Stufe einen Gefährten der 4. Stufe oder zwei Gefährten der 2. Stufe oder einen Gefährten der 1. Stufe und einen der 3. Stufe haben. Bei jedem Stufenanstieg als Druide muss der Rudelführer entscheiden, welcher seiner Tiergefährten davon profitiert, er kann auch einen neuen Gefährten der 1. Stufe wählen. Sobald eine Druidenstufe einem bestimmten Gefährten zugewiesen wurde, kann sie nicht neu verteilt werden, solange dieser Gefährte in den Diensten des Rudelführers steht (dieser kann einen Gefährten entlassen oder warten, bis ein Gefährte stirbt, um dessen Stufen einem oder mehreren anderen Gefährten zuzuweisen, wenn er dann das nächste Mal seine Zauber vorbereitet). Die Tiergefährtenfähigkeit Zauber teilen gilt stets nur für einen Gefährten, der Rudelführer kann sie nicht nutzen, um Zauber zu wirken, die nur auf ein Ziel wirken, um damit alle Tiergefährten zu betreffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund mit der Natur.

**Verbesserte Empathische Verbindung (ÜF):** Der Rudelführer erhält eine empathische Verbindung zu allen seinen Tiergefährten. Dies funktioniert die Empathische



Verbindung zu einem Vertrauten. Zudem kann ein Rudelführer mit einer Schnellen Aktion seine Wahrnehmung auf einen seiner Gefährten richten und so alles miterleben, was dieser sieht, hört und anderweitig wahrnimmt. Er kann diese Verbindung beliebig lange aufrecht erhalten, solange der Gefährte sich in einem Radius von 1,5 Kilometern aufhält, und sie mit einer Freien Aktion beenden. Der Druide kann diese Fähigkeit immer nur auf einen seiner Gefährten gleichzeitig anwenden und besitzt für diesen Zeitraum keine eigene Sinneswahrnehmung mit den Augen, Ohren oder dem Geruchssinn. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die zusätzliche tägliche Anwendung von Tiergestalt, welche ein Druide auf der 6. Stufe erhält.

## SAURIERSCHAMANE (ARCHETYP)

Ein solcher Schamane folgt dem Totem des urzeitlichen Dinosaurier, jenes Schreckens aus alten Zeiten, der immer noch als hungriger, atavistischer Fremder an den Rändern des Ökosystems lauert, jenes Zerstörers und Verderbers, dessen Ankunft andere Tiere fürchten.

**Bund mit der Natur:** Ein Saurierschamane, der die Option Tiergefährte wählt, muss einen Dinosaurier auswählen. Sollte er eine Domäne wählen, muss er zwischen den Domänen des Krieges, der Stärke, der Tiere und der Zerstörung wählen.

**Tierempathie (AF):** Ein Saurierschamane kann seine Tierempathie mit einem Bonus von +4 bei Dinosauriern und Reptilien mit einer Vollen Aktion einsetzen.

**Totemverwandlung (ÜF):** Auf der 2. Stufe kann ein Saurierschamane einen Aspekt des Sauriers annehmen, während er seine normale Gestalt beibehält. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Totemverwandlung des Drachenschamanen, allerdings kann der Druide aus den folgenden Boni wählen: Bewegungsrate (Verbesserungsbonus von +3 m bei der Bewegungsrate an Land), Schuppen (Natürlicher Rüstungsbonus von +2 auf die RK), Sinne (Dämmerlicht, Geruchssinn) oder natürliche Waffen (Biss [1W6], 2 Klauen [1W4] bei einem mittelgroßen Schamanen, Krallen, Bonus von +2 auf KMB bei Würfen im Ringkampf). Während der Schamane Totemverwandlung einsetzt, kann er normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Dinosaurier und Reptilien) wirken.

**Totemtier herbeizaubern (ÜF):** Auf der 5. Stufe kann ein Saurierschamane *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er damit Reptilien und Dinosaurier herbeizaubert. Herbeigezauberte Kreaturen erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal Totemtier herbeizaubern des Drachenschamanen.

**Tiergestalt (ÜF):** Auf der 6. Stufe funktioniert das Klassenmerkmal Tiergestalt eines Saurierschamanen auf seiner Stufe als Druide -2. Sollte er die Gestalt eines Dinosauriers oder eines Reptils annehmen, nutzt er stattdessen seine Stufe als Druide +2.





**Bonustalent:** Auf der 9. Stufe und dann alle 4 Stufen erhält ein Saurierschamane eines der folgenden Bonustalente: Behände Bewegung, Fertigkeitfokus (Einschüchtern), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag oder Verbessertes Überrennen. Er muss die Voraussetzungen jeweils erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

## STURMDRUIDE (ARCHETYP)

Obwohl die meisten Druiden ihre Aufmerksamkeit dem fruchtbaren Boden und den Früchten der Natur widmen, welche ihm entspringen, hat der Sturmdruide schon immer den Blick zum endlosen blauen Himmel gerichtet. Er nutzt die rohen, ungezähmten Aspekte der Natur.

**Spontane Domänenzauberei:** Ein Sturmdruide kann Zauberenergie für Domänenzauber nutzen, welche er im Vorfeld nicht vorbereitet hat. Er kann einen vorbereiteten Zauber „verlieren“, um einen beliebigen seiner Domänenzauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken. Dies ersetzt Spontanes Zaubern.

**Bund mit der Natur (AF):** Ein Sturmdruide kann keinen Tiergefährten auswählen. Ein Sturmdruide muss die Domäne der Luft oder des Wetters oder die Unterdomäne des Sturmes, des Windes oder der Wolken wählen (siehe Seite 112-115 der *Pathfinder Expertenregeln*).

**Windläufer (AF):** Auf der 2. Stufe werden für den Sturmdruiden die Mali durch natürliche oder magische Windeffekte (siehe Seite 439 im *Pathfinder Grundregelwerk*) als eine Stufe schwächer behandelt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

**Stimme des Sturms (AF):** Auf der 3. Stufe kann die Stimme eines Sturmdruiden magisch heulende Winde und das Grollen des Donners übertönen. Wenn ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung erforderlich ist, um die Stimme des Druiden zu hören, wird der SG um die Stufe des Druiden gesenkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

**Augen des Sturms (AF):** Auf der 4. Stufe kann ein Sturmdruide durch 3 m an magischem Nebel, Gases, Wind, Regen oder ähnlichen hinderlichen Wetterbedingungen schauen. Er ignoriert jede Tarnung, welche diese Bedingungen anderen verleihen könnten. Die Reichweite seiner Wahrnehmung steigt um +1,50 m für jeweils vier seiner Stufen als Druide ab der 4. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

**Herr der Winde:** Auf der 9. Stufe kann ein Sturmdruide eine weitere Domäne oder Unterdomäne von den ihm aufgrund des Klassenmerkmals Bund mit der Natur zur Verfügung stehenden auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

**Herr der Stürme (AF):** Auf der 13. Stufe ist ein Sturmdruide immun gegen natürliche und magische Windeffekte. Er wird ferner immun gegen Taubheit und erhält einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Schalleffekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

## WIEDERGEBORENER (ARCHETYP)

Ein Wiedergeborener Druide ist die Verkörperung der ewigen Erneuerung der Natur und des endlosen Kreislaufes der Natur. Er lebt viele Leben und durchwandert die Welt ohne Bindungen. Er ist allen ein Fremder und doch mit allem Leben eins.

**Geheimnisvoller Fremder (AF):** Auf der 2. Stufe wird bei einem Wiedergeborenen Druiden seine halbe Stufe als Druide auf den SG aller Fertigkeitwürfe für Diplomatie, Motiv erkennen und Wissen addiert, wenn andere etwas über ihn in Erfahrung bringen wollen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

**Hauch des Todes widerstehen (AF):** Auf der 4. Stufe erhält ein Wiedergeborener Druide einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Todeseffekte, Lebenskraftentzug und nekromantische Effekte sowie auf Stabilisierungswürfe, wenn er im Sterben liegt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

**Viele Leben (AF):** Auf der 5. Stufe wird ein Wiedergeborener Druide, wenn er getötet wird, einen Tag später wiedergeboren (wie durch *Wiedergeburt*). Der Wiedergeborene Druide erscheint an einem sicheren Ort innerhalb von 1,5 km Entfernung von seinem vorherigen Körper. Während der nächsten 7 Tage kann er die Gegenwart seiner Überreste wahrnehmen, als besäße er *Gegenstand aufspüren* als Zauberrähnliche Fähigkeit. Sollte er während dieser 7 Tage erneut sterben, bleibt er tot und wird nicht wiedergeboren. Die Fähigkeit Viele Leben funktioniert nicht, wenn der Druide durch einen Todeseffekt umkommt.

Ein Wiedergeborener Druide ist immun gegen *Tote erwecken* und *Wiederbelebung*, kann aber zum Ziel von *Wiedergeburt* werden.

**Tiergestalt (ÜF):** Ein Wiedergeborener Druide erhält diese Fähigkeit auf der 6. Stufe. Sie funktioniert auf seiner Druidenstufe -2.

**Dem Tod entkommen (AF):** Auf der 9. Stufe kann ein Wiedergeborener Druide einmal täglich einen Rettungswurf gegen einen Todeseffekt, Lebenskraftentzug oder nekromantischen Effekt wiederholen, ehe das Ergebnis des Wurfes feststeht, oder einen gescheiterten Stabilisierungswurf wiederholen, wenn er im Sterben liegt. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn dieses schlechter ausfällt als der erste Wurf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

**Sprache von Sonne und Mond (AF):** Auf der 15. Stufe kann ein Wiedergeborener Druide mit allen lebenden Kreaturen sprechen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zeitloser Körper.

## HEXE

Hexen sind geheimnisvolle, mächtige Wesen, gefürchtet und respektiert gleichermaßen für ihre unheimlichen Kräfte und mächtigen Hexereien. Während manche Zauberkundige sich durch uralte Bücher wühlen, andere mit der Macht ihrer Blutlinien geboren werden und wieder andere sich an ihren Glauben an einen Gott oder eine Göttin klammern, wenden sich Hexen an andere Mächte und gewinnen ihre Kräfte aus ihrer Kommunion mit dem Unbekannten. Der Vertraute einer Hexe fungiert als die Verbindung, über welche sie ihre Fähigkeiten erhält. Sie erhält ihn als Teil eines Paktes, den sie mit einer außerweltlichen Wesenheit schließt. Während sie an Macht gewinnen, suchen viele Hexen nach der wahren Quelle ihrer arkanen Fähigkeiten und verstehen schließlich, woher sie ihre Macht beziehen, doch ebenso viele bleiben glücklich in ihrer Unwissenheit, welche finsternen Kräfte ihre Hände und Anrufungen lenken mögen. Für diese Hexen ist es genug, über Macht zu verfügen, und sollte es später einen Preis zu bezahlen geben, so sei es.

Dieser Abschnitt enthält neue Hexereien, neue Hexenschutzherrn und mehrere Archetypen für Hexen. Jeder Archetyp enthält eine Reihe vorgeschlagener Hexereien, die zwar nicht Pflicht sind, den Charakter aber auszufüllen helfen. Zauber, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Bandes, während Zauber, die mit zwei Sternchen (\*\*) markiert sind, in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden sind. Hexereien, die in den Archetypen mit einem Sternchen (\*) versehen sind, befinden sich in diesem Buch.

### HEXEREIEN

Die folgenden Hexereien stehen allen Hexen offen und folgen den Standardregeln für Hexereien in den *Pathfinder Expertenregeln*. Der SG des Rettungswurfes, um einer Hexerei zu widerstehen, ist gleich  $10 + \frac{1}{2}$  Stufe als Hexe + IN-Modifikator der Hexe.

**Fingernägel (AF):** Die Nägel der Hexe sind lang und scharf und gelten als natürliche Waffen, die 1W3 Schadenspunkte (1W2 bei einer kleinen Hexe) verursachen. Diese Angriffe sind Sekundärangriffe. Sollten sie geschnitten werden, wachsen die Nägel in 1W4 Tagen wieder nach.

**Fluchbringer (ÜF):** Die Hexe versieht ihren Vertrauten mit fremdartiger Magie, welche einen schwachen Fluch auf den nächsten Feind legt, der den Vertrauten sieht. Der Feind muss einen Willenswurf schaffen oder wird von *Verfluchen* (ZS gleich seiner Stufe als Hexe) betroffen. Die Hexe kann diese Hexerei auf ihren Vertrauten über eine Entfernung von bis zu 18 m anwenden. Der betroffene Feind darf sich nicht mehr als 18 m vom Vertrauten entfernt befinden, um den Effekt auszulösen, wenn er den Vertrauten aus größerer Entfernung erblickt, hat dies keine Auswirkungen, sollte die Höchstentfernung aber unterschritten werden, wirkt die Hexerei. Der Fluch wirkt auf die dem Vertrauten nächste Kreatur (bei mehreren gleich weit entfernten Kreaturen wird die mit dem höchsten Initiativwert betroffen. Egal ob der Rettungswurf des Zieles erfolgreich ist oder nicht, kann die Kreatur für ein Tag nicht erneut zum Ziel des *Verfluchen*-Effektes werden (spätere Anwendungen dieser Hexerei ignorieren diese Kreatur bei der Zielauswahl).

**Gifttunke (ZF):** Die Hexe kann in ihrem Kessel ein üb-les Gift brauen, in welches sie Früchte und andere leckere

Nahrungsmittel tunken kann. Diese werden derart verwandelt, dass sie denselben Effekt wie ein Zauber *Vergiften* besitzen, wenn sie gegessen werden. Die Hexe braucht eine Stunde, um das Gift zu brauen und das Essen einzutunken, die Obergrenze an betroffener Nahrung liegt bei einem Pfund. Das Essen ist für 24 Stunden vergiftet, das Gift kann nicht auf andere Gegenstände übertragen werden. Das Essen schmeckt normal, kann auf magischem Wege aber als giftig erkannt werden. Die Hexe muss über die Hexerei *Hexentrunk* verfügen, um diese Hexerei wählen zu können.

**Greifendes Haar (ÜF):** Die Hexe kann augenblicklich ihre Haare oder sogar ihre Augenbrauen auf bis zu 3 m Länge wachsen lassen oder es auf die gewöhnliche Länge schrumpfen lassen. Sie kann ihr Haar manipulieren, als wäre es eine Gliedmaße mit einem Stärkewerk gleich ihrer Intelligenz. Das Haar hat Reichweite 3 m und kann als Sekundärangriff genutzt werden, der 1W3 Schadenspunkte verursacht (1W2 bei kleinen Hexen). Das Haar kann Gegenstände mit der Geschicklichkeit einer menschlichen Hand manipulieren, aber keine Waffen. Das Haar kann nicht zerschmettert oder separat angegriffen werden. Aus dem verlängerten Haar abgetrennte Stücke schrumpfen zu einem Nichts zusammen. Wenn die Hexe ihr Haar benutzt, fügt dies ihrem Kopf oder Nacken keinen Schaden zu, selbst wenn sie schwere Lasten damit hebt.

Die Hexe kann täglich ihr Haar für eine Anzahl von Minuten gleich ihrer Stufe manipulieren, diese Minuten müssen nicht aufeinanderfolgen, werden aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Eine männliche Hexe mit dieser Hexerei kann zudem ihren Bart, Schnurrbart oder Augenbrauen manipulieren.

**Narbe (ÜF):** Diese Hexerei verflucht ein einzelnes be-  
rührtes Ziel mit entsetzlichen Narben nach Wahl der Hexe. Es kann sich um etwas Einfaches wie einen einzelnen Buchstaben auf der Stirn des Zieles handeln oder um klumpige, verbrennungsartige Narben auf dem Körper. Das Ziel kann mit einem Willenswurf dieser Hexerei widerstehen. Die Narben beeinträchtigen keine Sinne des Zieles und behindern seine Aktionen oder Fähigkeiten in keinsten Weise, allerdings können sie auf seine sozialen Kontakte auswirken. Die Hexe kann ihre Hexereien auf ein von ihr vernarbtes Ziel aus einer Entfernung von 1,5 km wirken. Außerdem wird die Verbindung zu dem Ziel für eine Ausspähung oder andere Erkenntniszauber behandelt, als besäße sie einen Körperteil des Zieles. Die Hexe kann ein Ziel von dieser Hexerei mit einer Bewegungsaktion auf beliebige Entfernung befreien. Die Hexe kann maximal eine Anzahl von Opfern gleich ihres IN-Bonus gleichzeitig mit Narben versehen, sollte sie die Grenze erreichen, muss sie zuerst eines ihrer aktuellen Opfer von der Narbe befreien, ehe sie ein anderes zeichnen kann. Effekte, die Flüche brechen, entfernen auch die Narbe.

**Nase für Kinder (AF):** Die Hexe erhält die Fähigkeit Geruchssinn, kann aber damit nur humanoide Kinder und Jungtiere aufspüren. D.h. sie könnte das Versteck eines Kindes aufspüren oder eine Höhle voller Wolfswelpen, aber nicht die Eltern des Kindes oder die Wolfsmutter.

**Sumpfhexe (ZF):** Wenn die Hexe durch Sümpfe, Moore oder ähnliches Gelände reist, hinterlässt sie keine Spuren und kann nicht verfolgt werden, als besäße sie die Druidenfähigkeit *Spurloser Schritt*. Die Hexe kann über Schlamm und sogar Treibsand gehen wie über normalen Boden.

**Tiere beunruhigen (ÜF):** Tiere stehen dem Ziel feindselig gegenüber (RW Willen, keine Wirkung). Tiere werden unruhig und aggressiv in der Gegenwart des Opfers – Pferde bäumen sich auf, Hunde schnappen und bellen, Ochsen stürmen auf das Opfer zu, usw. Die Hexerei hält für eine Anzahl von



Stunden gleich dem IN-Modifikator der Hexe an. Die Reaktion der Tiere ist ein geistesbeeinflussender Verzauberungseffekt, während die Hexerei auf dem Ziel keiner ist.

**Tiersprache (ÜF):** Diese Hexerei verleiht der Hexe die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen und diese zu verstehen, als würde sie *Mit Tieren sprechen* wirken. Allerdings muss sie jedes Mal, wenn sie diese Hexerei einsetzt, entscheiden, ob sie mit Amphibien, Fischen, Reptilien, Säugetieren oder Vögeln kommunizieren will. Sie kann dann nur mit den Tieren der entsprechenden Art sprechen und diese verstehen. Die Hexe kann sich so weit verständlich machen, wie ihre Stimme trägt. Diese Hexerei beeinflusst nicht die Einstellung eines angesprochenen Tieres gegenüber der Hexe. Auf der 12. Stufe kann die Hexe ferner über diese Hexerei auch mit Ungeziefer kommunizieren.

**Wasserlunge (ÜF):** Ein luftatmendes Ziel kann Wasser atmen oder ein aquatisches Ziel kann Luft atmen. Dies hält eine Minute an. Sollte die Hexe diese Hexerei auf sich selbst anwenden, kann sie sie aufrechterhalten, während sie schläft, so dass sie sicher unter Wasser schlafen kann.

## MÄCHTIGE HEXEREIEN

Beginnend auf der 10. Stufe kann eine Hexe eine der folgenden mächtigen Hexereien auswählen, wenn sie eine neue Hexerei wählen kann.

**Bestienblick (ÜF):** Die Hexe kann ihre Sinne in ein Tier innerhalb von 30 m übertragen und alles wahrnehmen, was dieses wahrnimmt. Sie kann die Aktionen des Tieres nicht kontrollieren. Sie kann ihre Sinne mit einer Standard-Aktion von diesem Tier auf ein anderes innerhalb von 30 m übertragen. Diese Sinneswahrnehmungssprünge kann sie fortführen, um die Dinge weit von ihrer tatsächlichen Position beobachten zu können. Sie kann ihre Sinne mit einer Freien Aktion in ihren eigenen Körper zurückholen. Gewöhnliche Tiere erhalten keinen Rettungswurf gegen diese Fähigkeit, während Tiergefährten, Paladin-Reittieren und ähnlichen ungewöhnlichen Tieren ein Willenswurf zusteht, um zu widerstehen. Die Hexe kann diese Fähigkeit auf ihren eigenen Vertrauten anwenden, als wäre dieser ein Tier. Sollte die Hexe über die Hexerei Hexenzirkel verfügen, können alle von ihr maximal 3 m entfernten Hexen, die ebenfalls über die Hexerei Hexenzirkel verfügen, nach Belieben durch die Augen dieses Tieres sehen, auch wenn die handelnde Hexe immer noch die Fähigkeit kontrolliert. Die Hexe kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihrer Stufe benutzen. Diese Minuten müssen nicht zusammenhängend sein, die Zeit wird aber in Einheiten zu je einer Minute abgerechnet.

**Eisgruft (ÜF):** Ein Sturm aus Eis und eisigem Wind hüllt das Ziel ein. Dieses erleidet 3W8 Punkte Kälteschaden (RW Zähigkeit, halbiert). Sollte der Rettungswurf des Zieles misslingen, ist es gelähmt und bewusstlos, muss aber nicht essen oder atmen, solange das Eis besteht. Das Eis hat 20 Trefferpunkte, wenn es zerstört wird, befreit dies die Kreatur, welche für 1W4 Runden nach ihrer Befreiung wankend ist. Egal ob der Rettungswurf erfolgreich war oder nicht, kann das Opfer für einen Tag nicht erneut zum Ziel dieser Hexerei werden.

**Hexengebräu (AF):** Wenn die Hexe ihren Hexenkessel nutzt, um einen Trank zu brauen, kann sie die doppelten Kosten aufwenden, um an diesem Tag zwei identische Getränke zu brauen statt einem. Auf der 15. Stufe kann sie die Kosten verdreifachen, um drei identische Getränke an diesem Tag herzustellen. Die Hexe muss über die Hexerei Hexentrank verfügen, um diese Hexerei zu wählen.

**Infizierte Wunden (ÜF):** Die Verletzungen des Zieles infizieren sich (RW Zähigkeit, keine Wirkung). Das Ziel erleidet jeden Tag einen Punkt Konstitutionsschaden. Nach dem ersten Tag kann das Ziel einmal am Tag einen Rettungswurf ablegen, um die Infektion zu heilen. Dies ist ein Krankheitseffekt.

**Leute kochen (ÜF):** Die Hexe kann unglaubliche Zauber erschaffen, indem sie eine intelligente humanoide Kreatur tot oder lebendig in ihrem Hexenkessel kocht. Der Gebrauch dieser Hexerei erschafft ein Mahlzeit oder entsprechende Nahrungsmenge nach Wahl der Hexe. Meist handelt es sich um köstlichen Eintopf oder Teig, der für Kekse, Pasteten oder andere Nachtische geeignet ist. Das Kochen des Opfers nimmt eine Stunde in Anspruch. Wenn man das Essen zu sich nimmt, erhält man für eine Stunde einen der folgenden Vorteile: *Ausdauer des Ochsens, Bärenstärke, Gift neutralisieren* (augenblicklich), *Katzenhafte Anmut, Krankheit heilen* (augenblicklich), *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses, Weisheit der Eule, Resistenz gegen Alterung\**.

Alternativ kann die Hexe den Teig zu einer kleinen, menschenähnlichen Kreatur formen und ihn für eine Stunde als Homunkulus beleben. Die Hexe muss die Hexerei Hexentrank besitzen, um diese Hexerei wählen zu können. Das Benutzen dieser Hexerei oder der wissenschaftliche Verzehr der hergestellten Nahrung zählt als böse Handlung.

**Raureiß(ÜF):** Das Ziel wird von einer Hülle aus Frostnadeln überzogen, die sich langsam in sein Fleisch bohren (RW Zähigkeit, keine Wirkung). Das Ziel wird blass und läuft blau an, ferner nimmt es einen Punkt Konstitutionsschaden pro Minute, bis es stirbt, ihm ein Rettungswurf gelingt (ihm steht jede Minute einer zu) oder es geheilt wird. *Fluch brechen, Magie bannen* oder *Verzauberung brechen* und ähnliche Zauber beenden den Effekt. Sollte dem Ziel ein Rettungswurf gelingen, ist es für einen Tag gegen diese Hexerei immun. Dies ist ein Kälteeffekt.

**Verstecktes Heim (ZF):** Die Hexe kann ihr Heim und den Bereich darum verbergen oder verstecken, als nutze sie *Arkane Spiegelung*. Ehe die Hexe diese Hexerei nutzt, muss sie einen Tag damit verbringen, die Grenze eines Gebietes von grob 3.600 m<sup>2</sup> abzuschreiten (etwa 60 m x 60 m), um ihr Heimatrevier zu definieren. Danach kann sie die Hexerei nutzen, um die Erscheinung dieses Gebietes mit einer Standard-Aktion zu verändern, solange sie sich in dem Bereich aufhält. Die Illusion besteht, bis die Hexe sie verändert oder aufgibt. In Bezug auf diese Fähigkeit kann eine Hexe immer nur ein „Heim“ besitzen.

**Traumflüsterer (ZF):** Die Hexe kann eine Kreatur kontaktieren, als würde sie *Traum* benutzen. Die Hexe kann diese Fähigkeit täglich auf eine Anzahl von Kreaturen gleich ihres IN-Bonus anwenden und dann während dieser Zeit so oft mit diesen Kreaturen in ihren Träumen sprechen, wie sie möchte.

## HOHE HEXEREIEN

Beginnend auf der 18. Stufe kann eine Hexe eine der folgenden Hohen Hexereien auswählen, wenn sie eine neue Hexerei auswählen könnte:

**Geisterbeschwörung (ZF):** Die Hexe ruft den Geist einer humanoiden Kreatur mit maximal 18 TW herbei. Der Geist besitzt seine eigene Persönlichkeit und eigenen Wünsche, ist aber bereit, mit der Hexe zu verhandeln, als hätte sie *Mächtiger Bindender Ruf* gewirkt. Um eine Übereinkunft mit der Hexe zu besiegeln, benötigt der Geist Lebensenergie in Form einer temporären Stufe neben der sonstigen Bezahlung



für seine Dienste. Diese negative Stufe besteht, solange der Geist in den Diensten der Hexe steht; die Hexe kann die Übereinkunft mit einer Standard-Aktion beenden und erhält dann augenblicklich die negative Stufe zurück.

**Hexenhütte (ÜF):** Die Hexe kann eine Hütte, kleines Haus, Planwagen, Zelt oder ähnliche Konstruktionen zu einem belebten Gegenstand machen. Die Hütte kann maximal riesig (d.h. etwa 4,50 m x 4,50 m sein) sein. Die Härte der belebten Hütte steigt auf 8 und ihre Trefferpunkte werden verdoppelt. Die Hexe kann der Hütte die folgenden Befehle geben: Wache! (die Hütte achtet auf Eindringlinge innerhalb eines Radius von 36 m, sie nutzt den Modifikator der Hexe auf Wahrnehmung und schreit, wenn sie jemanden sieht), Versteck dich! (alle Zugänge werden von Illusionswänden verborgen und mit Arkanen Schlössern gesichert) und Beweg dich! (die Hütte bewegt sich mit Bewegungsrate 18 m auf riesigen Vogel- oder Knochenbeinen nach Anweisungen der Hexe, sie befolgt sogar Befehle wie „Folge mir in 30 m Entfernung“). Die Hütte bleibt für 24 Stunden belebt, bis die Hexe sie fortschickt oder eine andere belebt; dann hält die Hütte an Ort und Stelle an und kehrt in ihren nichtmagischen Zustand zurück.

**Unheilsprophezeiung (ÜF):** Die Hexe belegt das Ziel mit einem Todesfluch (RW Willen, keine Wirkung). Solange der Fluch anhält, erleidet das Ziel einen Malus von -4 auf Rüstungsklasse, Angriffs-, Rettungs-, Fähigkeits- und Fertigkeitwürfe. Während der Fluch anhält, kann die Hexe ihn beenden, indem sie seine volle Macht gegen das Opfer auf einmal wirken lässt. Dies gibt dem Opfer einen Malus gleich der Zauberstufe der Hexe auf die Rüstungsklasse oder einen einzelnen Angriffs-, Kampfmanöver-, Fertigkeit-, Rettungs- oder vergleichenden Wurf. Die Hexe muss entscheiden, den Malus zum Gelten zu bringen, ehe der zu modifizierende Wurf ausgeführt wird. Sollte die Hexe keine Sichtlinie zu ihrem Ziel besitzen, tritt die volle Macht des Fluches in Kraft, wenn der SL es am passendsten hält, z.B. wenn das Ziel sich in tödlicher Gefahr befindet. Auf einem Ziel kann immer nur eine Unheilsprophezeiung liegen. Egal ob ihr Rettungswurf erfolgreich ist oder nicht, kann eine Kreatur für einen Tag nicht wieder zum Ziel dieser Hexerei werden. Dies ist ein Flucheffect.

## SCHUTZHERRENZAUBER

Die folgenden alternativen Schutzherren können von einer Hexe ausgewählt werden:

**Ahnen:** 2. - Segnen, 4. - Beistand, 6. - Gebet, 8. - Segen des Eifers\*\*, 10. - Heiliges Gespräch, 12. - Großer Heldenmut, 14. - Zuflucht, 16. - Fröhliche Gelassenheit\*\*, 18. - Unheimliches Schicksal\*.

**Geister:** 2. - Klagelied des Geisterbanns\*\*, 4. - Unsichtbarkeit, 6. - Mit Toten sprechen, 8. - Verbündeter des Glaubens\*\*, 10. - Massen-Klagelied des Geisterbanns\*\*, 12. - Schattenreise, 14. - Ätherischer Ausflug, 16. - Verbündeter aus den Ebenen, 18. - Ätherform.

**Heilung:** 2. - Furcht bannen, 4. - Teilweise Genesung, 6. - Krankheit heilen, 8. - Genesung, 10. - Reinigung\*\*, 12. - Säule des Lebens\*\*, 14. - Vollständige Genesung, 16. - Massen-Kritische Wunden heilen, 18. - Wahre Auferstehung.

**Licht:** 2. - Tanzende Laterne\*\*, 4. - Dauerhafte Flamme, 6. - Tageslicht, 8. - Regenbogenmuster, 10. - Feuerschlange\*\*, 12. - Scirocco\*\*, 14. - Sonnenstrahl, 16. - Feurige Gestalt\*, 18. - Sonnenfeuer.

**Mond:** 2. - Dunkelheit, 4. - Dunkelsicht, 6. - Weisheit der Eule, 8. - Mondsucht\*\*, 10. - Aspekt des Wolfes\*\*, 12. - Wetter kontrollieren, 14. - Mondschaten\*, 16. - Verdorren, 18. - Meteoritenschwarm.

**Okkultes:** 2. - Untote entdecken, 4. - Untote befehligen, 6. - Zwielihtsklinge\*\*, 8. - Schwarze Tentakel, 10. - Schlangentab\*\*, 12. - Untote erschaffen, 14. - Wellen der Entkräftung, 16. - Seelenfalle, 18. - Tor.

**Rache:** 2. - Brennende Hände, 4. - Brennender Blick\*\*, 6. - Brennende Schmerzen\*\*, 8. - Brüllen, 10. - Symbol des Schmerzes, 12. - Massen-Brennende Schmerzen, 14. - Rachsüchtiges Phantom, 16. - Flammende Wolke, 18. - Winde der Vergeltung\*\*

**Sterne:** 2. - Feenfeuer, 4. - Dämmerstaub\*\*, 6. - Leitstern\*\*, 8. - Wanderndes Sternfunkeln\*\*, 10. - Traum, 12. - Traumumhang\*\*, 14. - Schutzkreis der Klarheit\*, 16. - Fröhliche Gelassenheit\*\*, 18. - Astral Projektion.

**Tod:** 2. - Totenwache, 4. - Segen von Mut und Lebenskraft\*\*, 6. - Mit Toten sprechen, 8. - Ewige Ruhe, 10. - Ersticken\*\*, 12. - Todeskreis, 14. - Finger des Todes, 16. - Symbol des Todes, 18. - Wort der Macht: Tod.

**Verzauberung:** 2. - Verlangen\*, 4. - Gefühle besänftigen, 6. - Abscheu\*, 8. - Trauer\*, 10. - Person beherrschen, 12. - Geas, 14. - Fröhliche Gelassenheit\*\*, 16. - Aufforderung, 18. - Monster beherrschen.

**Vorzeichen:** 2. - Schlechtes Omen\*\*, 4. - Gegenstand aufspüren, 6. - Geschichte des Blutes\*\*, 8. - Weissagung, 10. - Kontakt zu anderen Ebenen, 12. - Sagenkunde, 14. - Vision, 16. - Moment der Eingebung, 18. - Sechster Sinn.

**Wahnsinn:** 2. - Gedächtnislücke\*\*, 4. - Fürchterlicher Lachanfall, 6. - Störende Kakophonie\*, 8. - Verwirrung, 10. - Gedankennebel, 12. - Zwanghafter Neid, 14. - Wahnsinn, 16. - Symbol des Wahnsinns, 18. - Überwältigende Ehrfurcht.

**Winter:** 2. - Schüttelfrost\*, 4. - Energien widerstehen (nur Kälte), 6. - Eissturm, 8. - Eiswand, 10. - Kältekegel, 12. - Frostsphäre, 14. - Wetterkontrolle, 16. - Polarstrahl, 18. - Polarnacht\*.

**Zeit:** 2. - Bauchreden, 4. - Stille, 6. - Hast, 8. - Dreigestalt\*\*, 10. - Teleportieren, 12. - Auflösung, 14. - Erzwangene Verschwendung, 16. - Temporäre Stasis, 18. - Zeitstopp.

## GRABHEXE (ARCHETYP)

Grabhexten haben vieles mit Nekromanten gemeinsam. Sie sind besessen von der okkulten Manipulation der Toten und dabei insbesondere der geistlosen Untoten wie Zombies. Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Schöpfungen der Nekromanten bleiben die Kreationen einer Grabhexe auf ewig an ihren Willen gebunden. Zudem kann sie finstere Geschöpfe von gewaltiger Macht hervorbringen.

**Zauber:** Eine Grabhexe ersetzt einige ihrer Schutzherrenzauber mit den folgenden: 4. - Untote befehligen, 6. - Tote beleben, 12. - Untote erschaffen, 14. - Untote kontrollieren, 16. - Mächtige Untote erschaffen.

**Zauberpuppe:** Jede Grabhexe führt eine grässliche, unbeliebte Puppe mit sich, die aus Menschenhaut genäht und mit Knochensplittern, Fingernägeln und Grabeserde gefüllt ist. Die Zauber einer Grabhexe entstammen dem Willen der bösen Geister, die in der Puppe hausen. Die Fähigkeit der Puppe, Zauber zu lagern, entspricht der Art und Weise, wie eine Hexe ihre Zauber von ihrem Vertrauten erhält. Die Grabhexe muss sich jeden Tag mit ihrer Puppe in Einklang bringen, um ihre Zauber vorzubereiten und kann keine Zauber vorbereiten, die nicht in der Puppe gelagert sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vertrauter. Die folgende Vertrautenfähigkeit funktioniert bei einer Grabhexe anders:

**Berührungsauber übermitteln (ÜF):** Auf der 3. Stufe oder höher kann eine Grabhexe ihre Puppe nutzen, um Berührungsauber zu übermitteln. Nachdem sie einen Berührungsauber gewirkt hat, kann sie mit einer Vollen Aktion ein Ziel bestimmen und ein Nadel in die Puppe

stechen, wodurch der Zauber als Berührungsangriff im Fernkampf übermittelt wird. Das Ziel muss sich innerhalb ihrer Aura des Frevels befinden (siehe unten).

**Aura des Frevels (ÜF):** Auf der 1. Stufe kann eine Grabhexe eine Aura böser Macht mit einem Radius von 6 m erzeugen. Diese Aura erhöht den SG gegen fokussierte negative Energie um +1 und die Resistenz von Untoten gegen Vertreibung um +1. Auf der 3. Stufe und dann jeweils alle weiteren zwei Stufen erhöht sich der Radius der Aura jeweils um 1,50 m bis zu einem Maximum von 21 m auf der 20. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe auf der 1. Stufe erhalten würde.

**Knochenknecht (ÜF):** Ab der 1. Stufe kann eine Grabhexe über eine untote Kreatur innerhalb ihrer Aura des Frevels die Kontrolle übernehmen, indem sie ihr ihren Willen aufzwingt (RW WIL, keine Wirkung, SG entspricht ihrer Hexerei). Sollte der Rettungswurf des Untoten scheitern, steht die Kreatur unter der Kontrolle der Hexe als hätte sie *Untote befehligen* genutzt (sobald die Kontrolle hergestellt wurde, bleibt der Untote unter ihrem Befehl, auch wenn er die Aura der Hexe verlässt). Intelligente Untote erhalten jeden Tag einen neuen Rettungswurf, um ihrer Herrschaft zu widerstehen. Die Hexe kann pro Zauberstufe bis zu 1 TW an untoten Kreaturen kontrollieren. Sollte eine untote Kreatur unter der Kontrolle einer anderen Kreatur stehen, muss der Hexe ein vergleichender Wurf auf Charisma gelingen, wenn ihre Anweisungen denen der anderen Kreatur widersprechen. Dies ersetzt die Hexerei, welche die Hexe auf der 4. Stufe erhalten würde.

**Besitz von Untoten ergreifen (ZF):** Eine Grabhexe kann die direkte Kontrolle über einen ihrer untoten Diener innerhalb ihrer Entweihenden Aura übernehmen, als würde sie *Magisches Gefäß* nutzen, wobei die Zauberpuppe als das Seelengefäß fungiert. Der Diener erhält keinen Rettungswurf gegen diese Fähigkeit. Dies ersetzt die Hexerei, welche die Hexe auf der 8. Stufe erhalten würde.

**Hexereien:** Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Grabhexe geeignet: Böser Blick, Unglück, Fluchbringer\*.

**Mächtige Hexereien:** Die folgenden Mächtigen Hexereien sind für den Archetypen der Grabhexe geeignet: Wachspuppe, Eisgruft\*, Infizierte Wunden\*.

**Hohe Hexereien:** Die folgenden Hohen Hexereien sind für den Archetypen der Grabhexe geeignet: Todesfluch, Geisterbeschwörung\*.

## KRÄUTERHEXE (ARCHETYP)

Auch unter Hexen gibt es manche, die sich der Pflege anderer widmen und ihr Tun auf die heilenden Künste beschränken. Diese übernehmen in ländlichen Gemeinschaften oft die Rolle der Kleriker und wandern vielleicht durch das Land, wo sie den Bedürfnissen mehrerer kleiner Gemeinschaften nachkommen.

**Schutzherr:** Der Schutzherr einer Kräuterhexe ist in der Regel thematisch der Heilung zuzuordnen (siehe Seite 38).

**Spontane Heilung (ÜF):** Eine Kräuterhexe kann ihre Zauberenergie nutzen, um Heilzauber zu wirken, die sie nicht vorbereitet hat. Die Hexe kann – von Zaubertricks abgesehen – jeden beliebigen vorbereiteten Zauber „verlieren“, um einen Heilzauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken, selbst wenn sie diesen Heilzauber nicht kennen sollte. Dies ersetzt die Hexerei, welche die Hexe auf der 4. Stufe erhalten würde.

**Empathische Heilung (ÜF):** Eine Kräuterhexe kann ein krankes oder vergiftetes Ziel versorgen, indem sie die Krankheit oder die Vergiftung auf sich selbst überträgt. Bei einer Vergiftung muss die Hexe sich eine Standard-Aktion lang um das Opfer kümmern, das Opfer macht seinen nächsten Rettungswurf wie gewohnt, allerdings erleidet bei einem Fehlschlag die Hexe die Folgen der Vergiftung statt des Opfers. Bei einer Erkrankung muss die Hexe sich eine Stunde lang um die kranke Person kümmern, diese macht ihren nächsten Rettungswurf gegen die Krankheit wie gewohnt, allerdings erleidet bei einem Fehlschlag die Hexe die Folgen der Krankheit statt des Kranken. Die Hexe erkrankt nicht wirklich selbst, noch vergiftet sie sich selbst, sie ist auch nicht ansteckend und muss nicht selbst geheilt werden. Sie erleidet aber die Folgen, als wäre sie krank, bzw. vergiftet. Die Hexe setzt diese Fähigkeit normalerweise ein, um das Leben einer dem Tode nahen Kreatur zu verlängern, indem sie ihm die zur Erholung nötige Zeit zu erkaufen sucht. Diese Fähigkeit hat keine Wirkung, falls die Hexe gegen Gift oder



Krankheit immun ist. Dies ersetzt die Hexerei, welche die Hexe auf der 8. Stufe erhalten würde.

**Hexereien:** Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Kräuterhexe geeignet: Heilung, Hexentrank, Zungen, Tiersprache\*.

**Mächtige Hexereien:** Die folgenden Mächtigen Hexereien sind für den Archetypen der Kräuterhexe geeignet: Mächtige Heilung, Wetterkontrolle, Hexengebräu\*.

**Hohe Hexereien:** Die folgenden Hohen Hexereien sind für den Archetypen der Kräuterhexe geeignet: Gabe des Lebens.

## SEEHEXE (ARCHETYP)

Eine Seehexe ist mit den Weiten des Meeres und den rollenden Wellen verbunden. Ihre Magie betrifft den Mond, die Gezeiten, das Wasser und den Wind und sie ist mit sich selbst meist im Reinen, wenn sie sich auf dem Meer oder in seiner Nähe befindet.

**Schutzherr:** Eine Seehexe kann keinen Schutzherrn auswählen, dessen Interessen denen des Wassers widersprechen (z.B. Erde oder Feuer).

**Zauber:** Eine Seehexe ersetzt einige ihrer Schutzherrnzauber mit den folgenden: 2. - *Hauch der See*\*\*\*, 4. - *Windstoß*, 6. - *Wasser atmen*, 8. - *Wasser kontrollieren*, 10. - *Todeswolke*, 12. - *Windkontrolle*, 14. - *Wetterkontrolle*, 16. - *Strudel*, 18. - *Tsunami*\*\*.

**Richtung wissen (ZF):** Solange eine Seehexe sich in der Nähe eines ausreichend großen Gewässers (mindestens eines Sees mit einem Durchmesser von 1,5 km oder mehr) aufhält, kann sie beliebig oft *Richtung wissen* als zauberähnliche Fähigkeit wirken.

**Empathie mit Meereskreaturen (AF):** Eine Seehexe kann das Verhalten von Wassertieren und Tieren, die an Küsten leben, Vögel eingeschlossen, beeinflussen, als würde sie Tierempathie einsetzen. Ihre Stufe als Hexe entspricht hinsichtlich dieser Fähigkeit ihrer effektiven Druidenstufe. Sollte die Seehexe aus einer anderen Klasse über Tierempathie verfügen, addieren sich die Stufen dieser Klasse mit ihren Stufen als Hexe, um ihren Bonus auf Tierempathie für diese Arten von Kreaturen zu bestimmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe auf der 1. Stufe erhalten würde.

**Hexereien:** Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Seehexe geeignet: Bezauberung, Fliegen, Wasserlung\*

**Mächtige Hexereien:** Die folgenden Mächtigen Hexereien sind für den Archetypen der Seehexe geeignet: Hexenaugen, Wetterkontrolle, Verstecktes Heim\*.

**Hohe Hexereien:** Die folgenden Hohen Hexereien sind für den Archetypen der Seehexe geeignet: Naturkatastrophe.

## TIERVERBÜNDETE (ARCHETYP)

Alle Hexen sind eng mit ihren Vertrauten verbunden. Die Tierverbündete konzentriert sich jedoch besonders auf die Bindung zu ihrem Vertrauten und über ihn auf die Beziehung zu ihrem Schutzherrn.

**Talente übertragen (AF):** Wenn die Tierverbündete ein neues Talent erlernen kann, kann sie dieses Talent stattdessen ihrem Vertrauten als Bonustalent zukommen lassen. Der Vertraute muss wie üblich die Voraussetzungen aller Talente erfüllen. Sollte der Vertraute sterben oder verlorengelassen, kann die Hexe die Talentplätze für sich beanspruchen und selbst neue Talente wählen, oder die Talentplätze ihrem neuen Vertrauten zukommen lassen.

**Verbesserter Vertrauter (ÜF):** Auf der 4. Stufe wird die Verbindung der Tierverbündeten zu ihrem Vertrauten stärker. Um die Kräfte und Fähigkeiten ihres Vertrauten zu bestimmen, steigt ihre effektive Stufe als Hexe um +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche sie auf der 4. Stufe erhalten würde.

**Verstärkter Vertrauter (ZF):** Auf der 8. Stufe kann eine Tierverbündete die Gestalt ihres Vertrauten (oder die riesige Version ihres Vertrauten oder eines ähnlichen Tieres) annehmen, als würde sie *Bestiengestalt II* nutzen. Eine Hexe mit einem Rattenvertrauten könnte sich in eine sehr kleine Ratte, eine kleine Schreckensratte oder ein größeres rattenähnliches Nagetier verwandeln. Eine Hexe mit einem Katzenvertrauten könnte sich in eine sehr kleine Katze oder in eine Großkatze wie einen Tiger oder einen Löwen verwandeln, eine Hexe mit einem Affenvertrauten könnte sich in einen sehr kleinen Affen oder einen großen Gorilla verwandeln. Die Hexe kann täglich eine Anzahl von Minuten gleich ihrer Stufe in Tiergestalt verbringen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche sie auf der 8. Stufe erhalten würde.

**Seelenzwilling (ÜF):** Wenn die Hexe oder ihr Vertrauter tödlich verletzt ist oder im Sterben liegt, transfert sich die Seele des Sterbenden auf der 10. Stufe augenblicklich in den Körper des anderen. Die beiden Seelen teilen sich den überlebenden Körper in friedlichem Einvernehmen, können sich frei verständigen und behalten ihre eigenständige Fähigkeit zum Denken. Der Wirt kann der Gastseele gestatten, den Körper vorübergehend zu übernehmen, und ihn mit einer Bewegungsaktion wieder unter seine Kontrolle bringen. Die beiden Seelen können unbegrenzt in diesem Zustand existieren, der Gast kann auch in seinen eigenen Körper zurückkehren, indem er ihn berührt, in ein geeignetes Gefäß (wie einen Klon) überwechseln oder einen anderen Körper übernehmen, als würde er *Magisches Gefäß* wirken (ohne Edelstein oder ähnliches Gefäß). Dies ersetzt die Mächtige Hexerei, welche die Hexe auf der 10. Stufe erhalten würde.

**Hexereien:** Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Tierverbündeten geeignet: Bezauberung, Schutzzeichen, Fluchbringer\*, Tiersprache\*.

**Mächtige Hexereien:** Die folgenden Mächtigen Hexereien sind für den Archetypen der Tierverbündeten geeignet: Bestienblick\*.

**Hohe Hexereien:** Die folgenden Hohen Hexereien sind für den Archetypen der Tierverbündeten geeignet: Erzwungene Wiedergeburt.



# HEXENMEISTER

Die Macht der Hexenmeister ist ihrer Natur gemäß eine merkwürdige und unvorhersehbare Sache. Sie ist das Ergebnis eines geheimnisvollen magischen Erbes und der Vermischung gewöhnlicher und legendärer Kreaturen. Dank der Magie, die in ihren Adern strömt, können Hexenmeister große Dinge tun, welche sie auf ewig in die Annalen der Helden einziehen lassen – oder alles um sie herum in Schutt und Asche legen.

Der folgende Abschnitt stellt neue Hexenmeisterblutlinien und zwei neue Archetypen für Hexenmeister vor: die Gekreuzte Blutlinie und die Wilde Blutlinie. Beide Archetypen werden von ihrer eigenen, einzigartigen Auswahl an veränderten Blutlinien begleitet, welche ihre bizarren, mutierten Ursprünge widerspiegeln.

## BLUTLINIEN

In diesem Bereich werden mehrere neue Blutlinien vorgestellt, welche den Ursprung der Kräfte mancher Hexenmeister repräsentieren. Neue Talente oder Zauber, die in diesem Buch vorgestellt werden, sind mit einem Sternchen (\*) markiert. Zwei Sternchen (\*\*) bedeuten, dass ein Talent, ein Zauber oder eine Blutlinie aus den *Pathfinder Expertenregeln* stammen.

### Blutlinie des Maestros

Die spirituelle Kraft der Kunst des Gesanges ist stark in deiner Familie. Dies könnte das Ergebnis uralter Pakte mit Azata-Schutzherren sein oder sogar das Erbe einer Lillend oder eines Posaunenarchonten. Es könnten die nachhallenden Rückstände eines weniger wohlmeinenden Erbes sein, z.B. von einer Harpie oder einem Ahnen, der durch das Plappern eines Shoggothen in den Wahnsinn getrieben wurde. Egal wie es dazu gekommen ist, die künstlerische Neigung zeigt sich stark in deiner Familie.

- Klassenfertigkeiten:** Auftreten.
- Bonuszauber:** *Bauchreden* (3.), *Fürchterlicher Lachanfall* (5.), *Einflüsterung* (7.), *Brüllen* (9.), *Person beherrschen* (11.), *Massen-Einflüsterung* (13.), *Wort der Macht: Blindheit* (15.), *Mächtiges Brüllen* (17.), *Wegeschrei der Todesfee* (19.).
- Bonustalente:** Beredsamkeit, Fertigkeitssfokus (Auftreten), Gestenlos zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Nachwirkende Darbietung\*\*, Tauscher, Zauberfokus (Verzauberung), Zauberlied\*.
- Geheimnis der Blutlinie:** Wenn du einen Zauber mit verbaler Komponente, aber ohne Gestik oder Materialkomponente wirkst, wirst du behandelt, als wäre deine Zauberstufe um +1 höher.
- Macht des Blutes:** Du hörst Musik, wenn du zauberst, und kannst die Lieder in deinem Kopf nutzen, um magische Effekte zu erzeugen.

**Bezaubernde Stimme (AF):** Auf der 1. Stufe kannst du den Klang deiner Stimme benutzen, um eine Zielkreatur dazu zu bringen, keine Aktion auszuführen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Benommenheit*, ist aber sprachenabhängig, hat eine Dauer von einer Runde und wirkt auf eine lebende Kreatur mit nicht mehr Trefferwürfeln als deine Stufe als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Faszinieren (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Fertigkeit Auftreten zu nutzen, um eine oder mehrere Kreaturen von dir zu faszinieren. Dies funktioniert wie der Bardenauftritt *Faszinieren*. Der SG ist 10 + ½ Stufe als Hexenmeister + CH-Bonus. Die Dauer beträgt eine Runde pro Stufe als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit auf der 3. Stufe ein Mal am Tag einsetzen, auf der 8. Stufe zwei Mal am Tag, auf der 13. Stufe drei Mal am Tag und auf der 18. Stufe vier Mal am Tag.

**Perfekte Stimme (ÜF):** Auf der 9. Stufe verstehst du alle Arten der Verständigung mittels Tönen und kannst dich allen Kreaturen gegenüber verständlich machen, die eine Sprache verstehen. Du kannst mit jeder Kreatur sprechen – und diese auch verstehen –, die mindestens eine gesprochene Sprache versteht. Der SG von sprachabhängigen Zaubern, die du wirkst, steigt um +1.

**Ermutigen (ZF):** Auf der 15. Stufe kann deine künstlerische Magie deine Verbündeten zu großen Taten inspirieren. Du kannst den Zauber *Großer Heldenmut* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Du kannst diese Fähigkeit auf der 15. Stufe ein Mal am Tag nutzen, auf der 17. Stufe zwei Mal am Tag und auf der 19. Stufe drei Mal am Tag.

**Großer Maestro (ÜF):** Auf der 20. Stufe fließt die Macht der reinen magischen Musik durch deine Adern. Du kannst jeden Zauber mit einer verbalen Komponente wirken, als wäre er durch das metamagische Talent Gestenlos zaubern modifiziert, ohne dass die Zauberdauer oder der Zaubergrad ansteigen. Du erhältst Immunität gegen Schallschaden und sprachenabhängige Zauber.

### Dschinn-Blutlinie

Du wurdest mit der Macht der Elementargeister der Luft geboren und die Magie der Dschinn ist stark in dir.

- Klassenfertigkeiten:** Wissen (Die Ebenen).
- Bonuszauber:** *Schockgriff* (3.), *Unsichtbarkeit* (5.), *Fliegen* (7.), *Niedere Erschaffung* (9.), *Überlandflug* (11.), *Kugelblitz* (13.), *Ebenenwechsel* (15.), *Mächtiger Bindender Ruf* (17.), *Wunsch* (19.).
- Bonustalente:** Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauber verstärken.
- Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber wirkst, der Energieschaden verursacht, kannst du die Art der Energie in Elektrizität ändern. Dies verändert auch die Kategorie des Zaubers in diese Energieart.
- Macht des Blutes:** Wie ein Dschinn besitzt du Macht über Luft und verschiedene andere Kräfte der Elementargeister.
- Elektrizitätsstrahl (ZF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du mit einer Standard-Aktion einen elementaren Strahl auf einen beliebigen Gegner innerhalb von 9 m als Berührungsangriff im Fernkampf verschießen. Dieser Strahl verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden + 1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Elementarresistenz (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du Elektrizitätsresistenz 10. Diese steigt auf der 9. Stufe auf 20 an.

**Wirbelwind (ÜF):** Auf der 9. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dich einmal am Tag für eine Runde pro Stufe als Hexenmeister in einen 3 m hohen Wirbelwind zu verwandeln (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 305).

**Elementarbewegung (ÜF):** Auf der 15. Stufe erhältst du eine Fluggeschwindigkeit von 18 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit.



**Macht der Dschinni (ÜF):** Auf der 20. Stufe erhältst du die Macht der Dschinni, anderen Wünsche zu erfüllen. Einmal am Tag kannst du *Begrenzter Wunsch* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Solche Wünsche müssen mit den Worten „Ich wünsche ...“ beginnen und können keinen Wunsch duplizieren, den du innerhalb der letzten 24 Stunden bereits erfüllt hast. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, um einen Zauber mit einer teuren Materialkomponente nachzuahmen, musst du diese Komponente zur Verfügung stellen.

Du wirst ferner immun gegen Elektrizitätsschaden und kannst einmal am Tag *Ebenenwechsel* einsetzen, um zur Ebene der Luft zu reisen oder diese zu verlassen.

## Ifrit-Blutlinie

Du wurdest mit der Macht der Elementargeister des Feuers geboren und die Magie der Ifriti ist stark in dir.

**Klassenfertigkeit:** Wissen (Die Ebenen).

**Bonuszauber:** *Person vergrößern* (3.), *Sengender Strahl* (5.), *Feuerball* (7.), *Feuerwand* (9.), *Eigenständiges Trugbild* (11.), *Bindender Ruf* (13.), *Ebenenwechsel* (15.), *Riesengestalt II* (17.), *Wunsch* (19.).

**Bonustalente:** Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffen finesse, Zauber verstärken.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber wirkst, der Energieschaden verursacht, kannst du die Art der Energie in Feuer ändern. Dies verändert auch die Kategorie des Zaubers in diese Energieart.

**Macht des Blutes:** Wie ein Ifrit besitzt du Macht über Feuer und verschiedene andere Kräfte der Elementargeister.

**Feuerstrahl (ZF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du mit einer Standard-Aktion einen elementaren Strahl auf einen beliebigen Gegner innerhalb von 9 m als Berührungsangriff im Fernkampf verschießen. Dieser Strahl verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden + 1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Elementarresistenz (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du Feuerresistenz 10. Diese steigt auf der 9. Stufe auf 20 an.

**Ifritgestalt (ÜF):** Auf der 9. Stufe erhältst du die Fähigkeit, einmal am Tag für eine Runde pro Stufe als Hexenmeister dich in einen Ifrit zu verwandeln. In dieser Gestalt besitzt du die Ifritfähigkeit Hitze.

**Elementarbewegung (ÜF):** Auf der 15. Stufe steigt deine Grundbewegungsrate um +9 m.

**Macht der Ifriti (ÜF):** Auf der 20. Stufe erhältst du die Macht der Elementargeister, anderen Wünsche zu erfüllen. Einmal am Tag kannst du *Begrenzter Wunsch* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Solche Wünsche müssen mit den Worten „Ich wünsche ...“ beginnen und können keinen Wunsch duplizieren, den du innerhalb der letzten 24 Stunden bereits erfüllt hast. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, um einen Zauber mit einer teuren Materialkomponente nachzuahmen, musst du diese Komponente zur Verfügung stellen.

Du wirst ferner immun gegen Feuerschaden und kannst einmal am Tag *Ebenenwechsel* einsetzen, um zur Ebene des Feuers zu reisen oder diese zu verlassen.

## Mariden-Blutlinie

Du wurdest mit der Macht der Elementargeister des Wassers geboren und die Magie der Mariden ist stark in dir.

**Klassenfertigkeit:** Wissen (Die Ebenen).

**Bonuszauber:** *Verhüllender Nebel* (3.), *Unsichtbares sehen* (5.), *Gasförmige Gestalt* (7.), *Eismauer* (9.), *Eigenständiges Trugbild* (11.), *Elementargestalt III* (13.), *Ebenenwechsel* (15.), *Polarstrahl* (17.), *Wunsch* (19.).

**Bonustalente:** Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffen finesse, Zauber verstärken.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber wirkst, der Energieschaden verursacht, kannst du die Art der Energie in Kälte ändern. Dies verändert auch die Kategorie des Zaubers in diese Energieart.

**Macht des Blutes:** Wie ein Marid besitzt du Macht über Wasser und verschiedene andere Kräfte der Elementargeister.

**Froststrahl (ZF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du mit einer Standard-Aktion einen elementaren Strahl auf einen beliebigen Gegner innerhalb von 9 m als Berührungsangriff im Fernkampf verschießen. Dieser Strahl verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden + 1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Elementarresistenz (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du Kälteresistenz 10. Diese steigt auf der 9. Stufe auf 20 an.

**Wasserschlag (ÜF):** Auf der 9. Stufe erhältst du die Fähigkeit einen tosenden Wasserstrahl von der Elementaren Ebene des Wasser herbeizuzaubern und gegen deine Feinde zu richten. Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Wasserstrahl in einer 18 m-Linie erschaffen, der 1W6 Schadenspunkte für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister verursacht. Das getroffene Ziel wird für 1W6 Runden geblendet. Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Hexenmeister + Charismabonus halbiert den Schaden und hebt die Blendung auf.

**Elementarbewegung (ÜF):** Auf der 15. Stufe erhältst du eine Schwimmgeschwindigkeit von 18 m.

**Macht der Mariden (ÜF):** Auf der 20. Stufe erhältst du die Macht der Elementargeister, anderen Wünsche zu erfüllen. Einmal am Tag kannst du *Begrenzter Wunsch* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Solche Wünsche müssen mit den Worten „Ich wünsche ...“ beginnen und können keinen Wunsch duplizieren, den du innerhalb der letzten 24 Stunden bereits erfüllt hast. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, um einen Zauber mit einer teuren Materialkomponente nachzuahmen, musst du diese Komponente zur Verfügung stellen.

Du wirst ferner immun gegen Kälteschaden und kannst einmal am Tag *Ebenenwechsel* einsetzen, um zur Ebene des Wasser zu reisen oder diese zu verlassen.

## Rakschasa-Blutlinie

Irgendwann in der Geschichte deiner Familie wurde einer deiner Ahnen vom Einfluss eines Rakschasas befleckt. Obwohl der Großteil deiner Familie völlig normal wirkt, kam dir deine Haut schon immer wie ein Gefängnis vor, aus dem du durch Magie entkommen kannst. Dein Geburtsrecht ist ein Geheimnis, welches du wahrscheinlich vor der Gesellschaft geheim halten musst, um nicht verstoßen zu werden.

**Klassenfertigkeit:** Verkleiden.

**Bonuszauber:** *Person bezaubern* (3.), *Unsichtbarkeit* (5.), *Einflüsterung* (7.), *Ausspähung entdecken* (9.), *Ausspähende Augen* (11.), *Massen-Einflüsterung* (13.), *Mächtige Verwandlung* (15.), *Gedankenleere* (17.), *Monster beherrschen* (19.).

**Bonustalente:** Arkane Rüstungsmeisterschaft, Arkane Rüstungstraining, Magische Fähigkeiten entdecken, Täuscher, Umgang mit Kriegswaffen, Umgang mit Leichter Rüstung, Verstoßenheit, Zauber verstärken.



**Geheimnis des Blutes:** Wenn andere versuchen, deine gewirkten Zauber zu identifizieren, wird auf den SG des Wurfes auf Zauberkunde deine halbe Stufe als Hexenmeister addiert. Sollten sie den SG um 5 oder mehr verfehlen, glauben sie irrtümlich, dass du einen völlig anderen Zauber gewirkt hast (diesen Zauber bestimmst du, wenn du deinen Zauber wirkst).

**Macht des Blutes:** Du kannst dich der nahezu göttlichen Kraft deiner Rakschasa-Ahnen bedienen, um die Macht zu erhalten, deine Feinde überzeugend zu täuschen.

**Silberne Zunge (ÜF):** Auf der 1. Stufe kannst du dein externes Erbe nutzen, um unglaublich überzeugende Lügen zu spinnen. Diese Fähigkeit wird mit einer Schnellen Aktion aktiviert. Du erhältst einen Bonus von +5 auf einen Wurf auf Bluffen, um jemand anderen von der Wahrheit deiner Worte zu überzeugen (ähnlich wie *Redegewandtheit*). Sollte ein magischer Effekt gegen dich genutzt werden, der deine Lügen erkennen oder dich zwingen würde, die Wahrheit zu sagen, muss dem Anwender des Effektes ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen 10 + deine Stufe als Hexenmeister gelingen. Bei einem Misserfolg spürt der Effekt deine Lügen nicht auf oder zwingt dich nicht, die Wahrheit zu sagen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Gedankenleser (ZF):** Auf der 3. Stufe kannst du Gedanken lesen als zauberähnliche Fähigkeit. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Gedanken wahrnehmen*, hält aber nur eine Runde an. Sie kann auf ein einzelnes Ziel mit einer Standard-Aktion angewandt werden. Sollte der Willenswurf des Ziels scheitern, erhältst du Informationen, als hättest du dich drei Runden lang konzentriert. Du kannst diese Fähigkeit auf der 3. Stufe ein Mal am Tag nutzen und ein weiteres Mal für jeweils weitere 4 Stufen als Hexenmeister (Maximum fünf Mal am Tag auf der 20. Stufe).

**Aura verbergen (ZF):** Auf der 9. Stufe kannst du dich selbst vor suchender Magie verbergen. Diese Fähigkeit funktioniert wie ein dauerhafter Zauber *Unauffindbarkeit*, der auf dir liegt. Du kannst diesen Schutz mit einer Bewegungsaktion beenden oder wiederherstellen.

**Gestalt verändern (ZF):** Auf der 15. Stufe kannst du nach Belieben die Gestalt jedes Humanoiden annehmen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Gestalt verändern*, du kannst eine gewählte Gestalt aber solange behalten, wie du willst.

**Externar (ÜF):** Auf der 20. Stufe wird deine natürliche Gestalt zu der eines tierköpfigen Humanoiden und ähnelt einem wahren Rakschasa. Dies beeinflusst deine Fähigkeit zu sprechen oder Zauber zu wirken nicht. Du kannst *Gestalt verändern* oder andere Fähigkeiten der Verkleidung und Verwandlung nutzen, um deine ursprüngliche Gestalt oder eine andere Gestalt anzunehmen, wenn dir danach ist. Du wirst fortan behandelt wie ein einheimischer Externar statt wie ein Humanoider (oder welcher Kategorie du ursprünglich angehört hast) hinsichtlich Zaubern und anderen magischen Effekten. Im Gegensatz zu anderen Externaren kannst du immer noch von den Toten zurückgeholt werden, als wärest du ein Angehöriger deiner ursprünglichen Kreaturenart. Du erhältst SR 10/Stichwaffenschaden.

## Schaitan-Blutlinie

Du wurdest mit der Macht der Elementargeister der Erde geboren und die Magie der Schaitane ist stark in dir.

**Klassenfertigkeit:** Wissen (Die Ebenen).

**Bonuszauber:** Zielsicherer Schlag (3.), Glitzerstaub (5.), Mächtige Magische Waffe (7.), Steinhaut (9.), Steinwand (11.), Eisenwand (13.), Ebenenwechsel (15.), Eiserner Körper (17.), Wunsch (19.)

**Bonustalente:** Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauber verstärken.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber wirkst, der Energieschaden verursacht, kannst du die Art der Energie in Säure ändern. Dies verändert auch die Kategorie des Zaubers in diese Energieart.

**Macht des Blutes:** Wie ein Schaitan besitzt du Macht über Erde und verschiedene andere Kräfte der Elementargeister.

**Ätzender Strahl (ZF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du mit einer Standard-Aktion einen elementaren Strahl auf einen beliebigen Gegner innerhalb von 9 m als Berührungsangriff im Fernkampf verschießen. Dieser Strahl verursacht 1W6 Punkte Säureschaden + 1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Elementarresistenz (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du Säureresistenz 10. Diese steigt auf der 9. Stufe auf 20 an.

**Steinschlag (ÜF):** Auf der 9. Stufe kannst du mit einer Schnellen Aktion ein Kampfmanöver: Ansturm machen, wenn du ein einzelnes Ziel mit einem Zauber triffst, der Schaden verursacht. Dein KMB für dieses Manöver ist gleich deiner Stufe als Hexenmeister + dein Charismabonus. Du kannst dieses Manöver sogar ausführen, wenn das Ziel nicht in Nahkampfreichweite ist. Dieses Manöver provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte das Ziel sich mit Erde, Felsen oder Stein in Kontakt befinden, erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Kampfmanöverwurf.

**Elementarbewegung (ÜF):** Auf der 15. Stufe erhältst du Graben 9 m.

**Macht der Schaitane (ÜF):** Auf der 20. Stufe erhältst du die Macht der Elementargeister, anderen Wünsche zu erfüllen. Einmal am Tag kannst du *Begrenzter Wunsch* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Solche Wünsche müssen mit den Worten „Ich wünsche ...“ beginnen und können keinen Wunsch duplizieren, den du innerhalb der letzten 24 Stunden bereits erfüllt hast. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, um einen Zauber mit einer teuren Materialkomponente nachzuahmen, musst du diese Komponente zur Verfügung stellen.

Du wirst ferner immun gegen Säureschaden und kannst einmal am Tag *Ebenenwechsel* einsetzen, um zur Ebene der Erde zu reisen oder diese zu verlassen.

## Verfluchte Blutlinie

Unglück, Krankheit und Alpträume folgen deiner Familie wie Ungeziefer, dass von einem Kadaver angelockt wird. Irgendwann in der Geschichte deiner Familie ist der üble Einfluss einer Vettel in deine Blutlinie eingedrungen. Vielleicht bist du sogar mit einer Vettel verwandt oder leidest unter den Auswirkungen eines Fluches, den eine Vettel vor Generationen über deiner Familie ausgesprochen hat. Die Kräfte der Vettel sind nun allerdings Teil deines Erbes.

**Klassenfertigkeit:** Wahrnehmung.

**Bonuszauber:** Schwächestrahler (3.), Hauch des Stumpfsinns (5.), Enkräftender Strahl (7.), Verfluchen (9.), Schwachsinn (11.), Böser Blick (13.), Wahnsinn (15.), Dimensionsschloss (17.), Entzug von Lebenskraft (19.).

**Bonustalente:** Ausdauer, Berittener Kampf, Blind kämpfen, Defensives Kampftraining, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Täuscher, Wachsamkeit.

**Geheimnis des Blutes:** Du zählst als Vettel hinsichtlich der Teilnahme an einem Hexenzirkel. Der Zirkel muss aber mindestens eine Vettel enthalten. Wenn du dich nicht

mehr als 9 m von einem anderen Hexenmeister mit dieser Blutlinie oder einer Hexe mit der Hexerei Hexenzirkel aufhältst, kannst du die Aktion Jemand anderem helfen nutzen, um dem anderen einen Bonus von +1 auf seine Zauberstufe zu verleihen.

**Macht des Blutes:** Die Quelle deiner Macht ist nicht schön, lässt dich aber die unnatürliche Hässlichkeit und Zähigkeit einer Vettel nachahmen – nur wird dir das nicht wirklich helfen, Freunde zu gewinnen.

**Grausiges Antlitz (ÜF):** Auf der 1. Stufe kannst du die Kräfte deiner Vettel-Ahnen nutzen, um von anderen so wahrgenommen zu werden, als hättest du eine *Furchtbare Erscheinung*. Mit einer Standard-Aktion kannst du ein Ziel innerhalb von 9 m zu einem Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Hexenmeister + CH-Modifikator zwingen. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel für eine Runde für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister erschüttert (Minimum eine Runde). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Liederliche Ausdauer (AF):** Auf der 3. Stufe erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Bezauberungs-, Feuer-, Furcht-, Kälte- und Schlafeffekte. Auf der 9. Stufe steigen diese Boni auf +4.

**Schrecklicher Blick (ÜF):** Auf der 9. Stufe erhältst du eine Ausprägung der Vettelfähigkeit Böser Blick. Mit einer Standard-Aktion kannst du eine Kreatur innerhalb von 18 m anstarren. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Hexenmeister + CH-Modifikator schaffen. Bei Misslingen ist es für eine Runde für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister wankend. Du kannst diese Fähigkeit auf der 9. Stufe ein Mal am Tag einsetzen. Auf der 17. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen, auf der 20. Stufe drei Mal am Tag.

**Traumwandeln (ZF):** Auf der 15. Stufe kannst du auf die Ätherebene wechseln. Dies funktioniert wie *Ätherischer Ausflug*, die Dauer ist aber auf eine Minute für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister, über die du verfügst, beschränkt. Während dieses Ausfluges kannst du einmal *Albtraum* als zauberähnliche Fähigkeit auf eine Kreatur wirken, welche du auf der Materiellen Ebene sehen kannst. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, dass ätherische Kreaturen Ziele auf der Materiellen Ebene nicht beeinflussen können.

**Furchtbare Widerstandskraft (ÜF):** Auf der 20. Stufe verleiht dir dein Vettelblut beträchtliche Widerstandskraft. Du erhältst SR 10/Kaltes Eisen und ZR gleich 6 + deine Stufe als Hexenmeister.

## Gekreuzte Blutlinie (Archetyp)

Eine gekreuzte Blutlinie vereint die Kräfte zweier verschiedener Blutlinien. Meistens sind Hexenmeister mit dieser Blutlinie die Abkömmlinge zweier Hexenmeister mit unterschiedlichen Blutlinien, doch manchmal entstehen gekreuzte Blutlinien auch durch das Aufeinandertreffen anderer Mächte. Ein drakonischer Hexenmeister, den ebenso ein großes Schicksal erwartet, ein dämonischer Hexenmeister, dessen Familie sich mit Teufeln einlässt, und ein arkaner Hexenmeister, der von Feen aufgezogen wurde, sind allesamt mögliche Gründe für gekreuzte Blutlinien.

Ein Hexenmeister mit einer gekreuzten Blutlinie wählt zwei verschiedene Blutlinien. Er erhält Zugang zu den Fertigkeiten, Talenten und einigen Kräften beider Blutlinien, von denen er abstammt, allerdings ist seine geistige Klarheit eingeschränkt und hat er weniger Wahlmöglichkeiten (siehe Nachteile).

**Klassenfertigkeit:** Ein Hexenmeister mit gekreuzter Blutlinie erhält die zusätzliche Klassenfertigkeit seiner beiden Blutlinien. Sollte es sich dabei um dieselben Fertigkeiten handeln, erhält er keine zusätzlichen Vorteile.

**Bonuszauber:** Ein Hexenmeister mit gekreuzter Blutlinie kann seine Bonuszauber aus beiden Blutlinien wählen. Er kann ferner nicht ausgewählte Bonuszauber niedrigerer Grade anstelle von Zaubern höherer Grade auswählen, die er normalerweise erhalten würde. Zauber niedrigeren Grades benutzen immer den Zaubergrad, auf dem der Hexenmeister sie normalerweise gelernt hätte.

**Beispiel:** Ein Hexenmeister der gekreuzten Blutlinien Abnormal/Dämonisch kann als Blutlinien-Bonuszauber *Furcht verursachen* oder *Person vergrößern* wählen. Sollte er *Furcht verursachen* als seinen Bonuszauber auf der 3. Stufe wählen, könnte er *Person vergrößern* als Bonuszauber auf der 5. Stufe statt *Bärenstärke* oder *Unsichtbares sehen* auswählen und seiner Liste bekannter Zauber des 1. Grades hinzufügen (so als hätte er ihn als seinen Bonuszauber der 3. Stufe gelernt).

**Bonustalent:** Ein Hexenmeister mit gekreuzter Blutlinie kombiniert die Listen der Bonustalente beider Blutlinien.

**Geheimnis des Blutes:** Ein Hexenmeister mit Gekreuzter Blutlinie erhält die Geheimnisse beider Blutlinien.

**Blutlinienkräfte:** Auf der 1., 3., 9., 15. und 20. Stufe erhält ein Hexenmeister mit gekreuzter Blutlinie eine der beiden neuen Kräfte, die er auf dieser Stufe erlangen kann. Er kann auch eine niedrigstufigere Blutlinienkraft anstelle einer dieser höherstufigen Kräfte wählen.

**Nachteile:** Ein Hexenmeister mit Gekreuzter Blutlinie verfügt über einen bekannten Zauber jedes Grades weniger





(Zaubertricks eingeschlossen) als in Tabelle 3-7 auf Seite 45 des *Pathfinder Grundregelwerkes* angegeben. Ferner zwingen ihn die widerstreitenden Instinkte und Bedürfnisse seines zweifachen Erbes, sich ständig auf die aktuelle Lage und Bedürfnisse zu konzentrieren. Daher ist seine Willenskraft gegenüber äußeren Bedrohungen geschwächt. Ein Hexenmeister mit gekreuzter Blutlinie leidet stets unter einem Malus von -2 bei seinen Willenswürfen.

## WILDE BLUTLINIE (ARCHETYP)

Ein Hexenmeister mit wilder Blutlinie repräsentiert die mutierte Version einer häufiger vorkommenden Blutlinie. Ein Geheimnis und mindestens eine Blutlinienkraft sind anders als bei einer nicht mutierten Blutlinie. Wenn du einen Hexenmeister mit wilder Blutlinie erschaffst, wähle eine existierende Blutlinie (z.B. aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*, den *Pathfinder Expertenregeln* oder diesem Band), dann wähle eine der mit dieser Blutlinie assoziierten mutierten Blutlinien. Verwende die Klassenfertigkeit der normalen Blutlinie, ihre Bonuszauber und Bonustalente, aber das Geheimnis der mutierten Blutlinie. Verwende auch die normalen Kräfte der Blutlinie, außer dort, wo eine dieser Kräfte durch eine Kraft der mutierten Blutlinie ersetzt wird. Mit zwei Sternchen (\*\*) gekennzeichnete Blutlinien sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden.

## Blutlinie der Anarchie

Deine magischen Kräfte bedienen sich der reinen Anarchie.

**Assoziierte Blutlinie:** Proteanische Blutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn dir beim Zaubern ein Konzentrationswurf misslingt, wird der Effekt eines Zaubertricks erschaffen. Bestimme zufällig einen der dir bekannten Zaubertricks (solltest du z.B. sechs Zaubertricks kennen, würfle mit einem W6). Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit wirkt der Zaubertrick auf ein Ziel deiner Wahl innerhalb von 18 m, andernfalls wirkt er auf dich.

**Macht des Blutes:** Rohe magische Energie peitscht herum, wenn du feindliche Zauber zerstörst oder aufhebst.

**Wilder Rückschlag (ÜF):** Auf der 3. Stufe nimmt der Zauberwirker eines von dir gebannten oder mittels Gegenzauber aufgehobenen Zaubers 1W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro Grad des betroffenen Zaubers. Diese Blutlinienkraft ersetzt Proteanische Resistenz.

## Blutlinie der Brutalität

Die Kräfte des Abyss können selbst bei sich ähnlichen Scheusalen sehr unterschiedlich ausgeprägt sein.

**Assoziierte Blutlinie:** Dämonische Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber wirkst, der Trefferpunktschaden verursacht, erleidet ein Ziel deiner Wahl, welches von dem Zauber betroffen ist, 2 zusätzliche Schadenspunkte. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht auf Zauber aus, die keinen Trefferpunktschaden machen (wie z.B. Zauber, die Attributsschaden machen).

**Macht des Blutes:** Fliegen zu können ist oft der Schlüssel zum Überleben.

**Schwingen des Abyss (ÜF):** Auf der 9. Stufe kannst du dir ledrige Flügel wachsen lassen und täglich für eine Anzahl von Minuten gleich deiner Stufe als Hexenmeister fliegen. Die Flugeschwindigkeit beträgt 18 m und die Manövrierfähigkeit ist gut. Die Dauer muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Minute berechnet. Diese Blutlinienkraft ersetzt Stärke des Abyss.

## Blutlinie der Gelehrten

Gelehrte der arkanen Magie entwickeln ständig neue Wege zur Nutzung von Magie.

**Assoziierte Blutlinie:** Arkane Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Im Gegensatz zu den meisten Hexenmeistern nutzt du nicht die Kraft deiner Persönlichkeit, sondern deinen Intellekt, um deine mystischen Kräfte zu verstehen und zu meistern. Du benutzt Intelligenz statt Charisma, um deine Hexenmeister-Klassenmerkmale und -Effekte zu bestimmen, wie Bonuszauber pro Tag, die SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber und die Anzahl der täglichen Anwendungen deiner Blutlinienkräfte. Du erhältst einen Bonus von +2 bei allen Würfeln auf Wissen (Arkane) und Zauberkunde.

**Macht des Blutes:** Deine bevorzugte Waffe ist ein Geschoss aus Gedankenkraft und Magie.

**Arkane Geschoss (ZF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du einen Strahl aus magischer Energie mit einer Standard-Aktion verschießen und damit ein beliebiges Ziel innerhalb von 9 m mit einem Berührungsangriff im Fernkampf angreifen. Dieser Strahl verursacht 1W4 Schadenspunkte +1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister. Dieser Schaden wird wie ein Zauber eines Grades gleich deiner halben Stufe als Hexenmeister und als Energieeffekt behandelt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Arkane Verbindung.

## Blutlinie des Gesteins

Deine Erdmagie ist eher defensiv als offensiv.

**Assoziierte Blutlinie:** Tiefenblutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber der Unterschule der Herbeizauberung wirkst, erhält die herbeigezauberte Kreatur SR /Adamant gleich deine halbe Stufe als Hexenmeister (Minimum 1). Dies addiert sich nicht zu einer Schadensreduzierung, welche die Kreatur eventuell bereits besitzt.

**Macht des Blutes:** Fels ist zeitlos, er besteht fort.

**Eiserne Haut (ZF):** Auf der 9. Stufe kannst du dir selbst mit einer Schnellen Aktion SR 10/Adamant täglich für eine Anzahl von Runden gleich deiner Stufe als Hexenmeister verleihen. Die Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Diese Blutlinienkraft ersetzt Kristallscherbe.

## Blutlinie des Himmels

Deine himmlischen Kräfte entstammen eher Verständnis als Kraft.

**Assoziierte Blutlinie:** Himmlische Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Im Gegensatz zu den meisten Hexenmeistern, deren angeborene Magie durch die Macht ihrer Persönlichkeit angetrieben wird, nutzt du reine Willenskraft, um deine Magie zu meistern und anzutreiben. Alle Klassenmerkmale und Effekte, die mit deiner Klasse als Hexenmeister in Verbindung stehen, basieren auf Weisheit statt Charisma, darunter deine täglichen Bonuszauber, der dir mögliche Höchstgrad an Zaubern und die SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber. Du erhältst einen Bonus von +2 bei allen Würfeln auf Heilkunde und Wissen (Religion).

**Macht des Blutes:** Dein quasi-göttliches Wesen verleiht dir seltsame Kräfte.

**Heilige Zisterne (ÜF):** Auf der 9. Stufe macht dich deine Blutlinie zu einem natürlichen Aufnahmegefäß für göttliche



Energie. Du kannst einmal am Tag wie ein Kleriker mit deiner Stufe als Hexenmeister -4 Energie fokussieren. Diese Blutlinienkraft ersetzt Schwingen des Himmels.

### Blutlinie des Windes

Deine Magie konzentriert sich mehr auf die Macht der Luft und des Regens statt auf Blitz und Donner.

**Assoziierte Blutlinie:** Sturmblutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du dich draußen im Regen aufhältst, erhöht sich deine effektive Zauberstufe um +2.

**Macht des Blutes:** Die größten Stürme bringen Zerstörungen nicht durch Blitzeinschläge, sondern durch Wind.

**Windrufer (ZF):** Auf der 9. Stufe kannst du den Winden befehlen, deinen Anweisungen für eine Minute pro Stufe als Hexenmeister zu folgen. Dies funktioniert wie *Windkontrolle*, du hast aber die Wahl, gegen alle von dir erschaffenen verstärkten Windeffekten immun zu sein. Die Dauer der Fähigkeit muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Minute abgerechnet. Diese Blutlinienkraft ersetzt Donnerkeil.

### Blutlinie des Zwilichts

Es entspricht deiner Natur, die Finsternis um dich zu sammeln.

**Assoziierte Blutlinie:** Schattenblutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber in einem Gebiet schwachen Lichts oder Dunkelheit wirkst, steigt deine effektive Zauberstufe um +1.

**Macht des Blutes:** Deine Schattenmagie ist mehr defensiv als offensiv.

**Schattenmantel (ZF):** Auf der 1. Stufe kannst einem Ziel mit einer Standard-Aktion einen Schattenmantel verleihen. Dieser Mantel gibt dem Ziel einen Bonus bei Würfeln auf Heimlichkeit in Gebieten mit schwachem oder keinem Licht gleich deiner halben Stufe als Hexenmeister für eine Runde pro zwei deiner Stufen als Hexenmeister (Minimum Bonus von +1 für eine Runde). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Schattenschlag.

### Eisige Blutlinie

Der winterliche Ursprung deiner Magie fließt wie Eis in deinen Adern.

**Assoziierte Blutlinie:** Arktische Blutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber der Kategorie Kälte wirkst, kannst du ein Ziel des Zaubers auswählen, welches zusätzlich für eine Runde verlangsamt wird (wie der Zauber *Verlangsamen*). Bei einem gelungenen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + Grad des Kältezaubers + dein CH-Modifikator hat der Effekt keine Wirkung.

**Macht des Blutes:** Manchmal musst du die Kälte zu deinen Feinden bringen.

**Eiskalter Bolzen (ZF):** Auf der 9. Stufe kannst du die Luft in einer Explosion mit 3 m Radius gefrieren lassen. Dies verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden pro Stufe als Hexenmeister (RW REF halbiert). Der SG dieses Rettungswurfes ist gleich 10 + deine ½ Stufe als Hexenmeister + dein CH-Modifikator. Auf der 9. Stufe kannst du diese Fähigkeit ein Mal am Tag benutzen. Auf der 17. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal und auf der 20. Stufe drei Mal am Tag nutzen. Diese Kraft hat eine Reichweite von 18 m und ersetzt die Blutlinienkraft Schneeschleier.

### Giftige Blutlinie

Die ophidische Quelle deiner Blutlinie steht mehr mit Heimlichkeit und Meuchelmord in Verbindung statt mit Anführerschaft und Bündnissen.

**Assoziierte Blutlinie:** Schlangenblutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfeln auf Akrobatik, Heimlichkeit und Klettern.

**Macht des Blutes:** Der Gestank des Giftes verunreinigt deine Magie.

**Vergiften (ÜF):** Auf der 3. Stufe kannst du mit einer Schnellen Aktion deine Nahkampfwaffe ablecken oder hineinbeißen, um sie mit einer Anwendung Schwarzviperngift (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 558) zu versehen. Der SG des Gift ist gleich 10 + deine ½ Stufe als Hexenmeister + dein CH-Modifikator. Du kannst diese Fähigkeit auf der 3. Stufe einmal am Tag benutzen und ein weiteres Mal am Tag für jeweils drei weitere Stufen. Das Gift kann nicht entfernt oder gelagert werden. Die Waffe verliert die Vorteile durch das Gift nach dem ersten erfolgreichen Angriff oder wenn eine Stunde verstrichen ist. Diese Blutlinienkraft ersetzt Schlangenfrend.

### Haingeborene Blutlinie

Manche Pflanzenmagie ist grüner und andere brauner wie Hartholz.

**Assoziierte Blutlinie:** Immergrüne Blutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Deine Macht des Zwanges kann sogar auf Pflanzenkreaturen einwirken. Wenn du einen geistesbeeinflussenden oder sprachabhängigen Zauber wirkst, wirkt dieser auch auf Kreaturen der Kategorie Pflanze, als wären es Humanoide, sofern sie deine Sprache verstehen können.

**Macht des Blutes:** Deine Kräfte der Natur erschaffen zähe, widerstandsfähige Diener.

**Grüne Herbeizauberung (ÜF):** Auf der 3. Stufe kannst du entscheiden, dass von dir mit Beschwörungszaubern (Herbeizauberung) herbeigezauberte Kreaturen grün und blättrig wirken. Der natürliche Rüstungsbonus solcher Kreaturen steigt um +2 und sie erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Gift, Lähmung, Schlaf und Verwandlung. Diese Blutlinienkraft ersetzt Photosynthese.

### Höllische Blutlinie

Deine diabolische Befleckung entstammt den tiefsten Tiefen der Hölle.

**Assoziierte Blutlinie:** Teuflische Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber wirkst, erhältst du für eine Runde einen Bonus bei Würfeln auf Einschüchtern gleich dem Grad des Zaubers.

**Macht des Blutes:** Die niederdrückende Last des Bösen hat dir die Stärke verliehen durchzuhalten.

**Zäh wie die Hölle (AF):** Auf der 9. Stufe erhältst du einen innewohnenden Bonus von +2 auf deine Konstitution. Dieser Bonus steigt auf der 13. Stufe auf +4 und auf der 17. Stufe auf +6. Diese Blutlinienkraft ersetzt Höllenfeuer.

### Karmische Blutlinie

Das Universum bestraft jene, die sich dem Schicksal in den Weg stellen.

**Assoziierte Blutlinie:** Schicksalhafte Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du defensiv zauberst, weil dich eine Kreatur bedroht, und dein Konzentrationswurf



scheitert, provoziert eine der dich bedrohenden Kreaturen einen Gelegenheitsangriff von dir oder einem Verbündeten, der benachbart zum Feind steht. Du entscheidest, welche Kreatur diesen Angriff provoziert, und welcher ihrer benachbarten Gegner den Angriff machen darf.

**Macht des Blutes:** Dein Blut reagiert ärgerlich, wenn du angegriffen wirst.

**Rache des Schicksals (ÜF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion eine Kreatur verfluchen, die dich im Nahkampf getroffen hat. Das Ziel erleidet für 1W4 Runden einen Malus von -2 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe. Bei einem erfolgreichen Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Stufe als Hexenmeister+ dein CH-Modifikator hat dieser Effekt keine Wirkung. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Grabeshauch.

## Leereberührte Blutlinie

Die Finsternis zwischen den Sternen ruft nach dir.

**Assoziierte Blutlinie:** Sternenblutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, kannst du ein betroffenes Ziel, dessen Rettungswurf gescheitert ist, auswählen, die würgende Luftlosigkeit der Leere zu erleiden, wodurch du es für eine Runde zum Schweigen bringst (wie *Stille*, aber nur ein Ziel). Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

**Macht des Blutes:** Deine Magie ist schwärzer als jede Nacht.

**Schwarze Flocken (ZF):** Diese Fähigkeit funktioniert genau wie Meteoritenregen, nur das sie Kälteschaden verursacht.

**Feld der Leere (ZF):** Auf der 9. Stufe kannst du einen Bereich erschaffen, der von der dunklen Leere beeinflusst wird. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Eissturm*, das Gebiet unterliegt aber zusätzlich noch *Tieferer Dunkelheit* für eine Runde pro vier Stufen als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit auf der 3. Stufe ein Mal am Tag benutzen und ein weiteres Mal am Tag für jeweils weitere drei Stufen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Nordlicht.

## Lindwurmb Blutlinie

Dein drakonisches Erbe geht auf die mächtigen, urzeitlichen Lindwürmer statt auf die weiter verbreiteten, doch irgendwie zivilisierten Drachen zurück.

**Assoziierte Blutlinie:** Drachenblutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber der Energieart wirkst, welche zur Energieart deiner Lindwurmb Blutlinie passt, erhältst du einen Natürlichen Rüstungsbonus gleich dem Grad des Zaubers für 1W4 Runden.

**Macht des Blutes:** Wahre Drachen zerschmettern ihre Feinde mit Energiestrahlen.

**Elementarspucke (ÜF):** Beginnend auf der 1. Stufe kannst du mit einer Standard-Aktion einen Elementarstrahl der Energieart deiner Lindwurmb Blutlinie verschießen. Ein beliebiger Feind innerhalb von 9 m kann das Ziel deines Berührungsangriffes im Fernkampf werden. Der Strahl verursacht 1W6 Schadenspunkte + 1 Punkte für jeweils zwei deiner Stufen als Hexenmeister. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Klauen.

## Meeresblutlinie

Deine Macht wächst und fällt wie die Gezeiten.

**Assoziierte Blutlinie:** Aquatische Blutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du dich in einem Gewässer befindest, das groß genug ist, dass man darin treiben könnte, wird deine effektive Zauberstufe um +1 erhöht.

**Macht des Blutes:** Du ziehst es vor, mit Wasser anzugreifen, statt es anderen zu entziehen.

**Wasserstoß (ZF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Wasserstrahl auf einen Gegner innerhalb von 9 m als Berührungsangriff im Fernkampf abschießen. Der Feind wird zu Boden geworfen und kann 1,50 m von dir weggeschoben werden, so du dies wünschst. Bei einem erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 10 + deine ½ Stufe als Hexenmeister + deinen CH-Modifikator hat dieser Effekt keine Wirkung. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese ersetzt die Blutlinienkraft Hauch der Austrocknung.

## Mutierte Blutlinie

Die fremdartige Befleckung in deinem Blut sorgt bei anderen für Missbildungen und Mutationen.

**Assoziierte Blutlinie:** Abnormale Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber der Unterschule des Gestaltwechsels wirkst, kann ein Ziel deiner Wahl einen zufälligen Effekt von der Mutationstabelle (siehe unten) erhalten. Dieser Bonus wirkt solange wie der Gestaltwechseleffekt auf dem Ziel liegt.

**Macht des Blutes:** Dein seltsames Blut bringt in anderen das schlechteste hervor.

**Hauch der Verzerrung (ZF):** Beginnend mit der 1. Stufe erschaffst du kurze, verwirrende Veränderungen in der körperlichen Gestalt einer Kreatur. Diese Fähigkeit wirkt auf eine Kreatur innerhalb von 9 m, welche für 1 Runde benommen ist (RW Zähigkeit, keine Wirkung; SG 10 + deine ½ Stufe als Hexenmeister + dein CH-Modifikator). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Säurestrahl.

## TABELLE 1-4: MUTATIONSVORTEILE BEIM GESTALTWECHSEL

W12	Effekt
1	Extreme Gelenkigkeit: +2 bei Würfeln auf Entfesselungskunst
2	Schwimmhäute: +2 bei Würfeln auf Schwimmen
3	Eiserner Griff: +2 bei Würfeln auf Klettern und die KVM gegen Entwaffnen
4	Facettenaugen: +2 bei Würfeln auf Wahrnehmung
5	Tarnung: +2 bei Würfeln auf Heimlichkeit
6	Dicke Haut: +1 auf natürliche Rüstung
7	Zäh: +1 bei Zähigkeitswürfen
8	Rege: +1 bei Reflexwürfen
9	Wach: +1 bei Willenswürfen
10	Schnell: Bewegungsrate +1,50 m
11	Wild: +1 auf Angriffswürfe im Nahkampf
12	Adleraugen: +1 auf Angriffswürfe im Fernkampf

## Sylvanische Blutlinie

Deine Bindungen zur Natur haben mehr mit den Kreaturen zu tun als mit Launenhaftigkeit.

**Assoziierte Blutlinie:** Feenblutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Siehe Macht des Blutes

**Macht des Blutes:** Deine Macht offenbart eine Verwandtschaft zu jener der Bestienflüsterer und gestaltwandelnden Feenwesen.

**Tiergeführte (AF):** Du erhältst einen Tiergeführten. Deine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit entspricht deiner Stufe als Hexenmeister -3 (Minimum 1). Diese Blutlinienkraft zählt als dein Geheimnis des Blutes und ersetzt zudem Berührung des Lachens.

**Feenflügel (ÜF):** Auf der 15. Stufe kannst du dir insektenartige Flügel aus dem Rücken wachsen lassen und um eine Größenkategorie schrumpfen, als hättest du *Person verkleinern* gewirkt. Du kannst diese Gestalt täglich für eine Minute pro Stufe als Hexenmeister aufrechterhalten. Diese Dauer muss nicht durchgehend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Minute abgerechnet. Diese Blutlinienkraft ersetzt Feenmagie.

## Urzeitliche Blutlinie

Deine Kräfte sind auf den konzentrierten Kern einer Elementarebene eingestimmt.

**Assoziierte Blutlinie:** Elementare Blutlinie.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber der Energieart wirkst, die mit der Energieart deiner Elementaren Blutlinie übereinstimmt, verursacht der Zauber pro Schadenswürfel +1 Schadenspunkt.

**Macht des Blutes:** Du kannst deine herbeigezauberten Diener mit roher Energie aufladen.

**Elementare Herbeizauberung (ÜF):** Auf der 9. Stufe erhalten von dir herbeigezauberte Kreaturen Energieresistenz 10 gegen die Energieart deiner Elementaren Blutlinie (sollte eine Kreatur bereits eine entsprechende Resistenz besitzen, steigt diese um +5), zudem verursachen ihre natürlichen Angriffe zusätzliche 1W6 Schaden derselben Energieart. Diese Blutlinienkraft ersetzt Elementare Verwüstung.

## Vampirblutlinie

Die Macht des Untodes kann kaltem Blut ebenso entspringen wie harten Knochen.

**Assoziierte Blutlinie:** Blutlinie des Grabes.

**Geheimnis des Blutes:** Wenn du einen Zauber der Schule Nekromantie wirkst, ist deine effektive Zauberstufe um +1 erhöht.

**Macht des Blutes:** Deine Magie ahmt die hungrigen Toten nach.

**Blut ist Leben (ÜF):** Auf der 1. Stufe kannst du dich vom Blut kürzlich Verstorbener nähren. Mit einer Standard-Aktion kannst du das Blut einer Kreatur trinken, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Die Kreatur muss körperlich sein, mindestens derselben Größenkategorie wie du angehören und über Blut verfügen. Diese Fähigkeit heilt 1W6 Trefferpunkte und sättigt dich wie eine volle Mahlzeit. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Berührung des Grabes.

## Visionäre Blutlinie

Deine Traummagie beeinflusst stark die wache Welt.

**Assoziierte Blutlinie:** Traumblutlinie\*\*.

**Geheimnis des Blutes:** Du benötigst nur eine Stunde Schlaf am Tag, um deine Zauber zurückzugewinnen. Natürlich kannst du immer noch nur einmal am Tag deine Zauberplätze zurückerhalten und riskierst Erschöpfung, wenn du nicht genug Ruhe erhältst.

**Macht des Blutes:** Deine Träume geben Hinweise auf die Zukunft.

**Visionen (ZF):** Auf der 9. Stufe erhältst du im Schlaf Informationen durch prophetische Träume. Einmal am Tag kannst du im Schlaf Informationen über Handlungen in der nächsten Woche erhalten, als hättest du einen Erkenntniszauber gewirkt. Auf der 9. Stufe erhältst du Information hinsichtlich einer einzelnen Frage. Auf der 17. Stufe kannst du dir zwei Fragen im Schlaf beantworten lassen und auf der 20. Stufe drei Fragen. Diese Blutlinienkraft ersetzt Traumformer.



## INQUISITOR

Nahezu jeder kann sich einen Inquisitor vorstellen. Er trägt eine Mischung aus Amtsinsignien und abgenutzter Abenteurerausrüstung und sein Wort wird oft als göttliches Gesetz betrachtet. Aber dies ist nur der dramatischste Aspekt des Inquisitors. Seine Welt ist voll von geheimen Wissen, ständiger Gefahr und der seltsamen Politik der Sterblichen und der Externaren. Der Weg eines Inquisitors hat viele Verzweigungen und Spezialisierungen, von denen jede über ihre eigenen Methoden verfügt, Feinde des Glaubens aufzuspüren und zu vernichten.

Ein Inquisitor besitzt eine Klassenfähigkeit, welche ihm Zugang zu einer der Domänen seiner Gottheit gibt – dies ist ein Weg, die Fähigkeiten eines Inquisitors auf die Interessen seiner Gottheit einzustimmen. Da ein Inquisitor jedoch nur die verliehenen Domänenkräfte und keine Domänenzauber erhält, sind manche Domänen eine schlechte Wahl, da sie mit Klassenfertigkeiten des Klerikers arbeiten, über welche Inquisitoren nicht verfügen. Zum Beispiel verstärkt die verliehene Kraft der 1. Stufe der Domäne der Sonne die Effekte der Fähigkeit Energie fokussieren; ein Inquisitor, welcher diese Domäne wählt, erhält keine Vorteile durch sie, bis er die 8. Stufe erreicht und die zweite verliehene Kraft erhält.

Um dieses Problem zu beseitigen, führt dieser Abschnitt Inquisitionen ein - neue, spezialisierte domänenartige Klassenmerkmale für Inquisitoren, welche Fähigkeiten passend zum Einflussbereich ihrer Gottheit verleihen. Im Anschluss an die Inquisitionen folgen neue Archetypen für Inquisitoren.

### INQUISITIONEN

Ein Inquisitor wählt oft eine der Domänen, welche auch den Klerikern seines Glaubens zugängliche sind. Allerdings verfügt ein Inquisitor über Wissen, welches für Priester und andere Vertreter seiner Religion nicht einsehbar ist. Dieses göttliche Streben wird als Inquisitionen bezeichnet. Diese geben einem Inquisitor die notwendigen Werkzeuge in die Hand für den Kampf gegen die Feinde seines Glaubens. Ein Inquisitor kann eine Inquisition anstelle einer Domäne wählen.

Sollte eine durch eine Inquisition verliehene Kraft einen Rettungswurf verlangen, liegt der SG bei  $10 + \frac{1}{2}$  Stufe als Inquisitors + WE-Modifikator des Inquisitors. Sofern nicht anders vermerkt, entspricht die Zauberstufe der verliehenen zauberähnlichen Kräfte der Klassenstufe des Inquisitors. Auch Kleriker und andere Klassen mit Zugriff auf Domänen können statt einer Domäne eine Inquisition wählen, so diese zur Gottheit des Charakters passt, allerdings verleihen Inquisitionen weder Domänenzauberplätze, noch Domänenzauber und sind daher die weitaus schwächere Wahl für diese Klassen. Diese anderen Klassen nutzen ihre passende Klassenstufe als effektive Stufe als Inquisitor hinsichtlich der verliehenen Inquisitionsfähigkeiten (Kleriker nutzen ihre Stufe als Kleriker als effektive Inquisitorenstufe usw.).

#### Inquisition der Auslöschung

**Gottheiten:** Desna, Lamaschtu, Pharama, Zon-Kuthon.

**Verliehene Kräfte:** Manche Inquisitoren glauben, dass es ohne den Glauben nur das absolute Nichts gäbe. Jedoch

gibt es auch einige göttliche Diener, welche genug über die Finsternis jenseits des Glaubens wissen, um sie als Werkzeug nutzen zu können ... und als Waffe ...

**Lebensanker (ÜF):** Du erhältst eine Aura mit einem Radius von 3 m, welche sterbenden Kreaturen hilft, sich ans Leben zu klammern. Innerhalb dieser Aura addiert eine sterbende Kreatur (du selbst eingeschlossen) ihren WE-Bonus auf Stabilisierungswürfe (neben anderen Modifikatoren auf Stabilisierungswürfe).

**Auslöschender Blick (ZF):** Auf der 8. Stufe kannst du *Schwachsinn* als Blickangriff gegen eine Kreatur einsetzen (RW Willen, keine Wirkung). Der Effekt hält 1W4 Runden an. Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe ein Mal täglich einsetzen und ein weiteres Mal am Tag für jeweils vier Stufen ab der 8. Stufe.

#### Inquisition der Bekehrung

**Gottheiten:** Alle.

**Verliehene Kräfte:** Du verfügst über eine mächtige Überredungskunst. Deine honigsüße, von der Macht göttlicher Argumente gestärkte Stimme zieht die Unentschlossenen und die Abgeneigten auf deine Seite.

**Zauber der Weisheit (AF):** Du kannst deinen Weisheitsstatt deines Charismamodifikators bei Würfeln auf Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern nutzen.

**Überzeugendes Wort (ZF):** Auf der 8. Stufe kannst du einmal täglich ein Wort voll göttlich inspirierter Weisheit aussprechen, welches dafür sorgt, dass sich eine einzelne Kreatur auf deine Seite stellt. Das Ziel muss sich in deiner Sichtlinie befinden und dich hören können. Ihm steht ein Willenswurf zu, sollte dieser scheitern, steht es für eine Minute unter der Wirkung von *Person beherrschen*.

#### Inquisition der Erleuchtung

**Gottheiten:** Desna, Erastil, Irori, Sarenrae.

**Verliehene Kräfte:** Oft ist die größte Waffe eines Inquisitors das reine und nicht weichende Licht und Fehler werden oft durch Licht und Weisheit offenbart.

**Erleuchtende Berührung (ZF):** Du kannst deine Hand in göttlichem Licht erstrahlen lassen. Dies gestattet dir, mit einer Standard-Aktion eine Kreatur zu berühren und ihr einen Bonus gleich deiner halben Stufe als Inquisitor auf einen einzelnen Willenswurf oder einen Wurf auf Motiv erkennen, Wahrnehmung oder Wissen zu verleihen. Die Fähigkeit hält eine Stunde an oder bis die Kreatur den Bonus bei einem Wurf nutzt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Erleuchtende Aura (ÜF):** Auf der 4. Stufe kannst du eine Aura normalen Lichts mit einem Radius von 9 m erschaffen. Verbündete in dieser Aura erhalten einen Verständnisbonus von +2 bei Fertigkeitwürfen. Dies zählt als ein Lichteffect des 2. Grades hinsichtlich des Bannens von Dunkelheitseffekten. Du kannst diese Aura täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Inquisitor einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein.

#### Inquisition der Folter

**Gottheiten:** Asmodeus, Calistria, Zon-Kuthon, Norgorber.

**Verliehene Kräfte:** Nur durch Schmerz und Leid können Wahrheit und Gerechtigkeit zutage treten. Und wenn dies nicht funktioniert, hast du zumindest göttliche Gerechtigkeit verübt.

**TABELLE 1-2: INQUISITIONEN FÜR GOLARISCHE GOTTHEITEN**

Gottheit	Gesinnung	Einflussbereich	Inquisitionen
Erastil	RG	Familie, Handel, Jagd, Landwirtschaft	Bekehrung, Eifer, Erleuchtung, Ketzerei, Mut
Iomedae	RG	Ehre, Gerechtigkeit, Herrschaft, Mut Standfestigkeit, Wahrheit	Bekehrung, Gerechtigkeit, Ketzerei, Mut, Ordnung,
Torag	RG	Schmiede, Schutz, Strategie	Bekehrung, Gefangenschaft, Ketzerei, Taktik
Sarenrae	NG	Ehrlichkeit, Heilung, Reue, Sonne	Bekehrung, Erleuchtung, Ketzerei, Mut, Ordnung, Wahrheit
Schelyn	NG	Art, Liebe, Musik, Schönheit	Bekehrung, Inbrunst, Ketzerei
Cayden Cailean	CG	Bier, Tapferkeit, Freiheit, Wein	Bekehrung, Inbrunst, Mut
Desna	CG	Glück, Reisende, Sterne, Träume	Auslöschung, Bekehrung, Erleuchtung, Ketzerei
Abadar	RN	Gesetz, Händler, Reichtum, Städte	Bekehrung, Gefangenschaft, Ketzerei, Ordnung
Irori	RN	Geschichte, Selbstperfektion, Wissen	Bekehrung, Erleuchtung, Taktik
Gozreh	N	Natur, See, Wetter	Bekehrung, Inbrunst, Ketzerei
Nethys	N	Magie	Bekehrung, Eifer, Ketzerei, Schicksal
Pharasma	N	Geburt, Prophezeiung, Schicksal, Tod Wahrheit	Auslöschung, Bekehrung, Gerechtigkeit, Ketzerei, Schicksal,
Calistria	CN	Lust, Rache, Trickerei	Bekehrung, Folter, Inbrunst, Ketzerei, Vergeltung
Gorum	CN	Kampf, Stärke, Waffen	Bekehrung, Ketzerei, Taktik, Zorn
Asmodeus	RB	Sklaverei, Stolz, Tyrannei, Verträge	Bekehrung, Folter, Gefangenschaft, Ketzerei, Standhaftigkeit
Zon-Kuthon	RB	Dunkelheit, Neid, Schmerz, Verlust	Auslöschung, Bekehrung, Folter, Ketzerei
Norgorber	NB	Geheimnisse, Gier, Gift, Mord	Bekehrung, Folter, Ketzerei, Vergeltung, Schicksal
Urgathoa	NB	Krankheit, Völlerei, Untod	Bekehrung, Ketzerei, Rache, Standhaftigkeit
Lamaschtu	CB	Alpträume, Monster, Wahnsinn	Auslöschung, Bekehrung, Ketzerei, Rache
Rovagug	CB	Katastrophen, Wut, Zerstörung	Bekehrung, Ketzerei, Rache, Zorn

**Ausstrahlung des Folterknechts (AF):** Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfeln auf Einschüchtern zusätzlich zu deinem Bonus aus dem Klassenmerkmal Durchdringender Blick.

**Berührung des Folterknechts (ZF):** Du kannst *Erschöpfende Berührung* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Kreaturen, die gegen Schmerzeffekte immun sind, sind auch gegen diese Fähigkeit immun. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Kritische Genauigkeit (AF):** Auf der 8. Stufe kannst du eine Anwendung deiner Fähigkeit Berührung des Folterknechts aufwenden, um +4 zu deinem Bestätigungswurf eines Kritischen Treffers zu addieren. Dies addiert sich nicht zu dem Talent Kritischer-Treffer-Fokus.

### Inquisition der Gefangenschaft

**Gottheiten:** Abadar, Asmodeus, Torag.

**Verliehene Kräfte:** Manchmal ist es besser, Feinde gefangen zu nehmen, statt sie zu töten, egal ob du sie für ihre Verbrechen strafen oder aus ihnen Informationen heraus foltern willst.

**Fesselnder Hieb (ÜF):** Als Folge eines mächtigen Hiebes mit deiner Waffe winden sich geisterhafte Ketten kurzfristig um dein Ziel. Wenn du einen Kritischen Treffer im Nah- oder Fernkampf und bei einem Zauber, der einen Angriffswurf erfordert, bestätigst, kannst du dein Ziel für 1W4 Runden zudem verstricken (deine Wahl; RW ZÄH keine Wirkung). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Göttliches Gefängnis:** Auf der 8. Stufe kannst du einmal am Tag nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff dein Ziel mit *Monster festhalten* (RW Willen, keine Wirkung) belegen.

### Inquisition der Gerechtigkeit

**Gottheiten:** Iomedae, Pharasma.

**Verliehene Kräfte:** Manche müssen lernen, dass sich seinem Schicksal zu unterwerfen oft bedeutet, sich deiner Auslegung von Gerechtigkeit zu unterwerfen.

**Macht der Gerechtigkeit(ÜF):** Wenn du oder ein Verbündeter innerhalb von 3 m im Nah- oder Fernkampf ein Ziel mit einem Kritischen Treffer bedroht, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion +4 auf den Bestätigungswurf addieren. Dies addiert sich nicht zum Talent Kritischer Treffer Fokus. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Bonus einsetzen.

**Ketten der Gerechtigkeit (ÜF):** Auf der 6. Stufe kannst du einmal am Tag einen Gegner innerhalb von 18 m Entfernung zu dir mit geisterhaften Ketten binden (RW Willen, keine Wirkung). Wenn du durch einen Feind Schaden nimmst, erleidet das gefesselte Ziel diesen Schaden ebenfalls. Wenn das gefesselte Ziel durch dich oder einen deiner Verbündeten Schaden erleidet, erleidest du diesen Schaden ebenfalls. Du und das Ziel sind nicht körperlich miteinander verbunden und jeder von euch kann die Verbindung unterbrechen, indem er die Linie des Effektes unterbricht oder sich aus der Reichweite der Fähigkeit begibt. Du kannst die Ketten mit einer Standard-Aktion auflösen.

### Inquisition der Inbrunst

**Gottheiten:** Calistria, Cayden Cailean, Gozreh, Schelyn.

**Verliehene Kräfte:** Nur ein leidenschaftlicher, gerechter Wille wie der deine kann sicherstellen, dass Gerechtigkeit geschieht.



**Feuer des Glaubens (ZF):** Du kannst mit einem Berührungsangriff im Fernkampf eine Kugel heiligem oder unheiligem Feuers ausspucken, welche ein Ziel innerhalb von 9 m verbrennt. Das Ziel erleidet 1W6 + deine halbe Stufe als Inquisitor (Minimum +1) Punkte Feuerschaden. Falls du von guter Gesinnung bist, verletzten deine Flammen nur nichtgute Ziele. Solltest du böse sein, verletzen sie nur nichtböse Ziele. Solltest du weder gut noch böse sein, wenn du diese Fähigkeit erhältst, muss du festlegen, ob deine Flammen nur nichtgute oder nur nichtböse Ziele verletzen sollen; diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden (solltest sich deine Gesinnung ändern, passen sich aber auch die Effekte der Flammen entsprechend an). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Inbrünstige Handlung (AF):** Auf der 8. Stufe kann du einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus machen, deine Bewegungsrate voll ausnutzen oder einen vorbereiteten Inquisitorenzauber wirken, dessen Grad niedriger sein muss als der dir höchstmögliche Zauber, als würdest du einen Schnellen Zauber wirken.

## Inquisition der Ketzerei

**Gottheiten:** Abadar, Asmodeus, Calistria, Desna, Erastil, Gorum, Gozreh, Iomedae, Lamaschtu, Nethys, Norgorber, Pharasma, Rovagug, Sarenrae, Schelyn, Torag, Urgathoa, Zon-Kuthon.

**Verliehene Kräfte:** Es ist oft schwer, die Ketzer von den Gläubigen zu unterscheiden. Du nutzt Falschheit, Heimlichkeit und die Argumente, der sich auch die Ketzer bedienen, um sie aufzuspüren und der Gerechtigkeit zuzuführen.

**Gerechte Infiltration (AF):** Du kannst bei Würfeln auf Bluffen und Einschüchtern deinen WE-Modifikator statt deines CH-Modifikators nutzen.

**Gesegnete Infiltration (AF):** Auf der 4. Stufe kannst bei Würfeln auf Bluffen, Diplomatie und Heimlichkeit zwei Würfe machen und das dir günstigere Ergebnis nehmen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Bonus einsetzen.

**Kirchenbann (ZF):** Auf der 8. Stufe kannst du einmal am Tag über eine einzelne Kreatur innerhalb von 18 m einen Kirchenbann aussprechen (RW Willen, keine Wirkung). Dieses wirkt wie *Verfluchen* für eine Minute und gibt dem Ziel einen Malus von -4 bei Angriffs-, Rettungs-, Fähigkeits- und Fertigkeitwürfen.

## Inquisition der Ordnung

**Gottheiten:** Abadar, Iomedae, Sarenrae.

**Verliehene Kräfte:** Die meisten Inquisitoren bekämpfen wahnsinnige Aberrationen und dämonische Kreaturen ebenso wie das Chaos der Ketzerei. Sie nutzen die Befehle und den Schutzmantel der Ordnung, um ihnen bei ihrem Kampf zu helfen.

**Schutzmantel gegen Chaos (ZF):** Du kannst *Schutz vor Chaos* auf dich selbst oder eine andere Kreatur als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Inquisitor (Minimum 1) nutzen. Die Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheit zu je einer Minute berechnet.

**Gebietischer Befehl (ZF):** Auf der 8. Stufe kannst du *Mächtiger Befehl* nutzen, damit aber nur ein einzelnes Ziel treffen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Bonus +3 einsetzen.

## Inquisition der Standhaftigkeit

**Gottheiten:** Asmodeus, Iomedae, Urgathoa.

**Verliehene Kräfte:** Deine Gottheit hat dich aufgrund deiner Standhaftigkeit auserwählt. Du hast geschworen, den Feinden des Glaubens wenn nötig bis ans Ende der Welt zu folgen. Zu erhältst das Bonustalent *Dranbleiben*.

**Unnachgiebiger Schritt (AF):** Mit einer Schnellen Aktion kannst du deine Bewegungsrate um +3 m erhöhen. Dies gilt als Verzauberungsbonus und betrifft auch deine Sprungreichweite. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Bonus +3 benutzen (Minimum 1).

**Innere Stärke (ÜF):** Auf der 6. Stufe kannst du dich selbst einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion heilen. Du heilst 1W6 Trefferpunkt für je zwei Stufen als Inquisitor. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, kannst du dich ferner von einem der folgenden Zustände befreien: Blind, Erschüttert, Geblendet, Kränkelnd, Taub, Übelkeit, Verängstigt, Verwirrt oder Wankend.

## Inquisition der Taktik

**Gottheiten:** Gorum, Irori, Torag.

**Verliehene Kräfte:** Der kalte, taktische Verstand trägt häufig den Sieg davon. Ein korrektes, sorgfältig bedachtes Opfer kann deine Verbündeten dazu inspirieren, deinen Zielen zu folgen.

**Anordnung des Inquisitors (ÜF):** Zu Beginn deines Zuges kannst du dich in einen Zustand nachdenklichen Ruhe begeben und auf sämtliche Handlungen für diese Runde verzichten (Standard-, Bewegungs-, Schnelle, Augenblickliche und Freie Aktionen, darunter auf Gelegenheitsangriffe). Ein Verbündeter deiner Wahl innerhalb von 9 m erhält für eine Runde die Vorteile des Zaubers *Hast*. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen (Minimum 1).

**Initiative stärken (AF):** Auf der 8. Stufe addieren du und alle Verbündeten innerhalb von 9 m deinen WE-Bonus auf ihre Initiativwürfe.

## Inquisition der Tapferkeit

**Gottheiten:** Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Sarenrae.

**Verliehene Kräfte:** Es braucht Mut, sich den Feinden des Glaubens entgegenzustellen.

**Hauch der Entschlossenheit (ZF):** Du kannst *Furcht bannen* auf ein einzelnes Ziel wirken. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhes deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Furchtlos (ÜF):** Auf der 8. Stufe wirst du Immun gegen Furcht.

## Inquisition der Vergeltung

**Gottheiten:** Lamaschtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon Kuthon

**Verliehene Kräfte:** Racheistnackte, hüllenlose Gerechtigkeit. Du schwörst, derart ungebundene Gerechtigkeit auszuüben.

**Göttliche Vergeltung (ZF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du auf eine Kreatur innerhalb von 9 m deuten, um aufzuzeigen, dass sie das Ziel göttlichen Zornes ist. Der Kreatur geschieht ein zur Umgebung passendes Missgeschick oder ein Unfall, so könnte ihr ein abbrechender Ast auf den Kopf fallen, Steine könnten von der Decke auf sie herabfallen oder ihr könnte ein ähnliches nichtmagisches Unglück zustoßen. Dieses Missgeschick verursacht 1W6 Schadenspunkt +1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Inquisitor (RW Reflex, halbiert). Der SL entscheidet, ob es sich um Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden handelt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.



**Letzte Vergeltung (ÜF):** Auf der 8. Stufe kannst du einmal am Tag einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner in deiner Reichweite machen, wenn dich ein Angriff unter null Trefferpunkte reduzieren würde. Sobald du deinen Angriff ausgeführt hast, erleidest du die normalen Folgen des Angriffes, welcher die Fähigkeit provoziert hat. Effekte, welche dich töten oder dich nicht auf negative Trefferpunkte reduzieren, lösen diese Fähigkeit nicht aus (z.B. Attributsschaden oder -entzug, negative Stufen oder *Auflösung*).

## Inquisition der Wahrheit

**Gottheiten:** Iomedae, Pharasma, Sarenrae.

**Verliehene Kräfte:** Um die Wahrheit zu finden, muss man andere zur Ehrlichkeit anhalten – und dies entweder freundlich oder mit Gewalt.

**Der Wahre Pfad der Gerechtigkeit (ZF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du eine Kreatur berühren und ihr einen Einsichtsbonus in Höhe deiner halben Stufe als Inquisitor (Minimum +1) auf einen Angriffs-, Fertigkeiten-, Attributs- oder Rettungswurf bis zu deinem nächsten Zug verleihen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

**Berührung der Ehrlichkeit (ÜF):** Auf der 8. Stufe wird jede Kreatur, mit der du in einen Ringkampf verstrickt bist oder die du im Haltegriff hast, von *Zone der Wahrheit* betroffen (RW Willen, keine Wirkung). Außerhalb des Kampfes kannst du diese Fähigkeit einsetzen, indem du ein Ziel mit beiden Händen berührst. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Inquisitor einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Der Effekt endet, sobald du das Ziel nicht mehr im Ringkampf verstrickt hältst, es nicht mehr im Haltegriff hast oder nicht mehr berührst.

## Inquisition des Eifers

**Gottheiten:** Erastil, Nethys.

**Verliehene Kräfte:** Ein Inquisitor muss beständig voll Eifer der Sache seiner Gottheit dienen, um sein Werk vollstrecken zu können.

**Heilender Eifer (ZF):** Einmal am Tag, wenn du auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wirst, heilst du eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe deiner Stufe als Inquisitor zzgl. deines WE-Modifikators.

**Geißel des Feindes (AF):** Auf der 8. Stufe wählst du eine Religion, welche ein Rivale oder ein Feind deiner Religion ist. Angehörige dieser Religion werden von dir als Erzfeinde (wie das Klassenmerkmal des Waldläufers) behandelt; du erhältst einen Bonus von +2 auf die entsprechenden Würfe. Auf der 13. Stufe steigen diese Boni auf +4 und auf der 18. Stufe auf +6. Diese Boni addieren sich nicht zu anderen Boni aus der Fähigkeit Erzfeind (du nutzt den höchsten zutreffenden Bonus).

## Inquisition des Schicksals

**Gottheiten:** Nethys, Norgorber, Pharasma

**Verliehene Kräfte:** Das Schicksal ist ein mächtiges Werkzeug für jene, die im Namen ihrer Gottheit Recht sprechen. Du kannst die Fäden des Schicksals lesen und dich von ihnen bei deinem Tun leiten lassen.

**Vorahnung (ZF):** Du kannst einmal täglich *Vorahnung* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

**Handlanger des Schicksals (ÜF):** Auf der 8. Stufe erhältst du bei Nutzung deiner Fähigkeit *Vorahnung* zusätzliche einen Vorteil, der bis zum Ende deines nächsten Kampfes

anhält: Sollte das Ergebnis „Wohl“ sein, heilen alle heilenden Effekte bei dir zusätzliche +1W10 Trefferpunkte. Ist das Ergebnis „Wehe“, verursachst du im Nahkampf zusätzliche +1W6 Schadenspunkte. War es „Nichts“ erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf deine Rüstungsklasse.

## Inquisition des Zorns

**Gottheiten:** Gorum, Rovagug.

**Verliehene Kräfte:** Von deiner Gottheit verliehene Heilige (oder Unheilige) Wut lässt dich kämpfen, bis der Kampf mit einem blutigen Sieg endet.

**Hasserfüllte Antwort (AF):** Einmal pro Tag kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion, nachdem du mit einem Angriff im Nahkampf getroffen wurdest, einen Nahkampfangriff gegen die Kreatur machen, welche dich getroffen hat. Dieser Angriff erfolgt mit deinem höchsten Angriffsbonus, selbst wenn du in dieser Runde schon angegriffen haben solltest.

**Göttlicher Zorn (AF):** Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, wie ein Barbar in Kampfrausch zu verfallen. Deine effektive Barbarenstufe entspricht deiner Stufe als Inquisitor -3. Solltest du Stufen als Barbar besitzen, addieren diese sich, um den Effekt deines Kampfrausches zu bestimmen. Du erhältst über diese verliehene Kraft keine Kampfrauschkräfte, solltest du allerdings durch eine andere Klasse über Kampfrauschkräfte verfügen, kannst du sie in Verbindung mit dieser Fähigkeit nutzen. Du kannst für eine Anzahl von Runden in Höhe deines WE-Bonus +1 Runde für jede Stufe als Inquisitor über der 4. Stufe täglich in einen Kampfrausch verfallen.

## EXORZIST (ARCHETYP)

Manche Inquisitoren, die mehr über die Gefahr der Besessenheit und die Pläne der Ebenen erfahren, nehmen es auf sich, besitzergreifende Geister und hinterhältige Externare aus der Welt zu verbannen, wann immer es ihnen möglich ist. Sie erlernen schließlich die Geheimnisse der Urteile des Exorzismus, des Exils und des Banns.

**Urteil des Exorzismus (ÜF):** Auf der 8. Stufe kann ein Inquisitor, der einen Richtspruch einsetzt, das Urteil des Exorzismus über eine Kreatur fällen. Dies beendet den Richtspruch, macht die Kreatur aber auch für eine Runde benommen (RW WIL keine Wirkung). Sollte die Kreatur besessen sein, muss der Wesenheit, die von ihr Besitz ergriffen hat, ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Inquisitor + WE-Bonus des Inquisitors gelingen, andernfalls wird sie exorziert und nie wieder von diesem Körper Besitz ergreifen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Zweiten Richtspruch.

**Urteil des Exils (ÜF):** Auf der 16. Stufe kann ein Inquisitor, der einen Richtspruch einsetzt, das Urteil des Exils über eine Kreatur fällen. Dies beendet den Richtspruch, macht die Kreatur aber auch für eine Runde benommen (RW Willen, keine Wirkung, SG 10 + ½ Stufe als Inquisitor + WE-Bonus). Sollte die Kreatur besessen oder ein Externar sein, wird die Wesenheit, welche von ihr Besitz ergriffen hat, bzw. der Externar von *Fortschicken* betroffen (RW Willen, keine Wirkung). Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Dritten Richtspruch.

**Verschlossener Geist (ÜF):** Ein Exorzist muss seinen Geist verschließen, um seinen Feinden den Zutritt zu verweigern. Auf der 17. Stufe wird der Inquisitor immun gegen Zwangseffekte und Versuche, von ihm Besitz zu ergreifen (*Magisches Gefäß* eingeschlossen). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Henker.

**Urteil des Banns (ÜF):** Auf der 20. Stufe kann ein Inquisitor, der einen Richtspruch einsetzt, das Urteil des Banns über eine Kreatur fällen. Dies beendet den Richtspruch und alle feindlichen Kreaturen innerhalb von 3 m unterliegen dem Urteil des Exorzismus. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Wahren Richtspruch.

## INFILTRATOR (ARCHETYP)

Dieser Inquisitor nutzt Täuschung und Betrug, um sich unter die Feinde des Glaubens zu mischen, statt sie frontal anzugreifen.

**Arglistige Kunde (AF):** Auf der 1. Stufe besitzt der Infiltrator eine Neigung zu Täuschung und Heimlichkeit. Er addiert seinen WE-Modifikator bei Würfeln auf Bluffen und Diplomatie neben den normalen Attributmodifikatoren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Monsterkunde.

**Irreführung (ZF):** Auf der 1. Stufe kann der Infiltrator jeden Tag, wenn er Zauber vorbereitet, eine Gesinnung wählen. Erkenntniszauber nehmen ihn als Angehörigen dieser Gesinnung wahr, als hätte er *Irreführung* auf eine Kreatur mit dieser Gesinnung gewirkt (dies verändert keine Ergebnisse von Erkenntniszaubern über ihn außer der Gesinnung). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Durchdringender Blick.

**Notwendige Lügen (ÜF):** Ein Infiltrator addiert seine Klassenstufe auf Rettungswürfe gegen Fähigkeiten, welche Lügen entdecken, die Wahrheit enthüllen oder ihn zwingen, die Wahrheit zu sagen, wie z.B. *Lügen erkennen* und *Zone der Wahrheit*. Diese Kraft ersetzt Lügen erkennen.

**Verbotene Kunde (AF):** Während andere Inquisitoren lernen, die Ungläubigen aufzuspüren, erlernt ein Infiltrator, ihre Zauber zu wirken. Ein Infiltrator kann Zauber einer der seinen oder der seiner Gottheit entgegengesetzten Gesinnung wirken und die Beschränkungen seiner Klassenfähigkeit Zauber hinsichtlich böse, chaotischer, guter und rechtschaffener Zauber ignorieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurenlesen.

## KETZER (ARCHETYP)

Obwohl alle Inquisitoren die Feinde des Glaubens jagen, kann es manchmal geschehen, dass ein Inquisitor entweder aufgrund politischer Winkelzüge seiner Feinde oder seiner eigenen Hartnäckigkeit, welche den Grundsätzen seines Glaubens widerspricht, zum Ketzer erklärt wird. Diese Ketzer folgen immer noch ihrer Berufung, bedienen sich aber List und Tücke, um sich und ihre Aktivitäten zu verbergen, während sie weiterhin ihre Feinde jagen.

**Richtspruch (ÜF):** Ein Ketzer erhält neben seinen gewöhnlichen Richtspruch den folgenden Richtspruch:

**Entkommen (ÜF):** Wenn der Inquisitor einen Gegner im Nah- oder Fernkampf trifft, während er diesen Richtspruch nutzt, kann er mit einer Bewegungsaktion versuchen, eine Ablenkung zu schaffen, um sich zu verstecken (siehe die Fertigkeit Heimlichkeit).

**Kunst der Flucht (AF):** Auf der 1. Stufe nutzt der Ketzer jeden ihm bekannten Trick, um seinen Verfolgern zu entkommen. Er addiert seinen WE-Modifikator zu allen Würfeln auf Bluffen und Heimlichkeit neben den gewöhnlichen Attributmodifikatoren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Monsterkunde.

**Spuren verwischen (AF):** Auf der 1. Stufe ist ein Ketzer begabt darin, keine Spuren zu hinterlassen. Kreaturen, die versuchen, seine Spuren zu lesen, unterliegen einem

Malus von -5 bei Würfeln, um seine Spuren zu finden oder ihnen zu verfolgen.

## Ehemalige Inquisitoren

Ein Inquisitor, der zu einem ehemaligen Inquisitor wird, kann mit Genehmigung des SL den Archetypen des Ketzers übernehmen und seine Klassenfähigkeiten mit den entsprechenden Fähigkeiten des Archetypen ersetzen. Sollte der Charakter Buße tun oder zu einem anderen Glauben übertreten, verliert er die Fähigkeiten des Ketzers und erlangt seine früheren Klassenfähigkeiten als Inquisitor zurück.

## PREDIGER (ARCHETYP)

Manche Inquisitoren ziehen durch das Land, um die Worte ihres Glaubens zu verbreiten. Dabei kommen sie oft mit jenen in Konflikt, die ihren Lehren oder ihrem Bedürfnis, den Bedürftigen beizustehen, feindlich gegenüberstehen. Die Führer böser oder aggressiver Religionen entsenden diese Prediger in neue Gebiete, um Gläubige und vielleicht sogar Verbündete zu gewinnen. Oft beginnen sie Aufstände gegen Mächte, die ihrer Religion feindselig gegenüberstehen, oder um eine Gruppe wahrer Gläubiger vor den Nachstellungen der Ungläubigen zu beschützen.

**Entschlossenheit (AF):** Auf der 3. Stufe ist ein Prediger ein Mann der wenigen Worte auf dem Schlachtfeld – doch diese



Worte sind voller Macht und Autorität. Einmal am Tag kann der Inquisitor diese Fähigkeit nutzen, um einen der folgenden Effekte zu erzeugen, von denen jeder mit einer Freien Aktion genutzt werden kann:

**Angriff:** Der Prediger kann einen Angriffswurf wiederholen, ehe das Ergebnis des Wurfes feststeht. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfes übernehmen, selbst wenn dieses schlechter sein sollte.

**Verteidigung:** Wenn der Inquisitor durch einen Nah- oder Fernkampfangriff getroffen werden würde, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion einen Verständnisbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse gegen diesen Angriff addieren. Sollte so die RK des Inquisitors den Angriffswurf des Gegners übertreffen, geht der Angriff fehl.

**Warnung:** Falls ein Verbündeter des Predigers innerhalb seiner Sichtweite von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen werden würde, kann er diesen Verbündeten warnen. Der Angreifer muss seinen Angriffswurf wiederholen und das Ergebnis des zweiten Wurfes übernehmen. Der Verbündete muss imstande sein, den Prediger zu hören und darf nicht hilflos sein, damit diese Fähigkeit wirken kann.

Wann immer der Prediger ein Bonusgemeinschaftstalent auswählen kann (auf der 3., 6., 9., 12., 15. und 18. Stufe), kann er sich stattdessen entscheiden, die Anzahl der täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit um +1 zu erhöhen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einzelkämpfertaktik.

## SÜNDENZEHNER (ARCHETYP)

In manchen Religionen gibt es eine Sekte von Inquisitoren, die glauben, dass es nicht ausreicht, die Feinde der Kirche zu jagen, sondern dass man auch die Sünden des Feindes verzehren müsse. Wohlmeinendere Versionen dieser Praxis glauben, dass die Sünde bzw. das Böse zerstört wird, wenn eine Sünde verzehrt wird, so dass die Seele des Feindes dem Gott des Feindes verweigert und die Welt von seiner Befleckung gereinigt wird. Anhänger böswilliger Kirchen glauben, dass das Verzehren der Sünden guter Leute nicht nur die Seele des Feinde korrumpieren und von den himmlischen Ebenen fernhalten wird, sondern auch die Seelen jener befleckt, welche Zeugen des Verzehens der Sünde oder der Leiche des Opfers werden. Verzehrte Sünden geben dem Sündenzehrer vorübergehend Kraft.

**Sünde verzehren (ZF):** Auf der 1. Stufe kann ein Sündenzehrer, wenn er einen Feind tötet, mit einer Freien Aktion seine Sünden verzehren, indem er eine Minute auf einem an die Leiche angrenzenden Feld verbringt. Dies provoziert Gelegenheitsangriffe. Der Inquisitor kann der Ritual ebenso mit einer Vollen Aktion ausführen, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, erhält dann aber nur die Hälfte der normalen Vorzüge (siehe unten).

Die Sünden des Feindes zu verzehren, heilt beim Inquisitor  $1W8 + \text{Stufe als Inquisitor (Maximum } +5)$  Schadenspunkte. Der Feind muss hierzu während der letzten Stunde vom Sündenzehrer getötet worden sein und mindestens über halb

so viele Trefferwürfel verfügt haben wie der Inquisitor über Stufen. Der Inquisitor kann diese Fähigkeit bei jedem von ihm getöteten Gegner einmal nutzen. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf geistlose Kreaturen oder jene mit einer Intelligenz von 2 oder weniger.

Auf der 5. Stufe steigt die Heilung auf  $2W8 + \text{Stufe als Inquisitor (Maximum } +10)$ , auf der 9. Stufe auf  $3W8 + \text{Stufe als Inquisitor (Maximum } +15)$  und auf der 13. Stufe auf  $4W8 + \text{Stufe als Inquisitor (Maximum } +20)$ .

Bei einigen Religionen ist das Essen von Sünden ein rein symbolischer Akt, während der Inquisitor bei anderen etwas Nahrung und Wasser als Teil des Rituals zu sich nehmen muss. Einige wenige extreme Religionen verlangen tatsächlich, dass der Inquisitor einen Teil der Leiche des getöteten Feindes isst.

Auf der 8. Stufe kann der Sündenzehrer beim Verzehr der Sünden einer Kreatur, welche sich als Untoter wieder erheben würde (z.B. das Opfer eines Schattens, Schreckgespenstes oder Vampirs), entscheiden, eine vorübergehende negative Stufe auf sich zu nehmen, um die Befleckung der Leiche zu absorbieren und so verhindern, dass sie sich als Untoter erhebt. Diese negative Stufe kann durch die entsprechende Magie aufgehoben werden, verschwindet aber auch automatisch nach 24 Stunden und wird unter keinen Umständen dauerhaft. Nach Maßgabe des SL kann diese Fähigkeit einen Geist daran hindern, seine Fähigkeit Wiederkehr zu nutzen.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Domäne des Inquisitors.

**Mit Toten Sprechen (ZF):** Auf der 6. Stufe kann der Inquisitor binnen zehn Minuten nach Verzehr der Sünden eines Feindes den Resten seiner Seele Fragen stellen, als würde er *Mit Toten sprechen*. Seine Zauberstufe entspricht dabei seiner Stufe als Inquisitor. Er benötigt hierzu auch nicht die Leiche des Feindes, so dass er die Sünden verzehren, sich von der Leiche fortbewegen und dann *Mit Toten sprechen* nutzen kann. Die Seele erhält allerdings den Rettungswurf, der auch der Leiche zustünde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonusgemeinschaftstalent, welches ein Inquisitor auf der 6. Stufe erlangt.

**Sündenlast (ZF):** Auf der 14. Stufe kann ein Sündenzehrer eine Volle Aktion aufwenden, um eine schädliche Krankheit, einen Zustand oder einen Zaubereffekt von einer anderen Kreatur auf sich selbst zu übertragen (dies umfasst Flüche, Besessenheit und dauerhafte Effekte wie Versteinerung oder jeden Zustand, den *Verzauberung brechen* beenden oder umkehren könnte). Der zu übertragende Effekt wird vom Sündenzehrer ausgewählt und betrifft ihn, als wäre er das ursprüngliche Ziel, dauert an und wirkt nicht mehr auf den ursprünglichen Träger. Zum Beispiel könnte der Sündenzehrer eine tödliche Krankheit auf sich übertragen oder sich selbst versteinern, um einen versteinerten Gefährten wiederherzustellen. Der Sündenzehrer kann diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie er will. Er kann sie auch wiederholt auf dieselbe Kreatur anwenden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schwachstelle ausnutzen.

# KAMPFMAGUS

Kampfmagi verhalten sich oft anders, als andere es von ihnen erwarten – viele von ihnen werden irrtümlich für Schurken und Säbelrassler gehalten, die ein wenig mit minderer Magie spielen. Diese Fehleinschätzung ist oft zum Schaden ihrer Gegner. Kleriker, Mystiker und Magier misstrauen diesen Zauberkundigen häufig, weil sie nur selten die Natur oder – noch wichtiger – die Quelle ihrer arkanen Kräfte verstehen. Dies gilt besonders bei den seltenen Kampfmagi, die sich mit Flüchen befassen oder fremdartige, intelligente Schwerter mit seltsamen Zielen und einem unersättlichen Durst nach Macht führen. Für Formelmagier und zauberwirkende Angehörige hierarchischer Organisationen können solche Kräfte nur auf die Umtriebe von Wesen jenseits der sterblichen Auffassungsgabe hindeuten. Mönche und Hexenmeister stehen Kampfmagi oft toleranter gegenüber, da sie wissen, dass Magie und Lebenskraft mächtiger sind als Zauberformeln und Glaube vorgeben; daher betrachten sie Kampfmagi als weitere Reisende auf dem Weg zur Macht und vielleicht sogar zu Weisheit.

Aufgrund der Flexibilität der Klasse des Kampfmagus stößt man nur selten auf zwei Kampfmagi, die ihre arkanen Künste in genau derselben Weise ausüben. Als Folge entstehen viele verschiedene Organisationen, Disziplinen und Taktiken.

## FLUCHWEBER (ARCHETYP)

Ein Fluchweber ist ein Kampfmagus, der herausgefunden hat, wie er mit seinem Arkanen Vorrat Hexereien nachahmen kann. Diese Kampfmagi können Freunde und Feinde verhexen, jene verfluchen, die sie mit der Waffe treffen, und ihre Zauberauswahl mit vielen Flüchen und schädigenden Zaubern vergrößern.

**Hexenmagus (ÜF):** Auf der 4. Stufe erlangt der Fluchweber Zugang zu einer kleinen Anzahl von Hexereien (siehe *Pathfinder Expertenregeln*). Der Fluchweber wählt eine Hexerei aus dem Klassenmerkmal Hexerei der Hexe. Er erhält die Vorteile oder Einsatzmöglichkeiten dieser Hexerei als wäre er eine Hexe mit einer Klassenstufe entsprechend seiner Stufe als Kampfmagus. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf.

**Arkan der Hexerei:** Ein Fluchweber erlangt Zugang zu den Arkana des Kampfmagus oder kann anstelle eines Arkanums eine beliebige Hexerei auswählen. Auf der 12. Stufe kann ein Fluchweber eine Hexerei oder Mächtige Hexerei statt eines Arkanums auswählen. Auf der 18. Stufe kann er eine Hexerei, eine Mächtige Hexerei oder eine Hohe Hexerei statt eines Arkanums auswählen. Er kann keine Hexerei und kein Arkanum mehr als einmal auswählen.

**Verfluchender Schlag (ZF):** Ein Fluchweber, der *Verfluchen*, *Mächtiger Fluch* oder einen Zauber der Kategorie Fluch wirken kann, kann diese vorbereiteten Zauber mit seiner Fähigkeit Zauberschlag übermitteln, selbst wenn es keine Zauber sind, die einen Berührungsangriff enthalten.

**Zauber:** Ein Fluchweber fügt die folgenden Zauber seiner List an Kampfmaguszaubern hinzu: *Verfluchen*, *Mächtiger Fluch* und alle anderen Zauber des 6. oder niedrigeren Grades der Kategorie Fluch.

**Arkana des Kampfmagus:** Die folgenden Arkana des Kampfmagus sind für den Archetypen des Fluchwebers geeignet: Arkane Genauigkeit, Ausgedehnte Studien, Vertrauter und Schnelle Magie.

## SCHWARZKLINGENTRÄGER (ARCHETYP)

Eine ausgewählte Gruppe von Kampfmagi ist berufen, eine *Schwarzklinge* zu tragen. Dabei handelt es sich um eine intelligente Waffe, deren Aufgabe meist unbekannt ist und möglicherweise auch nicht von Sterblichen erfasst werden kann. Diese Waffen werden zu wertvollen Werkzeugen und Verbündeten, da sowohl der Kampfmagus wie auch die Waffe in der Regel nach arkaner Macht hungern. Während die *Schwarzklinge* jedoch immer mehr erwacht und ihrer selbst bewusst wird, manifestieren sich auch ihre wahren Ziele und ihre Fähigkeit, ihren Träger mit ihrem stetig wachsenden Ego zu beeinflussen.

**Schwarzklinge (AF):** Auf der 3. Stufe erhält der Schwarzklingenträger eine mächtige intelligente Waffe, welche als *Schwarzklinge* bezeichnet wird. Die Waffenart der *Schwarzklinge* bestimmt der Kampfmagus (siehe Kasten). Ein Kampfmagus mit diesem Klassenmerkmal kann das Geheimnis Vertrauter nicht wählen und auch über keine andere Klasse oder auf anderem Wege einen Vertrauten erlangen. Anstelle der normalen Arkanen Vorrats erhält der Schwarzklingenträger eine Arkane Reserve in Höhe von 1/3 seiner Kampfmagusstufe (Minimum 1) plus seines IN-Bonus. Dieses Klassenmerkmal verändert den Arkanen

TABELLE 1-3: DIE ENTWICKLUNG EINER SCHWARZKLINGE

Stufe als Kampfmagus	Verbesserungsbonus	IN	WE/CH	Ego	Spezielles
3.-4.	+1	11	7	5	Schwarzklingschlag, Telepathie, Unzerbrechlich, Wachsamkeit
5.-6.	+2	12	8	8	Energieeinklang
7.-8.	+2	13	9	10	-
9.-10.	+3	14	10	12	Klingenteleportation
11.-12.	+3	15	11	14	-
13.-14.	+4	16	12	16	Vorrat übertragen
15.-16.	+4	17	13	18	-
17.-18.	+5	18	14	22	Zauberverteidigung
19.-20.	+5	19	15	24	Lebensräuber

## SCHWARZKLINGEN

Eine *Schwarzklinge* ist eine intelligente Waffe, welche ein Kampfmagus des Archetyps des Schwarzklingenträgers erhält. Es gibt verschiedene Wege, auf denen ein Kampfmagus eine solche Waffe erlangen kann. Manche erscheinen einfach unter den Ausrüstungsteilen des Schwarzklingenträgers und ihre Herkunft bleibt vielleicht auf ewig ein Geheimnis. Andere werden von einem Kampfmagus während eines Abenteurers oder anderen Ereignisses gefunden. Zuweilen wird eine *Schwarzklinge* auch über Generationen weitergeben auf der Suche nach einem Kampfmagus, der ihr volles Potential nutzen kann. Eine *Schwarzklinge* ist stets eine einhändige Hieb- waffe, ein Rapier oder ein Stockdegen (siehe *Pathfinder Exper- tenregeln*). Der Kampfmagus wählt die Art der Klinge, wenn er sie erhält. Ist die Art einmal festgelegt, kann sie nicht mehr geändert werden. Ebenso wie ein Kampfmagus in der Stufe aufsteigt, gewinnt auch seine *Schwarzklinge* an Macht.

Eine *Schwarzklinge* besitzt ein eigenständiges Bewusst- sein, spiegelt aber einige Wesenszüge seines Trägers wieder. Sie hat stets dieselbe Gesinnung wie ihr Träger und verändert ihre Gesinnung, wenn er die seine ändert. Die Klinge arbeitet in der Regel auf die Ziele ihres Trägers hin, allerdings kann es zuweilen auch zu Streitigkeiten und Trotzreaktionen kommen. Jede *Schwarzklinge* hat eine Mission und auch wenn manchmal zwei oder mehr *Schwarzklingen* zusammenarbeiten könnten, ist jede Mission einzigartig (die Mission einer *Schwarzklinge* wird in der Regel vom SL festgelegt und dient den Bedürfnis- sen der Kampagne oder des Abenteurers; ebenso kann ein SL aber auch auf Tabelle 15-25 im *Pathfinder Grundregelwerk* den Zweck zufällig auswürfeln). Manche *Schwarzklingen* sind sehr offen hinsichtlich ihrer Missionen, doch die meisten machen daraus ein großes Geheimnis. Verschiedene Gelehrte speku- lieren, dass eine unsichtbare Hand oder arkane Gründe diese Waffen bewegen.

Vorrat des Kampfmagus und ersetzt das Arkanum, welches der Kampfmagus auf der 3. Stufe erhält.

**Arkana des Kampfmagus:** Die folgenden Arkana des Kampfmagus sind für den Archetypen des Schwarzklingen- trägers geeignet: Arkane Genauigkeit, Ausgedehnte Studien, Bannender Schlag, Reflexion.

**Grundlagenwissen zu Schwarzklingen:** Eine *Schwarzklinge* ist ähnlich einem Vertrauten an einen bestimmten Kampf- magus gebunden, jedoch ist es eher eine Partnerschaft als ein Meister-Diener-Verhältnis.

**Intelligenz:** Dies ist der Intelligenzwert der *Schwarzklinge*. Dieser beginnt mit 10 und steigt für jeweils 2 Stufen des Schwarzklingenträgers um +1 an (auf der 3. Stufe, der 5., usw.).

**Weisheit und Charisma:** Wenn der Schwarzklingenträger in der Stufe aufsteigt, verbessern sich auch Weisheit und Charisma der *Schwarzklinge*. Diese Werte beginnen bei 6 und steigen für jeweils 2 Stufen des Schwarzklingenträgers um +1 an.

**Ego:** Eine *Schwarzklinge* beginnt mit einem Ego von 5. Dieses Ego wächst an, je mächtiger die Klinge wird – sie- he Tabelle 1-3. Wenn der Träger und die *Schwarzklinge* un- terschiedliches wollen, kann eine *Schwarzklinge* wie jeder

intelligente Gegenstand versuchen, die Kontrolle zu erlan- gen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 532). Aufgrund ihrer flexiblen und mächtigen Natur weicht die Entwicklung des Egos einer *Schwarzklinge* vom gewöhnlichen Ego ab.

**Sprachen und Fertigkeiten:** Eine *Schwarzklinge* beherrscht zu Beginn die Gemeinsprache. Wenn ihr Intelligenzwert steigt, beherrscht sie auch weitere Sprachen und arka- nes Wissen. Wenn ihr Intelligenzwert auf 12 steigt, erhält sie eine Bonussprache nach Wahl des SL und einen Rang in Wissen (Arkane). Fortan erhält sie mit jedem weiteren Intelligenzpunkt eine weitere Sprache und einen weiteren Rang in Wissen (Arkane).

**Sinne:** Eine *Schwarzklinge* nimmt ihre Umgebung wahr, als könnte sie sehen und hören. Sie kann geblendet oder taub werden wie eine Kreatur. Sie nutzt die Rettungswürfe des Kampfmagus, selbst wenn dieser sie gerade nicht führt.

**Arkaner Vorrat der Schwarzklinge:** Eine *Schwarzklinge* verfügt über einen Arkanen Vorrat von 1 + ihrem IN-Bonus.

**Fähigkeiten der Schwarzklinge:** Eine *Schwarzklinge* verfügt über besondere Fähigkeiten oder verleiht diese ihrem Träger abhängig von der Stufe des Kampfmagus. Die Fähigkeiten addieren sich. Eine *Schwarzklinge* weigert sich normalerwei- se, ihre Fähigkeiten zu nutzen, wenn sie nicht von ihrem Schwarzklingenträger geführt wird, und funktioniert dann wie eine entsprechende Waffe [Meisterarbeit].

**Schwarzklingschlag (ZF):** Mit einer Freien Aktion kann der Kampfmagus einen Punkt des Arkanen Vorrates der *Schwarzklinge* aufwenden, um der *Schwarzklinge* für eine Minute einen Bonus von +1 auf Schadenswürfe zu verleihen. Für jeweils weitere vier Stufen nach der 1. Stufe steigt dieser Bonus um +1.

**Telepathie (ÜF):** Während ein Schwarzklingenträger seine *Schwarzklinge* führt oder bei sich trägt, kann er mit ihr in ei- ner der Sprachen kommunizieren, die beide beherrschen.

**Unzerbrechlich (AF):** Solange eine *Schwarzklinge* wenigsten einen Punkt in ihrem Arkanen Vorrat hat, ist sie immun ge- gen den Zustand Zerbrochen. Sollte sie zerbrochen werden, ist eine *Schwarzklinge* bewusstlos und machtlos, bis sie repa- riert wird. Sollte sie zerstört werden, kann die *Schwarzklinge* eine Woche später in einem speziellen, 24stündigen Ritual neugeschmiedet werden, welches 200 GM x Klassenstufe der Kampfmagus kostet.

**Wachsamkeit (AF):** Wenn ein Kampfmagus seine *Schwarzklinge* trägt, erhält er das Talent Wachsamkeit.

**Energieeinklang (ÜF):** Auf der 5. Stufe kann ein Schwarzklingenträger mit einer Freien Aktion einen Punkt des Arkanen Vorrates seiner *Schwarzklinge* nutzen, damit diese statt des Waffenschadens Elektrizitäts-, Feuer- oder Kälteschaden verursacht. Er kann alternativ zwei Punkte des Arkanen Vorrates der *Schwarzklinge* nutzen, damit sie statt des Waffenschadens Schall- oder Energieschaden verur- sacht. Dieser Effekt hält bis zum Beginn des nächsten Zuges des Kampfmagus an.

**Klingenteleportation (ÜF):** Ein Schwarzklingenträger der 9. Stufe oder höher kann mit einer Standard-Aktion einen Punkt des Arkanen Vorrates seiner *Schwarzklinge* ausgeben und sie über eine Entfernung von bis zu 1,5 km in seine Hand rufen. Die *Schwarzklinge* teleportiert sich augenblicklich zu ihm.

**Vorrat übertragen (ÜF):** Auf der 13. Stufe kann ein Schwarzklingenträger einmal am Tag versuchen, Punkte aus dem Arkanen Vorrat seiner *Schwarzklinge* in seinen eigen- en Arkanen Vorrat zu übertragen. Dies erfordert eine Volle Aktion und einen Willenswurf des Kampfmagus gegen einen SG gleich dem Ego der *Schwarzklinge*. Bei Erfolg erhält der Kampfmagus einen Punkt seines Arkanen Vorrates für jeweils



zwei Punkte, die er seiner *Schwarzklinge* entzieht, zurück. Sollte er scheitern, ist der Schwarzklingenträger erschöpft, kann es aber erneut versuchen. Sollte er bereits erschöpft sein, wird er stattdessen entkräftet. Er kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn er entkräftet ist.

**Zauberverteidigung (ZF):** Ein Schwarzklingenträger der 17. Stufe oder höher kann mit einer Freien Aktion einen Punkt des Arkanen Vorrates seiner Waffe einsetzen, um eine ZR gleich dem Ego seiner *Schwarzklinge* bis zum Beginn seines nächsten Zuges erhalten.

**Lebensräuber:** Auf der 19. Stufe kann der Kampfmagus jedes Mal, wenn er eine lebende Kreatur mit seiner *Schwarzklinge* tötet, einen der folgenden Effekte auswählen: die *Schwarzklinge* gewinnt zwei Punkte ihres Arkanen Vorrates zurück; die *Schwarzklinge* gewinnt einen Punkt ihres Arkanen Vorrates zurück und der Kampfmagus gewinnt ebenfalls einen Punkt seines eigenen Arkanen Vorrates zurück; der Kampfmagus erhält vorübergehend Trefferpunkte gleich dem Ego seiner *Schwarzklinge* (diese Punkte bleiben eine Minute oder bis sie wieder verloren werden, je nachdem was zuerst geschieht). Die getötete Kreatur muss mindestens halb so viele Trefferwürfel besessen haben, wie der Schwarzklingenträger Stufen als Kampfmagus besitzt, damit diese Fähigkeit zum Tragen kommt.

## STABMAGUS (ARCHETYP)

Die meisten Kampfmagi nutzen einhändige Waffen bevorzugt im Nahkampf, doch eine Gruppe bedient sich stattdessen Kampfstäben. Diese leicht gerüsteten Kampfmagi nutzen Stäbe zur Verteidigung und um ihre Zauber auf ihre Feinde weiterzugeben. Sie sind begabt im einhändigen und beidhändigen Umgang mit diesen Waffen und lernen schließlich auch, arkane Stecken zu benutzen. Mit ihren Stäben sind sie im Kampf ebensolche Meister wie ihre schwertschwingenden Artverwandten.

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Ein Stabmagus ist nur im Umgang mit einfachen Waffen geübt. Er kann Kampfmaguszauber wirken, während er leichte Rüstung trägt, ohne die übliche arkane Patzerchance zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige riskiert er einen arkanen Patzer, wenn er mittelschwere oder schwere Rüstung und/oder einen Schild benutzt, falls der fragliche Zauber Gestik als Komponente voraussetzt. Ein Stabmagus, der Stufen in mehreren Klassen besitzt, riskiert den üblichen arkanen Patzer, wenn er die arkanen Zauber seiner anderen Klassen einsetzt, während er eine Rüstung trägt.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit Waffen und Rüstungen des Kampfmagus.

**Kampfstabmeisterschaft (AF):** Auf der 1. Stufe erhält der Stabmagus das Bonustalent Kampfstabmeisterschaft (siehe Kapitel 3), selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Er kann dieses Talent nur nutzen, wenn er keine Rüstung oder Leichte Rüstung trägt.

**Kampfstabverteidigung (AF):** Auf der 7. Stufe erhält der Stabmagus, während er einen Kampfstab führt, einen Schildbonus auf seine Rüstungsklasse gleich dem Verbesserungsbonus seines Kampfstabes (eingeschlossen der Verbesserungsboni, welche der Kampfstab über den Arkanen Vorrat eventuell erhalten hat). Auf der 13. Stufe steigt dieser Bonus um +3 an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit Mittelschwerer Rüstung und Umgang mit Schwerer Rüstung.

**Waffenstecken (ÜF):** Auf der 10. Stufe behandelt ein Stabmagus jeden magischen Stecken, den er führt, als einen magischen Kampfstab mit einem Verbesserungsbonus auf Angriff und Schaden gleich der Zauberstufe des Steckens

geteilt durch 4 (Minimum +1). Der Stecken muss mindestens über eine Ladung verfügen, damit der Stabmagus diese Fähigkeit nutzen kann. Ein Stabmagus kann eine Ladung eines Steckens wieder aufladen, indem er Punkte seines Arkanen Vorrats in Höhe des Grads des Zaubers mit dem höchsten Grad im Stecken aufwendet, solange mindestens einer der Zauber im Stecken sich auf seiner Zauberliste befindet. Der Stabmagus kann am Tag nur einen Stecken aufladen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Kämpferausbildung.

**Arkana des Kampfmagus:** Die folgenden Arkana des Kampfmagus sind für den Archetypen des Stabmagus geeignet: Kritischer Schlag, Bannender Schlag, Meisterliche Manöver und Zauberaabwehr.

## ZAUBERKLINGE (ARCHETYP)

Eine Zauberklinge kann eine geisterhafte Klinge aus Energie manifestieren, welche als Sekundärwaffe verwendet werden kann.

**Energieathame (ZF):** Auf der 2. Stufe kann eine Zauberklinge einen vorbereiteten Kampfmaguszauber des 1. oder höheren Grades opfern, um einen Energiedolch in ihrer Sekundärhand zu erschaffen. Die Athame besteht für eine Minute oder weniger, wenn sie vorher entlassen wird. Ihr Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe entspricht dem Grad des geopfert Zaubers (Maximum +5). Sie gilt als von der Zauberklinge geführte Waffe hinsichtlich der Eigenschaften ihres Arkanen Vorrates (sie kann den Vorrat nutzen, um ihrer körperlichen Waffe und der Athame Fähigkeiten zu verleihen, ohne dass zusätzliche Kosten entstehen). Die Athame verhält sich wie ein Dolch, allerdings gilt die Hand, welche die Athame hält, immer noch als frei hinsichtlich Zauberei und des Übermittels von Berührungsangriffen. Der Kampfmagus kann die Athame nutzen, als würde er mit zwei Waffen kämpfen, oder die Hand verwenden, um im Rahmen seiner Kampfzauberei Zauber zu wirken; ihm ist allerdings nicht beides in derselben Runde möglich. Angriffe mit der Athame sind Energieangriffe und verursachen Energieschaden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberschlag.

**Arkana der Zauberklinge:** Eine Zauberklinge erhält Zugang zu den folgenden Arkana, sie kann keines davon mehrfach wählen:

**Athame-Vorrat (ÜF):** Statt einen vorbereiteten Zauber zu opfern, kann die Zauberklinge Punkte ihres Arkanen Vorrates zur Formung ihrer Energieathame nutzen. Eine auf diese Weise erschaffene Athame hat einen Verbesserungsbonus gleich den Punkten des Arkanen Vorrates die hierfür aufgewandt wurde.

**Zauberklingenparade (ÜF):** Wenn ein Feind die Zauberklinge im Nahkampf angreift, kann diese ihre Athame auflösen, um einen Ablenkungsbonus auf ihre RK bis zum Ende ihres nächsten Zuges zu erhalten. Die Höhe des Bonus entspricht dem Grad des Zaubers, der geopfert worden war, um die Athame zu erschaffen (Maximum +5).

**Athame schleudern (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kann die Zauberklinge ihre Athame bis zu 18 m weit als Fernkampfangriff schleudern (keine Mali aufgrund Entfernung). Falls die Athame ihr Ziel verfehlt, kehrt sie unmittelbar vor Beginn des nächsten Zuges der Zauberklinge in ihre Hand zurück. Sollte sie jedoch treffen, verursacht sie Schaden und erlischt; die Zauberklinge kann bis zu zwei Punkte ihres Arkanen Vorrates aufwenden, um den Schaden der geworfenen Athame um +1W6 pro Punkt zu erhöhen.

**Arkana des Kampfmagus:** Die folgenden Arkana sind für den Archetypen der Zauberklinge geeignet: Kritischer Schlag, Eiliger Angriff, Vorratsschlag und Zauberaabwehr.



## KLERIKER

Kleriker sind Sendboten und Diener der Götter. Sie nutzen göttliche Magie und fokussieren diese in reine positive oder negative Energie. Auch wenn der typische auf Abenteuer ausziehende Kleriker stets bereit ist, die Feinde seines Glaubens mit Zauber und Waffe zu zerschmettern, ziehen sich viele in abgelegene Bibliotheken zurück, wo sie die Götter mit den Werken der Gelehrten ehren. Andere sind Anhänger ketzerischer Glaubensrichtungen, welche den Angehörigen der Hauptkirche sehr unangenehm sind. Kleriker nutzen ihre göttlich gegebene Magie zum Heilen oder um Schaden zuzufügen. Manche haben sogar neue Wege gefunden, ihre Gegner zu zermalmen oder ihre Verbündeten zu stärken.

Dieser Abschnitt stellt alternative Effekte für das Fokussieren positiver und negativer Energie vor, gefolgt von vier neuen Archetypen für Kleriker.

### FOKUSSIERUNGSVARIANTEN

Eine grundlegende Fähigkeit von Klerikern ist, dass sie ihre Macht in positive oder negative Energie fokussieren können – entweder um zu Heilen, um Schaden zuzufügen oder um Untote zu vertreiben oder zu befehligen. Angesichts der großen Vielzahl unterschiedlicher Gottheiten und ihrer Einflussbereiche liegt es jedoch auf der Hand, dass manche Gottheiten ihren sterblichen Dienern die Fähigkeit verleihen, Energie auf andere Weise zu fokussieren, so dass diese eher dem jeweiligen Einflussbereich der Gottheit entspricht. Bei den folgenden Kategorien handelt es sich um Beispiele für alternative Fähigkeiten zum Fokussieren von Energie auf der Grundlage des eigentlichen Wesens der Macht einer Gottheit. So könnte beispielsweise die von einem Anhänger einer Feuergottheit fokussierte negative Energie teilweise oder vollständig Feuerschaden verursachen.

Wenn du einen Kleriker als Charakter erschaffst, entscheide dich, ob er Energie auf die herkömmliche Weise fokussiert oder ob dies in einer der hier vorgestellten Varianten basierend auf einem Aspekt seiner Gottheit geschieht. Sobald die Wahl getroffen wurde, kann sie nicht wieder geändert werden.

Die Fokussierungsvarianten haben den selben Wirkungsbereich, die selben SG für Rettungswürfe, die gleiche Häufigkeit der täglichen Nutzung und unterliegen allen sonstigen Regeln von Energie fokussieren. Talente und Fähigkeiten, welche Energie Fokussieren modifizieren oder alternative Anwendungen ermöglichen (z.B. Untote befehligen und Untote vertreiben) funktionieren auch mit den Fokussierungsvarianten wie gewöhnlich.

Ein Fokussierungsvariante modifiziert entweder fokussierte positive Energie, wenn diese zum Heilen genutzt wird, oder fokussierte negative Energie, wenn diese zum Schädigen verwendet wird. Wenn positive Energie zum Heilen eingesetzt wird, erhalten betroffene Kreaturen nur die Hälfte der normal anfallenden Menge an Heilung, dafür aber zusätzlich noch einen vorteilhaften Effekt. Wenn negative Energie eingesetzt wird, um zu schädigen, erleiden betroffene Kreaturen nur den halben Schaden und einen zusätzlichen Malus oder schädlichen Effekt; ein erfolgreicher Rettungswurf hebt diesen zusätzlichen Malus oder Effekt auf, reduziert aber nicht den Schaden selbst. Kreaturen, die normalerweise die Effekte einer bestimmten Fokussierungsart ignorieren (so wie Untote nicht in den Genuss positiver Energie kommen,

die zum Heilen eingesetzt wird), ignorieren auch einen variierenden Effekt dieser Übertragungsart.

Manche Fokussierungsvarianten fallen stärker aus, wenn sie bei bestimmten Arten von Kreaturen eingesetzt werden. Die Heilung oder der Schaden fällt bei diesen Arten von Kreaturen um 50% stärker aus statt der üblichen halben Heilung, bzw. des halben Schadens bei alternativen Fokussierungen. Beispielsweise heilt ein Kleriker der 7. Stufe normalerweise mit Positive Energie fokussieren 4W6 Schadenspunkte; nutzt er stattdessen die Fokussierungsvariante Natur, heilt er nur die Hälfte dieses Betrages (2W6), kann aber bei Tieren und Feenwesen zusätzliche +50% auf den nicht halbierten Betrag heilen (4W6 +50% = 6W6).

Soweit nicht anders vermerkt, sind die über Fokussierungsvarianten erhaltenen Boni, welche durch Positive Energie fokussieren entstehen, Heilige Boni, und jene, die durch Negative Energie fokussieren entstehen, Unheilige Boni. Falls eine alternative Fokussierungsvariante einen „Fokussierungsbonus“ auf Würfe oder Spielwerte verleiht, beträgt dieser Bonus +1; dieser Bonus steigt bei einem Kleriker der 5. Stufe auf +2 und dann um zusätzliche +1 für jeweils 5 weitere Stufen als Kleriker bis auf ein Maximum von +5. Ähnliches gilt für einen „Fokussierungsmalus“; dieser beginnt bei -1, steigt auf -2 bei einem Kleriker der 5. Stufe und dann um zusätzliche -1 für jeweils 5 weitere Stufen als Kleriker bis zu einem Maximum von -5.

Ein Charakter, welcher die Fähigkeit Energie fokussieren durch eine andere Klasse erlangt, kann die Regeln für Fokussierungsvarianten nutzen, sofern sein Klassenmerkmal mit dem Dienst an einer Gottheit verbunden ist. Ein Paladin könnte alternative Fokussierungsvarianten wählen, wenn er einer Gottheit dient, ebenso ein Mystiker mit dem Mysterium des Lebens (da er vielen Göttern dient), doch ein Magier, der sich auf Nekromantie spezialisiert hat, könnte es nicht.

Es folgt eine Aufzählung beispielhafter göttlicher Einflussbereiche und welche Fokussierungsvarianten jeweils verfügbar sind.

**Albträume:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberung und Zwang. *Verletzen* - Kreaturen erleiden einen Fokussierungsmalus auf ihre Konzentrationswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht und Phantome.

**Ackerbau:** *Heilen* - Kreaturen ignorieren für eine Minute Erschöpfung (aber nicht Entkräftung). Bei Pflanzenkreaturen ist der Heilungseffekt verbessert (siehe Seite 58). *Verletzen* - Der Schadenseffekt ist bei Pflanzenkreaturen verbessert. Kreaturen sind erschöpft, als würden sie verhungern (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444).

**Bier/Wein:** *Heilen* - Kreaturen ignorieren bis zum Ende deines nächsten Zuges die Zustände Übelkeit und Kränkelnd sowie Attributsentzug und -schaden durch Gift. Dies holt keine Kreaturen ins Leben zurück, die durch Konstitutionsschaden getötet wurden. *Verletzen* - Kreaturen ist für eine Runde übel.

**Dunkelheit:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges Dämmerlicht. Auf deiner 5. Stufe als Kleriker erhalten sie ferner Dunkelsicht 9 m; die Reichweite steigt um +9 m für jeweils fünf weitere deiner Stufen als Kleriker. *Verletzen* - Der Beleuchtungsgrad sinkt für eine Minute um eine Stufe (wie beim Zauber *Dunkelheit*). Auf deiner 10. Stufe als Kleriker sinkt er um zwei Stufen, auf der 15. Stufe als Kleriker um drei Stufen – außerdem werden Bereiche schwachen Lichts oder Dunkelheit übernatürlich finster, so dass selbst Kreaturen mit Dunkelsicht nicht in ihnen sehen können.



**Eigene Perfektion:** *Heilen* - Kreaturen können bis zum Ende deines nächsten Zuges einen vorübergehenden Zustand ihrer Wahl ignorieren. *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Versuche, andauernde Zustände zu bannen, zu entfernen oder zusätzliche Rettungswürfe zu machen (dies gilt nicht für den ersten Rettungswurf gegen einen solchen Zustand, wohl aber für Effekte, die erst während der Wirkungsdauer beginnen).

**Erde:** *Heilen* - Kreaturen erhalten SR 1/Adamant bis zum Ende deines nächsten Zuges. Diese SR steigt um +1 auf deiner 5. Stufe als Kleriker und dann um zusätzliche +1 für jeweils 5 weitere deiner Stufen als Kleriker. Dies erlaubt den Empfängern nicht, SR/Adamant mit ihren eigenen Angriffen zu überwinden. *Verletzen* - Alle Felder im Wirkungsbereich werden für eine Minute als schwieriges Gelände behandelt.

**Feuer:** *Heilen* - Der Heilungseffekt ist bei Kreaturen der Unterkategorie Feuer verbessert (siehe Seite 58). *Verletzen* - Der Schadenseffekt ist bei Kreaturen der Unterkategorie Kälte verbessert. Eine betroffene Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, fängt Feuer (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444).

**Freiheit:** *Heilen* - Kreaturen erhalten einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst sowie auf ihre KMB-Würfe, um sich aus einem Ringkampf zu befreien und auf ihre Rettungswürfe gegen Lähmung, Verlangsamung oder Verstrickung. *Verletzen* - Kreaturen werden bis zum Ende deines nächsten Zuges verlangsamt (wie *Verlangsamten*).

**Geheimnisse:** *Heilen* - Kreaturen erhalten einen Fokussierungsbonus bei Würfeln auf Motiv erkennen und ihre Zauberstufe, sowie den SG der Rettungswürfe gegen ihre Erkenntniszauber bis zum Ende deines nächsten Zuges. *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf Rettungswürfe gegen Erkenntniszauber. Kreaturen, die Motiv erkennen gegen betroffene Kreaturen einsetzen, erhalten einen Fokussierungsbonus bei ihrem Wurf auf Motiv entdecken.

**Gerechtigkeit/Gesetz:** *Heilen* - Rechtschaffene Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung sowie auf ihre Angriffs- und Rettungswürfe. *Verletzen* - Kreaturen unterliegen bis zum Ende deines nächsten Zuges den Auswirkungen einer *Zone der Wahrheit*.

**Gift:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Gift. *Verletzen* - Kreaturen erleiden als Gifffekt einen Punkt Stärke-, Geschicklichkeits- oder Konstitutionsschaden (deiner Wahl).

**Glück:** *Heilen* - Kreaturen erhalten einen Fokussierungsbonus oder einen Glücksbonus (betroffene Kreaturen entscheiden individuell) auf einen Wurf (Angriffs-, KMB-, Rettungs- oder Fertigkeitwurf), der bis zum Ende deines nächsten Zuges erfolgen muss. *Verletzen* - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsmalus auf alle Würfe mit dem W20.

**Herrschaft:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Diplomatie sowie auf den SG ihrer sprachabhängigen Effekte und Bezauberungseffekte. *Verletzen* - Kreaturen sind für eine Runde benommen.

**Himmel/Luft/Wind:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Fliegen sowie ihre

Rettungswürfe gegen Windeffekte und Effekte der Kategorie Luft. *Verletzen* - Bis zum Ende deines nächsten Zuges bläst ein heftiger Wind um Kreaturen im Wirkungsbereich, wodurch sie einen Fokussierungsmalus auf Fernkampfgriffe erhalten; ferner wird ihre Bewegungsrate halbiert, wenn sie sich auf dich zubewegen wollen.

**Jagd:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst sowie ihre Angriffswürfe im Fernkampf. *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Malus von -5 auf ihre Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und verlieren für denselben Zeitraum vorübergehend alle Effekte oder besonderen Fähigkeiten, welche dafür sorgen, dass sie weniger oder keine Spuren hinterlassen.

**Kampf/Zorn:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihren Waffenschaden und Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. *Verletzen* - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsmalus auf ihren Waffenschaden und Bestätigungswürfe für Kritische Treffer.

**Krankheit:** *Heilen* - Kreaturen heilen eine Anzahl von Punkten an Attributsschaden bei einem Attribut deiner Wahl in Höhe deines Fokussierungsbonus. *Verletzen* - Kreaturen gelten bis zum Ende deines nächsten Zuges plus eine Anzahl von Runden in Höhe deines Fokussierungsmalus als Kränkelnd. Auf der 10. Stufe als Kleriker kannst du ferner eine der betroffenen Kreaturen zusätzlich zum Ziel von *Anstreckung* machen. Auf der 20. Stufe als Kleriker sind alle betroffenen Kreaturen zusätzlich das Ziel von *Anstreckung*.

**Kunst/Musik:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Auftretensowie Rettungswürfe gegen Illusionen, Schalleffekte und sprachabhängige Effekte. *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Rettungswürfe gegen Illusionen, Schalleffekte und sprachabhängige Effekte.

**Liebe/Lust/Schönheit:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte und Fähigkeiten, die auf Faszinieren oder körperlicher Anziehungskraft beruhen (z.B. die Blendende Schönheit einer Nymphe und ihr Betäubender Blick). *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte und faszinierende Effekte.

**Magie:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Konzentrationswürfe sowie ihre Zauberstufenwürfe. *Verletzen* - Alle Kreaturen müssen Konzentrationswürfe (SG = SG von Energie fokussieren + Grad des Zaubers) bestehen, um Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten bis zum Ende deines nächsten Zuges einsetzen zu können.

**Meer/Ozean/See:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Klettern und Schwimmen sowie ihre Konstitutionswürfe, um den Atem anzuhalten. Kreaturen ignorieren für eine Minute Erschöpfung durch Durst und Schaden durch die Druckverhältnisse in tiefem Wasser. *Verletzen* - Der Schadenseffekt ist bei Kreaturen der Kategorien Aquatisch und Wasser verstärkt (siehe Seite 58).

**Monster:** *Heilen* - Der Heilungseffekt ist für Aberrationen, Drachen, Magische Bestien und Monströse Humanoide verbessert (siehe Seite 58). *Verletzen* - Kreaturen erleiden einen Fokussierungsmalus auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe gegen gerufene und herbeigezauberte Kreaturen.



**Mord:** *Heilen* - Kreaturen, die vor dem Ende deines nächsten Zuges einen Kritischen Treffer erzielen, verursachen zugleich Blutungsschaden in Höhe deines Fokussierungsbonus. *Verletzen* - Kreaturen erleiden Blutungsschaden in Höhe deines Fokussierungsmalus.

**Mut/Tapferkeit:** *Heilen* - Von Furcht betroffene Kreaturen erhalten einen zweiten Rettungswurf mit einem Fokussierungsbonus auf den Wurf. Eine nicht von Furcht betroffene Kreatur erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Rüstungsklasse sowie auf ihren Angriffswurf, falls sie bis zu deinem nächsten Zug einen Sturmangriff macht. *Verletzen* - Dies funktioniert wie gewöhnliches Energie fokussieren (Schaden wird nicht halbiert).

**Natur:** *Heilen* - Der Heilungseffekt ist bei Feenwesen und Tieren verstärkt (siehe Seite 58). Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen sowie Tierempathie. *Verletzen* - Der Schadenseffekt ist bei Feenwesen und Tieren verstärkt.

**Neid:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf die Kampfmanöver Entreißen und Entwaffnen sowie auf ihre Fertigkeitwürfe für Bluffen und Fingerfertigkeit. *Verletzen* - Kreaturen müssen in ihrem nächsten Zug das Kampfmanöver Entreißen gegen eine benachbarten Feind versuchen. Dies ist ein Zwangeffekt.

**Rache/Vergeltung:** *Heilung* - Dies funktioniert wie gewöhnliches Energie fokussieren (die Heilung wird nicht halbiert). *Verletzen* - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsmalus auf ihre Angriffswürfe.

**Schicksal:** *Heilen* - Kreaturen erhalten während ihrer nächsten vorbereiteten Aktion einen Fokussierungsbonus auf einen Wurf mit dem W20, sofern sie diese Aktion vor dem Ende deines nächsten Zuges ausführen. *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf Attributs- und Fertigkeitwürfe.

**Schmerzen:** *Heilen* - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte. *Verletzen* - Kreaturen kränkeln bis zum Ende deines nächsten Zuges plus eine Anzahl von Runden in Höhe deines Fokussierungsmalus. Auf der 10. Stufe als Kleriker kannst du unter den betroffenen Kreaturen eine auswählen, der zusätzlich noch übel wird.

**Schmiede:** *Heilen* - Kreaturen in Metallrüstungen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Rüstungsklasse. Alternativ kannst du Schäden an Metallgegenständen und metallenen Konstrukten reparieren, als würde es sich um Kreaturen handeln, diese Heilung ist verbessert (siehe Seite 58). *Verletzen* - Der Schadenseffekt ist gegen metallene Konstrukte und Metallgegenstände, die niemand am Körper oder in der Hand trägt, verbessert.

**Schutz:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Rüstungsklasse. *Verletzen* - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsmalus auf ihre Rüstungsklasse.

**Sklaverei/Tyrannie:** *Heilen* - Kreaturen ignorieren für eine Minute Entkräftung und Erschöpfung. *Verletzen* - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Rettungswürfe gegen Betäubung, Schmerz und Zwang.

**Sonne:** *Heilen* - Der Beleuchtungsgrad im Wirkungsbereich steigt um eine Stufe. Kreaturen erhalten einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Blindheit und auf Licht basierende Effekte. *Verletzen* - Kreaturen sind für eine Minute geblendet, Kreaturen mit Blindheit durch Licht oder Lichtempfindlichkeit sind Blind statt Geblendet.

**Städte:** *Heilen* - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Angriffe, wenn sie jemanden in die Zange nehmen, und auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie selbst in die Zange genommen werden. *Verletzen* - Die von den Kreaturen belegten und an diese angrenzenden Felder gelten bis zu Beginn deines nächsten Zuges als schwieriges Gelände (diese Bereiche bewegen sich mit den Kreaturen und sind nicht an die Felder gebunden, die beim





Fokussieren betroffen sind). Bis zum Ende deines nächsten Zuges erleiden Kreaturen einen Fokussierungsmalus auf ihre Fertigkeitwürfe für Akrobatik sowie das Kampfmanöver Überrennen, wenn sie sich durch diese Felder bewegen.

**Stärke: Heilen** - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf alle Angriffe und Fertigkeitwürfe, die auf Stärke basieren, sowie auf Stärkewürfe an sich. **Verletzen** - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsmalus auf alle Würfe, die auf Stärke basieren, sowie auf alle Spielwerte, die auf Stärke basieren (beispielsweise die KMV).

**Strategie: Heilen** - Bis zum Beginn deines nächsten Zuges addieren Kreaturen, welche die Aktion Jemand-anderem-helfen nutzen, neben dem normalen Bonus deinen Fokussierungsbonus auf den Wurf der Kreatur, der sie helfen. **Verletzen** - Kreaturen können bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Gelegenheitsangriffe machen.

**Träume: Heilen** - Von Schlafeffekten betroffenen Kreaturen steht ein zusätzlicher Rettungswurf zu, der Fokussierungsbonus wird auf diesen Wurf addiert. Freiwillig schlafende Kreaturen erhalten, bis sie erwachen, für bis zu 8 Stunden einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe sowie ihre Wahrnehmungswürfe. **Verletzen** - Kreaturen erleiden für 1 Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Wahrnehmungswürfe sowie auf ihre Rettungswürfe gegen Erschöpfung, Entkräftung und Schlafeffekte.

**Tod: Heilen** - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Stabilisierungswürfe, wenn sie im Sterben liegen. **Verletzen** - Kreaturen erleiden für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Stabilisierungswürfe und ziehen den Malus außerdem von den Trefferpunkten ab, die sie durch Heilmagie, Schnelle Heilung oder Regeneration erhalten.

**Tricks: Heilen** - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Bluffen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Verkleiden. **Verletzen** - Kreaturen erhalten für eine Minute einen Fokussierungsmalus auf ihre Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung.

**Untote: Heilen** - Dies funktioniert wie gewöhnliches Energie fokussieren (die Höhe wird nicht halbiert). **Verletzen** - Der Heilungseffekt ist bei Untoten und jenen mit Verbundenheit mit Negativer Energie verbessert (siehe Seite 58).

**Verträge/Eide: Heilen** - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Zwangeffekte. **Verletzen** - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsmalus auf ihre Rettungswürfe gegen Zwangeffekte.

**Waffen: Heilen** - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Angriffswürfe, wenn sie die bevorzugte Waffe deiner Gottheit führen. **Verletzen** - Kreaturen erleiden bis zum Ende deines Zuges einen Fokussierungsmalus auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe, wenn sie hergestellte Waffen benutzen.

**Wahnsinn: Heilen** - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Verwirrung, Wahnsinn, Wut und ähnliche Effekte. **Verletzen** - Kreaturen sind bis zum Ende deines nächsten Zuges Verwirrt.

**Wetter: Heilen** - Kreaturen erhalten einen Fokussierungsbonus auf ihre Rettungswürfe gegen Elektrizität, Schall und Windeffekte. **Verletzen** - Wenn du Energie fokussierst, kannst du die Hälfte des Energieschadens in Schaden durch Elektrizität oder Schall umwandeln.

**Wissen: Heilen** - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Wissen. **Verletzen** - Empfindungsfähige Kreaturen (IN 3+), deren Rettungswürfe misslingen, erleiden 1W2 Punkte IN-Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleiden sie keinen Schaden.

**Zerstörung: Heilung** - Kreaturen erhalten bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Fokussierungsbonus auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe gegen Gegenstände, den KMB beim Kampfmanöver Zerschmettern und auf ihre Stärkewürfe zum Zerschlagen von Gegenständen. **Verletzen** - Gegenstände, die niemand am Körper oder in der Hand trägt, erleiden vollen Schaden durch fokussierte Energie (nicht halben Schaden).

## HERR DER UNTOTEN (ARCHETYP)

Der Herr der Untoten ist ein Kleriker, der Nekromantie nutzt, um Untote zu kontrollieren. Seine Gläubigen sind die wandelnden Toten und sein Chor die heulenden Geister der Verdammten. Diese unlebende Glaubensgemeinschaft ist die Manifestation seiner nicht endenden Liaison mit dem Tod. Ein Kleriker kann diesen Archetyp nur wählen, wenn seine Gottheit über die Domäne des Todes oder eine ähnliche Domäne verfügt, welche den Untod fördert. Ein Herr der Untoten besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Todesmagie:** Ein Herr der Untoten muss die Domäne des Todes auswählen (und von dieser die Unterdomäne des Untodes, sofern die *Pathfinder Expertenregeln* in der Kampagne Verwendung finden). Er erhält keine zweite Domäne. In jeder anderen Hinsicht funktioniert diese Fähigkeit wie das Klassenmerkmal Domänen des Klerikers und ersetzt dieses.

**Untotengefährte (ÜF):** Ein Herr der Untoten kann mit einem achtstündigen Ritual ein einzelnes Skelett oder einen Zombie beleben, dessen Trefferwürfel nicht seine Stufe als Kleriker übersteigen dürfen. Dieser untote Begleiter befolgt alle Befehle des Herrn der Untoten und muss nicht kontrolliert werden. Ein Herr der Untoten kann nicht mehr als einen untoten Begleiter gleichzeitig haben. Dieser zählt nicht gegen die Anzahl an Trefferwürfeln untoter Kreaturen, die auf andere Weise kontrolliert werden können. Ein Herr der Untoten kann diese Fähigkeit einsetzen, um eine Skelettvariante wie ein Blutskelett oder ein Feuerskelett zu erschaffen, allerdings dürfen die Trefferwürfel dieser Kreatur seine halbe Stufe als Kleriker nicht überschreiten. Er kann seinen Begleiter mit einer Standard-Aktion fortschicken, wodurch dieser zerstört wird.

**Bonustalente:** Alle Herren der Untoten erhalten das Talent Untote befehligen als Bonustalent. Auf der 10. Stufe kann ein Herr der Untoten zudem eines der folgenden Talente als Bonustalent auswählen: Fokussiertes Niederstrecken, Meister der Untoten\*, Schnelles Energie Fokussieren, Skelettbeschwörer\*, Verbessertes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren.

**Untote heilen (ÜF):** Auf der 8. Stufe heilen die Zauber des Herrn der Untoten, seine Zauberähnlichen Fähigkeiten und seine Übernatürlichen Fähigkeiten, welche zum Heilen von Untoten genutzt werden, zusätzliche 50% Schaden. Auf der 16. Stufe heilen diese Effekte automatisch den höchstmöglichen Schaden + die zusätzlichen 50%. Dies addiert sich nicht mit Fähigkeiten wie Zaubereffekt maximieren oder Zauber verstärken auf.

\* Dieses Talent ist in diesem Band zu finden.



## KLOSTERBRUDER (ARCHETYP)

Klosterbrüder (und Ordensschwester) leben in der Regel in Tempeln und haben nur selten Kontakt mit der Außenwelt. Sie vergraben sich hinter Büchern und sind Gelehrte ihres Glaubens, die den magischen und kriegerischen Aspekten weniger Beachtung widmen. Ein Klosterbruder besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Ein Klosterbruder ist im Umgang mit Leichter Rüstung und den folgenden Waffen geübt: Kampfstab, Knüppel, Leichter Streitkolben, Streitkolben und Schleuder. Sie sind nicht geübt im Umgang mit Schilden.

**Klassenfertigkeiten:** Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachkunde (IN), Wissen (alle) (IN), Zauberkunde (IN).

**Fertigkeitsränge pro Stufe:** 4 + IN-Modifikator.

**Vermindertes Zaubern:** Ein Klosterbruder wählt nur eine der Domänen seiner Gottheit aus. Außerdem hat er einen täglichen Zaubersplatz pro Zaubergangrad weniger – der Zaubersplatz, den er durch seine Domäne erhält ist hiervon aber nicht betroffen (bspw. besitzt ein Klosterbruder der 4. Stufe nur drei Stoßgebete, zwei Zaubers des 1. Grades, einen Domänenzauber des 1. Grades, einen Zaubers des 2. Grades und einen Domänenzauber des 2. Grades). Sollte dies die Anzahl seiner täglichen Zaubers eines Grades auf 0 reduzieren, erhält er nur die Bonuszauber, welche er aufgrund hoher Weisheit erhalten würde, sowie seinen Domänenzauber für diesen Grad.

**Umfangreiches Wissen:** Auf der 1. Stufe erhält ein Klosterbruder einen Bonus auf seine Fertigkeitwürfe für Wissen in Höhe seiner halben Klassenstufe als Kleriker (Minimum +1). Er kann Fertigkeitwürfe auf Wissen ungeübt ausführen.

**Belesen (AF):** Auf der 2. Stufe erhält ein Klosterbruder, wenn es um gewöhnliche oder magische Glyphen, Runen, Symbole, Schriftrollen oder andere Schriften geht, einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitwürfe, seine Zaubersstufe sowie seine Rettungswürfe.

**Mündliche Anweisung (AF):** Auf der 3. Stufe kann ein Klosterbruder die Aktion Jemand anderem helfen nutzen, um einen Verbündeten innerhalb von 9 m bei einem Attributs- oder Fertigkeitwurf zu unterstützen. Der Verbündete muss die Anweisungen des Klerikers hören und verstehen können. Für jeweils 3 weitere Stufen als Kleriker ab der 3. Stufe kann der Klosterbruder einem weiteren Verbündeten eine Anweisung erteilen. Sollten seine Verbündeten nicht alle mit derselben Aufgabe beschäftigt sein, ist der Einsatz dieser Fähigkeit eine Volle Aktion und keine Standard-Aktion.

**Schriftrolle anfertigen (ÜF):** Auf der 4. Stufe erhält der Klosterbruder Schriftrolle anfertigen als Bonustalent.

## SEPARATIST (ARCHETYP)

Der Separatist ist ein radikaler Kleriker, der mit den orthodoxen Lehren seiner Gottheit unzufrieden ist und seinen eigenen Weg beschreitet. Obwohl die meisten Anhänger seines Glaubens ihn einen Separatisten oder Ketzer nennen, erhält er dennoch weiterhin von seiner Gottheit Zaubers. Charismatische Separatisten könnten eine große Gefolgschaft ähnlich denkender Gläubiger gewinnen und schließlich eine Splittersekte ihrer Gottheit gründen. Ebenso gut könnten sie jedoch der Grund eines heiligen Krieges werden, bei dem die verschiedenen Ableger der Religion um den wahren Glauben kämpfen.

Ein Kleriker muss einer Gottheit dienen, um den Archetypen des Separatisten wählen zu können. Ein Separatist besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Ein Separatist ist nicht im Umgang mit der bevorzugten Waffe seiner Gottheit geübt (es ist ihnen aber nicht verboten, den Umgang zu erlernen oder sie zu benutzen).

**Verbotene Riten:** Ein Separatist wählt eine der Domänen seiner Gottheit und eine zweite Domäne, die nicht zu den Domänen seiner Gottheit gehört. Diese zweite Domäne kann keine Gesinnungsdomäne sein, die nicht zur Gesinnung des Klerikers oder seiner Gottheit passt. Ein rechtschaffen guter Separatist einer neutral guten Gottheit könnte z.B. nicht die Domäne des Chaos oder die Domäne des Bösen wählen, wohl aber die Domäne der Ordnung, obwohl seine Gottheit nicht rechtschaffen ist.

Die Kräfte der zweiten Domäne funktionieren hinsichtlich der Effekte, des SG und der täglichen Anwendungen, als wären die Stufe des Klerikers, seine Weisheit und sein Charisma um jeweils 2 niedriger (Minimum 1). Dies bedeutet auch, dass der Separatist die höherstufige Domänenkraft erst 2 Stufen später als normal erhält. Sollte die zweite Domäne ihm zusätzliche Klassenfertigkeiten verleihen, erhält er sie normal. In jeder anderen Hinsicht funktioniert diese Fähigkeit wie das Klassenmerkmal Domänen des Klerikers und ersetzt dieses.

## THEOLOGE (ARCHETYP)

Ein Theologe ist ein Experte für einen bestimmten Bereich seiner Religion. Er ist derart auf dieses Gebiet fokussiert, dass er den Rest des Dogmas seiner Gottheit ignoriert und sich ganz auf diesen einen Aspekt konzentriert und ihn in all seinen Taten zu verkörpern versucht. Theologen neigen dazu, fanatischer zu sein als andere Kleriker; viele Kreuzzüge wurden deshalb von Theologen begonnen. Ein Theologe besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

**Domänenfokus:** Ein Theologe wählt nur eine Domäne seiner Gottheit statt der üblichen zwei. Alle stufenabhängigen Effekte der Domänenkräfte dieser Domäne funktionieren, als besäße der Theologe zwei Stufen mehr. Hierdurch erlangt er jedoch keine Domänenkräfte früher als sonst üblich.

Ein Theologe kann Domänenzauber in seinen gewöhnlichen Zaubersplätzen vorbereiten. Er kann seine Fähigkeit Spontanes Zaubern nicht bei seinen Domänenzaubern einsetzen, selbst wenn er diese in Nichtdomänenzaubersplätzen vorbereitet hat. In jeder anderen Hinsicht funktioniert diese Fähigkeit wie das Klassenmerkmal Domänen des Klerikers und ersetzt dieses.

**Domänengeheimnis (AF):** Auf der 5. Stufe wählt der Theologe einen Domänenzauber. Dieser Zaubers wird dauerhaft mit einem der folgenden metamagischen Talente modifiziert: Abprallender Zaubers\*, Ektoplasmischer Zaubers\*, Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern, Verschärfter Zaubers\*, Zaubers ausdehnen, Zaubersreichweite erhöhen, Zaubersstörender Zaubers\*, Zielgerichteter Zaubers\*. Dieses metamagische Talent erhöht den Grad des Zaubers nicht. Wenn diese Modifikation einmal gewählt wurde, kann sie nicht mehr verändert werden. Der Theologe benötigt nicht das entsprechende metamagische Talent, um es mit dieser Fähigkeit auf einen Zaubers anzuwenden. Alle 5 Stufen nach der 5. Stufe kann der Theologe einen weiteren Domänenzauber auswählen, der auf diese Weise modifiziert werden soll. Es kann jedoch nicht derselbe Zaubers mehrfach modifiziert werden.

Ein Sternchen (\*) bedeutet, dass das jeweilige metamagische Talent in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden ist.

## MAGIER

Magier tauchen in der Geschichte der ganzen Welt auf und besitzen den Legenden nach über viele seltsame Kräfte. Dieser Abschnitt präsentiert Arkane Entdeckungen (magische Geheimnisse, die Magier erlernen können), mit dem Meister der Schriftrolle einen neuen Archetypen, sowie zwei neue Magierschulen, die Elementarschulen des Metalls und des Holzes. Talente und Zauber, die mit einem Sternchen (\*) versehen sind, befinden sich in diesem Band, Talente und Zauber mit zwei Sternchen (\*\*) sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden.

### ARKANE ENTDECKUNGEN

Magier verbringen den Großteil ihres Lebens mit der Suche nach tieferen Wahrheiten. Sie jagen nach Wissen, als wäre dieses das Leben selbst. Die Macht eines Magiers besteht nicht zwangsläufig aus den Zaubern, die er wirkt, diese sind jedoch die äußerlichen und sichtbarsten Manifestation dieser Macht. Die wahre Macht eines Magiers sind sein scharfer Verstand, seine Hingabe zu seinem Handwerk und seine Fähigkeit, die oberflächlichen Wahrheiten der Realität fortzuschälen und die fundamentalen Gesetze der Existenz verstehen zu können. Ein Magier verbringt viel Zeit mit dem Erforsche von Zaubern und würde lieber eine unberührte Bibliothek statt eines Raumes voll Gold entdecken. Ein Magier muss kein zurückgezogener Bücherwurm sein, jedoch muss er über brennende Neugier für das Unbekannte verfügen. Arkane Entdeckungen sind das Resultat dieser Besessenheit für Magie. Ein Magier kann eine arkane Entdeckung statt eines Talenten oder Magierbonustalenten erlernen.

**Arkaner Erschaffer:** Du verfügst über ein außergewöhnliches Verständnis für die Theorie hinter der Erschaffung magischer Gegenstände. Wähle eine Art magischer Gegenstände (Tränke, Wundersame Gegenstände, usw.) aus. Du erschaffst Gegenstände dieser Art in  $\frac{3}{4}$  der normalen Zeit und erhältst einen Bonus von +4 bei Würfeln auf Zauberkunde und andere passende Würfe, um Gegenstände dieser Art herzustellen. Du kannst diese Entdeckung mehrfach wählen, ihre Effekte addieren sich aber nicht. Stattdessen musst du jedes Mal eine andere Art magischen Gegenstand wählen.

**Golemkonstrukteur:** Du hast die Kunst und das Handwerk der Herstellung einer Art von Golem erlernt (z.B. Steingolem oder Eisengolem). Wenn du einen Golem dieser Art erschaffst, wirst du behandelt, als hättest du die Talente Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wundersamen Gegenstand herstellen und Konstrukt herstellen. Du musst alle anderen Anforderungen an die Konstruktion des Golems erfüllen. Du kannst diese Entdeckung mehrfach wählen, wobei jedes Mal eine andere Art von Golem betroffen ist. Du musst mindestens ein Magier der 9. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können.

**Meister der Gestalt (ÜF):** Deine Studien auf dem Gebiet der Verwandlung haben deine Kontrolle über gestaltwandelnde Zauber verstärkt. Wenn du einen Zauber der Unterschule des Gestaltwechsels wirkst, kannst du 1 Minute der Dauer des Effektes mit einer Standard-Aktion aufgeben, um eine andere vom Zauber gestattete Gestalt anzunehmen. Du musst mindestens ein Magier der 5. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können.

**Schnelle Studien:** Ein Magier benötigt normalerweise 1 Stunde, um alle seine Zauber für den Tag vorzubereiten, bzw. verhältnismäßig weniger, wenn er nur ein paar Zauber vorbereitet, wobei das Minimum bei 15 Minuten liegt. Dank mentaler Disziplin und trainiertem Gedächtnis kannst du alle deine Zauber in nur 15 Minuten vorbereiten und deine minimale Vorbereitungszeit liegt bei 1 Minute. Du musst mindestens ein Magier der 5. Stufe sein, um diese Entdeckung auswählen zu können.

**Stäbe wie Stecken:** Deine Forschungen haben dir eine neue Kraft verliehen, wenn du mit Zauberstäben arbeitest. Wie bei einem Zauberstecken kannst du deinen eigenen Intelligenzwert und passende Talente nutzen, um den SG für Rettungswürfe gegen Zauber, die du mit Zauberstäben wirkst, zu bestimmen. Sollte deine Zauberstufe höher sein als die Zauberstufe des Zauberstabes, kannst du deine ZS nutzen. Du musst mindestens ein Magier der 11. Stufe sein und das Talent Zauberstecken herstellen besitzen, um diese Entdeckung wählen zu können.



## FÜNF ELEMENTE

In manchen Ländern bestehen die Magiegelehrten darauf, dass materielle Dinge aus fünf Elementen bestehen und nicht aus vier: Erde, Feuer, Holz, Metall und Wasser. Statt in direktem Widerspruch zueinander zu stehen, erschaffen und zerstören diese fünf Elemente einander in einer radartigen Formation: Holz überwindet Erde, Erde überwindet Wasser, Wasser überwindet Feuer, Feuer überwindet Metall und Metall überwindet Holz. Ähnlich den vier Arten Elementarmagieschulen in den *Pathfinder Expertenregeln* spezialisieren sich manche Magier auf die Magieschulen, welche auf Holz oder Metall basieren.

Wie eine normale arkane Schule verleiht auch einen Elementare Schule eine Reihe von Schulkräften und einen Bonuszauberplatz jedes Grades, den der Magier wirken kann vom 1. Grad an aufwärts. Dieser Bonuszauberplatz muss genutzt werden, um einen Zauber von der Zauberliste dieser Elementaren Schule vorzubereiten. Im Gegensatz zu einer normalen arkanen Schule muss der Magier das entgegengesetzte Element als seine verbotene Schule auswählen. Im Fall des Fünf-Elemente-Systems muss er hier das Element auswählen, welches sein Element überwindet (ein Elementarmagier des Metalls muss daher Feuer als seine verbotene Schule auswählen, da Feuer Metall überwindet). Er muss keine zweite verbotene Schule auswählen. Er muss wie gewöhnlich zwei Zauberplätze aufwenden, um einen Zauber seiner verbotenen Schule zu erlernen.

**Tiersprache (ÜF):** Du erhältst die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen und ihre Antworten zu verstehen, als würdest du *Mit Tieren sprechen* wirken. Allerdings musst du jedes Mal im Vorfeld entscheiden, ob du mit Amphibien, Fischen, Reptilien, Säugetieren oder Fischen sprechen willst. Du kannst dann nur mit Tieren dieser Art sprechen und sie verstehen. Du kannst dich soweit verständlich machen, wie deine Stimme trägt. Diese Entdeckung wirkt sich nicht auf die Einstellung eines Tieres dir gegenüber aus. Wenn du die 12. Stufe erreichst, kannst du zudem mit Ungeziefer kommunizieren. Du musst mindestens ein Magier der 5. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können.

**Unsterblichkeit (AF):** Du entdeckst ein Mittel gegen Alterung. Ab sofort erleidest du keine Abzüge auf deine körperlichen Attribute aufgrund von Alterung mehr. Solltest du bereits unter solchen Abzügen leiden, werden sie jetzt aufgehoben. Du musst mindestens ein Magier der 20. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können.

**Verbotene Forschungen:** Durch anstrengende Studien könntest du die geistigen Barrieren durchbrechen, die es dir erschwert haben, die Zauber einer deiner verbotenen Schulen vorzubereiten. Wähle eine deiner verbotenen Schulen; vorbereitete Zauber dieser Schule erfordern nur noch einen Zauberspruchplatz statt zwei. Außerdem unterliegst du nicht mehr dem Malus von -4 auf Zauberkunde, wenn du Gegenstände dieser Schule herstellst. Du musst mindestens ein Magier der 9. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können.

**Wahrer Name (ZF):** Deine Forschungen hinsichtlich uralter Bücher und deine Befragungen gebundener Geister haben dich zu einem der bestgehütetsten Geheimnisse des Multiversums geführt: dem Wahreren Namen eines Externaren, den Namen, der die komplette Essenz der Kreatur definiert und demjenigen, der ihn ausspricht, Kontrolle über das Wesen gibt. Dieser Externar kann maximal 12 TW besitzen. Einmal am Tag kannst du seinen gewöhnlichen Namen aussprechen und der Externar reist zu dir, als hättest du auf ihn *Bindender Ruf* gewirkt. Er muss dir nach besten Kräften gehorchen, ohne eine Bezahlung zu verlangen oder um seine Dienste zu feilschen. Seine Furcht, dass du seinen wahren Namen der Welt verraten könntest, reicht aus, um selbst den renitentesten Externaren gehorchen zu lassen. Sollte die Kreatur sich innerhalb von 30 m befinden, kannst du sie bestrafen, indem du mit einer Bewegungsaktion ihren Namen absichtlich falsch betonst, wodurch ihre Essenz durchgeschüttelt wird und der Externar für 1 Runde die Zustände kränkelnd und wankend erhält, selbst wenn er normalerweise dagegen immun wäre. Du kannst einen Wahreren Namen nicht in einem von *Stille* betroffenen Gebiet benutzen, die Kreatur muss dich aber nicht hören, um durch diese Fähigkeit verletzt zu werden. Es ist in deinem eigenen Interesse, diese Kreatur nur selten zu rufen und sie manchmal auch zu belohnen, um ihren Zorn zu besänftigen. Solltest du es wiederholt unterlassen, der Kreatur eine ihrer Art und ihrem Ethos angemessene Belohnung anzubieten, könnte sie damit beginnen, sich Wege zu überlegen, wie sie das Band zu dir durchtrennen kann – entweder durch einen Unfall, der deine Erinnerung an ihren Namen auslöscht, indem sie dich mit Gefahren plagt, bis du schwörst ihren Namen nie wieder zu benutzen, um sie zu rufen, oder indem sie aktiv nach deinem Tod durch eigene Hand oder die eines ihrer Untertanen strebt. Sollte es sich um eine rechtschaffene Kreatur handeln, gegen deren Ethos du verstößt, könnten sogar ihre Vorgesetzten dich vernichten statt zu gestatten, dass du ihren Diener weiter befleckst. Schlimmer noch, sie könnten für Situationen sorgen, in denen du diesen Externaren herbeizaubern musst und so Einfallstore für himmlische oder infernale Einflüsse öffnest, die es ihnen ermöglichen, auf der Materiellen Ebene Fuß zu fassen. Du kannst diese Entdeckung wiederholt wählen, jedes Mal entdeckst du den Wahreren Namen eines anderen Externaren. Du musst mindestens ein Magier der 11. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können. Solltest du diese Entdeckung auf der 15. oder höheren Stufe wählen, kann die Kreatur bis zu 18 TW haben und der Ruf funktioniert wie Mächtiger Bindender Ruf statt Bindender Ruf.

**Zauberplatz teilen:** Einmal am Tag kannst du beim Vorbereiten deiner Zauber einen deiner Zauberplätze behandeln, als enthielte er zwei Zauberplätze für Zauber, die zwei Grade niedriger sind. Zum Beispiel kann ein Magier der 9. Stufe einen Zauberplatz des 5. Grades in zwei Plätze des 3. Grades teilen und in diesen Plätzen *Blitz* und *Feuerball* vorbereiten. Die beiden Zauberplätze niedrigeren Grades werden wie reguläre Plätze dieses Grades behandelt (der im Beispiel geteilte Zauberplatz des 5. Grades, welcher u.a. für einen *Feuerball* genutzt wird, hätte einen SG als wäre er ein normaler Zauberplatz des 3. Grades). Ein geteilter Zauberplatz des 2. Grades erlaubt dir, zwei zusätzliche Zaubertricks vorzubereiten (welche du wieder und wieder wirken kannst wie gewöhnliche Zaubertricks). Diese Entdeckung hat keine Auswirkungen auf Zauberplätze des 1. Grades und des Grades 0 (Zaubertrick). Du kannst diese Entdeckung



mehrfach wählen, jedes weitere Mal gestattet dir, einen weiteren Zauberplatz zu teilen, wenn du deine Zauber vorbereitest. Du kannst keinen Zauberplatz teilen, der durch die Teilung eines Zauberplatzes entstanden ist. Du musst mindestens ein Magier der 5. Stufe sein, um diese Entdeckung wählen zu können.

## ELEMENTARMAGIESCHULEN

Manche Philosophen behaupten, dass der Glaube, dass die Realität aus vier Elementen – Erde, Feuer, Luft und Wasser – bestünde, falsch ist. Diese Gelehrten bestehen darauf, dass es nicht vier, sondern fünf Elemente gäbe: Erde, Feuer, Metall, Wasser und Holz. Magier, die dieser Annahme folgen, haben die Fähigkeit entwickelt, auf die elementaren Quellen des Metalls und des Holzes zurückzugreifen. Diese Magier erhalten magische Kräfte, über die normalerweise nur andere Arten von Zauberkundigen verfügen.

### Elementarmagieschule des Holzes

Holz steht für Flexibilität, Wärme, Wind, Freigiebigkeit, Zusammenarbeit und Idealismus. Anwender dieser elementaren Magie ähneln in ihrem Charakter und der Nutzung ihrer Magie oft Druiden.

**Holzmagie:** Auf der 1. Stufe fügst du die folgenden Zauber deiner Magierzauberliste auf den genannten Graden hinzu: 2. - *Verstricken*, 3. - *Baum*, 4. - *Pflanzenwachstum*, 5. - *Pflanzen befehligen*, 6. - *Pflanzenzor*, 7. - *Wächtereiche*, 8. - *Metall in Holz verwandeln*, 9. - *Pflanzen kontrollieren*.

**Flexible Verbesserung (ÜF):** Ein Meister des Elementes des Holzes ist imstande, sich wie der Bambus unter Druck zu verbiegen und dann wieder in die aufrechte Lage zurückzuspringen. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine Geschicklichkeit, deine Konstitution oder deine Weisheit. Dieser Bonus steigt um +1 für jeweils fünf deiner Stufen als Magier (Maximum +5 auf der 20. Stufe). Du kannst diesen Bonus auf ein anderes der genannten Attribute legen, wenn du deine Zauber vorbereitest.

Auf der 20. Stufe wirkt dieser Bonus auf zwei der Attribute nach deiner Wahl.

**Splitterspeer (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du einen hölzernen Kurzspeer passend zu deiner Größenkategorie erschaffen, welche sich selbst gegen ein Ziel innerhalb von 30 m schleudert (Entfernungsmal werden angewendet). Dies geschieht als Fernkampfangriff, bei dem dein IN-Modifikator statt deines ST- oder GE-Modifikators als Bonus auf den Angriffswurf zum Tragen kommt. Der Speer verursacht seiner Größe entsprechend normalen Schaden plus deinen IN-Modifikator. Danach zerbricht er in zahllose Splitter, so dass das Ziel 1 Punkt Blutungsschaden pro Runde während seines Zuges erleidet. Auf der 6. Stufe und dann alle weiteren 6 Stufen erhält der Speer einen Verbesserungsbonus von +1 und der Blutungsschaden steigt um +1. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines IN-Modifikators +3 einsetzen.

**Gemeinsame Verteidigung (ÜF):** Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nutzen, wenn ein Zauber oder Effekt auf dich und einen oder mehr Verbündete innerhalb von 9 m wirkt. Diese Verbündeten können deinen Rettungswurf statt ihres eigenen nutzen. Jeder Verbündete muss diese Entscheidung individuell treffen, bevor Würfe gemacht werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion.

Du kannst diese Fähigkeit 1 Mal am Tag auf der 8. Stufe nutzen und 1 weiteres Mal am Tag für dann jeweils 4 weitere Stufen als Magier.

**Zauber des Elementarmagiers des Holzes:** 0 - *Licht*; 1. - *Person bezaubern*, *Seil beleben*, *Windstärke anpassen\*\**; 2. - *Katzenhafte Anmut*, *Schutz vor Pfeilen*, *Spinnennetz*, *Verstricken*, *Windgeflüster*; 3. - *Baum*, *Windumhang\*\**, *Windwall*, *Zungen*; 4. - *Monster bezaubern*, *Niedere Erschaffung*, *Pflanzenwachstum*, *Scheingelände*, *Scirocco\*\**, *Windstrom*; 5. - *Verarbeitung*, *Pflanzen befehligen*, *Arkane Spiegelung*, *Telepathisches Band*, *Verständigung*, *Windschild\**; 6. - *Massen-Katzenhafte Anmut*, *Pflanzenzor*, *Verbindung im Kampf\**; 7. - *Wächtereiche*, *Wetterkontrolle*, *Schneidender Wind\**; 8. - *Fröhliche Gelassenheit*, *Massen-Monster bezaubern*, *Metall in Holz verwandeln*; 9. - *Pflanzen kontrollieren*, *Winde der Vergeltung\*\**, *Zuflucht*.

### Elementarmagieschule des Metalls

Metall steht für Standfestigkeit, Ausdauer, Unbeweglichkeit, Stärke, Unbeugsamkeit, Entschlossenheit und Elektrizität. In seiner reinsten Form wird es durch Gold und Silber repräsentiert, allerdings ist auch mindere Magie, die mit Eisen und Stahl in Verbindung steht, Teil der Schule des Metalls.

**Metallmagie:** Auf der 1. Stufe fügst du die folgenden Zauber deiner Magierzauberliste auf den aufgeführten Graden hinzu:

3. - *Metall abkühlen*, *Metall erhitzen*, 5. - *Rostgriff*, 9. - *Metall oder Stein zurücktreiben*.

**Metall zerreißen (ÜF):** Wenn du einen Zauber wirkst, der Trefferpunktschaden verursacht, fügst du Kreaturen aus Metall und jenen, die mittelschwere oder schwere Metallrüstungen tragen, zusätzlichen Schaden zu. Betroffene Kreaturen nehmen zusätzlichen Schaden gleich deiner 1/2 Stufe als Magier. Dieser Bonusschaden wird nicht durch das Talent Zauber verstärken oder ähnliche Effekte verstärkt. Dieser Bonus wird nur einmal pro Zauber addiert und nicht pro Geschoss oder Strahl, er kann auch nicht auf mehrere Geschosse oder Strahlen aufgeteilt werden. Die Schadensart entspricht der des Zaubers.

Auf der 20. Stufe kannst du zweimal würfeln, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu durchdringen, die aus Metall besteht oder mittelschwere oder schwere Metallrüstung trägt, und das bessere Ergebnis nehmen.

**Eisenhaut (ÜF):** Du erhältst einen Rüstungsbonus auf deine Rüstungsklasse von +2 für 10 Minuten. Dieser Bonus steigt für jeweils 5 deiner Zauberstufen um +1 (Maximum +6 auf der 20. Stufe). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines IN-Bonus +3 benutzen.

**Splitterexplosion (ÜF):** Auf der 8. Stufe kannst du mit einer Schnellen Aktion scharfkantige Metallsplitter aus deinem Körper explosionsartig herauschießen lassen. Diese Splitter verursachen bei allen Kreaturen in einem Explosionsradius von 3 m 1W6 Punkte Stichschaden für jeweils zwei deiner Stufen als Magier. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden. Ferner lassen die verformten Metallstücke den betroffenen Bereich zu Schwierigem Gelände werden bis zum Beginn deines nächsten Zuges, zu dem sie verschwinden. Du kannst diese Fähigkeit 1 Mal am Tag benutzen plus 1 weiteres Mal am Tag auf der 13. und 18. Stufe. Auf der 10. Stufe umgehen die Splitter Schadensreduzierung, als handle es sich um eine magische Waffe.

**Zauber des Elementarmagiers des Metalls:** 0 - *Ausbessern*; 1. - *Durchschlagende Geschosse\*\**, *Magische Waffe*, *Schockgriff*; 2. - *Glitzerstaub*, *Reparieren*, *Zerbersten*, *Defensive Entladung\**, *Seide zu Stahl\**; 3. - *Blitz*, *Mächtige Magische Waffe*, *Metall abkühlen*, *Metall erhitzen*, *Scharfe Klinge*, *Vielseitige Waffe\*\**; 4. - *Brüllen*, *Steinhaut*, *Fehlfunktion\**; 5. - *Höhere Erschaffung*, *Rostgriff*,



Blitzbogen\*, Konstrukt beruhigen\*, Schnelle Selbstreparatur\*; 6. - Auflösung, Eisenmauer, Kugelblitz; 7. - Statue, Konstrukt kontrollieren\*; 8. - Blitzgewitter\*\*, Eiserner Körper, Mächtiges Brüllen, Konstrukt herbeizaubern\*; 9. - Metall oder Stein zurücktreiben, Meteoritenschwarm, Blitzsprung\*.

## MEISTER DER SCHRIFTROLLE (ARCHETYP)

Für manche Magier ist eine Schriftrolle nicht nur eine niedergeschriebene Version eines Zaubers, sondern eine physikalische Waffe, die im Kampf wie ein Schwert oder ein Schild genutzt werden sollte. Diese merkwürdigen Magier ziehen mit Schriftrollen bewaffnet in den Kampf, oft in jeder Hand eine, und praktizieren Kampftechniken, welche denen von Mönchen ähneln.

**Schriftrollenklinge (ÜF):** Ein Meister der Schriftrolle kann jede Schriftrolle aus Papier, Pergament oder Stoffstreifen verwenden wie eine Nahkampfwaffe. In den Händen des Magiers funktioniert die Schriftrolle wie ein Kurzsword mit einem Verbesserungsbonus in Höhe des ½ Grades des Magierzaubers mit dem höchsten Grad auf der Schriftrolle; eine Schriftrolle, die nur einen Zaubertrick oder einen Zauber des 1. Grades enthält, gilt als Kurzsword [Meisterarbeit]. Der Meister der Schriftrolle ist geübt im Umgang mit dieser Waffe. Talente und Fähigkeiten, die Kurzsworder betreffen (wie z.B. Waffenfokus [Kurzsword]) finden Anwendung. Ein Meister der Schriftrolle kann nicht zwei Schriftrollenklingen gleichzeitig führen. Diese Fähigkeit zu aktivieren erfordert eine Freie Aktion. Eine Schriftrollenklinge besitzt ihre Fähigkeiten nur in den Händen des Meisters der Schriftrolle. Die Schriftrollenklinge hat Härte 0 und Trefferpunkte gleich dem Grad des Magierzaubers mit dem höchsten Grad auf der Schriftrolle. Jeder erfolgreiche Treffer mit der Schriftrollenklinge senkt ihre Trefferpunkte um 1; dieser Schaden kann nicht repariert werden, wirkt sich aber erst auf die enthaltenen Zauber aus, wenn die Trefferpunkte der Schriftrolle auf 0 fallen – in diesem Fall wird die Schriftrolle zerstört. Falls eine Schriftrolle einen Zauber enthält, der durch ein metamagisches Talent modifiziert wird, nutzt diese Fähigkeit den ursprünglichen Grad des Zaubers (eine Schriftrolle mit einem Verstärkten Feuerball zählt daher als Zauber des 3. Grades).

Auf der 3. Stufe kann der Meister der Schriftrolle, wenn er eine Magierschriftrolle mit einem Zauber des 4. oder höheren Grades als Schriftrollenklinge nutzt, wählen, den Verbesserungsbonus um 1 zu senken (Minimum Verbesserungsbonus von +1), und der Waffe so Reichweite zu verleihen. Zum Beispiel könnte er eine Schriftrolle mit *Monster bezaubern* (Magierzauber des 4. Grades) entweder als *Kurzsword +2* verwenden oder als *Kurzsword +1* mit Reichweite.

Auf der 5. Stufe kann der Meister der Schriftrolle, wenn er eine Magierschriftrolle mit einem Zauber des 4. oder höheren Grades als Schriftrollenklinge nutzt, wählen, den Verbesserungsbonus zu senken (Minimum Verbesserungsbonus von +1), und der Waffe eine der folgenden Eigenschaften zu verleihen: Blitz, Blitzinferno, Eis, Eisinferno, Ki-Fokus, Schärfe, Schnelligkeit, Schutz. Jede dieser Eigenschaften verbraucht einen Teil des Verbesserungsbonus gleich ihrer Kosten (siehe Tabelle 15-9

im *Pathfinder Grundregelwerk*). Der Meister der Schriftrolle muss den oder die unter den Voraussetzungen aufgeführten Zauber kennen, um die fragliche Waffeneigenschaft verleihen zu können (z.B. muss er *Hast* kennen, um seiner Schriftrollenklinge Schnelligkeit zu geben. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung).

**Schriftrollenschild (ÜF):** Ein Meister der Schriftrolle kann jede Schriftrolle aus Papier, Pergament oder Stoffstreifen verwenden wie einen leichten Schild. In den Händen des Magiers verleiht ihm die Schriftrolle einen Schildbonus von +1 mit einem Verbesserungsbonus in Höhe des ½ Grades des Magierzaubers mit dem höchsten Grad auf der Schriftrolle; eine Schriftrolle, die nur einen Zaubertrick oder einen Zauber des 1. Grades enthält, gilt als Leichter Schild [Meisterarbeit]. Die Schildschriftrolle hat keine Rüstungsbehinderung, Arkane Patzerchance oder maximalen GE-Bonus. Der Meister der Schriftrolle ist geübt im Umgang mit diesem Schild. Ein Meister der Schriftrolle kann eine Schriftrollenklinge in einer Hand und einen Schriftrollenschild in der anderen führen. Diese Fähigkeit zu aktivieren erfordert eine Freie Aktion. Ein Schriftrollenschild besitzt seine Eigenschaften nur in den Händen des Meisters der Schriftrolle. Der Schriftrollenschild hat Härte 0 und Trefferpunkte gleich dem Grad des Magierzaubers mit dem höchsten Grad auf der Schriftrolle. Jeder erfolgreiche Angriff auf den Magier senkt die Trefferpunkte des Schildes um 1; dieser Schaden kann nicht repariert werden, wirkt sich aber erst auf die enthaltenen Zauber aus, wenn die Trefferpunkte der Schriftrolle auf 0 fallen – in diesem Fall wird die Schriftrolle zerstört.

Auf der 5. Stufe kann der Meister der Schriftrolle, wenn er eine Magierschriftrolle mit einem Zauber des 3. oder höheren Grades als Schriftrollenschild nutzt, wählen, den Verbesserungsbonus zu senken (Minimum Verbesserungsbonus von +1), und dem Schild eine der folgenden Eigenschaften zu verleihen: *Geisterhafte Berührung*, *Leichtes Bollwerk*, *Mittelschweres Bollwerk*. Jede dieser Eigenschaften verbraucht einen Teil des Verbesserungsbonus gleich ihrer Kosten (siehe Tabelle 15-5 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Der Meister der Schriftrolle muss den oder die unter den Voraussetzungen aufgeführten Zauber kennen, um die fragliche Schildeigenschaft verleihen zu können (z.B. muss er *Begrenzter Wunsch* kennen, um seinem Schriftrollenschild die Eigenschaft *Bollwerk* zu verleihen). Falls eine Schriftrolle einen Zauber enthält, der durch ein metamagisches Talent modifiziert wird, nutzt diese Fähigkeit den ursprünglichen Grad des Zaubers (eine Schriftrolle: *Verstärkter Feuerball* zählt daher als Zauber des 3. Grades).

**Verbessertes Zaubern von Schriftrollen (ÜF):** Auf der 10. Stufe kann der Meister der Schriftrolle einen Magierzauber von einer Schriftrolle wirken und den SG des Zaubers mit seinem eigenen Intelligenzwert und relevanten Talenten bestimmen. Ebenso kann er seine eigene Zauberstufe nutzen, falls diese höher ist als die ZS der Schriftrolle (wie bei einem Zauberkundigen, der einen Stecken nutzt). Der Meister der Schriftrolle muss imstande sein, die Schriftrolle zu lesen und zu verstehen, um diese Fähigkeit nutzen zu können, falls sie verschlüsselt ist, muss er sie zuerst entschlüsseln. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Magierbonustalent, welches ein Magier auf der 10. Stufe erhält.



## MÖNCH

Mönche sind Wissenssucher und Idealisten, welche Einheit und Erleuchtung im Training und der Perfektion von Körper und Geist finden. Viele Kräfte eines Mönchs basieren auf Ki, einer Art übernatürlicher Energie, die dem Geist jedes Wesens zu Eigen ist.

Dieser Abschnitt führt Schwüre für Mönche ein, mit denen Ki-Anwender ihren Ki-Vorrat erhöhen können. Im Anschluss folgt der Archetyp des Quinggong-Mönchs, der ungewöhnliche Anwendungen seines Ki erlernen kann.

### MÖNCHSSCHWÜRE

Ein Mönch kann seinen Leib trainieren, mehr Ki zu erhalten, indem er sich streng an einem Schwur hält. Solange er sich an die Gebote seines Schwurs hält, erhöht sich sein Ki-Vorrat um den in der Beschreibung des Schwurs genannten Betrag. Jeder Schwur benennt zudem eine Einschränkung oder einen Malus, um dieses Anwachsens seines Ki auszugleichen. Ein Mönch kann jederzeit einen Schwur leisten, erhält aber kein zusätzliches Ki, solange er keinen Ki-Vorrat besitzt. Ein Mönch, der einen Schwur leistet, kann nie das Klassenmerkmal Ruhiger Geist erhalten, selbst wenn er alle seine Schwüre aufgibt.

Wenn ein Mönch wissentlich und willentlich seinen Schwur bricht, fällt sein Ki-Vorrat auf 0, als hätte er alle Ki-Punkte ausgegeben, und regeneriert sich nicht, bis er Buße getan hat. Er kann solange auch keine Fähigkeiten nutzen, für die Ki-Punkte benötigt werden oder die einen Ki-Vorrat erfordern.

Die Buße erfordert eine erneute Befolgung seines Schwures verbunden mit dem Zauber *Buße*. Nach seiner Buße erhält der Mönch seinen gewöhnlichen Ki-Vorrat (ohne den Bonus durch den Schwur) zurück. Sollte er seinen Schwur für einen vollen Monat einhalten, erhält er auch die zusätzlichen Ki-Punkte durch den Schwur. Zu diesem Zeitpunkt kann er entscheiden, ob er seinen Schwur weiterhin einhält oder ihn aufgibt. Wenn er ihn aufgibt, erhält er keine Mali, kann aber auch nie wieder zusätzliches Ki durch diesen Schwur erhalten.

Ein Mönch kann mehrere Schwüre leisten. Ihre Effekte addieren sich und jeder erhöht den Ki-Vorrat. Sollte ein Mönch einen seiner Schwüre brechen, erleidet er den oben beschriebenen Verlust seines Ki. Wenn er Buße leistet, erlangt er das zusätzliche Ki seiner ungebrochenen Schwüre sofort zurück, während das zusätzliche Ki des gebrochenen Schwurs erst zurückkehrt, wenn er ihn einen Monat lang befolgt hat (d.h. einen Schwur zu brechen wirkt sich nicht mehr auf die anderen Schwüre aus, sobald der Mönch Buße getan hat).

**Schwur der Armut:** Ein Mönch, der einen Schwur der Armut leistet, darf nie mehr als die folgenden Gegenstände besitzen: einen Satz einfacher Kleidung, ein Paar Sandalen oder Schuhe, eine Schale, einen Sack, eine Decke und einen weiteren Gegenstand. Fünf dieser Gegenstände müssen von einfacher und schmuckloser Machart sein, während der sechste Wert besitzen darf (meist handelt es sich um ein Erbstück von hoher persönlicher Bedeutung für den Mönch). Der Mönch darf nie mehr Geld oder Reichtümer mit sich führen, als er benötigt, um sich eine Woche lang bescheidene Nahrung, Unterkunft und Waschgelegenheit zu finanzieren. Er darf sich keine Reichtümer oder Gegenstände ausborgen

oder mit sich führen, die mehr als 50 GM wert sind und anderen gehören. Er darf heilende Tränke von anderen Kreaturen annehmen und benutzen (dies gilt auch für ähnliche magische Gegenstände, welche verbraucht und dann wertlos sind). Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jede seiner Stufen als Mönch.

**Schwur der Enthaltensamkeit:** Der Mönch muss sich jeder sexuellen und körperlichen Intimität enthalten. Ein Mönch mit diesem Schwur übt ihn bis zum Extrem aus, indem er sich weigert, einen Raum mit einer anderen Person zu teilen, oder auf der anderen Seite des Lagers abseits der Gruppe schläft. Ein enthaltsamer Mönch darf andere nicht berühren oder sich berühren lassen (hierzu gehören auch Zauber mit der Reichweite Berührung von Verbündeten). Feinde im Kampf zu schlagen oder selbst getroffen zu werden, ist nicht verboten, der Mönch muss aber alle friedlichen oder angenehmen Kontakte meiden. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 5 Stufen als Mönch (Minimum +1).

**Schwur des Fastens:** Der Mönch ernährt sich nur von Reis oder ähnlicher geschmacksloser Massennahrung und trinkt nur Wasser. An bestimmten Tagen (meist einmal im Monat oder an religiösen Feiertagen) darf er eine kleine Menge anderer einfacher, geschmacksloser Nahrung zu sich nehmen, um die richtige Ernährung zu gewährleisten. Der Mönch darf weder Tabak, noch Drogen, Tränke, Alchemistische Gegenstände, die man zu sich nehmen muss, oder andere Dinge benutzen, welche als Speise oder Trank gewertet werden könnten. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 6 Stufen als Mönch (Minimum +1).

**Schwur des Friedens:** Der Mönch muss nach einem Leben in Frieden streben und darf Gewalt nur als letztes Mittel nutzen. Er darf niemals im Kampf zuerst zuschlagen. Sollte er angegriffen werden, muss er defensiv kämpfen oder sich voller Verteidigung bedienen während der ersten zwei Runden. Er muss seinem Gegner stets die Möglichkeit zur Aufgabe geben und darf keine Kreatur töten, die er auch davon hätte überzeugen können, zu fliehen oder sich einer zivilisierten Gesellschaft als produktives Mitglied anzuschließen (dies schließt ofenkundig viele Monster aus). Viele Mönche, die diesen Schwur leisten, erlernen den Ringkampf und nehmen ihre Gegner in Haltegriffe, wo sie sie mit Seilen und besonderen Knoten verschnüren, welche den Gegnern gestatten, sich mit einiger Anstrengung selbst zu befreien. Viele Mönche des Friedens sind Vegetarier. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 5 Stufen als Mönch (Minimum +1).

**Schwur der Ketten:** Der Mönch trägt Handschellen an Handgelenken und Füßen. Entweder will er so Buße tun oder auf das Leid der Sklaven aufmerksam machen. Hierdurch erhält er einen Malus von -1 auf Angriffswürfe und seine Rüstungsklasse, ferner sinkt seine Bewegungsrate um 3 m. Sollte er vorübergehend seine Ketten nicht tragen können, kann er alternativ Felsen oder eine andere schwere Last (z.B. auch mittelschwere oder schwere Rüstung) tragen, um dieses Leiden nachzuahmen. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 3 Stufen als Mönch (Minimum +1).

**Schwur der Reinlichkeit:** Ein Mönch, der diesen Schwur leistet, muss sich täglich waschen. Er muss jeden Tag frische Kleidung anziehen und sich quasi sofort umziehen, wenn seine Robe schmutzig wird. Seine Erscheinung muss stets makellos sein, er muss sein Haupthaar pflegen oder sich den



Kopf kahl rasieren und männliche Mönche müssen sauber rasiert sein. Sein Schwur verbietet es ihm, die Schmutzigen, Kranken, Toten oder Untoten zu berühren, er darf aber Kranke versuchen zu reinigen oder zu heilen. Ebenso ist es ihm gestattet, solche Kreaturen mit hergestellten Waffen anzugreifen. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 5 Stufen als Mönch (Minimum +1).

**Schwur des Schweigens:** Der Mönch darf nicht sprechen und muss sich bemühen leise zu sein. Unbeabsichtigte Geräusche und Kampfärm (z.B. das Geräusch einer Faust oder einer Waffe, die einen Gegner trifft) wirken sich auf diesen Schwur nicht aus, wobei auch viele Mönch noch zusätzlich schwören, ihre Waffen und Gegner mit Bedacht zu wählen, um selbst diese Geräusche zu minimieren. Der Mönch darf Geräusche machen, um andere vor Gefahr zu warnen (z.B. indem er mit dem Fuß aufstampft oder in die Hände klatscht). Der Mönch darf sich mit Gesten und Bewegungen, Zeichensprache eingeschlossen, mit anderen verständigen. Er darf auch schreiben. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 6 Stufen als Mönch (Minimum +1).

**Schwur der Wahrheit:** Der Mönch darf nicht absichtlich lügen, bluffen, Halbwahrheiten mit Täuschungsabsicht verbreiten, Übertreiben, Dinge beschönigen, usw. Dies betrifft alle Arten der Kommunikation. Wenn der Mönch mit einer Lage konfrontiert wird, bei der die Wahrheit anderen schaden könnte, kann er schweigen. Viele Mönche, die diesen Schwur leisten, auch einen Schwur des Schweigens, um ihre Ernsthaftigkeit zu zeigen. Ein Mönch mit diesem Schwur erhöht seinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt für jeweils 5 Stufen als Mönch (Minimum +1).

## QUINGGONG MÖNCH (ARCHETYP)

Der Quinggong Mönch ist ein Meister seines Ki. Er nutzt es, um Übermenschliches zu leisten oder sogar Gegner mit übernatürlicher Energie zu zerschmettern. Manche erlangen diese Meisterschaft durch extreme Disziplin, während andere sie erlangen, indem sie zufällig oder absichtlich seltene Kräuter oder merkwürdige mystische Früchte verspeisen, während eine wenige sie von einem sterbenden Quinggongmeister erhalten.

**Ki-Kräfte:** Ein Quinggong Mönch kann anstelle der folgenden Klassenmerkmale des Mönchs eine Ki-Kraft (siehe unten) wählen, für welche er die Voraussetzungen erfüllt: Sturz abbremsen (4.), Hochsprung (6.), Unversehrtheit des Körpers (7.), Diamantkörper (11.), Weiter Schritt (12.), Diamantseele (13.), Vibrierende Handfläche (15.), Zeitloser Körper (17.), Sprache von Mond und Sonne (17.), Körper lösen (19.) und Perfektes Selbst (20.). Dies ersetzt das Klassenmerkmal, auf welches der Quinggong Mönch für diese Ki-Kraft verzichtet.

## KI-KRÄFTE

Ki-Kräfte sind Fähigkeiten, die sich des Ki eines Mönchs bedienen. Der im *Pathfinder Grundregelwerk* beschriebene Mönch verfügt über mehrere Fähigkeiten, die als Ki-Kräfte zählen, wie Unversehrtheit des Körpers, Weiter Schritt und Körper lösen. Ein Quinggong Mönch kann zusätzliche Ki-Kräfte erlernen, welche meist die Mönchsfähigkeiten ersetzen, die keinen Ki-Bezug aufweisen, wie Reinheit des Körpers. Ki-Kräfte werden in drei Kategorien unterteilt: Talente, Mönchsfähigkeiten und Zauber.

**Talente:** Diese Ki-Kräfte ahmen die Effekte verschiedener Talente nach. Ein Mönch muss nicht die Voraussetzungen

eines Talents erfüllen, um es als Ki-Kraft auswählen zu können. So kann z.B. ein Quinggong Mönch Tänzenden Angriff als Ki-Kraft auswählen, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen für das Talent Tänzender Angriff erfüllt. Eine Ki-Kraft zu aktivieren ist eine Freie Aktion während des Zuges des Mönchs; der Mönch wird bis zum Beginn seines nächsten Zuges behandelt, als besäße er das entsprechende Talent. Manche dieser Ki-Kräfte, die Talente nachahmen, können auch mit einer Augenblicklichen Aktion aktiviert werden, sofern es in der Aufzählung der Ki-Kräfte vermerkt ist.

**Mönchsfähigkeiten:** Manche Ki-Kräfte sind gewöhnliche Mönchsfähigkeiten, wie sie im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben werden. Selbst wenn ein Quinggong Mönch eine andere Ki-Kraft statt der üblichen Mönchsfähigkeit wählt, kann er letztere später als eine seiner Ki-Kräfte erlernen.

**Zauber:** Diese Ki-Kräfte ahmen Zaubereffekte nach und sind zauberähnliche Fähigkeiten. Die Mönchsstufe des Quinggong Mönchs ist die Zauberstufe für diese zauberähnlichen Fähigkeiten; bei Konzentrationswürfen nutzt er seinen WE-Modifikator als Bonus.

**Voraussetzungen:** Alle Ki-Kräfte haben als Voraussetzungen eine Mindeststufe als Mönch, um sie wählen zu können. Ein Mönch, der diese Voraussetzungen nicht erfüllt, kann diese Ki-Kraft nicht wählen.

**Aktivierung:** Die meisten Ki-Kräfte erfordern, dass der Mönch Ki-Punkte ausgibt. Die genaue Menge ist hinter der Ki-Kraft angegeben. Ki-Kräfte, die 0 Ki kosten, können auch dann genutzt werden, wenn der Ki-Vorrat des Mönchs erschöpft ist.

Der SG des Rettungswurfes gegen eine Ki-Kraft (sofern einer gestattet ist) entspricht 10 + ½ Stufe als Mönch + Weisheitsbonus des Mönchs.

Talente oder Zauber, die mit einem Sternchen (\*) versehen sind, werden in diesem Buch beschrieben. Talente oder Zauber mit zwei Sternchen (\*\*) befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*. Bei Talenten mit einem Dolchsymb (†) handelt es sich um Ki-Kräfte, die mit einer augenblicklichen Aktion aktiviert werden können.

### Ki-Kräfte der 4. Stufe:

*Botschaft* (1 Ki-Punkt)  
 Fall verlangsamten (0 Ki-Punkte)  
 Federleicht\*\* (nur selbst, 1 Ki-Punkt)  
 Geschmeidige Bewegung (1 Ki-Punkt)  
 Improvisierter Fernkampf (1 Ki-Punkt)  
*Ki-Pfeil\** (1 Ki-Punkt)  
*Ki-Stand\**, † (0 Ki-Punkte)  
*Rindenhaut* (nur selbst, 1 Ki-Punkt)  
 Schnelle Waffenbereitschaft (1 Ki-Punkt)  
*Sengender Strahl* (2 Ki-Punkte)  
 Tod verweigern\*, † (0 Ki-Punkte)  
*Vorahnung* (1 Ki-Punkt)  
*Wasserstrahl\*\** (1 Ki-Punkt)  
*Zielsicherer Schlag* (nur selbst, 1 Ki-Punkt)

### Ki-Kräfte der 6. Stufe:

Ausweichschritt\*\*, † (1 Ki-Punkt)  
*Gasförmige Gestalt* (nur selbst, 1 Ki-Punkt)  
 Geschosse fangen † (1 Ki-Punkt)  
 Heldenhafte Erholung\*\*, † (1 Ki-Punkt)  
 Hochsprung (Mönchsfähigkeit, 1 Ki-Punkt)  
*Krankheit heilen* (2 Ki-Punkte)  
*Sturzflut\*\** (2 Ki-Punkte)  
 Tänzender Angriff (1 Ki-Punkt)  
*Windumhang\*\** (nur selbst, 2 Ki-Punkte)

## Ki-Kräfte der 8. Stufe:

Drachennodem\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Genesung (nur selbst, 2 Ki-Punkte)  
 Geteilte Erinnerung\* (1 Ki-Punkt)  
 Gift neutralisieren (3 Ki-Punkte)  
 Gleitende Schritte\*, † (1 Ki-Punkt)  
 Seide zu Stahl\* (1 Ki-Punkt)  
 Spinnenschritt\*\* (1 Ki-Punkt)  
 Unversehrtheit des Körpers  
 (Mönchsfähigkeit, 7. Stufe, 2 Ki-Punkte)  
 Vergiften (2 Ki-Punkte)  
 Wirbelwindangriff (2 Ki-Punkte)

## Ki-Kräfte der 10. Stufe:

Ausfallschritt  
 Dranbleiben und draufhauen\*\*, † (2 Ki-Punkte)  
 Explosiver Missklang\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Gift spucken\* (2 Ki-Punkte)  
 Mächtige Finte (2 Ki-Punkte)  
 Mächtiger Ansturm (2 Ki-Punkte)  
 Mächtiges Entwaffnen (2 Ki-Punkte)  
 Ki-Raub\* (0 Ki-Punkte)  
 Schattengang\* (1 Ki-Punkt)  
 Schnell wie der Wind (2 Ki-Punkte)  
 Verbessertes Blind Kämpfen\*\*, † (1 Ki-Punkt)

## Ki-Kräfte der 12. Stufe:

Diamantkörper (Mönchsfähigkeit)  
 Elementarfaust\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Verbindung im Kampf\* (4 Ki-Punkte)  
 Ki-Wurf\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Meister der Waffenimprovisation  
 (2 Ki-Punkte)  
 Schattenreise (3 Ki-Punkte)  
 Strafender Tritt\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Weiter Schritt (Mönchsfähigkeit, 2 Ki-Punkte)

## Ki-Kräfte der 14. Stufe:

Blutkrähenschlag\* (2 Ki-Punkte)  
 Diamantseele\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Eisschlag\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Entwaffnender Schlag\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Ki-Schrei\* (3 Ki-Punkte)  
 Schallstoß\* (2 Ki-Punkte)  
 Verbesserter Ki-Wurf\*\* (2 Ki-Punkte)  
 Wolkenschritt\*\* (3 Ki-Punkte)

## Ki-Kräfte der 16. Stufe:

Durchschlagender Hieb (2 Ki-Punkte)  
 Kritischer Treffer (blutend) (3 Ki-Punkte)  
 Mächtiges Blind kämpfen\*\*, † (2 Ki-Punkte)  
 Schnell wie der Blitz (3 Ki-Punkte)  
 Verbesserter Konzentrierter Schlag (2 Ki-Punkte)  
 Vibrierende Handfläche (Mönchsfähigkeit, 2 Ki-Punkte)  
 Würgende Haare\* (3 Ki-Punkte)

## Ki-Kräfte der 18. Stufe:

Sprache von Mond und Sonne (Mönchsfähigkeit, 0 Ki-Punkte)  
 Zeitloser Körper (Mönchsfähigkeit, 0 Ki-Punkte)

## Ki-Kräfte der 20. Stufe:

Körper lösen (Mönchsfähigkeit, 3 Ki-Punkte)  
 Kritischer Treffer (blind) (3 Ki-Punkte)  
 Kritischer Treffer (erschöpft) (3 Ki-Punkte)  
 Kritischer Treffer (gelähmt)\*\* (3 Ki-Punkte)  
 Kritischer Treffer (taub) (3 Ki-Punkte)  
 Mächtiger Durchschlagender Hieb (3 Ki-Punkte)  
 Perfektes Selbst (Mönchsfähigkeit, Stufe 20)



## MYSTIKER

Nicht alle Diener des Göttlichen wählen ihren eigenen Pfad. Manche müssen feststellen, dass sie von Mächten, die sie vielleicht selbst nicht verstehen, auserwählt wurden, ein Leben voller Macht und Verantwortung zu führen. Dies sind die Mystiker, Sendboten der Vorsehung, die nicht einzelnen Gottheiten, sondern vielen Quellen dienen. Sie verehren jene Schutzgötter, die ihre Ideale unterstützen und gewinnen von ihnen ihre Macht. Egal ob Gabe oder Fluch, diese merkwürdigen Kräfte und beängstigenden Mysterien der Mystiker machen sie zu Mächten, mit denen man auf Schlachtfeldern und in den Hallen der Mächtigen rechnen sollte.

Die Klasse des Mystikers wird in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellt. Dieser Abschnitt stellt neue Mysterien und sechs neue Archetypen für Mystiker vor. Jeder Archetyp zählt eine Reihe empfohlener Mysterien auf, die besonders zum jeweiligen Archetyp passen; allerdings können auch Mystiker mit anderen Mysterien diese Archetypen wählen. Die Bonuszauber eines Archetypen ersetzen die normalen Bonuszauber aus dem gewählten Mysterium des Mystikers.

### MYSTERIEN

Es folgen neue Mysterien für Mystiker. Ein Mystiker muss ein Mysterium auf der ersten Stufe auswählen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders angegeben, entspricht der SG für Rettungswürfe gegen die durch das gewählte Mysterium erlangten Offenbarungen  $10 + \frac{1}{2}$  Stufe als Mystiker + CH-Modifikator des Mystikers. Effekte, die Zauber nachahmen, nutzen die Klassenstufe des Mystikers als Zauberstufe. Zauber, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Bandes, Zauber, die mit zwei Sternchen (\*\*) versehen sind, in den *Pathfinder Expertenregeln*.

### Ahnen

**Gottheiten:** Erastil, Irori, Pharasma.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Mystiker mit dem Mysterium der Ahnen fügt Sprachenkunde und alle Wissensfertigkeiten der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

**Bonuszauber:** *Unauffälliger Diener* (2.), *Waffe des Glaubens* (4.), *Heldenmut* (6.), *Verbündeter des Glaubens* (8.), *Telekinese* (10.), *Großer Heldenmut* (12.), *Ätherischer Ausflug* (14.), *Vision* (16.), *Astrale Projektion* (18.).

**Offenbarungen:** Ein Mystiker mit dem Mysterium der Ahnen kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:

**Blut der Helden (ÜF):** Mit einer Bewegungsaktion kannst du deine Ahnen anrufen, dir besonderen Mut im Kampf zu verleihen. Du erhältst einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, sowie auf Rettungswürfe gegen Furcht für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Bonus. Auf der 7. Stufe steigt dieser Bonus auf +2 und auf der 14. Stufe auf +3.

Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal am Tag auf der 5. Stufe sowie dann alle weiteren 5 Stufen.

**Ehrwürdiger Rat (ÜF):** Mit einer Bewegungsaktion kannst du deine Ahnen um Rat bitten. Dieser Rat gibt dir einen Bonus von +2 auf einen W20-Wurf. Der Effekt hält eine Runde an. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Bonus einsetzen.

**Geist des Kriegers (ÜF):** Du kannst den Geist eines großen Kriegers beschwören und ihm gestatten, von dir Besitz zu ergreifen. Hierdurch wirst du selbst zu einem mächtigen Krieger. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution, sowie einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf deine RK. Dein Grundangriffsbonus entspricht deiner Stufe als Mystiker, solange du besessen bist (dies kann dir auch zusätzliche Angriffe verleihen), außerdem erhältst du das Talent Verbesserter Kritischer Treffer mit einer Waffe deiner Wahl. Du kannst die Fähigkeit täglich für eine Runde für jeweils zwei deiner Stufen als Mystiker einsetzen. Diese Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Runde abgerechnet. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Geisterschild (ÜF):** Du kannst die Geister deiner Ahnen herbeirufen, um einen Schild um dich herum zu bilden, der Angriffe abhält und dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Auf der 7. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen steigt dieser Bonus um +2. Auf der 13. Stufe haben Pfeile, Strahlen und andere Fernkampfangriffe, die einen Angriffswurf gegen dich erfordern, durch den Schild eine Chance von 50%, dich zu verfehlen. Du kannst diesen Schild täglich für eine Stunde pro Stufe als Mystiker aufrechterhalten. Diese Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Stunde abgerechnet.

**Geistwandeln (ÜF):** Du kannst unsichtbar und körperlos werden. In dieser Gestalt kannst du dich in jede beliebige Richtung bewegen und durch feste Materie gehen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 300). Du kannst keine andere Aktion ausführen als dich zu bewegen, solange du dich in dieser Gestalt befindest. Du kannst diese Gestalt für eine Anzahl von Runden gleich deiner Stufe als Mystiker aufrechterhalten, den Effekt aber auch vorzeitig mit einer Standard-Aktion beenden. Du kannst diese Fähigkeit auf 11. Stufe ein Mal am Tag und auf der 15. Stufe zwei Mal am Tag nutzen. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

**Phantomgriff (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, welcher bei einer lebenden Kreatur den Zustand: Erschüttert hervorruft. Dieser Zustand hält eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Mystiker an (Minimum eine Runde). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Seelensturm (ÜF):** Du kannst die Geister deiner Ahnen beschwören, in einem geisterhaften Hagel anzugreifen. Der Zorn deiner Ahnen schafft echte Verletzungen bei Kreaturen im Zielbereich. Der Sturm hat eine Reichweite von 30 m und einen Explosionsradius von 6 m. Gegenstände und Kreaturen im Zielbereich erleiden 1W8 Schadenspunkte für jeweils 2 deiner Stufen als Mystiker. Untote Kreaturen erleiden 1W8 Schadenspunkte für jede deiner Stufen als Mystiker. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, bevor du diese Offenbarung wählen kannst. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen, ein weiteres Mal auf der 11. Stufe und dann ein weiteres Mal für jeweils weitere vier Stufen.

**Stimme des Grabes (ÜF):** Du kannst täglich für eine Anzahl von Runden gleich deiner Stufe als Mystiker *Mit Toten sprechen*. Diese Runden müssen nicht fortlaufend sein. Auf der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen erleidet die von dir befragte tote Kreatur einen kumulativen Malus von -2 auf den Willenswurf, um diesem Effekt zu widerstehen.



**Waffe der Ahnen (ÜF):** Du kannst eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe aus der Geschichte deiner Familie in deine Hand rufen, welche deiner gegenwärtigen Größe angemessen sein muss. Du giltest als mit dieser Waffe geübt. Auf der 3. Stufe wird die Waffe als Meisterarbeit betrachtet. Auf der 7., 15. und 19. Stufe erhält die Waffe einen kumulativen Verbesserungsbonus von +1. Auf der 11. Stufe erhält die Waffe die Eigenschaft Geisterhafte Berührung.

Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen. Diese Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheit zu je einer Minute berechnet. Die Waffe verschwindet eine Runde, nachdem du sie losgelassen hast.

**Weisheit der Ahnen (ÜF):** Einmal am Tag kannst du dich in Trance versetzen und mit den Geistern deiner Ahnen sprechen. Diese Trance dauert zehn Minuten, sie darf nicht unterbrochen werden und es ist dir in dieser Zeit nicht möglich, andere Aktionen zu unternehmen. Wenn du aus der Trance erwachst, hast du mystische Einsichten in die Zukunft erlangt. Auf der 1. Stufe funktioniert dies wie *Vorahnung* mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. Auf der 5. Stufe funktioniert es wie *Weissagung* mit einer Wahrscheinlichkeit von 90%. Auf der 8. Stufe entspricht das gewonnene Wissen *Heiligem Gespräch*. Keiner dieser Zaubereffekte erfordert Materialkomponenten.

**Letzte Offenbarung:** Bei Erreichen der 20. Stufe wirst du eins mit den Geistern deiner Ahnen. Du erhältst einen Bonus gleich deines CH-Modifikators auf Willenswürfe, Blindespür 18 m und einen Bonus von +4 auf deine Zauberstufe bei allen Erkenntniszaubern. Du kannst *Astrale Projektion* als zauberähnliche Fähigkeit ein Mal am Tag ohne Materialkomponenten wirken.

## Dunkles Firmament

**Gottheiten:** Lamaschtu, Norgorber, Zon-Kuthon.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Mystiker mit dem Mysterium des Dunklen Firmaments fügt Einschüchtern, Heimlichkeit, Verkleiden und Wissen (Arkanes) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

**Bonuszauber:** *Entropieschild* (2.), *Dämmerstaub\*\** (4.), *Zungen* (6.), *Schwarze Tentakel* (8.), *Schwachsinn* (10.), *Binden-der Ruf* (12.), *Wahnsinn* (14.), *Schwerkraft umkehren* (16.), *Interplanetares Teleportieren\** (18.).

**Offenbarungen:** Ein Mystiker mit dem Mysterium des Dunklen Firmaments kann unter den folgenden Offenbarungen wählen:

**Bewohner der Dunkelheit (ZF):** Einmal am Tag kannst du deinen Geist in die Leere des Raumes aussenden, um die Aufmerksamkeit eines entsetzlichen, außerweltlichen Wesens zu erlangen. Der Bewohner der Dunkelheit verhält sich in jeder Weise, als hättest du *Tödliches Phantom* gewirkt. Auf der 17. Stufe kann es von mehr als einer Kreatur wahrgenommen werden, als hättest du *Unheimliches Schicksal* gewirkt. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

**Blick durch den Schleier (ZF):** Deine Verbindung zu den fremdartigen Bewohnern des Dunklen Firmaments erlaubt dir, selbst in der stärksten Dunkelheit zu sehen. Du erhältst Dunkelsicht 18 m. Auf der 11. Stufe kannst du perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, absolute Dunkelheit und die durch *Tiefere Dunkelheit* erzeugte Finsternis eingeschlossen.

**Blick zum Firmament (ZF):** Einmal am Tag kannst du zehn Minuten über die Geheimnisse des Dunklen Firmaments meditieren, um deinen Geist auf eine andere Ebene zu

schicken und mit den merkwürdigen oder fremdartigen Wesen dort in Kontakt zu treten. Diese funktioniert wie der Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen*. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Gabe des Wahnsinns (ÜF):** Du greifst auf die unvorstellbare Leere zwischen den Sternen zurück und sorgst dafür, dass eine einzelne lebende Kreatur innerhalb von 9 m für eine Runde verwirrt ist. Bei einem erfolgreichen Willenswurf hat diese Fähigkeit keine Wirkung. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Auf der 7. Stufe hält die Verwirrung für eine Anzahl von Runden gleich deiner Stufe als Mystiker an. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Gedankenraub (ÜF):** Du kannst mit einer Standard-Aktion brutal in den Verstand einer einzelnen intelligenten Kreatur innerhalb von 30 m eindringen. Das Ziel weiß sofort um die Quelle dieses schmerzhaften, geistigen Bohrens. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen den Effekt zu, bei Erfolg hat diese Fähigkeit keine Wirkung. Andernfalls wird das Ziel von Schmerzen geschüttelt und erleidet 1W4 Schadenspunkte für jede deiner Stufen als Mystiker. Nachdem du erfolgreich mit dieser Fähigkeit angegriffen hast, kannst du die gestohlenen Gedanken und Erinnerungen mit einer Vollen Aktion ordnen und dann einen einzelnen Wurf auf eine Wissensfertigkeit mit dem Fertigungsbonus deines Opfers machen. Die zufälligen, gestohlenen Gedanken bleiben dir für eine Anzahl von Runden gleich deinem CH-Modifikator im Gedächtnis. Behandle das erlangte Wissen, als hättest du *Gedanken wahrnehmen* genutzt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit auf der 1. Stufe ein Mal am Tag einsetzen, ein weiteres Mal am Tag auf der 5. Stufe und dann ein weiteres Mal am Tag alle weiteren 5 Stufen.

**Hauch der Leere (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W6 Punkte Kälteschaden +1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Mystiker verursacht. Auf der 7. Stufe muss die berührte Kreatur zudem einen Rettungswurf bestehen oder ist für eine Anzahl von Runden gleich deiner halben Stufe als Mystiker erschöpft. Dies hat keine Auswirkungen auf bereits erschöpfte Kreaturen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Interstellare Leere (ÜF):** Du rufst die eisigen Tiefen des Alls an, um deine Feinde mit furchtbarer Kälte zu erfüllen. Mit einer Standard-Aktion kannst du ein Ziel innerhalb von 9 m in Leere hüllen, so dass es 1W6 Punkte Kälteschaden für jede deiner Stufe als Mystiker erleidet. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden. Auf der 10. Stufe ist die Kälte der Leere so extrem, dass eine Kreatur beim Scheitern ihres Rettungswurfes erschöpft ist. Auf der 15. Stufe ist eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, entkräftet und ist zusätzlich für eine Runde betäubt. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag auf der 10. Stufe.

**Mantel der Dunkelheit (ÜF):** Du kannst einen Mantel schattiger Dunkelheit beschwören, welcher dir einen Rüstungsbonus von +4 und einen Situationsbonus von +2 bei Würfeln auf Heimlichkeit verleiht. Auf der 7. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen steigen diese Boni um +2. Du kannst diesen Mantel täglich für eine Stunde pro Stufe als Mystiker nutzen. Die Anwendungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils eine Stunde abgerechnet.

**Schwingen der Finsternis (ÜF):** Mit einer Schnellen Aktion kannst du ein Paar durchscheinender, tintenschwarzer Flügel manifestieren, die dir eine Fluggeschwindigkeit von

18 m mit guter Manövrierfähigkeit verleihen. Du kannst diese Flügel täglich für eine Minute pro Stufe als Mystiker verwenden. Die Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Abschnitten zu je einer Minute abgerechnet. Auf der 11. Stufe kannst du deine Flügel einmal am Tag nutzen, als würdest du *Überlandflug* wirken; wenn sie auf diese Weise eingesetzt werden, wirkt die Fähigkeit für bis zu einer Stunde pro Stufe als Mystiker und verbraucht deine Anwendung dieser Fähigkeit für diesen Tag. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Viele Gestalten (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden wie mit dem Zauber *Gestalt verändern* annehmen. Auf der 7. Stufe kannst du die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Tieres annehmen wie mit *Bestiengestalt I*. Auf der 11. Stufe kannst du die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen magischen Bestie annehmen wie mit *Bestiengestalt III*. Auf der 15. Stufe kannst du eine Vielzahl von Gestalten annehmen wie mit *Mächtige Verwandlung*. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen. Die Dauer muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Minute abgerechnet. Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Letzte Offenbarung:** Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einer wahrhaft fremdartigen und unnatürlichen Kreatur. Du erhältst Schadensreduzierung 5/- und Immunität gegen Hinterhältige Angriffe, Kritischen Schaden und Säure. Einmal am Tag kannst du *Gestaltwandel* als zauberähnliche Fähigkeit ohne Materialkomponente wirken.

## Holz

**Gottheiten:** Erastil, Gozreh.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Mystiker mit dem Mysterium des Holzes fügt Heimlichkeit, Klettern, Überlebenskunst und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

**Bonuszauber:** *Shillelagh* (2.), *Rinden-haut* (4.), *Niedere Erschaffung* (nur Holzgegenstände) (6.), *Dornenhaut\*\** (8.), *Hölzerner Weg* (10.), *Eisenholz* (12.), *Metall in Holz verwandeln* (14.), *Steckenwandlung* (16.), *Hölzerne Phalanx\** (18.).

**Offenbarungen:** Ein Mystiker mit dem Mysterium des Holzes kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:

**Bund mit dem Holz (AF):** Deine mystische Verbindung zum Holz ist derart ausgeprägt, dass deine Waffen eine Verlängerung deines Körpers werden. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn du Waffen benutzt, die ganz

oder größtenteils aus Holz bestehen (z.B. Bögen, Knüppel, Kampfstäbe oder Speere). Dieser Bonus steigt um +1 auf der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen.

**Holz biegen (ZF):** Einmal am Tag kannst du mit einer Standard-Aktion *Holz formen* oder *Holz krümmen* wirken. Auf der 11. Stufe kannst du mit dieser Fähigkeit *Holz zurücktreiben*. Auf der 7. und der 11. Stufe kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.

**Holzblick (ÜF):** Mit einer Bewegungsaktion kannst du deine Wahrnehmung verändern, um 18 Meter weit durch Unterholz und Pflanzenwuchs blicken zu können, die normalerweise Tarnung verleihen würden (deine Sicht wird aber immer noch durch Dunkelheit und andere Hindernisse blockiert). Auf der 7. Stufe kannst du mit dieser Fähigkeit durch Holz und Pflanzenmaterial blicken, als würde es sich dabei um durchsichtiges Glas handeln, die Reichweite dieser Ausprägung der Fähigkeit beträgt 0,30 m x deine Stufe als Mystiker. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen, diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein.

**Holzrüstung (ÜF):** Du kannst eine hölzerne Rüstung um dich herum beschwören, die dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Auf der 7. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen steigt dieser Bonus um +2. Auf der 13. Stufe verleiht dir diese Rüstung SR 5/Hiebschaden. Du kannst diese Rüstung täglich für eine Stunde pro Stufe als Mystiker nutzen. Diese Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheit zu je einer Stunde abgerechnet. Die Rüstung verschwindet, wenn du sie ablegst.

**Holzwaaffe (ÜF):** Du kannst für eine Minute pro Stufe als Mystiker eine hölzerne Waaffe (Knüppel, Kampfstab, Langspeer, Kurzspeer oder Speer) erschaffen. Diese Waaffe ist deiner Größe angepasst. Du giltst als geübt im Umgang mit dieser Waaffe. Die Waaffe verschwindet eine Runde, nachdem sie deine Hand verlassen hat. Ab der 3. Stufe gilt diese Waaffe als Meisterarbeit. Auf der 7., 15. und 19. Stufe erhält die Waaffe einen Verbesserungsbonus von jeweils +1. Auf der 11. Stufe erhält sie die Waffeneigenschaft Schärfe oder im Fall einer Wuchtwaaffe eine entsprechende Eigenschaft, welche den Bedrohungsbereich für Kritische Treffer erhöht. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhes deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Mit Holz sprechen (ZF):** Du kannst mit Holz sprechen und so erfahren, was es weiß. Du muss eine Minute in Meditation verbringen, während du mit dem Holz Kontakt ausnimmst. Am Ende dieser Zeit kannst du mit dem Holz sprechen. Dies funktioniert wie *Erzählende Steine*, allerdings mit Holz statt mit Stein. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Minute pro Stufe als Mystiker anwenden. Diese Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Minute abgerechnet. Du kannst mit natürlichem





oder bearbeitetem Holz sprechen. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Pflanzenform (ZF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du die Gestalt eines großen lebenden oder toten Baumes oder Gebüsches annehmen wie mit *Baumgestalt*. Auf der 9. Stufe kannst du die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen Pflanzenkreatur wie mit *Pflanzengestalt I* annehmen. Auf der 11. Stufe kannst du die Gestalt einer großen Pflanzenkreatur wie mit *Pflanzengestalt II* annehmen. Auf der 13. Stufe kannst du die Gestalt einer riesigen Pflanzenkreatur wie mit *Pflanzengestalt III* annehmen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen, die Dauer ist eine Stunde pro Stufe als Mystiker. Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Splittersexplosion (ÜF):** Mit einer Schnellen Aktion kannst du scharfe Holzsplitter aus deinem Körper hervorschießen lassen. Diese Splitter verursachen 1W6 Punkte Stichschaden für jeweils zwei deiner Stufen als Mystiker (Minimum 1W6) bei allen Kreaturen in einem Explosionsradius von 3 m. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden. Ferner zählen die scharfen Splitter als Krähenfüße (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 155), die bis zu deinem nächsten Zug im Wirkungsgebiet ausliegen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen plus jeweils ein weiteres Mal auf der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen.

**Unterholz durchqueren (AF):** Du kannst dich durch alle Arten von Unterholz (wie Dornenbüsche, überwuchertes Gelände u.ä.) mit deiner normalen Bewegungsrate bewegen, ohne Schaden zu nehmen oder anderweitig eingeschränkt zu werden. Dornen, Gestrüpp und überwucherte Bereiche, die magisch verändert wurden, um Bewegungen einzuschränken, betreffen dich aber immer noch.

**Verholzen (ÜF):** Einmal am Tag kannst du eine Kreatur in Holz verwandeln. Mit einer Standard-Aktion kannst du deinen Blick auf eine einzelne Kreatur innerhalb von 9 m richten. Der Zielkreatur und ihrer mitgeführten Ausrüstung steht ein Zähigkeitswurf zu, um nicht in eine geistlose, leblose Holzstatue für eine Anzahl von Runden gleich deiner halben Stufe als Mystiker verwandelt zu werden. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Fleisch zu Stein*, verwandelt das Ziel aber in Holz statt in Stein. Dies kann durch jeden Effekt, der auch *Fleisch zu Stein* aufheben würde, umgekehrt werden. Auf der 15. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag verwenden. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Letzte Offenbarung:** Bei Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einer lebenden Kreatur aus Holz. Du wirst künftig behandelt, als würdest du der Kategorie Pflanze angehören statt deiner ursprünglichen Kreaturenart hinsichtlich Zaubern und magischen Effekten. Dein Holz wirkt wie poliertes Holz und du erhältst einen natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf deine Rüstungsklasse, sowie Schadensreduzierung 10/- gegen Holz Waffen und die natürlichen Angriffe von hölzernen oder holzartigen Kreaturen. Du erhältst Immunität gegen Betäubung, Gift, Lähmung, Schlaf und Verwundung. Du kannst beliebig oft mit jedem Baum oder Holzblock verschmelzen (wie *Mit Stein verschmelzen*, aber nur mit Holz und ohne zeitliche Begrenzung).

## Metalle

**Gottheiten:** Abadar, Gorum, Torag.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Mystiker mit dem Geheimnis der Metalle fügt Bluffen, Einschüchtern, Mechanismus

ausschalten und Schätzen der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

**Bonuszauber:** *Bleiklingen*\*\* (2.), *Metall erhitzen* (4.), *Schärfen* (6.), *Vielseitige Waffe* (8.), *Höhere Erschaffung* (nur Metallgegenstände) (10.), *Eisenwand* (12.), *Statue* (Metall statt Eisenstatue) (14.), *Metall oder Stein zurücktreiben* (16.), *Eiserner Körper* (18.).

**Offenbarungen:** Ein Mystiker mit dem Mysterium der Metalle kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:

**Eisenhaut (ZF):** Einmal am Tag verhärtet sich deine Haut und nimmt das Aussehen von Eisen an. Du erhältst SR 10/Adamant. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Steinhaut* und nutzt deine Stufe als Mystiker als Zauberstufe, wirkt aber nur auf dich. Auf der 15. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag benutzen. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Eisenschal (ÜF):** Mit einer Schnellen Aktion kannst du einen Schal, einen Ärmel, einen Umhang oder ein anderes deiner Kleidungsstücke in etwas Stahlhartes verwandeln, das sich bis zu 9 m weit ausstrecken kann. Du kannst dann damit im Nahkampf zuschlagen, als wäre es eine Waffe. Hinsichtlich dieser Fähigkeit giltst du als Geübt mit dieser Waffe. Du kannst die Waffe für Kampfmanöver nutzen. Mache einen Nahkampfangriffswurf gegen eine Kreatur innerhalb von 9 m (du kannst Waffenfinesse mit diesem Angriff kombinieren). Bei einem Treffer verursacht die Waffe 1W8 Punkte Hiebsschaden +1 Punkt für jeweils zwei deiner Stufen als Mystiker. Nach dem Angriff verwandelt sich deine Kleidung zur normalen Länge und Härte zurück. Mit dieser Waffe drohst du keinen Bereich und kannst sie auch nicht für Gelegenheitsangriffe benutzen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Eisenwaffe (ÜF):** Du kannst eine Nahkampfwaffe für eine Minute pro Stufe als Mystiker erschaffen. Dabei kann es sich um eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe handeln. Diese Waffe passt zu deiner Größe und besteht vollständig aus Metall (inklusive normalerweise nichtmetallischer Teile wie der Schaft eines Speeres), funktioniert aber wie eine normale Waffe ihrer Art. Du wirst als geübt im Umgang mit dieser Waffe behandelt. Die Waffe verschwindet eine Runde, nachdem du sie losgelassen hast. Ab der 3. Stufe besteht die Waffe aus Kaltem Eisen. Auf der 7., 15. und 19. Stufe erhält die Waffe jeweils einen Verbesserungsbonus von +1. Ab der 11. Stufe besteht die Waffe aus Adamant. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

**Eiserne Konstitution (ÜF):** Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Zähigkeitswürfe. Auf der 7. und der 14. Stufe steigt dieser Bonus um jeweils +1 an.

**Eiserne Vision (ZF):** Du kannst jedes Stück polierten Metalls von mindestens Dolchgröße nutzen, als würdest du es zur *Ausspähung* verwenden. Auf der 15. Stufe funktioniert dies wie *Mächtige Ausspähung*. Du kannst täglich für eine Anzahl von Runden gleich deiner Stufe als Mystiker *Ausspähung* betreiben. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Geheimnis des Stahls (ÜF):** Dein heiliger Bund mit Metall verleiht dir Verständnis für seine Form und Funktion. Einmal am Tag kannst du zehn Minuten lang über die Struktur eines unbearbeiteten Stücks Metall oder Erz meditieren, um einen Verständnisbonus von +5 bei deinem nächsten Wurf auf Handwerk zu erhalten, wenn du etwas aus diesem Metall herstellst.

**Klingentanz (AF):** Deine Grundbewegungsrate steigt um 3 m. Auf der 7. Stufe erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einer Metallwaffe in jeder Runde, in der du dich mindestens 3 m weit bewegst. Dieser Bonus steigt um +1 auf der 11. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen. Auf der 11. Stufe kannst du mit einer Bewegungsaktion mit deiner Waffe einen Schild aus wirbelndem Stahl um dich herum erschaffen; dieser Schild ist eine Runde aktiv, solange haben nicht körperlose Nah- und Fernkampfangriffe eine Chance von 20%, dich zu verfehlen. Du musst eine Metallwaffe führen, um diese Fähigkeit einzusetzen.

**Rostgriff (ZF):** Einmal am Tag kannst du mit einer Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf machen, der Eisen zum Rosten bringt wie der Zauber *Rostgriff*. Auf der 11. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Rüstungsmeisterschaft (AF):** Du wirst beweglicher, wenn du eine Rüstung trägt. Wenn du eine Metallrüstung trägst, kannst du dich in mittelschwerer Rüstung mit deiner normalen Bewegungsrate fortbewegen. Dies macht dich nicht im Umgang mit Rüstungen vertraut. Auf der 5. Stufe senkst du deinen Rüstungsmalus in Metallrüstungen um 1 (bis zum einem Minimum von 0) und erhöhst den maximalen Geschicklichkeitsbonus, den deine Rüstung erlaubt, um 1. Auf der 10. Stufe und dann erneut auf der 15. Stufe steigen diese Boni jeweils um 1.

**Waffenbeherrschung (AF):** Du erhältst Umgang mit allen Kriegswaffen und Schwerer Rüstung.

**Letzte Offenbarung:** Bei Erreichen der 20. Stufe wirst du ein Meister von Eisen und Stahl. Du erhältst die Vorteile der Talente *Waffenfokus*, *Mächtiger Waffenfokus* und *Verbesserter Kritischer Treffer* mit einer Metallwaffe, in deren Umgang du geübt bist. Deine Rüstung ist für dich wie eine zweite Haut, während du Rüstung trägst, mit deren Umgang du geübt bist, steigt der maximale GE-Bonus der Rüstung um +5 und unterliegst du keinen Rüstungsmali. Ferner hat jedes Metall, welches du mit deiner Magie erschaffst (z.B. *Eisenwand*), Härte +10.

## Zeit

**Gottheiten:** Gozreh, Nethys, Phrasma.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Mystiker mit dem Mysterium der Zeit fügt Fliegen, Magischen Gegenstand benutzen, Wahrnehmung und Wissen (Arkanes) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

**Bonuszauber:** *Gedächtnislücke*\*\* (2.), *Sanfte Ruhe* (4.), *Sand der Zeit*\* (6.), *Dreigestalt*\*\* (8.), *Dauerhaftigkeit* (10.), *Notfall* (12.), *Auflösen* (14.), *Temporäre Stasis* (16.), *Zeitstopp* (18.).

**Offenbarungen:** Ein Mystiker des Mysteriums der Zeit kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:

**Alternder Hauch (ÜF):** Durch deine Berührung altern lebende Kreaturen und Gegenstände. Mit einem Berührungsangriff im Nahkampf kannst du bei einer lebenden Kreatur einen Punkt Stärkeschaden für jeweils zwei deiner Stufen als Mystiker verursachen. Gegenständen und Konstrukten fügst du 1W6 Schadenspunkte pro Stufe als Mystiker zu. Sollte dieser Angriff gegen einen Gegenstand im Besitz einer anderen Kreatur gehen, dann behandle ihn als Kampfmanöver: Zerschmettern. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal für jeweils fünf Stufen als Mystiker.

**Aus der Zeit tilgen (ÜF):** Mit einem Berührungsangriff im Nahkampf kannst du vorübergehend eine Kreatur aus dem Strom der Zeit tilgen. Der Zielkreatur steht ein Zähigkeitswurf zu, um nicht für eine Anzahl von Runden gleich deiner halben Stufe als Mystiker komplett zu verschwinden (Minimum eine Runde). Weder Magie noch andere Erkenntniszauber können die Kreatur während dieser Zeit entdecken, da sie außerhalb von Raum und Zeit existiert – effektiv hört sie für die Dauer dieser Fähigkeit auf zu existieren. Am Ende der Wirkungsdauer erscheint die Kreatur ohne weitere Beeinträchtigungen wieder an der Stelle, die sie zuletzt belegt hatte (oder dem nächsten möglichen Platz, sollte der Ausgangsort nun belegt sein). Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus ein weiteres Mal am Tag ab der 11. Stufe.

**Plötzliche Vorahnung (ÜF):** Einmal am Tag kannst du in deine unmittelbare Zukunft blicken. Für die Runde, welche dem Einsatz dieser Fähigkeit folgt, erhältst du einen Verständnisbonus auf einen einzelnen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitwurf oder auf deine Rüstungsklasse bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Auf der 5. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

**Temporäre Schnelligkeit (ÜF):** Wenn du deine Initiative auswürfelst, kannst du zwei Mal würfeln und das Ergebnis auswählen. Auf der 7. Stufe kannst du stets in der Überraschungsrunde handeln, solltest du allerdings einen Hinterhalt nicht wahrnehmen, handelst du als letzter, unabhängig vom Ergebnis deines Initiativwurfes. Auf der 11. Stufe kannst du drei Mal für deine Initiative würfeln und darunter das Ergebnis auswählen.

**Temporärer Blick (ÜF):** Du kannst durch die Nebel der Zeit blicken, um die Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind, als würdest du *Wahrer Blick* wirken. Auf der 15. Stufe funktioniert dies wie *Moment der Eingebung* und auf der 18. Stufe wie *Sechster Sinn*. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen, diese Minuten müssen nicht fortlaufend sein. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Temporäres Flackern (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du aus dem Zeitstrom hinaus- und wieder hineinflackern. Dies verleiht dir Tarnung wie der Zauber *Verschwimmen*. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Minute pro Stufe als Mystiker einsetzen. Die Dauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu je einer Minute berechnet. Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Wiederholung (ÜF):** Einmal am Tag kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion jeden Wurf mit einem W20, den du gerade gemacht hast, wiederholen, nachdem das Würfelergebnis feststeht, aber bevor der Spielleiter mitgeteilt hat, ob es ein Erfolg oder ein Fehlschlag ist. Du musst das Ergebnis dieses Wurfes nehmen, selbst wenn es schlechter sein sollte als das ursprüngliche Ergebnis. Auf der 11. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, ehe du diese Offenbarung wählen kannst.

**Wissen der Vergangenheit (ÜF):** Du kannst die Zeit durchsuchen, um dich an einen Fetzen vergessenen Wissens oder eine Information zu erinnern. Du kannst einen Wurf auf eine Wissensfertigkeit, den du innerhalb der



letzten Minute gemacht hast, wiederholen; du erhältst einen Verständnisbonus gleich deines CH-Modifikators auf den Wurf. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators einsetzen.

**Zeitsprung (ÜF):** Mit einer Bewegungs-Aktion kannst du dich täglich bis zu 3 m pro Stufe als Mystiker teleportieren. Die zurückgelegte Strecke muss sich durch 1,50 m glatt teilen lassen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du musst eine Sichtlinie zu deinem Ziel haben, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Du kannst andere, willige Kreaturen mitnehmen, allerdings verbraucht jede mitgenommene Kreatur ihren eigenen Teil an möglicher Entfernung. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

**Zeitvarianz (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kannst du die Zeit beschleunigen oder verlangsamen, als würdest du *Hast* oder *Verlangsamen* wirken. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und eine weiteres Mal jeweils auf der 12. und der 17. Stufe. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, ehe du diese Offenbarung wählen kannst.

**Letzte Offenbarung:** Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du ein wahrer Meister der Zeit und hörst auf zu altern. Du kannst nicht mehr auf magischem Wege altern und erleidest keine Abzüge auf deine Attribute mehr aufgrund von Alterung. Attributsboni aufgrund von Alterung fallen immer noch an und alle bereits angefallenen Abzüge bestehen weiter. Du kannst nicht aufgrund hohen Alters sterben, kannst aber immer noch getötet werden oder durch einen Unfall, Gift, Krankheit oder andere, von außen einwirkende Effekte sterben. Zusätzlich kannst du einmal am Tag *Zeitstopp* als zauberähnliche Fähigkeit wirken.

## BESESSENER (ARCHETYP)

Manche Mystiker sind von Geistern, Dämonen oder ähnlichen Wesen besessen. Ein besessener Mystiker erlangt seine Kräfte nicht von Gottheiten, sondern von den außerweltlichen Mächten, die durch ihn handeln.

**Empfohlene Mysterien:** Jedes.

**Mystikerfluch:** Ein Besessener muss den Fluch Heimgesucht oder Zungen auf der 1. Stufe wählen.

**Bonuszauber:** *Bauchreden* (1.), *Spinnenklettern* (4.), *Kreischen*\*\* (6.), *Schlafwandeln*\*\* (8.), *Telekinese* (10.), *Gegenstand beleben* (12.), *Göttliches Gefäß*\*\* (16.). Diese Zauber ersetzen die Bonuszauber des Mystikers aus seinem Mysterium.

**Offenbarungen:** Ein Besessener muss die folgende Offenbarung auf der 1. Stufe wählen:

**Zweifacher Geist (ÜF):** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Willenswürfe gegen Verzauberungszauber und -effekte. Auf der 7. Stufe kannst du einen misslungenen Willenswurf einmal am Tag mit einer Augenblicklichen Aktion wiederholen. Du musst das Ergebnis des zweiten Wurfs nehmen, selbst wenn dieses schlechter sein sollte.

## ERLEUCHTETER PHILOSOPH (ARCHETYP)

Der Erleuchtete Philosoph sucht nach Erleuchtung durch Mitgefühl, Maßhaltung und Demut. Indem er den Lehren seiner Philosophie folgt, erlangt er Erleuchtung und wird eins mit dem Universum.

**Gesinnung:** Jede Rechtschaffene.

**Empfohlene Mysterien:** Ahnen, Flammen, Himmel, Holz, Metall, Natur, Stein, Wellen, Wissen, Zeit.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Erleuchteter Philosoph fügt Sprachkunde und alle Wissensfertigkeiten der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Diese ersetzen die zusätzlichen Klassenfertigkeiten seines Mysteriums.

**Bonuszauber:** *Weisheit der Eule* (4.), *Auf Wasser gehen* (6.), *Lügen erkennen* (8.), *Wahrer Blick* (10.), *Windwandeln* (12.), *Ätherischer Ausflug* (14.), *Moment der Eingebung* (16.), *Astrale Projektion* (18.).

Diese Bonuszauber ersetzen die Bonuszauber des Mystikers aus seinem Mysterium.

**Offenbarungen:** Ein Erleuchteter Philosoph muss auf der 7. Stufe die folgende Offenbarung wählen:

**Geistesschärfe (AF):** Wie die Offenbarung des Mysteriums des Wissens (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 55).

**Letzte Offenbarung:** Bei Erreichen der 20. Stufe erlangst du wahre Erleuchtung und wirst eins mit dem Universum. Du erhältst einen Bonus auf alle Rettungswürfe gleich deinem CH-Modifikator. Du wirst immun gegen Entkräftung, Erschöpfung, Übelkeit, Verwirrung und Effekte, die dich kränkeln lassen. Du kannst bei allen Würfeln auf Wissensfertigkeiten 20 nehmen. Solltest du sterben, wirst du 3 Tage später als lebendes Beispiel der Lehren deiner Philosophie wiedergeboren (wie durch *Wiedergeburt*). Dies ersetzt die Letzte Offenbarung des Mysteriums des Mystikers.

## MYSTIKER DER EBENEN (ARCHETYP)

Ein Mystiker der Ebenen hat eine Affinität zu einer der Äußeren Ebenen. Er ist auf mehreren Ebenen des Großen Jenseits zuhause und kann irgendwann selbst ein Externarer werden.

**Empfohlene Mysterien:** Dunkles Firmament, Flammen, Himmel, Steine, Wellen, Wind.

**Bonuszauber:** *Elementen trotzen* (2.), *Elementare Zungen*\*\* (4.), *Zungen* (6.), *Planare Anpassung*\*\* (8.), *Ebenenwechsel* (10.), *Massen-Planare Anpassung*\*\* (12.), *Schattenreise* (14.), *Ätherische Gestalten* (16.), *Tor* (18.). Diese Bonuszauber ersetzen die Bonuszauber des Mystikers aus seinem Mysterium.

**Offenbarungen:** Auf der 1. Stufe musst du eine Äußere Ebene wählen, zu der du eine Verbindung besitzt. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Ein Mystiker der Ebenen muss auf der 3. Stufe die folgende Offenbarung wählen:

**Planare Resistenz (ÜF):** Auf der 3. Stufe erhältst du Energieresistenz 10 gegen eine Art von Energie, die mit deiner ausgewählten Ebene assoziiert wird. Auf der 11. Stufe steigt deine Energieresistenz auf 20.

**Letzte Offenbarung:** Auf der 20. Stufe wirst du zu einem Externaren. Wähle eine äußere Ebene (z.B. der Himmel oder der Abyss). Du erhältst die körperlichen Eigenschaften eines Einheimischen deiner gewählten äußeren Ebene (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Solltest du z.B. den Himmel auswählen, erhältst du engelhafte Merkmale wie einen Heiligenschein und metallische Haut. Diese Veränderungen wirken sich nicht auf die Trefferwürfel, Trefferpunkte, Rettungswürfe, Fertigkeitpunkte, Klassenfertigkeiten oder Talente aus. Du bist fortan ein „Externar (Extraplanar)“, außer du hältst dich auf deiner ausgewählten Ebene auf, wo du ein „Externar (Einheimischer)“ bist. Zudem erhältst du Immunität gegen deine ausgewählte Energieart und Schadensreduzierung 10/Magie. Im Gegensatz zu anderen Externaren kannst du immer noch von den Toten zurückgeholt werden, als wärst du ein Angehöriger deines früheren Volkes.

Dies ersetzt die Letzte Offenbarung des Mysteriums des Mystikers.

## STERNDEUTER (ARCHETYP)

Einige Mystiker suchen eine Antwort in den Mustern der Sterne am Nachthimmel, den Spuren der Kometen und den ewigen Bahnen der Planeten.

**Empfohlene Mysterien** Dunkles Firmament, Firmament, Natur, Wissen, Zeit.

**Klassenfertigkeiten:** Ein Sterndeuter fügt Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Dies ersetzt die zusätzlichen Klassenfertigkeiten seines Mysteriums.

**Bonuszauber:** *Feenfeuer* (2.), *Glitzerstaub* (4.), *Leitstern\*\** (6.), *Wanderndes Sternfunkeln\*\** (8.), *Meteoritenschwarm* (18.).

Diese Bonuszauber ersetzen die Bonuszauber des Mysteriums auf den angegebenen Stufen.

**Offenbarungen:** Ein Sterndeuter muss die folgenden Offenbarungen auf den genannten Stufen wählen:

**Macht der Sterne (ÜF):** Wie die gleichnamige Offenbarung des Mysteriums des Firmaments (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 46). Du musst diese Offenbarung auf der 1. Stufe wählen.

**Sternenkarte (AF):** Wie die gleichnamige Offenbarung des Mysteriums des Firmaments (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 46). Du musst diese Offenbarung auf der 7. Stufe wählen.

## WEISSAGER (ARCHETYP)

Obwohl alle Mystiker über irgendeine Art der Erkenntnis- magie verfügen, ist der Weissager ein wahrer Prophet, der die Dinge so sieht, wie sie wirklich sind oder sein werden.

**Empfohlene Mysterien:** Natur, Wissen, Zeit.

**Bonuszauber:** *Gedanken wahrnehmung* (4.), *Hellhören/Hellsehen* (6.), *Ausspähung* (8.), *Wahrer Blick* (10.), *Sagenkunde* (12.), *Mächtige Ausspähung* (14.), *Vision* (16.), *Sechster Sinn* (18.). Diese Bonuszauber ersetzen die Bonuszauber eines Mystikers aus seinem Mysterium.

**Offenbarungen:** Ein Weissager muss die folgenden Offenbarungen auf den aufgeführten Stufen wählen:

**Natürliche Erkenntnis (AF):** Wie die Offenbarung des Mysteriums der Natur (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 50). Du musst diese Offenbarung auf der 1. Stufe wählen.

**Gabe der Prophezeiung (ÜF):** Einmal am Tag kannst du dich in Trance versetzen, um einen Blick in die Zukunft zu werfen. Diese Trance dauert eine Minute an und darf nicht unterbrochen werden, es ist dir in dieser Zeit nicht erlaubt, andere Aktionen zu unternehmen. Auf der 3. Stufe erhältst du die Vorteile von *Vorahnung* mit einer Genauigkeit von 90%. Auf der 9. Stufe entspricht das erlangte Wissen einem *Heiligen Gespräch*. Keiner dieser Effekte benötigt Materialkomponenten. Du musst diese Offenbarung auf der 3. Stufe wählen.

## ZWEIFACH-VERFLUCHTER (ARCHETYP)

Alle Mystiker sind irgendwie verflucht, doch manche von ihnen tragen eine noch schwerere Bürde. Sie sind zweifach von übernatürlichen oder körperlichen Einschränkungen betroffen, können dafür aber das Schicksal manipulieren und mächtige Erkenntnisse über ihre Mysterien erlangen.

**Empfohlene Mysterien:** Jedes.

**Mystikerfluch:** Ein Zweifach-Verfluchter muss auf der 1. Stufe zwei Flüche wählen. Einer dieser Flüche (nach Wahl des Mystikers) verändert sich niemals im Rahmen des Stufenaufstiegs des Mystikers – so würde ein Mystiker mit dem Fluch *Getrübte Sicht* niemals *Dunkelsicht* 18 m, *Blindgespür* oder *Blindsicht* erlangen. Der andere Fluch bringt die üblichen Vorteile.

**Klassenfertigkeiten** Ein Zweifach-Verfluchter erhält keine zusätzlichen Klassenfertigkeiten durch sein Mysterium.

**Bonuszauber:** *Schlechtes Omen\*\** (2.), *Bürde des Mystikers\*\** (4.), *Verfluchen* (6.). Diese Bonuszauber ersetzen die entsprechenden Bonuszauber des Mysteriums auf den genannten Stufen.

**Offenbarungen:** Ein Zweifach-Verfluchter erhält eine neue Offenbarung auf der 5. und der 13. Stufe zusätzlich zu den gewöhnlichen Offenbarungen, die er auf der 3., 7. usw. Stufe erhält. Ferner kann der Zweifach-Verfluchte aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

**Unglück (AF):** Auf der 1. Stufe kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion eine Kreatur innerhalb von 9 m zwingen, einen gerade erfolgten Wurf mit einem W20 zu wiederholen, ehe das Ergebnis feststeht. Die Kreatur muss das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn dieses schlechter sein sollte als der erste Wurf. Sobald eine Kreatur dieses Unglück erlitten hat, kann sie für ein Tag nicht erneut zum Ziel dieser Offenbarung werden.

**Glück (AF):** Auf der 5. Stufe kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion einen gerade erfolgten Wurf mit einem W20 wiederholen, ehe das Ergebnis feststeht. Du musst das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn dieses schlechter sein sollte als der erste Wurf. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag auf der 5. Stufe und dann ein weiteres Mal am Tag alle 6 Stufen als Mystiker nach der 5. Stufe benutzen.

# PAKTMAGIER

Der Paktmagier ist eine umfangreiche und ungewöhnliche Klasse. Sein herausragendstes Klassenmerkmal ist das Eidolon, ein anpassbares Monster, welches „stets als eine Art fantastische Kreatur erscheint“. – Welche Art von fantastischem Monster liegt beim Spieler. Glücklicherweise gibt es in der Mythologie und im *Pathfinder Rollenspiel* genug Beispiele für fantastische Kreaturen, denen ein Eidolon ähneln könnte – von Fischleuten bis Engeln und von Spinnenzentauren bis hin zu untoten Monstern.

Dieser Abschnitt stellt eine neue aquatische Eidolon-Grundform vor, so dass Spieler schneller Eidolons für Wassereinsätze erstellen können. Um den Eidolonbau zu erleichtern, präsentiert dieser Abschnitt zudem Eidolon-„Modelle“, dabei handelt es sich um vorgestellte Kombinationen aus Grundformen und Listen von Evolutionen, damit ein Eidolon einer bestimmten Art von Kreatur ähnelt. Und abschließend folgen in diesem Abschnitt vier neue Archetypen für Paktmagier.

## AQUATISCHE GRUNDFORM

Neben der zweibeinigen, vierbeinigen und schlangenartigen Grundform steht eine vierte Grundform zu Verfügung: die aquatische Grundform. Diese Grundform folgt allen normalen Regeln für Grundformen und ist auch für die Evolution Reittier verfügbar.

### Aquatisch

**Startspielwerte:** Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 12 m; **RK** +4 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (gut), Willen (schlecht), Zähigkeit (gut); **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 16, GE 12, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Zusätzliche Evolutionen** Biss, Kiemen, Schwimmen (2), Verbesserte Rüstung.

## EIDOLONMODELLE

Ein Eidolon kann nahezu allem ähneln, was sein Paktmagier sich wünscht. Eidolonmodelle sind vorgefertigte Beispiele aus Grundformen und Evolutionen, welche einen einfachen Leitfaden liefern, wie man ein Eidolon mit einem bestimmten Äußeren oder einem bestimmten Thema angepasst erschaffen kann. Ein Modell verändert weder die Art des Eidolons, noch verleiht es ihm besondere Fähigkeiten, die anderen Eidola nicht offenstehen. Es ist im Grunde eine Abkürzung, damit ein Spieler oder ein SL rasch ein Eidolon mit einem bestimmten Aussehen erschaffen kann. Jedes Modell benennt die erforderliche Anzahl an Evolutionspunkten, um ein Eidolon dieses Modelles zu erschaffen. Meistens nimmt dies fast sämtliche verfügbaren Evolutionspunkte in Anspruch, weshalb auch nur das Eidolon eines mächtigen Paktmagiers dem Endergebnis nahekommt. Bei einem niedrigstufigen Paktmagier könnten manche Merkmale des Eidolons rein kosmetischer Natur sein (z.B. die zusätzlichen Köpfe einer Hydra), bis er die nötigen Evolutionspunkte erhält, um sie weiter auszubauen.

Unter Grundform ist die für das jeweilige Modell empfohlene Grundform aufgeführt. Primäre Evolutionen stellen die Liste der Evolutionen dar, mit denen man bei dem Modell beginnen sollte. Sekundäre Evolutionen

dagegen sind eine Aufzählung weiterer Evolutionen, um das Aussehen und die Fähigkeiten des angestrebten Modells zu vervollständigen. Evolutionen, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, sind neue Evolutionen, die später in diesem Abschnitt aufgeführt werden.

### Aboleth

Das Eidolon sieht aus wie eine aquatische Aberration, z.B. ein Aboleth.

**25 Punkte: Grundform** Aquatisch; **Primäre Evolutionen** Reichweite (Tentakel), Tentakel (2); **Sekundäre Evolutionen** Groß, Grundlagenmagie\* (Geisterhaftes Geräusch), *Höhere Magie\** (Einfaches Trugbild), *Niedere Magie\** (Stilles Trugbild), Riesig, Tentakel (2), *Ultimative Magie\** (Mächtiges Trugbild).

### Behir

Dieses Modell erschafft ein vielbeiniges, reptilisches Eidolon, das wie ein Behir aussieht.

**24 Punkte: Grundform** Vierbeiner; **Primäre Evolutionen** Gliedmaßen (Beine), Klettern; **Sekundäre Evolutionen** Ergreifen (Biss), Immunität (Elektrizität), Gliedmaßen (Beine, 3), Groß, Odemwaffe (Elektrizität), Verschlingen.

### Chimäre

Das Eidolon sieht aus wie eine Chimäre – ein Löwe mit Flügeln und zwei zusätzlichen Köpfen, dem eines Drachen und dem einer Ziege. Die Farbe des Drachenkopfes bestimmt die Odemwaffe des Chimären-Eidolons.

**19 Punkte: Grundform** Vierbeiner; **Primäre Evolutionen** Klauen, Kopf\*; **Sekundäre Evolutionen** Biss, Durchbohren, Fliegen, Geruchssinn, Groß, Kopf\*, Odemwaffe.

### Dämon

Das Eidolon hat eine dämonische Erscheinung. Dämonen-Eidola haben keine empfohlene Grundform, da Dämonen nahezu jede Gestalt besitzen können. Ein Marilithdämonen-Eidolon würde die Grundform Schlangenartig besitzen, während ein Vrockdämonen-Eidolon die Grundform Zweibeiner hätte.

**26 Punkte: Grundform** Jede **Primäre Evolutionen** Resistenz (Feuer, Kälte, Säure); **Sekundäre Evolutionen** Biss, Hieb, Klauen oder Tentakel; Fliegen; Dimensionstür\* oder *Ultimative Magie\** (Gasförmige Gestalt oder Stinkende Wolke); *Grundlagenmagie\** (Säurespritzer); *Höhere Magie\** (Dunkelheit oder Unsichtbares sehen); Immunität (Elektrizität); *Magische Angriffe*; *Niedere Magie\** (Gutes entdecken oder Verschwinden); Schadenreduzierung (gut); Zauberesistenz.

## Das Ding aus einer anderen Welt

Das Eidolon besitzt eine Gestalt, die nicht gedacht war, von sterblichen Augen erblickt zu werden. Es sieht aus wie ein Shoggothe, ein Mi-go, eine Sternenbrut oder schlimmeres. Das Ding kann jede Grundform besitzen und über mehrere Mäuler, Augen, Klauen und Tentakel verfügen.

**25 Punkte: Grundform** Jede; **Primäre Evolutionen** Tentakel (3x); **Sekundäre Evolutionen** Biss, Blindespür, Ergreifen (Biss oder Tentakel), Erschütterungssinn, Groß, Immunität (Kälte, Schall), Resistenz (Elektrizität, Feuer, Schall), Verschlingen.

### Drachen

Das Eidolon sieht aus wie ein mittelgroßer Drache. Ein kleines Drachen-Eidolon wäre ein Feendrache oder ein Pseudodrache. Große oder riesige Eidola können erschaffen

werden, indem eine oder mehrere der unten genannten Evolutionen gegen die Evolution Groß ausgetauscht werden.

**26 Punkte: Grundform** Vierbeiner; **Primäre Evolutionen** Klauen, Schwanz, Schwanzschlag; **Sekundäre Evolutionen** Blindgespür, Fliegen, Flügelschlag, Grundlagenmagie\* (jede), Immunität, Magische Angriffe, Niedere Magie\* (jede), Odemwaffe, Unheimliche Ausstrahlung, Zauberresistenz.

## Drinne

Dieses zentaurenartige Eidolon hat den Oberkörper eines Humanoiden und den Unterleib einer Riesenspinne. Der humanoide Oberkörper eines Drinnen-Eidolons ist kleiner als der Spinnenleib. Daher nutzt das Eidolon Waffen, die eine Größenkategorie kleiner sind als seine tatsächliche Größe (Für die meisten Drinnen-Eidola sind das mittelgroße Waffen).

**25 Punkte: Grundform** Vierbeiner; **Primäre Evolutionen** Klettern, Gliedmaßen (Arme); **Sekundäre Evolutionen** Gift, Gliedmaßen (Beine, 2x), Groß, Grundlagenmagie\* (Magie entdecken *oder* Tanzende Lichter), *Niedere Magie\**(Gutes entdecken *oder* Rechtschaffenes entdecken), Spinnennetz, Waffentraining, Zauberresistenz.

## Elementargeist

Das Eidolon sieht aus wie ein Elementargeist, z.B. ein Dschann, Dschinn, Ifrit, Marid oder Schaitan. Die Bewegungsart und -rate, Energieangriffe und Immunität des Eidolons hängen von der Art des erschaffenen Elementargeistes ab. Ein Dschinn besitzt Fliegen, Elektrizitätsangriffe und Immunität gegen Säure, ein Ifrit besitzt Fliegen, Feuerangriffe und Immunität gegen Feuer, ein Marid besitzt Schwimmen, Kälteangriffe und Immunität gegen Kälte, während ein Schaitan Graben, Säureangriffe und Immunität gegen Elektrizität erhält.

**21-23 Punkte: Grundform** Zweibeiner; **Primäre Evolutionen** Grundlagenmagie\* (*Magie entdecken*), Waffentraining; **Sekundäre Evolutionen** Energieangriffe; Fliegen, Graben *oder* Schwimmen; Groß; Höhere Magie\* (Säurepfeil, Sengender Strahl *oder* Unsichtbarkeit); *Immunität*; *Niedere Magie\** (Brennende Hände *oder* Verhüllender Nebel); *Ultimative Magie\** (Gasförmige Gestalt, Nahrung und Wasser erschaffen *oder* Wasser atmen).

## Engel

Das Eidolon sieht aus wie ein himmlisches Wesen, z.B. wie ein Engel, Archont *oder* Azata. Engel-Eidola erscheinen in der Regel als wunderschöne Humanoide mit großen, gefiederten Flügeln.

**24 Punkte: Grundform** Zweibeiner; **Primäre Evolutionen** Resistenz (Feuer *oder* Elektrizität), Waffentraining; **Sekundäre Evolutionen** Dimensionstür\* *oder* Ultimative Magie\* (Schwere Wunden heilen, Tageslicht *oder* Zungen), Fliegen, Grundlagenmagie\* (Stabilisieren), Höhere Magie\* (Mittelschwere Wunden heilen *oder* Unsichtbarkeit), *Immunität* (Kälte *oder* Säure), *Niedere Magie\** (Böses entdecken *oder* Leichte Wunden heilen), Schadensreduzierung (Böses), Zauberresistenz.

## Fee

Das Eidolon sieht aus wie eine Feenkreatur, z.B. eine Dryade, Nymphe, Pixie *oder* ein Satyr. Feen-Eidola erscheinen in der Regel als attraktive Humanoide und können Insekten- *oder* Schmetterlingsflügel haben. Ein aquatisches Feenwesen wie eine Nixe kann erschaffen werden, indem man die

Evolutionen Kiemen und Schwimmen hinzufügt, was zu einem 24-Punkte-Modell führt.

**22 Punkte: Grundform** Zweibeiner; **Primäre Evolutionen** Grundlagenmagie\* (Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken *oder* Tanzende Lichter), Waffentraining; **Sekundäre Evolutionen** Dämmerlicht\*, Dimensionstür\*, Fliegen, Höhere Magie\* (Mittelschwere Wunden heilen *oder* Unsichtbarkeit), *Niedere Magie\** (Verhüllender Nebel *oder* Verschwinden), Schadensreduzierung (Rechtschaffend), Zauberresistenz.

## Geflügelte Schlange

Das Eidolon sieht aus wie eine Schlange mit Flügeln, wie z.B. eine Couatl *oder* Lillend.

**23 Punkte** (Couatl), **26 Punkte** (Lillend); **Grundform** Schlangenartig; **Primäre Evolutionen** Ergreifen, Grundlagenmagie\* (jede); **Sekundäre Evolutionen** Couatl (Fliegen, Gift, Groß, Höhere Magie\* [*Unsichtbarkeit*], Magische Angriffe, Niedere Magie\* [*Böses/Chaos/Gutes/Rechtschaffenes entdecken*], *Ultimative Magie\** [*Gasförmige Gestalt*], Würgen); Lillend (Fliegen, Geschult [*Auftreten*], Gliedmaßen [*Arme*], Groß, Höhere Magie\* [*Dunkelheit* *oder* *Unsichtbarkeit*], Immunität [*Elektrizität*], Magische Angriffe, Niedere Magie\* [*Leichte Wunden heilen*], Resistenz [*Feuer, Kälte*], Waffentraining [*Kriegswaffen*], Würgen).

## Hai

Das sieht aus wie ein schlanker aquatischer Räuber wie z.B. ein Hai *oder* Orka.

**16 Punkte: Grundform** Aquatisch; **Primäre Evolutionen** Ergreifen (Biss), Geruchssinn; **Sekundäre Evolutionen** Blindgespür, Groß, Scharfe Sinne\*, Verbesserte Initiative, Verschlingen.

## Hydra

Das Eidolon sieht aus wie eine vielköpfige Hydra. Dieses Modell erschafft eine fünfköpfige Hydra. Eine Cryohydra *oder* Pyrohydra kann erschaffen werden, indem die Evolutionen Odemwaffe und Immunität hinzugefügt werden, was ein 26-Punkte-Modell ergibt.

**20 Punkte: Grundform** Schlangenartig; **Primäre Evolutionen** Biss, Kopf\*; **Sekundäre Evolutionen** Biss (3x), Groß, Kopf\* (3x), Schnelle Heilung.

## Leibwächter

Das Eidolon sieht aus wie ein humanoide Krieger. Die natürliche Rüstung eines Leibwächter-Eidolons erscheint als metallener Plattenpanzer, ist aber in Wirklichkeit Teil seines Körpers. Leibwächter-Eidolons sind in der Regel mit einer Vielzahl gefährlicher Waffen geübt.

**11 Punkte: Grundform** Zweibeiner; **Primäre Evolutionen** Verbesserte natürliche Rüstung, Waffentraining; **Sekundäre Evolutionen** Attributssteigerung (Stärke), Schnelle Heilung, Waffentraining (Kriegswaffen).

## Lindwurm

Das Eidolon erscheint als mittelgroßer Lindwurm. Große *oder* riesige Lindwürmer können erschaffen werden, indem eine *oder* mehrere Evolutionen gegen die Evolution Groß ausgetauscht werden. Dieses Modell kann ferner für flügellose Drachen wie z.B. einen chinesischen Drachen benutzt werden.



**23 Punkte:** Grundform Schlangenartig; Primäre Evolutionen Klauen, Gliedmaßen (Beine); Sekundäre Evolutionen Fliegen, Fliegen (Magisch), Gift, Immunität, Odemwaffe, Schnelle Heilung, Zauberesistenz.

## Mammut

Das Eidolon ist ein große, mächtige Kreatur mit Stoßzähnen und einem zum Greifen geeigneten Rüssel (präsentiert über die Evolution Tentakel) wie z.B. ein Elefant oder ein Mastodon.

**14 Punkte** (20 Punkte für Riesig): Grundform Vierbeiner; Primäre Evolutionen Durchbohren, Tentakel; Sekundäre Evolutionen Ergreifen (Tentakel), Geruchssinn, Groß, Hieb, Reittier, Riesig, Trampeln.

## Meervolk

Das Eidolon besitzt den Oberkörper eines Humanoiden und den Unterleib eines Fisches. Dieses Modell kann genutzt werden, um einen aquatischen Humanoiden wie einen Angehörigen des Meervolkes oder einen Sahuagin zu erschaffen.

**18 Punkte:** Grundform Aquatisch; Primäre Evolutionen Gliedmaßen (Arme), Schwanz; Sekundäre Evolutionen Blindgespür, Immunität (Kälte), Keine Atmung\*, Klauen oder Zangen, Schwanzschlag, Waffentraining, Waffentraining (Kriegswaffen).

## Nachtmahr

Das Eidolon ist ein feuriges Ross ähnlich einem Nachtmahr und möglicherweise als Reittier geeignet.

**17 Punkte:** Grundform Vierbeiner; Primäre Evolutionen Energieangriffe (Feuer), Hufe\*; Sekundäre Evolutionen Fliegen (Magisch), Groß, Niedere Magie\* (Verhüllender Nebel), Reittier, Resistenz (Feuer), Trampeln.

## Seeschlange

Dieses schlangenartige, aquatische Eidolon sieht aus wie eine Seeschlange oder ein aquatischer Wurm.

**18 Punkte**, (24 Punkte für Riesig): Grundform Schlangenartig; Primäre Evolutionen Kiemen, Resistenz (Feuer), Schwimmen; Sekundäre Evolutionen Ergreifen (Biss und Schwanzschlag), Groß, Immunität (Kälte), Verschlingen, Würgen.

## Teufel

Das Eidolon hat eine teuflische Erscheinung. Teufels-Eidola könnten große Fledermausschwinge besitzen oder magisch fliegen.

**26 Punkte:** Grundform Zweibeiner; Primäre Evolutionen Grundlagenmagie\* (Benommenheit oder Kältestrahl), Magische Angriffe, Resistenz (Kälte oder Säure); Sekundäre Evolutionen Dimensionstür\* oder Ultimative Magie\* (Blitz, Feuerball oder Mächtiges Trugbild), Fliegen, Höhere Magie\* (Einfaches Trugbild, Sengender Strahl oder Unsichtbarkeit), Im Dunkeln sehen\*, Immunität (Feuer), Niedere Magie\* (Brennende Hände oder Gutes entdecken), Schadensreduzierung (Gutes), Zauberesistenz.

## Ungeziefer

Das Eidolon sieht aus wie ein großes Insekt oder anderes Ungeziefer. Wenn man die Evolution Gliedmaßen (Beine) ein weiteres Mal wählt, erschafft man eine Riesenspinne.

**16 Punkte, 18 Punkte** (Spinne), **22 oder 24 Punkte** (Riesig): Grundform Vierbeiner; Primäre Evolutionen Gliedmaßen (Beine), Klettern; Sekundäre Evolutionen Erschütterungssinn, Fliegen, Gift, Schwanz, Spinnennetz, Stachel, Trampeln

## Untoter

Das Eidolon wirkt wie eine untote Kreatur. Es kann ein Skelett, ein Zombie, eine Mumie oder sogar ein körperloser Geist oder ein Schatten sein. Ein Paktmagier mit einem untoten Eidolon muss die Evolution Untote Erscheinung\* auf der 1. Stufe wählen.

**19 Punkte:** Grundform Jede; Primäre Evolutionen Unnatürliche Aura\*, Untote Erscheinung\*; Sekundäre Evolutionen Immunität (Kälte), Kein Atem\*, Körperlose Gestalt\*, Lebensgespür\*, Resistenz gegen Fokussieren\*.

## Zentaur

Das Eidolon hat den Oberkörper eines Humanoiden und den Unterleib eines Vierbeiners (z.B. eines Pferdes). Der humanoide Oberkörper eines Zentauren-Eidolons ist kleiner als der vierbeinige Unterleib. Daher nutzt es Waffen, als wäre es eine Kategorie kleiner als seine aktuelle Größe (Für die meisten Zentauren-Eidola sind das mittelgroße Waffen). Das Zentaurenmodell kann auch genutzt werden, um eine Lamia (ein Zentauren-Eidolon mit dem Oberkörper einer Frau und dem Unterleib eines Löwen) zu erschaffen, indem man die Evolution Hufe durch Klauen ersetzt und zusätzliche Grundlagenmagie\* (Erschöpfende Berührung), Niedere Magie\* (Bauchreden), Höhere Magie\* (Monsterbenommenheit) und Ultimative Magie\* (Mächtiges Trugbild) wählt. Die Lamia ist ein 23-Punkte-Modell.

**13 Punkte:** Grundform Vierbeiner; Primäre Evolutionen Gliedmaßen (Arme), Hufe\*; Sekundäre Evolutionen Groß, Trampeln, Waffentraining, Waffentraining (Kriegswaffen).



## EVOLUTIONEN

Die folgenden neuen Evolutionen kann jedes Eidolon erhalten, welches die Voraussetzungen erfüllt. Zauber, die mit zwei Sternchen (\*\*) markiert sind, befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*.

### Evolutionen des 1. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten 1 Punkt aus dem Evolutionsvorrat des Eidolons:

**Dämmersicht (AF):** Das Eidolon erhält Dämmersicht. Dadurch kann es bei schwachen Lichtverhältnissen doppelt so weit sehen wie ein Mensch.

**Grundlagenmagie (ZF):** Das Eidolon erlernt einen Grundlagenzauber als zauberähnliche Fähigkeit. Wähle einen der folgenden Zauber: *Aufblitzen*, *Benommenheit*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Benommenheit*, *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Stabilisieren* oder *Tanzende Lichter*.

Dieser Zauber kann ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit gewirkt werden. Auf der 4. Stufe kann dieser Zauber drei Mal am Tag gewirkt werden, sofern 2 zusätzliche Evolutionspunkte ausgegeben werden. Die Zauberstufe entspricht den Trefferwürfeln des Eidolons. Der SG für Rettungswürfe ist 10 + CH-Modifikator des Eidolons. Das Eidolon muss einen Charismawert von mindestens 10 besitzen, um diese Evolution erhalten zu können. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, wobei das Eidolon jedes Mal einen neuen Zauber erhält.

**Hufe (AF):** Das Eidolon hat ein Paar scharfer Hufe an den Enden seiner Gliedmaßen, welche ihm zwei Hufangriffe verleihen. Dies sind sekundäre Angriffe. Die Hufe verursachen 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls groß, 1W8 falls riesig). Das Eidolon muss die Evolution Gliedmaßen besitzen, um diese Evolution erhalten zu können. Diese Evolution kann nur auf die Evolution Gliedmaßen (Beine) angewendet werden.

Alternativ kann das Eidolon die Evolution Klauen seiner Grundform mit diesen Hufangriffen ersetzen (dies kostet immer noch 1 Evolutionspunkt). Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, allerdings muss der Eidolon über diese Anzahl der Evolution Gliedmaßen (Beine) verfügen.

**Unnatürliche Aura (ÜF):** Das Eidolon ist offenkundig kein natürliches Geschöpf. Normale Tiere nähern sich dem Eidolon nicht freiwillig, außer der Herr des Tieres schafft einen Wurf auf Mit Tieren umgehen, Reiten oder Tierempathie gegen SG 25.

### Evolutionen des 2. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten jeweils 2 Punkte aus dem Evolutionsvorrat des Eidolons:

**Kopf (AF):** Dem Eidolon wächst ein zusätzlicher Kopf. Das Eidolon erhält durch den Kopf keine zusätzlichen natürlichen Angriffe, allerdings kann dieser Kopf mit Evolutionen versehen werden, die zusätzliche Angriffe hinzufügen (z.B. Biss, Durchbohren oder Odemwaffe). Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden.

**Niedere Magie (ZF):** Das Eidolon erlernt einen niederen Zauber als zauberähnliche Fähigkeit. Wähle einen der folgenden Zauber: *Bauchreden*, *Brennende Hände*, *Böses/Chaotisches/Gutes/Rechtschaffenes entdecken*, *Leichte Wunden heilen*, *Sprachen verstehen*, *Stilles Trugbild*, *Verhüllender Nebel* oder *Verschwinden*\*\*<sup>2</sup>. Dieser Zauber kann ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit gewirkt werden. Auf der 7. Stufe kann dieser Zauber drei Mal am Tag gewirkt werden, indem 2 zusätzliche Evolutionspunkte ausgegeben werden. Die

Zauberstufe entspricht den Trefferwürfel des Eidolons -2. Der SG für Rettungswürfe gegen diesen Zauber ist 10 + ½ TW des Eidolons + CH-Modifikator des Eidolons. Das Eidolon muss mindestens einen Charismawert von 11 besitzen und über die Evolution Grundlagenmagie verfügen, um diese Evolution wählen zu können.

Der Paktmagier muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann. Diese Evolution kann wiederholt gewählt werden, damit erlernt das Eidolon jedes Mal einen neuen Zauber von der obigen Liste.

**Resistenz gegen Fokussieren (AF):** Das Eidolon wird widerstandsfähiger gegen die Fähigkeit eines Klerikers oder Paladins, Energie zu fokussieren. Das Eidolon erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe, um den Effekten fokussierter Energie zu widerstehen. Hierzu gehören auch Effekte, welche sich fokussierter Energie bedienen, wie z.B. das Talent Untote befehligen. Auf der 7. Stufe kann dieser Bonus auf +4 angehoben werden, indem 2 zusätzliche Evolutionspunkte ausgegeben werden. Das Eidolon muss über die Evolution Untote Erscheinung\* verfügen, um diese Evolution wählen zu können.

**Scharfe Sinne (AF):** Der Geruchssinn des Eidolons wird schärfer. Das Eidolon kann andere Kreaturen durch ihren Geruch unter Wasser in einem 54 m-Radius bemerken und Blut im Wasser auf 1,5 km Entfernung entdecken. Das Eidolon muss über die Evolutionen Geruchssinn und Kiemen verfügen, um diese Evolution zu wählen.

**Untote Erscheinung (AF):** Das Eidolon erscheint als eine untote Kreatur und ahmt auch einige der Fähigkeiten und Schwächen eines Untoten nach. Negative Energie heilt das Eidolon, während es durch positive Energie (inklusive der Klerikerfähigkeit Energie fokussieren) verletzt wird. Zauber und Effekte, welche auf Untote wirken oder spezielle Effekte gegen Untote besitzen (wie *Untote befehligen*, *Untote festsetzen* und *Gleißendes Licht*) wirken auf das Eidolon, als wäre es untot. Das Eidolon erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Lähmung und Schlafeffekte. Auf der 7. Stufe kann dieser Bonus auf die Rettungswürfe auf +4 angehoben werden, indem man 2 zusätzliche Punkte aus dem Evolutionsvorrat ausgibt. Auf der 12. Stufe kann dieser Schutz zu Immunität verbessert werden, indem man 2 weitere Punkte ausgibt (der Paktmagier muss zuerst die Verbesserung auf der 7. Stufe bezahlen, ehe die Verbesserung auf der 12. Stufe verfügbar wird).

Obwohl das Eidolon wie ein Untoter wirkt, ist es immer noch ein Externar.

### Evolutionen des 3. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten 3 Punkte aus dem Evolutionsvorrat:

**Höhere Magie (ZF):** Das Eidolon erlernt, einen höheren Zauber als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Wähle einen der folgenden Zauber: *Dunkelheit*, *Einfaches Trugbild*, *Gleiten*\*\*<sup>2</sup>, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Monsterbenommenheit*, *Säurepfeil*, *Schweben*, *Sengender Strahl*, *Spinnenklettern*, *Teilweise Genesung*, *Unsichtbares sehen* oder *Unsichtbarkeit* (nur selbst). Dieser Zauber kann ein Mal am Tag gewirkt werden. Auf der 10. Stufe kann dieser Zauber drei Mal am Tag gewirkt werden, indem man 2 zusätzliche Punkte aus dem Evolutionsvorrat ausgibt. Die Zauberstufe dieser Evolution ist gleich dem Trefferwürfel des Eidolons -2. Der SG für Rettungswürfe gegen diesen Zauber ist 10 + ½ Trefferwürfel des Eidolons + CH-Modifikator des Eidolons. Das Eidolon muss einen Charismawert von mindestens 12 haben und über die



Evolution Niedere Magie verfügen, um diese Evolution erhalten zu können. Der Paktmagier muss mindestens die 7. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, das Eidolon erlernt jedes Mal einen neuen Zauber von der obigen Liste.

**Im Dunkeln sehen (ÜF):** Das Eidolon kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, *Tiefere Dunkelheit* eingeschlossen. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann.

## Evolutionen des 4. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten 4 Punkte aus dem Evolutionsvorrat des Eidolons:

**Dimensionstür (ZF):** Das Eidolon erlernt, *Dimensionstür* als zauberähnliche Fähigkeit einmal am Tag zu wirken. Die Zauberstufe für diese Evolution ist gleich dem Trefferwürfel des Eidolons. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber ist  $10 + \frac{1}{2}$  TW des Eidolons + CH-Modifikator des Eidolons. Das Eidolon muss mindestens einen Charismawert von 14 besitzen, um diese Evolution zu erhalten. Der Paktmagier muss mindestens die 13. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann.

**Kein Atem (AF):** Das Eidolon muss nicht mehr atmen. Es wird immun gegen Effekte, welche Atmung erfordern, z.B. eingeatmete Gifte. Dies verleiht ihm keine Immunität gegen Wolken- oder Gasangriffe, welche keine Atmung erfordern. Der Paktmagier muss mindestens die 11. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann.

**Körperlose Gestalt (ZF):** Einmal am Tag kann das Eidolon für eine Runde pro Stufe seines Paktmagiers als Paktmagier körperlos werden. Während es diese Gestalt annimmt, besitzt es die Unterart Körperlos und die Eigenschaft Körperlos. Es nimmt durch magische körperliche Quellen nur halben Schaden und durch nichtmagische Waffen und Gegenstände gar keinen Schaden. Ebenso fügen seine Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten körperlichen Kreaturen nur halben Schaden zu. Zauber und andere Effekte, die keinen Schaden verursachen, funktionieren normal. Der Paktmagier muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann.

**Lebensgespür (ÜF):** Das Eidolon kann lebende Kreatur innerhalb von 18 m mit Leichtigkeit wahrnehmen und ihren Aufenthaltsort bestimmen, als besäße es die Evolution Blindsight. Das Eidolon muss die Evolution Untote Erscheinung\* besitzen, um diese Evolution erhalten zu können. Der Paktmagier muss mindestens die 11. Stufe erreicht haben, ehe er diese Evolution wählen kann.

**Ultimative Magie (ZF):** Das Eidolon erlernt einen sehr mächtigen Zauber als zauberähnliche Fähigkeit. Wähle einen Zauber von der folgenden Liste: *Arkaner Blick, Blitz, Feuerball, Fliegen, Gasförmige Gestalt, Mächtiges Trugbild, Nahrung und Wasser erschaffen, Schwere Wunden heilen, Stinkende Wolke, Tageslicht, Wasseratmen* oder *Zungen*. Dieser Zauber kann ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit gewirkt werden. Die Zauberstufe dieser Evolution ist gleich den Trefferwürfeln des Eidolons -2. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber ist  $10 + \frac{1}{2}$  TW des Eidolons + CH-Modifikator des Eidolons. Das Eidolon muss mindestens einen Charismawert von 13 haben und über die Evolution Höhere Magie verfügen, um diese Evolution erhalten zu können. Der Paktmagier muss mindestens die 11. Stufe erreicht haben, bevor er diese Evolution wählen kann. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, das Eidolon erlernt jedes Mal einen neuen Zauber von der obigen Liste.

## HORDEN HERBEIGEZAUBERTER MONSTER

Die Archetypen des Brutmeisters und des Meisterbeschwörers können theoretisch fünf, zehn oder noch mehr herbeigezauberte Kreaturen gleichzeitig ins Spiel bringen. Dies ist eine beabsichtigte Eigenschaft dieser Archetypen und bedeutet, dass der Paktmagier möglicherweise zu einem starken Kandidaten für Soloabenteuer mit einem Spieler wird. Bei einem unerfahrenen oder nur wenig erfahrenen Spieler kann ein Kampf mit so vielen Kreaturen auf dem Feld allerdings sehr langwierig werden, so dass andere Spieler gezwungen werden, längere Zeit warten zu müssen, bis sie endlich wieder an der Reihe sind. Es wird daher stark empfohlen, dass SL diese Archetypen nur bei erfahrenen Spielern zulassen oder andernfalls einen Weg wählen, um den Zug des Paktmagiers zu beschleunigen (etwa indem andere Spieler einige der herbeigezauberten Monster kontrollieren).

## BRUTMEISTER (ARCHETYP)

Die meisten Paktmagier gehen mit einem Eidolon einen lebenslangen Bund ein. Der Brutmeister allerdings erschafft eine Bindung zu vielen kleineren Eidola, welche seine Brut bilden. Ein einzelnes Eidolon eines Brutmeisters ist kein erstzunehmender Gegner für das Eidolon eines normalen Paktmagiers, doch die Brut als Ganzes macht durch ihre Masse die Schwäche des einzelnen Eidolons wett.

**Eidolonbrut:** Auf der 2. Stufe zaubert ein Brutmeister statt eines Eidolons zwei kleine Eidola herbei, von denen jedes weniger mächtig ist als der einzelne Eidolon eines normalen Paktmagiers. Jedes Eidolon besitzt eine eigene Grundform, damit verbundene Grundspielwerte und zusätzliche Evolutionen. Unabhängig von der Anzahl der Eidola in der Brut besitzt jedes Eidolon denselben Grundangriffsbonus und dieselben Grundrettungswurfboni, während die übrigen Grundspielwerte zwischen den Eidola aufgeteilt werden inklusive der Trefferwürfel (Minimum 1), Fertigkeitsspunkte, Talente, Rüstungsbonus, ST/GE-Bonus, Evolutionsvorrat (siehe ferner unten) und der Höchstzahl natürlicher Angriffe. Individuelle Eidola in der Brut müssen ihre eigenen Evolutionen erhalten. Sobald ein Brutmeister die Formen und Fähigkeiten seiner Eidola festgelegt hat, können diese nicht mehr geändert werden, bis er in seiner Stufe aufsteigt.

**Beispiel:** Ein Brutmeister der 2. Stufe kann zwei Eidola herbeizaubern. Jedes Eidolon hat 1 TW, GAB +2, bei den guten Rettungswürfen +3 und dem schlechten RW +0. Der Brutmeister entscheidet sich, dem ersten Eidolon 4 Fertigkeitsspunkte, 1 Talent, einen Rüstungsbonus von +1, einen Stärkebonus von +1, 2 Punkte des Evolutionsvorrats und einen Höchstwert von 2 Angriffen zuzukommen zu lassen. Die übrigen 4 Fertigkeitsspunkte, den Rüstungsbonus von +1, den Geschicklichkeitsbonus von +1 und die übrigen 2 Punkte des Evolutionsvorrats erhält das zweite Eidolon, es erhält aber keine Talente und kann nur einen natürlichen Angriff machen.

Der Brutmeister muss alle seine Eidola gleichzeitig fortschicken. Ebenso werden alle Eidola der Brut verbannt, wenn der Brutmeister bewusstlos wird, einschläft oder getötet wird. Jedes Eidolon der Brut wird einzeln auf seine Heimatebene zurückgeschickt, wenn seine Trefferpunkte

auf einen negativen Wert reduziert werden, der höher ist als sein Konstitutionswert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eidolon.

Die folgenden Merkmale sind Merkmale des Archetypen des Brutmeisters. Jene mit demselben Namen wie die Fähigkeit des normalen Paktmagiers haben leicht abweichende Regelungen, funktionieren aber ansonsten wie die gleichnamigen Paktmagierklassenmerkmale und ersetzen sie.

**Brutverbindung (ÜF):** Auf der 2. Stufe bildet ein Brutmeister ein enges Band zu seinen Eidola aus. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Paktmagierfähigkeit Lebensband, der Brutmeister kann aber stets immer nur ein Eidolon vor Schaden schützen, indem er Trefferpunkte opfert. Sollten mehrere Eidola der Brut ausreichend Schaden nehmen, um auf ihre Heimatebene zurückgeschickt zu werden, kann der Brutmeister nur Trefferpunkte opfern, um bei einem von ihnen Schaden zu verhindern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lebensband.

**Sinnesband (ÜF):** Der Brutmeister kann immer nur die Sinne eines Eidola seiner Brut gleichzeitig nutzen.

**Verbündeten schützen (AF):** Der Brutmeister oder ein Verbündeter kann die Boni dieser Fähigkeit nur einmal erhalten, egal wie viele Eidola der Brut sich in Reichweite aufhalten.

**Ruf des Schöpfers (ÜF):** Der Brutmeister kann mit einer Anwendung dieser Fähigkeit immer nur ein Eidolon seiner Brut zu sich rufen.

**Platztausch (ÜF):** Der Brutmeister tauscht seinen Platz mit einem Eidolon seiner Brut bei jedem Einsatz dieser Fähigkeit.

**Große Brut:** Auf der 8. Stufe kann der Brutmeister 4 Evolutionspunkte aus dem Evolutionsvorrat für die Evolution Groß aufwenden. Im Gegensatz zu anderen Evolutionen gibt er diese 4 Punkte aus, ehe er den einzelnen Eidola ihre Evolutionen zuweist (ein Brutmeister der 8. Stufe mit 11 Evolutionspunkten hätte noch 7 Evolutionspunkte, die er unter seinen Eidola verteilen kann). Dies gestattet ihm, zwei mittelgroße Eidola, vier kleine Eidola oder ein mittelgroßes und zwei kleine Eidola herbeizuzaubern.

Auf der 13. Stufe kann ein Brutmeister, welcher die Evolution Groß für seine Brut erworben hat, zusätzliche 6 Evolutionspunkte aus dem Evolutionsvorrat für die Evolution Riesig aufwenden und die übrigen Punkte unter seinen Eidola verteilen. Dies ermöglicht ihm, zwei große Eidola, vier mittelgroße Eidola, acht kleine Eidola oder jede andere Kombination an Eidola herbeizuzaubern (zwei kleinere Eidola zählen als ein Eidolon der nächsten Größenkategorie).

**Mächtiges Verbündeten schützen (ÜF):** Der Brutmeister oder ein Verbündeter kann die Boni dieser Fähigkeit nur einmal erhalten, egal wie viele Eidola der Brut sich in Reichweite aufhalten.

**Bund mit der Brut (ÜF):** Auf der 14. Stufe verbindet sich die Lebensenergie des Brutmeisters mit seiner Brut. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Lebensbund, der Brutmeister kann aber immer nur auf ein Eidolon gleichzeitig Schaden übertragen. Sollte dieses Eidolon genug Schaden nehmen, um auf seine Heimatebene zurückgeschickt zu werden, verbleibt der überzählige Schaden beim Brutmeister und tötet ihn. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lebensbund.

**Verschmelzen (ÜF):** Der Brutmeister kann immer nur mit einem Eidolon seiner Brut zugleich verschmelzen. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie das gewöhnliche Verschmelzen und ersetzt diese Fähigkeit.

## EIDOLONIST (ARCHETYP)

Statt ein Eidolon herbeizuzaubern, welches ihm treu zur Seite steht, verschmilzt der Eidolonist die Essenz seines Eidolons mit seiner eigenen. Statt zweier Kreaturen ist der Eidolonist eine Verschmelzung des Paktmagiers und des Eidolons zu einem Wesen.

**Eidolonverschmelzung:** Ein Eidolonist zaubert die Essenz eines mächtigen Externaren herbei, um diese mit seinem eigenen Wesen zu verschmelzen. Der Eidolonist trägt sein Eidolon wie eine durchsichtige lebende Rüstung. Das Eidolon macht alle Bewegungen des Eidolonisten nach, während der Eidolonist nun alles mit den Sinnen des Eidolons wahrnimmt und auch mit der Stimme seines Eidolons spricht, als wären sie eine Kreatur. Während der Verschmelzung nutzt der Eidolonist die körperlichen Attribute des Eidolons (Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution), behält aber seine geistigen Attributswerte (Intelligenz, Weisheit und Charisma). Der Eidolonist erhält die Trefferpunkte des Eidolons als temporäre Trefferpunkte. Wenn diese Trefferpunkte auf 0 fallen, wird das Eidolon das Eidolon getötet und auf seine Heimatebene zurückgeschickt. Der Eidolonist nutzt den Grundangriffsbonus des Eidolons und erhält die Boni des Eidolons auf Rüstung, natürliche Rüstung und seine Modifikatoren auf Attributswerte. Der Eidolonist erhält ferner Zugang zu den besonderen Fähigkeiten des Eidolons und seinen Evolutionen. Der Eidolonist kann immer noch nicht mehr natürliche Angriffe ausführen als das Eidolon. Das Eidolon besitzt keine eigenen Fertigkeiten oder Talente. Das Eidolon muss mindestens dieselbe Größe besitzen wie der Eidolonist. Das Eidolon muss Gliedmaßen besitzen, damit der Eidolonist Zauber mit somatischen Komponenten wirken kann. Die temporären Trefferpunkte des Eidolons können mit dem Zauber *Eidolonregeneration* wiederhergestellt werden.

Während der Verschmelzung verliert der Eidolonist die Vorteile seiner Rüstung. Außerdem zählt er zugleich als seine ursprüngliche Art und als Externar hinsichtlich von Effekten, welche die Kreaturenart betreffen, wobei stets der für ihn schlimmere Effekt greift. Zauber wie *Fortschicken* oder *Verbannung* wirken normal auf das Eidolon, aber nicht auf den Eidolonisten. Weder der Eidolonist noch sein Eidolon können einzeln als Ziel ausgewählt werden, da sie zu einer Kreatur verschmolzen sind. Der Eidolonist und das Eidolon können keine unabhängigen Aktionen ausführen. Während der Eidolonist mit seinem Eidolon verschmolzen ist, kann er alle seine eigenen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände (bis auf seine Rüstung) benutzen. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie die Paktmagierfähigkeit Eidolon (der Eidolonist kann z.B. seine Fähigkeit Monster herbeizaubern nicht einsetzen, während das Eidolon präsent ist). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eidolon, Sinnesband und Lebensbund.

Die folgenden Klassenfähigkeiten funktionieren bei einem Eidolonisten anders:

**Verschmelzendes Band (ÜF):** Beginnend auf der 1. Stufe bildet der Eidolonist mit seinem Eidolon einen engen Bund. Wenn die temporären Trefferpunkte seines Eidolons auf 0 reduziert werden würden, kann der Paktmagier mit einer Freien Aktion eine beliebige Anzahl seiner eigenen Trefferpunkte opfern. Jeder so geopfert Trefferpunkt verhindert 1 Schadenspunkt beim Eidolon (und verhindert so den Verlust der temporären Trefferpunkte beim Eidolon) und verhindert, dass das Eidolon getötet und auf seine Heimatebene zurückgeschickt wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lebensband.



**Geschützte Verschmelzung (AF):** Auf der 4. Stufe erhält der Eidolonist während seiner Verschmelzung mit seinem Eidolon einen Schildbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbündeten schützen.

**Sprung des Schöpfers (ZF):** Auf der 6. Stufe kann der Eidolonist, wenn er mit seinem Eidolon verschmolzen ist, *Dimensionstür* als zauberähnliche Fähigkeit auf seiner Zauberstufe nutzen. Diese Fähigkeit betrifft nur die Verschmelzung aus Eidolonist und Eidolon. Der Eidolonist kann auf der 6. Stufe diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal am Tag für jeweils weitere sechs Stufen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruf des Schöpfers und Platztausch.

**Mächtige Geschützte Verschmelzung (AF):** Auf der 12. Stufe erhält der Eidolonist während der Verschmelzung mit seinem Eidolon einen Schildbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +4 auf seine Rettungswürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiges Verbündeten schützen.

**Form teilen (ÜF):** Auf der 16. Stufe können sich der Eidolonist und sein Eidolon mit einer Schnellen Aktion in zwei Kreaturen aufspalten: den Eidolonisten und das Eidolon. Beide verfügen über dieselben Evolutionen. Der Eidolonist tritt auf einem zum Eidolon benachbarten Feld hervor, so dies möglich ist. Alle Effekte und Zauber, welche gegenwärtig auf die Verschmelzung Eidolonist-Eidolon wirken, wirken auf den Eidolonisten und das Eidolon. Der Eidolonist kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runde in Höhe seiner Stufe als Paktmagier einsetzen. Er kann diesen Effekt jederzeit mit einer Vollen Aktion beenden. Für die Dauer des Effektes funktioniert das Eidolon wie ein der Stufe des Paktmagiers entsprechendes, normales Eidolon. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verschmelzen.

## EVOLUTIONSMEISTER (ARCHETYP)

Die Evolutionen eines Eidolons zu verändern ist normalerweise ein langwieriger Vorgang. Während ein Paktmagier an Stufen gewinnt, verbesserte sich auch seine Kontrolle über die Fähigkeiten seines Eidolons. Ein Evolutionsmeister jedoch verfügt über größere Macht über die Form seines Eidolons und kann es und seine Fähigkeiten scheinbar ohne Verzögerung verbessern, damit es sich jeder Herausforderung und jeder Bedrohung stellen kann.

**Eidolon mutieren (ÜF):** Auf der 6. Stufe kann ein Evolutionsmeister die Evolutionen seines Eidolons verändern, als hätte er eine Stufe gewonnen. Hierzu muss er ein 24stündiges arkanes Ritual durchführen, welche ununterbrochene Konzentration und Materialkomponenten im Wert von

200 GM x seiner Stufe als Paktmagier erfordert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruf des Schöpfers.

**Grundform verändern (ÜF):** Beginnend auf der 8. Stufe kann der Evolutionsmeister jedes Mal, wenn er eine Stufe erhält, die Grundform seines Eidolons in eine andere Grundform verändern. Sobald die Grundform gewählt ist, ist diese festgelegt, bis der Evolutionsmeister eine weitere Stufe als Paktmagier erlangt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Platztausch.

**Eidolon umwandeln (ZF):** Auf der 12. Stufe kann der Evolutionsmeister *Eidolon umwandeln* einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Diese Fähigkeit hat eine Zauberdauer von einer Minute und ersetzt Mächtiges Verbündeten schützen.

## MEISTERBESCHWÖRER (ARCHETYP)

Die meisten Paktmagier gehen einen Bund mit einem einzelnen, mächtigen Eidolon ein, doch manche Paktmagier wollen eher eine Vielzahl an Kreaturen kontrollieren. Diese Meisterbeschwörer opfern die Macht ihres Eidolons zugunsten der Möglichkeit, Unmengen an außerweltlichen Kreaturen zu ihrer Unterstützung herbeizuzaubern.

**Schwächeres Eidolon:** Die effektive Klassenstufe des Meisterbeschwörers als Paktmagier wird halbiert (Minimum 1), um die Fähigkeiten, die Trefferwürfel, den Evolutionsvorrat und andere Eigenschaften des Eidolons zu bestimmen. Das Eidolon funktioniert ansonsten unverändert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eidolon.

**Beschwörungsmeisterschaft (ZF):** Beginnend auf der 1. Stufe kann ein Meisterbeschwörer *Monster herbeizaubern I* als zauberähnliche Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +5 einsetzen. Der Meisterbeschwörer kann diese Fähigkeit einsetzen, während sein Eidolon herbeigezaubert ist. Nur ein *Monster herbeizaubern* kann wirksam sein, während das Eidolon herbeigezaubert ist. Sollte das Eidolon des Meisterbeschwörers nicht herbeigezaubert sein, wird die Anzahl der Kreaturen, die mit dieser Fähigkeit gleichzeitig herbeigezaubert werden kann, nur durch die tägliche Anzahl an Anwendungen eingeschränkt. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie die Paktmagierfähigkeit *Monster herbeizaubern I*. Abgesehen von diesen Beschränkungen gibt es keine Obergrenze, wie viele *Monster herbeizaubern-* oder *Tor-Zauber* der Meisterbeschwörer zu einem Zeitpunkt aktiv haben kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die normalen Paktmagierfähigkeiten *Monster herbeizaubern I* und *Verbündeten schützen*.

**Verstärkte Herbeizauberung** Auf der 2. Stufe erhält ein Meisterbeschwörer *Verstärkte Herbeizauberung* als Bonustalent. Er muss die Voraussetzungen des Talentes nicht erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Sinnesband*.

## PALADIN

Alle Paladine sind heilige Streiter der Ordnung und des Guten, doch einige geben sich besonderen Aufgaben mit äußerster Eifer hin. Sie schwören mächtig Eide, bestimmte Probleme zu lösen oder dabei zu sterben. Dieser Abschnitt stellt mit dem Eidgebundenen einen neuen Archetypen des Paladin und zeigt Beispiele für Eide auf, welchen ein Paladin dieses Archetyps folgen könnte.

### EIDGEBUNDENER (ARCHETYP)

Obwohl alle Paladine ihre eigenen Verhaltensregeln besitzen, die ihnen entweder durch einen Orden vermittelt, von den Göttern übergeben oder durch eigene Überzeugung inspiriert werden, widmet sich ein Eidgebundener einem einzigen Ziel. Dies verleiht ihm zusätzliche Kräfte, legt ihm aber auch weitere Anweisungen auf, denen er folgen muss. Ein Eidgebundener leistet einen Eid, eine bestimmte Art des Bösen auszulöschen. Dieser mächtige Eid gibt ihm Zugang zu neuen Zaubern und unterstützt oder verändert die typischen Fähigkeiten eines Paladins. Ein Eidgebundener kann mehrere Eide schwören, allerdings dürfen nicht mehrere Eide dasselbe Klassenmerkmal des Paladins verändern oder durch ein alternatives Merkmal ersetzen. Zum Beispiel kann ein Paladin nicht gleichzeitig einen Eid gegen Verderbtheit und einen Eid gegen Drachen leisten, da beide das Klassenmerkmal Aura der Tapferkeit ersetzen.

Paladine, die einen Eid leisten, geben ihrem Gott oder Tempel ein heiliges Versprechen, eine bestimmte, großartige Tat in Verbindung mit dem Eid zu vollbringen. Ein Eidgebundener, der den Eid der Vergeltung leistet, könnte beauftragt werden, einen Orkkriegsherrn zu töten, der seine Heimatstadt niedergebrannt hat, während ein Paladin, der einen Eid gegen den Drachen leistet, beauftragt werden könnte, einen Nichtangriffspakt mit einer Drachenfamilie zu schließen. Wenn ein Paladin sein heiliges Versprechen erfüllt, wird auch der Eid erfüllt und er kann diesen aufgeben, wenn er dies wünscht. Er kann dann einen anderen Eid leisten, zu einem normalen Paladin werden oder einen anderen Archetypen auswählen. Sollte ein Paladin gegen seinen Eid verstoßen, verliert er die mit diesem Eid verbundenen Klassenmerkmale, bis er Buße tut. Sollte er gegen seinen Paladinkodex verstoßen, verliert er die Fähigkeiten seines Eides und seine anderen Paladinfähigkeiten.

Ein Eid führt die folgenden Eigenschaften auf:

**Gottheit:** Manche Eide passen besonders zum Glauben verschiedener Gottheiten; diese Gottheiten sind in dieser Spalte aufgeführt. Andere Gottheiten könnten diese Eide auch erlauben, allerdings gestatten Gottheiten nur selten Eide, welche mit ihren Lehren im Widerspruch stehen.

**Verhaltenskodex:** Der Eidgebundene muss den aufgeführten Richtlinien seines Eides zusätzlich zum Verhaltenskodex seiner Gottheit folgen. In manchen Fällen könnte der Kodex einer Gottheit oder eines Ordens im Widerspruch zu den Richtlinien des Eides stehen – dies bedeutet, dass der fragliche Eid nicht zu einem Paladin dieser Gottheit oder dieses Ordens passt (so wie der Eid gegen den Drachen hinsichtlich eines Gefolgsmannes einer guten Drachengottheit oder eines Ordens auf Drachen reitender Paladine) und nicht von diesem Paladin gewählt werden kann.

**Eidzauber:** Der Eid beeinflusst, welche Magie der Paladin wirken kann. Ein Eidgebundener fügt seiner Paladinzauberliste für jeden Grad einen Zauber hinzu. Der Eid bestimmt, um welche Zauber es sich handelt. Sollte ein Paladin mehrere Eide leisten, werden die Zauber jedes Eides seiner Zauberliste hinzugefügt.

Ein Eidgebundener hat zudem einen zusätzlichen Zauberspruchplatz auf jedem Zauberggrad, den er wirken kann. Dies beinhaltet auch jene Grade, die er nur durch Bonuszauber aufgrund hohen Charismas beherrscht.

In diesen Zauberspruchplätzen kann er seine Eidzauber vorbereiten, so wie ein Kleriker seine Domänenzauber in seinem Domänenzauberplatz. Sollte er mehrere Eide geleistet haben, kann er jeden beliebigen Eidzauber des entsprechenden Grades im passenden Eidzauberplatz vorbereiten. Zauber, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Bandes. Zauber, die mit zwei Sternchen (\*\*) markiert sind, befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*.

### EIDE

Im Folgenden ist eine Auswahl von Eiden für den Paladinarchetypen des Eidgebundenen aufgeführt. Es gibt noch andere Eide, von denen viele auf spezielle Feinde oder Ereignisse innerhalb einer Kampagne ausgerichtet sind (z.B. die Vernichtung einer Assassingilde oder die Zerstörung eines bösen Tempels).

#### Eid der Keuschheit

Ein keuscher Paladin beweist seine Reinheit durch seine Taten und seine Abstinenz von romantischen Aktivitäten. Viele glauben, dass dieser Eid nur den Geschlechtsverkehr betrafte, doch in Wirklichkeit geht es um die romantische Ansicht, dass eine einzelne Person wichtiger sein könnte, als alles Böse in der Welt – und genau dieses egoistische Verhalten sucht der Träger eines Eides der Keuschheit abzulegen. Hierdurch erlangt er reinigende Kräfte.

**Gottheiten:** Iomedae, Sarenrae, Torag.

**Reiner Geist (ÜF):** Auf der 2. Stufe erhält der Eidgebundene einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte und Einbildungen. Zudem erhält er einen Bonus gleich seines CH-Modifikators auf Willenswürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Würde.

**Reiner Körper (ÜF):** Bei Erreichen der 8. Stufe besteht eine Chance von 50%, dass jeder Kritische Treffer oder Hinterhältige Angriff gegen den Eidgebundenen nur normalen Schaden macht, als trüge er eine Rüstung des Bollwerks. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

**Verhaltenskodex:** Lass dich niemals auf eine romantische Beziehung oder eine sexuelle Handlung ein.

**Eidzauber:** 1. - *Furcht bannen*, 2. - *Beichte\*\**, 3. - *Heldenmut*, 4. - *Bewegungsfreiheit*.

#### Eid der Loyalität

Den meisten Paladinen bedeutet ihr Wort alles. Was sie sagen, wird auch getan. Wer diesen Eid leistet, stellt sich diesem Ideal jeden Tag aufs Neue. Das Wort des Eidgebundenen ist ein Versprechen, ein heiliges Band und zudem eine große Macht im Dienst der Ordnung und des Guten. Er geht daher mit seinem Wort sorgfältig um, damit er nichts verspricht, was er nicht auch einhalten kann.

**Gottheiten:** Abadar, Iomedae, Sarenrae, Schelyn, Torag.

**Treueeid (ÜF):** Ab der 1. Stufe kann der Eidgebundene einmal am Tag eine willige Kreatur innerhalb seiner Sichtlinie auswählen und im Rahmen einer Schnellen Aktion zum Ziel



seines Treueids machen. Wenn der Paladin sich benachbart zum Ziel des Treueides befindet, verleiht er ihm einen heiligen Bonus auf Rettungswürfe und Rüstungsklasse gleich seinem CH-Bonus. Der Treueid wirkt eine Minute lang, bis der Paladin ihn mit einer Freien Aktion widerruft oder bis er sich entlädt (siehe unten), abhängig davon, was zuerst eintritt.

Sollte das Ziel von einem Feind getroffen werden und der Paladin sich benachbart zum Ziel aufhalten, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion einen einzelnen Nahkampfgriff gegen diesen Feind machen, dies beendet den Treueid. Auf der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen kann der Paladin seinen Treueid ein weiteres Mal am Tag aussprechen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

**Treuer Wächter (ÜF):** Auf der 8. Stufe kann der Eidgebundene, sofern er sich benachbart zum Ziel seines Treueides befindet und dieses im Nah- oder Fernkampf getroffen wird, den Schlag mit einer Augenblicklichen Aktion auf sich umlenken, so dass der Eidgebundene den Schaden erleidet statt des Zieles des Treueides. Dies beendet den Treueid.

**Verhaltenskodex:** Halte alle deine Versprechen. Gib nie ein Versprechen leichtfertig. Zieh niemals einen Eid zurück.

**Eidzauber:** 1. - *Zorn\*\**, 2. - *Beistand*, 3. - *Hilfreiche Hand*, 4. - *Verständigung*.

## Eid der Vergeltung

Obwohl alle Paladine den Prinzipien der Ordnung und des Guten folgen und diese verehren, müssen auch diese Ideale manchmal eine ruchlose, gefährliche Seite besitzen. Oft obliegt es einem Paladin, Gerechtigkeit in Gestalt der Rache für eine grässliche Versündigung gegen die Ordnung und das Gute walten zu lassen. Diese Eidgebundenen sind stets auf der Jagd nach jenen, die das Böse fördern. Sie sind die Instrumente, welche das endgültige und unanfechtbare Urteil des Himmels vollstrecken.

**Gottheiten:** Iomedae, Torag.

**Zorn fokussieren (ÜF):** Wenn ein Eidgebundener die 4. Stufe erreicht, kann er zwei Anwendungen von seiner Fähigkeit Handauflegen aufgeben, um einmal mehr am Tag Böses niederstrecken nutzen zu können. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt wenn der Eidgebundene die Fähigkeit Böses niederstrecken nicht besitzt. Zorn fokussieren ersetzt Positive Energie fokussieren.

**Mächtige Gerechtigkeit (ÜF):** Ab der 11. Stufe kann ein Eidgebundener Paladin eine Anwendung seiner Übernatürlichen Fähigkeit Böses niederstrecken aufgeben um allen Verbündeten im Umkreis von 3m die Fähigkeit Böses niederstrecken zu gewähren. Sie erhalten allerdings nur den Schadensbonus des Paladins, nicht dessen Angriffsbonus oder die Möglichkeit die Schadensreduzierung zu umgehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Aura der Gerechtigkeit.

**Verhaltenskodex:** Lasse dich niemals vom geringeren Bösen von der Verfolgung gerechtfertigter Vergeltung abbringen.

**Eidzauber:** 1. - *Zorn\*\**, 2. - *Beichte\*\**, 3. - *Segen des Eifers\*\**, 4. - *Zorn der Ordnung*.

## Eid der Wohltätigkeit

Wohltätigkeit ist mehr als Geld einem Tempel oder einem Zweck zu spenden, es ist die reine Notwendigkeit, sich oder etwas zu opfern, um anderen zu helfen.

Wer diesen Eid leistet, schwört, jene zu schützen, die sich nicht selbst schützen können, und die Bedürftigen zu unterstützen. Diese Eidgebundenen sind freigiebig bis zum sprichwörtlichen letzten Hemd. Sie sind die standhaftesten

Freunde und geben, ohne dass man sie bitten muss. Paladine, die den Eid der Wohltätigkeit leisten, übergeben meist ein Fünftel oder mehr der auf Abenteurer erlangten Reichtümer an ihre Tempel oder Gemeinden.

**Gottheiten:** Erastil, Iomedae, Sarenrae, Torag.

**Wohltätige Hände (ÜF):** Auf der 2. Stufe heilt ein Paladin, der diesen Eid geleistet hat, wenn er Hand auflegen nutzt, bei sich selbst 50% weniger, bei anderen aber 50% mehr Trefferpunkte. Wenn er Hand auflegen nutzt, um Untote zu verletzen, verursacht er den normalen Schaden. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie Hand auflegen und ersetzt diese.

**Wohltätige Gnade (ÜF):** Auf der 5. Stufe ist der Eidgebundene bei seinen Gnaden flexibler als andere Paladine. Zu Beginn jedes Tages kann der Eidgebundene seine Gnaden erneut aus der Liste der verfügbaren Gnaden wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttlicher Bund.

**Verhaltenskodex:** Biete stets deine Hilfe guten Kreaturen an, die ihrer bedürfen. Biete stets den Armen und Bedürftigen deine Hilfe an. (In Ansiedlungen erfolgt dies in der Regel, indem der Paladin wohltätigen religiösen Organisationen spendet, statt jedem Bettler auf der Straße ein paar Kupfermünzen zu geben.)

**Eidzauber:** 1. - *Magischer Stein*, 2. - *Reparieren*, 3. - *Magisches Schutzgewand*, 4. - *Zauberkräfte verleihen*.

## Eid gegen Barbarei

Manche Paladine sind Streiter der Ordnung und schwören, gegen die Horden der Goblinoiden, Orks, feindlichen Barbaren und anderer Wilder zu kämpfen, welche die Zivilisation bedrohen. Ebenso schwören sie, jene zu bekämpfen, welche die Gesellschaft von innen heraus bedrohen, wie Diebes- und Assassinengilden. Wer diesen Eid leistet, geht davon aus, gegen viele Kreaturen gleichzeitig kämpfen zu müssen, so dass er besondere Fähigkeiten entwickelt, um gegen solche Massen zu bestehen.

**Gottheiten:** Abadar, Erastil, Iomedae, Torag.

**Heilige Reichweite (ÜF):** Auf der 2. Stufe kann ein Eidgebundener eine Anwendung seiner Fähigkeit Böses niederstrecken nutzen, um seine natürliche Reichweite um 1,50 m für eine Minute auszudehnen. Dies ist nicht mit dem Talent Ausfallschritt kumulativ. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Würde.

**Hordenbrecher (ÜF):** Auf der 11. Stufe fügt der Paladin, wenn er einen bösen Humanoiden mit einem Gelegenheitsangriff trifft, diesem zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu. Wenn er Heilige Reichweite nutzt, kann der Paladin zusätzliche Gelegenheitsangriffe gleich seinem CH-Bonus ausführen. Dies addiert sich zu ähnlichen zusätzlichen Gelegenheitsangriffen aus Quellen wie das Talent Kampfreflexe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

**Verhaltenskodex:** Folge stets dem Hilferuf einer von Wilden bedrohten Gemeinschaft. Sei der Erste, der vortritt, eine Ansiedlung zu verteidigen, und der letzte, der sich zurückzieht.

**Eidzauber:** 1. - *Totenwache*, 2. - *Schutz vor Pfeilen*, 3. - *Hast*, 4. - *Göttliche Macht*.

## Eid gegen Drachen

Wenige Drachen betrachten die kleineren Völker der Welt als ihre Gleichgestellten – für die meisten sind Humanoide entweder Nahrung oder einfach nur lästig. Manche Paladine schwören, andere vor den Schandtaten der Drachenartigen zu beschützen. Manche nehmen auch Drachenblütige (wie Halb-Drachen oder sogar Drachenmeister der Drachenblutlinie)

in ihre Eide auf und tun sich mit Inquisitoren zusammen, um jene aufzuspüren, deren Ahnenreihe die Befleckung drakonischer Magie trägt. Viele Paladine mit diesem Eid sind Draufgänger im Namen des Guten, welche ihre göttliche Kraft so einsetzen, dass sie sich ihren mächtigen Feinden entgegenstellen können.

**Gottheiten:** Abadar, Iomedae, Torag.

**Dem Odem entrinnen (ÜF):** Auf der 4. Stufe erhält der Paladin die Fähigkeit Entrinnen, jedoch nur gegen den Odem von Kreaturen der Kategorie Drache. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Positive Energie fokussieren.

**Göttlicher Bund (ZF):** Dies funktioniert von den genannten Ausnahmen abgesehen, wie die gleichnamige Paladinfähigkeit Göttlicher Bund. Sollte der Paladin einen Bund mit seiner Waffe eingegangen sein, kann er diese Fähigkeit nicht nutzen, um seine Waffe mit den Eigenschaften Gnade, Strahlendes Licht oder Schutz zu versehen, er kann sie aber mit der Eigenschaft Verderben (Drachen) versehen.

Sollte der Paladin einen Bund mit seinem Reittier eingegangen sein, erhält das Reittier die aurabasierenden Immunitäten des Paladins, allerdings schützen die Auren keine Verbündeten mehr. Dies ersetzt die gewöhnliche Fähigkeit Göttlicher Bund.

**Drachentötterhieb (ÜF):** Auf der 20. Stufe wird der Eidgebundene zu einem Überträger heiliger Macht. Seine SR steigt auf 10/Böses. Wenn er Böses niederstrecken nutzt und erfolgreich einen Drachen trifft, wird der Drache zudem zum alleinigen Ziel von *Heiliges Wort*, wobei die Stufe als Paladin +10 als Zauberstufe fungiert. Nachdem der Verbannungseffekt und der Schaden durch den Angriff abgewickelt wurden, endet Böses niederstrecken augenblicklich. Wenn der Eidgebundene die Hand auflegt, um eine Kreatur zu heilen, heilt er die maximal mögliche Menge. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

**Verhaltenskodex:** Töte böse Drachen und andere gefährliche Drachen, auch wenn sie nicht böse sind. Verhindere, dass die Blutlinien anderer Kreaturen mit drakonischer Macht verunreinigt werden. Beschütze die Unschuldigen vor den Schandtaten der Drachen.

**Eidzauber:** 1. - *Person vergrößern*, 2. - *Bärenstärke*, 3. - *Fliegen*, 4. - *Steinhaut*.

## Eid gegen Scheusale

Ein Paladin, der einen Eid gegen Dämonen, Daimonen, Teufel und andere böse Externare leistet, hält ständig Ausschau nach böartigen, infernaln Vorstößen in die Welt der Sterblichen. Diesen tritt er mit rascher Standhaftigkeit entgegen. Oft arbeitet er dabei mit Inquisitoren zusammen und sucht nach Zeichen für Manipulationen und Besitzergreifungen durch Externare.

**Gottheiten:** Iomedae, Sarenrae, Torag.

**Aura des Ankers (ÜF):** Auf der 8. Stufe stört die Aura eines Paladins das extradimensionale Reisen Externarer. Die Aura reicht 6 m weit. Böse Externare, die Fähigkeiten wie *Dimensionstür*, *Ebenenwechsel* oder *Teleportieren* einsetzen, um den von der Aura betroffenen Bereich zu betreten oder zu verlassen, müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Paladin + CH-Modifikator des Paladins schaffen. Bei einem Fehlschlag funktioniert die Fähigkeit nicht, als unterläge der Externar den Effekten von *Dimensionsanker*. Diese Aura funktioniert nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er bewusstlos oder tot ist.

Alternativ kann der Paladin mit einer Augenblicklichen Aktion eine Anwendung seiner Fähigkeit Böses

niederstrecken einsetzen, um *Dimensionsanker* auf einen bösen Externaren innerhalb von 9 m Entfernung zu wirken. Ein solcher zielgerichteter *Dimensionsanker* wirkt sogar fort, wenn der Paladin bewusstlos werden sollte oder stirbt.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

**Heiliges Gefäß (ÜF):** Auf der 9. Stufe kann ein Paladin, der einen Göttlichen Bund mit seiner Waffe unterhält, seinen Göttlichen Bund nutzen, um seine Rüstung oder Schild mit Verbesserungsboni oder den folgenden Eigenschaften für Rüstungen oder Schilde zu versehen: Bollwerk, Schmetterten, Zauberresistenz. Dies verbraucht einen Teil des Bonus gleich der Kosten der Eigenschaften nach den Tabellen 15-4 und 15-5 im *Pathfinder Grundregelwerk*. Der Paladin kann die Boni seiner Fähigkeit Göttlicher Bund zwischen seiner Waffe, seiner Rüstung und seinem Schild nach Belieben verteilen. Diese Fähigkeit hat keine Wirkung bei Paladinen, die einen Bund mit ihrem Reittier eingegangen sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die auf der 9. Stufe erlangte Gnade.

**Verhaltenskodex:** Lass keinen bösen Externaren am Leben, wenn es in deiner Macht steht, ihn zu zerstören. Verbanne Scheusale, die du nicht töten kannst. Treibe das Böse aus jenen, die von Scheusalen besessen sind.

**Eidzauber:** 1. - *Energien widerstehen*, 2. - *Gedanken wahrnehmen*, 3. - *Unsichtbarkeit aufheben*, 4. - *Ebenenwechsel*.

## Eid gegen Untote

Ein Paladin, der diesen Eid leistet, schwört, jeden belebten Leichnam, der ihm begegnet, in den natürlichen Zustand zurückzusetzen und dabei die untote Energie zu zerstören. Einige wenige Paladine, die diesen Eid schwören, wissen, dass nicht alle Untote böse sind, doch viele sind bereit, zusammen mit den bösen Untoten auch neutrale und gute auszulöschen.

**Gottheiten:** Iomedae, Sarenrae, Torag.

**Untote entdecken (ÜF):** Diese Fähigkeit funktioniert wie die Paladinfähigkeit Böses entdecken, nur dass sie Untote entdeckt statt Bösem. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses entdecken.

**Hülle der Geisterhaften Berührung (ÜF):** Auf der 3. Stufe wird die Rüstung des Paladins behandelt, als besäße sie die besondere Eigenschaft Geisterhafte Berührung. Dies wirkt sich nicht auf die Kosten oder Effekte anderer Eigenschaften der Rüstung aus. Auf der 9. Stufe gilt diese Fähigkeit auch für den Schild des Paladins. Die Fähigkeit ersetzt die Gnaden auf der 3. und 9. Stufe als Paladin.

**Aura des Lebens (ÜF):** Auf der 8. Stufe erhält der Paladin einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, die negative Stufen verleihen, und auf Rettungswürfe, um negative Stufen zu überwinden. Alle Verbündeten innerhalb von 3 m erhalten einen Moralbonus von +2 auf diese Rettungswürfe. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er bewusstlos oder tot ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

**Überlegenes Fokussieren (ÜF):** Auf der 11. Stufe kann ein Paladin positive Energie fokussieren, um Untote zu verletzen, indem er eine einzelne Anwendung seiner Fähigkeit Handauflegen einsetzt statt zwei Anwendungen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

**Verhaltenskodex:** Zerstöre alle Untoten. Lege die armen Seelen, die gegen ihren Willen zurückgeholt wurden, zur Ewigen Ruhe. Verhindere, dass Frischverstorbene sich als Untote erheben und segne oder verbrenne die Leiche, wenn nötig.

**Eidzauber:** 1. - *Leiche segnen\**, 2. - *Dunkelsicht*, 3. - *Gleißendes Licht*, 4. - *Untote festsetzen*.

## Eid gegen Verderbtheit

Die merkwürdigen, fremden Wesen, die aus den Tiefen der Erde oder den fremdartigen Orten jenseits der Sterne auftauchen, sind listiger als die sich in alles einmischenden Teufel und zerstörerischer als amoklaufende Horden. Wenn ein Paladin diesen Eid leistet, wird er zu einem Jäger der Aberrationen und beschützt die gewöhnlichen Leute vor diesen bizarren Bedrohungen. Oft gehen solche Paladine im Geheimen vor, da sie keine Panik hinsichtlich ihrer Mission verbreiten wollen. In Städten verfügen sie häufig über unterirdische Stützpunkte, von denen aus sie in Kanalisationen und Passagen zu merkwürdigen Kammer gelangen, in denen Aberrationen hausen.

**Gottheiten:** Abadar, Sarenrae, Schelyn, Torag.

**Aura der Reinheit (ÜF):** Auf der 3. Stufe erhältst du einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte von Aberrationen. Verbündete innerhalb von 3 m erhalten einen heiligen Bonus von +1 auf diese Rettungswürfe. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er bewusstlos oder tot ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Tapferkeit.

**Reinigende Flamme (ZF):** Auf der 11. Stufe kannst du zwei Anwendungen deiner Fähigkeit Böses niederstrecken aufwenden, um deine Waffe für eine Minute in eine reinigende blaue Flamme zu hüllen. Die Flamme verbreitet Licht wie eine Fackel. Aberrationen innerhalb von 6 m Entfernung zur Flamme erleiden einen Malus von -4 auf Angriffswürfe gegen dich und deine Verbündeten. Verbündete innerhalb von 6 m Entfernung zur Flamme erhalten einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte von Aberrationen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

**Zur Hölle jagen (ÜF):** Auf der 20. Stufe wird ein Paladin zu einem Leiter für die Macht seines Gottes. Seine SR steigt auf SR 10/Böses. Wenn er Böses niederstrecken nutzt und

erfolgreich eine Aberration angreift, muss die Kreatur einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Paladin + CH-Modifikator des Paladins schaffen oder sie wird verbannt. Diese Fähigkeit tötet die Kreatur nicht, sondern schickt sie an einen fernen Ort, z.B. in unterirdische Tiefen oder die Tiefen des Alls, falls es eine im Weltall heimische Kreatur ist. Die Kreatur kann aus eigener Kraft für die nächsten 100 Jahre nicht zurückkehren.

Wenn der Paladin positive Energie fokussiert oder einer Kreatur die Hand auflegt, heilt er den höchstmöglichen Betrag. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

**Verhaltenskodex:** Jage Aberrationen und gestatte nicht, dass sie sich frei bewegen oder anderen Schaden zufügen. Zerstöre sie, wenn es dir möglich ist, und verbanne sie, wenn nicht.

**Eidzauber:** 1. - Zielsicherer Schlag, 2. - Gesteigerte Aufmerksamkeit\*, 3. - Hauch des Stumpfsinns, 4. - Immunität gegen Zauber.



## WALDLÄUFER

Waldläufer sind die Herren der Grenzgebiete und ebenso standfeste wie anpassungsfähige Hüter ihrer erwählten Reviere. Wo Druiden in der Natur Trost suchen, belegen Waldläufer die verschwommene Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis. Sie lernen von ihren bevorzugten Geländearten und härten sich selbst ab, bis sie in ihren Revieren an der Nahrungskette ganz oben stehen. Dabei ist es egal, ob sie Späher, Spurenleser, Kopfgeldjäger oder andere Leute sind, die am Rand der Gesellschaft leben.

Die meisten Leute halten Waldläufer für eine andere Art von Krieger, doch tatsächlich verfügen sie zudem noch über viele bedeutsame Zauberfähigkeiten.

Der folgende Abschnitt stellt Jagdfallen vor, einfache, improvisierte Fallen, welche manchmal die magischen Fähigkeiten eines Waldläufers nutzen. Hinzu kommt mit dem Fallensteller ein neuer Archetyp, der ein Experte mit Fallen aller Art ist.

### JAGDFALLEN

Waldläufer sind legendär aufgrund ihrer Fähigkeit, ihre Beute zu jagen und einzufangen. Manche Waldläufer können komplizierte Fallen aus Metallteilen, Pflanzenranken und vielleicht ein wenig spezialisierter Magie wirken. Charaktere können erlernen, solche Fallen zu stellen, indem sie das Talent Jagdfalle oder den Archetypen des Fallenstellers nehmen.

Eine Falle aufzustellen ist eine Volle Aktion, die einen Gelegenheitsangriff provoziert. Eine Falle füllt ein einzelnes Feld zu 1,50 m x 1,50 m und kann nicht in demselben Feld platziert werden, in dem bereits eine Falle steht oder eine magische Falle wie eine Glyphe der Abwehr gestellt wurde. Der Waldläufer benötigt nur einfache Materialien, wie Stoffstreifen, etwas Metall (z.B. einen Dolch, Eisendorn oder ein paar Nägel), etwa 0,30 m Seil oder Pflanzenranke, usw.

Der SG für Würfe auf Wahrnehmung, um solche Fallen zu bemerken, für Mechanismus auszuschalten, um sie zu entschärfen, und für Rettungswürfe, um ihnen auszuweichen, entspricht  $10 + \frac{1}{2}$  Charakterstufe + WE-Bonus des Charakters. Alle Jagdfallen haben Auslöser: Ort und Rücksetzer: Keiner. Jagdfallen sind entweder außergewöhnlich (AU) oder übernatürlich (UE). Außergewöhnliche Fallen sind Art: Mechanisch, übernatürliche Fallen sind Art: Magisch. Einige der weiter unten aufgeführten Fallen können als außergewöhnliche oder magische (übernatürliche) Fallen gestellt werden. Eine außergewöhnliche Falle hat einen Abzug von -2 bei ihrem SG. Eine außergewöhnliche Falle hält sich einen Tag pro Stufe als Waldläufer oder bis sie ausgelöst wird (je nachdem welche Bedingung zuerst eintritt). Eine magische Falle bleibt nur eine Stunde pro Stufe als Waldläufer bestehen oder bis sie ausgelöst wird (je nachdem welche Bedingung zuerst eintritt). Der SG einer Falle sinkt mit jedem vollen Tag (oder jeder vollen Stunde bei magischen Fallen), nachdem sie aufgestellt wurde, um -1. Fallen, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, fügen einer anderen Falle weitere Effekte hinzu oder modifizieren die Effekte einer anderen Falle; ein Waldläufer kann eine Falle dieser Art einer gewöhnlichen Jagdfalle hinzufügen (dies verbraucht eine zusätzliche Anwendung der Fähigkeit Falle).

#### ALARMFALLE\* (AU ODER UE)

##### EFFEKTE

**Effekt** Wenn die Falle ausgelöst wird, erschafft sie einen kurzfristigen, gewaltigen Lärm, welcher der hörbaren Version von Alarm entspricht.

#### BRANDFALLE\* (AU ODER UE)

##### EFFEKTE

**Effekt** Ein Waldläufer kann diese Falle nur einer Feuerfalle hinzufügen. Sollte der Reflexwurf der auslösenden Kreatur misslingen, fängt sie Feuer und nimmt während der nächsten 1W4 Runden zu Beginn ihrer Runde 1W6 Punkte Feuerschaden. Die brennende Kreatur kann einen neuen Rettungswurf mit einer Vollen Aktion versuchen. Wenn sie sich auf den Boden wirft und versucht, das Feuer durch hin- und herrollen zu löschen, erhält sie einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf.

#### EXPLOSIONSFALLE\* (AU ODER UE)

##### EFFEKTE

**Effekt:** Ein Waldläufer kann diese Falle nur einer Feuerfalle hinzufügen. Die Falle explodiert in Flammen, welche alle der Falle benachbarten Felder ausfüllen und Feuerschaden entsprechend  $1W6 + \frac{1}{2}$  Stufe als Waldläufer verursachen (RW Reflex, keine Wirkung). Sollte die Falle als außergewöhnliche Falle konstruiert werden, muss der Waldläufer beim Bau der Falle explosives Material wie z.B. Alchemistenfeuer verwenden.

#### FANGEISEN (AU ODER UE)

##### EFFEKTE

**Effekt** Die Falle schließt sich um eine Gliedmaße oder ein anderes Körperteil der auslösenden Kreatur (RW Reflex, keine Wirkung). Die Kreatur kann sich nicht von der Falle fortbewegen, außer der Waldläufer hat diese mit einer Kette oder ähnlichem verbunden, als er die Falle aufgestellt hat. In diesem Fall kann sich die Kreatur nicht weiter vom Standort der Falle fortbewegen, als es die Länge der Kette o.ä. gestattet.

Die gefangene Kreatur kann mit einem Wurf auf Entfesselungskunst mit einer Vollen Aktion entkommen (SG gleich dem SG der Falle). Die Falle oder ihre Kette verfügt über Trefferpunkte gleich der  $\frac{1}{2}$  Stufe als Waldläufer. Sie kann auch im Rahmen einer Vollen Aktion mit einem Stärkewurf gegen SG 25 aufgebrochen werden. Die Falle kann maximal eine mittelgroße Kreatur festhalten, doch sollten zusätzliche tägliche Anwendungen der Fähigkeit Jagdfalle eingesetzt werden, so steigt die Kapazität der Falle pro Anwendung um eine Größenkategorie. Sollte sich ein hohes Gebäude oder anderes Objekt in der Nähe befinden, kann der Waldläufer die Falle auch so konstruieren, dass die Kreatur in die Luft gehoben wird.

#### FEUERFALLE (AU ODER UE)

##### EFFEKTE

**Effekt** Die Falle explodiert in einer Stichflamme, welche Feuerschaden entsprechend  $1W6 + \frac{1}{2}$  Stufe als Waldläufer bei der auslösenden Kreatur verursacht (RW Reflex, keine Wirkung). Sollte die Falle als außergewöhnliche Falle konstruiert werden, muss der Waldläufer bei Bau der Falle explosives Material wie z.B. Alchemistenfeuer verwenden.

#### FROSTFALLE (UE)

##### EFFEKTE

**Effekt** Die Falle erschafft eine Eisexplosion, welche der auslösenden Kreatur Schaden zufügt und sie einhüllt. Die Kreatur nimmt 1W3 Punkte +  $\frac{1}{4}$  Stufe als Waldläufer Kälteschaden und wird verstrickt und am Boden festgeklebt, ähnlich wie bei einem Verstrickungsbeutel. Ein erfolgreicher

Reflexwurf halbiert den Schaden und hat zur Folge, dass die Kreatur nicht durch das Eis am Boden festklebt. Das Eis hat eine Dicke von 3 cm für jeweils 2 Stufen als Waldläufer (Minimum 1), Härte 0 und 3 TP für jeweils 3 cm Dicke. Es schmilzt in 2W4 Runden.

## GIFTFALLE (AU ODER UE)

### EFFEKTE

**Effekt** Die Falle vergiftet die auslösende Kreatur. Sollte es sich um eine übernatürliche Falle handeln, verursacht das Gift 1W2 KO-Schaden pro Runde für 6 Runden. Sollte es eine außergewöhnliche Falle sein, muss der Waldläufer ihr eine Anwendung eines Giftes beifügen, welches bei Kontakt, Einatmen oder Verwundung wirkt; die Falle nutzt dann die Effekte und den SG des Giftes.

## MARKIERUNGSFALLE\* (AU ODER UE)

### EFFEKTE

**Effekt** Sollte der auslösenden Kreatur ihr Rettungswurf gegen die Falle nicht gelingen, wird sie mit Farb- und/oder Duftstoffen nach Wahl des Waldläufers markiert. Eine Duftstoffmarkierung senkt für Spurenlesen mittels Geruchssinn den SG um 4. Die Markierung kann durch kräftiges Schrubben abgewaschen werden, verblasst von selbst aber auch im Laufe mehrerer Tage.

## SCHNEESTURMFALLE (UE)

### EFFEKTE

**Effekt** Die explodierende Falle erschafft eine Schneexplosion mit einem Radius von 6 m und den Effekten von *Schneesturm*. Der wirbelnde Schnee hält 1 Runde an, während der Boden für 1 Runde pro Stufe als Waldläufer vereist bleibt.

## SCHWARMFALLE (AU ODER UE)

### EFFEKTE

**Effekt** Die Falle entlässt einen Fledermaus-, Ratten- oder Spinnenschwarm, der alle Kreaturen im Bereich der Falle angreift. Der Schwarm bleibt nicht länger als eine Runde pro Stufe als Waldläufer in der Nähe der Falle, ehe er sich auflöst. Sollte es sich um eine außergewöhnliche Falle handeln, muss der Waldläufer die Kreaturen des Schwarmes bereitstellen (dies geschieht meist in einer kleinen Schachtel, einem Käfig oder einer Kiste); diese Kreaturen können verhungern, ehe die Falle ausgelöst wird (eine außergewöhnliche Falle besteht für einen Tag pro Stufe).

## FALLENSTELLER (ARCHETYP)

Ein Fallensteller ist ein Waldläufer, der sich ausschließlich auf den Bau von Fallen konzentriert, statt gewöhnliche Magie zu erlernen. Ein Fallensteller verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

**Klassenfertigkeiten:** Ein Fallensteller fügt Mechanismus ausschalten der Liste seiner Waldläuferklassenfertigkeiten hinzu.

**Fallen finden:** Ein Fallensteller addiert seine halbe Stufe als Waldläufer (Minimum +1) bei allen Würfeln auf Wahrnehmung zum Finden von Fallen und allen Würfeln auf Mechanismus ausschalten hinzu. Ein Fallensteller kann Mechanismus ausschalten nutzen, um magische Fallen auszuschalten.

**Falle:** Auf der 5. Stufe erlernt ein Fallensteller, ein Fangeisen und eine weitere Jagdfalle seiner Wahl zu bauen. Auf der 7. Stufe und dann auf jeder weiteren ungeraden Klassenstufe erlernt er eine weitere Falle. Der Fallensteller

kann täglich eine Anzahl von Jagdfallen in Höhe seiner 1/2 Stufe als Waldläufer + WE-Modifikator bauen. Sobald eine Falle erlernt wurde, kann das Wissen nicht wieder vergessen und durch eine andere Art Falle ersetzt werden. Der Fallensteller kann jede Falle nur einmal erlernen. Dies ersetzt das Klassenmerkmal Zauber des Waldläufers.

Fallensteller erhalten keine Zauber und können auch keine Zauber wirken, sie haben keine Zauberstufe und können keine zauberauslösenden Gegenstände und keine zauberwirkenden Gegenstände benutzen.

**Falle verschießen:** Auf der 10. Stufe kann ein Fallensteller eine magische Jagdfalle an einem Pfeil, Armbrustbolzen oder einer Wurfwaffe befestigen, so dass er die Falle aus der Entfernung aufstellen oder im Rahmen eines direkten Angriffes benutzen kann. Die Falle an dem Geschoss zu befestigen ist Teil der Vollen Aktion, mit der die Falle gebaut wird. Das mit einer Falle versehene Geschoss wird auf normale Weise abgefeuert oder geworfen. Sollte es auf ein Feld abgefeuert werden, wird die Falle behandelt, als hätte der Waldläufer die Falle in diesem Feld aufgestellt, jedoch ist der SG um 5 niedriger als normal. Sollte es auf eine Kreatur abgeschossen werden, erleidet das Ziel Schaden durch die Fernkampfwaffe und wird behandelt, als hätte es die Falle ausgelöst (mögliche Rettungswürfe stehen dem Ziel zu). Der Angriff hat eine maximale Reichweite von 18 m, Modifikatoren wegen Überschreitung der Grundreichweite werden auf den Angriffswurf angewendet. Die Dauer, wie lange die Falle wirksam bleibt, beginnt mit Erschaffung des mit einer Falle versehenen Geschosses, nicht mit der Benutzung.





2

# MAGIE MEISTERN



Und so geschah es, dass die Himmel selbst sich in den letzten Tagen des Thassilonischen Imperiums gegen die Blasphemie aufbäumten. Der Sternenstein stürzte herab und ließ die Welt erzittern. Er jagte die Meere über das Land und löschte beinahe das Licht der Menschheit aus.

Doch selbst in den Trümmern ihrer Nation kämpften die Runenfürsten weiterhin gegeneinander. Von den Reibeisenbergen aus führte der Runenfürst Karzoug harte Schläge gegen die Runenfürstin des Zorns, Alaznist. Während er dabei die Nöte seiner Untertanen ignorierte, trieb er ihr Reich immer weiter unter die Wellen. Und an diesen letzten, sinnlosen Streitereien erkennen wir, dass selbst die mächtigsten Zauberwirker und Magiekundigen von ihren eigenen Sünden zu Fall gebracht werden können.

## EINLEITUNG

Jeder kann Magie wirken. Wenn du ein Zauberbuch aufschlägst und es ernsthaft studierst, kannst du wahrscheinlich ein passabler Magier werden. Wenn du dich mit Leib und Seele einem Gott hingibst – und warum solltest du dies nicht tun angesichts der Vielzahl, aus der du wählen kannst? – könntest du magische Kräfte allein aus deinem Glauben an die Wahrhaftigkeit deines Gottes (und deiner eigenen Taten) gewinnen. Mystiker werden ohne ihre Zustimmung ausgewählt, umherstreifende Waldläufer können auf magische Tricks und Fallen stoßen, Druiden sprechen für die Natur, Hexenmeister erhalten ihre Fähigkeiten als zweifelhafte Gaben notorisch untreuer Ahnen und Barden finden magische Inspiration in ihren Auftritten und ihrer Kunst. Magie ist überall im *Pathfinder Rollenspiel* präsent und viele einflussreiche Persönlichkeiten in Orten und Städten von bedeutender Größe haben einen oder zwei Zauber als Asse im Ärmel.

Dies sind aber nur gewöhnliche Leute, die Zugang zu Magie haben. Einfache Heckenzauberer können gutes Geld damit verdienen, leuchtende Schwerter zu erschaffen, und ein Priester mit der Gabe, gebrochene Knochen zu heilen, ist ein Muss für jede Kirche, die Anhänger sammeln will. Solche alltäglichen Zauberkundigen sind aber kaum der Stoff von Legenden. Jene, die aber als Helden und Legenden in Erinnerung bleiben, statt als einfache Händler und Handwerker, nutzen dieselben Grundlagen, suchen aber nach ausgefalleneren Techniken und schaffen neue Zauber von gewaltiger Macht. Diese Zauberkundigen mit ihren esoterischen Praktiken machen sich selbst einen bedeutenden Namen. Diese mächtigen Künste unterscheiden die Meister von den gewöhnlichen Magieanwendern.

Dieses Kapitel stellt mehrere neue Untersysteme und Richtlinien vor, wie wahre Schüler der magischen Künste ihre Fähigkeiten schärfen und die Grenzen einfacher Zauber und niederer Zauberkundiger überwinden können. Neben Systemen zur Erschaffung von Konstrukten, dem Binden von Externaren und anderem enthält dieser Abschnitt auch gefährliche neue Zustände namens Zauberplagen, welche nur Zauberkundige betreffen. Zudem sind hier Einzelheiten für Spieler und Spielleiter zu finden, wie man neue Zauber für das *Pathfinder Rollenspiel* entwickeln kann, die ausbalanciert und im Vorfeld durchdacht sind, ehe sie am Spieltisch für Unheil sorgen können.

Im Folgenden sind die Hauptthemen und -untersysteme dieses Kapitels aufgeführt.

### Zauberplagen

So wie Zauberkundige fremdartige und außergewöhnliche Fähigkeiten besitzen, die gewöhnlichen Leuten verschlossen bleiben, sind sie auch empfänglich für einzigartige Leiden. Zauberplagen sind besondere Flüche, die nur Zauberkundige und Kreaturen betreffen, welche zauberähnliche Fähigkeiten nutzen. Sie belasten diese mit einer Reihe unglücklicher Zustände, welche nur sehr schwer wieder abgeschüttelt werden können und die das Opfer stark bei der Ausübung seiner

Magie behindern. (Glücklicherweise wurde entdeckt, dass einige dieser Flüche über positive Nebeneffekte verfügen, welche verfluchte Zauberkundige zu ihrem Vorteil nutzen können.) Zauberplagen werden in die Kategorien niederer und höherer Fall unterteilt. Zu ihnen gehören so groteske Zustände wie Hämokulyse, bei dem der Zauberkundige beim Wirken eines Zaubers aus den Augen blutet, bis hin zu weniger auffälligen, aber dafür unangenehmeren Zuständen wie Ätherplage und Zaubersucht. Zauberplagen werden ab Seite 94 umfangreich beschrieben.

### Zauberduelle

Wenn zwei fähige Zauberkundige im Streit aufeinandertreffen, ist das Ergebnis stets eindrucksvoll und oft einfach nur beängstigend. Doch nicht jede Frage der Ehre muss auf dem Schlachtfeld im gewöhnlichen, alles-ist-erlaubt Kampf geklärt werden. Daher legen viele der zivilisierteren Zauberkundigen ihre Streitigkeiten in einer äußerst ritualisierten Form des Kampfes bei, welche als Zauberduell bekannt ist. Hierunter fallen besonders die Angehörigen magischer Universitäten, militärischer Orden und auch Situationen, in denen die Kämpfenden es später bereuen könnten, ihre Gegner zu töten, oder in denen es rein um eine Demonstration der eigenen – überlegenen – Kunstfertigkeit geht. Beispielregeln für ein Zauberduell sind ab Seite 99 zu finden.

### Das Rufen von Externaren

Wie kann ein fähiger Arkanist oder theologischer Wunderwirker seine Fähigkeiten besser unter Beweis stellen, als durch das Herbeizaubern und Binden eines mächtigen Externars als seinen Diener? Egal ob ein Kleriker des Asmodeus, der einen in Ketten liegenden Engel herumzeigt, oder ein Magier, der einen Unvermeidbaren an sich bindet, welcher jene aufsucht und bestraft, die mit dem Magier geschlossene Verträge brechen, Rufer werden von Wesen aller Ebenen gefürchtet und respektiert – und dies aus gutem Grund. Dieser Abschnitt beginnt mit allgemeinen Hinweisen zum Binden von Externaren und liefert dann Informationen zu den diversen Geschenken und Opfergaben, mit denen die Unterstützung der verschiedenen Arten von Externaren – von Akhana Aionen bis hin zu Shoggti Qlipoths gewonnen werden kann. Diese gefährlichen Geheimnisse sind ab Seite 101 zu finden.

### Konstrukte erschaffen und modifizieren

Konstrukte können viel mehr sein als nur schlurfende Golems und ungeschickte, belebte Büros. Jene, die ihr Leben der Entschlüsselung der Geheimnisse der Animationsmagie widmen, haben zahlreiche neue Fähigkeiten entdeckt, mit denen sie ihre Konstrukte versehen können, sowie merkwürdige neue Möglichkeiten, um die Konstrukte selbst zu nutzen. Hier erfährt ihr von neuen Fähigkeiten belebter Gegenstände und wie man einzigartige Konstrukte preislich einschätzen, verändern und reparieren kann. Ihr könnt auch in die wahren Tiefen der Thematik eindringen: Gebt euren Golems Gehirne, um Talente einzulagern, tragt sie als Rüstung, seht durch ihre Augen, zeichnet Runen auf ihre Stirnen, um sie zu schützen, oder verwandelt ihre Gliedmaßen in Geschosse, welche jene zerschmettern oder mit flüssigem Tod übergießen, die sie angreifen. Das Bauen und Modifizieren von Konstrukten beginnt auf Seite 111.



### Neue Vertraute

Ein herausragender Zauberkundiger verdient einen herausragenden Vertrauten. Dieser Abschnitt präsentiert die Spielwerte für eine Reihe neuer Vertrauter mit hohem Wiedererkennungswert, beginnend mit dem Blaugestreiften Oktopus und der Eselsratte bis hin zur Königskrabbe und dem stets beliebten Hausschwein. Diese neuen Diener beginnen auf Seite 117 ihren Kreuzzug mit dem Ziel, zu eurem nächsten arkanen Assistenten zu werden.

### Zauberbücher

Wie in allen gelehrten Gebieten beginnen auch Magier und andere arkane Zauberkundige, die im Rahmen einer akademischen Ausbildung die Macht zu wahrer Größe erlangen, auf den Schultern von Riesen. In diesem Abschnitt präsentieren wir zahlreiche einzigartige Zauberbücher, die jeder arkane Abenteurer als Teil eines Schatzes finden oder vielleicht auch im Rahmen einer gelehrten Queste suchen könnte. Neben Zauberlisten und kurzen Beschreibungen jedes Buches enthält diese Aufzählung auch Vorbereitungsrituale – Vorteile, welche ein Zauberkundiger erlangen kann, indem er seine Zauber mit Hilfe des fragwürdigen Zauberbuches vorbereitet. Doch seid gewarnt: Nicht jeder der Autoren dieser

Bücher reagiert gelassen und freundlich, wenn jemand sein Werk nachahmt. Außerdem tragen manche Zauberbücher gefährliche Schutzzauber, um ihre Seiten gegen neugierige Augen zu verteidigen. Der Abschnitt über neue Zauberbücher beginnt auf Seite 121.

### Zauberwerkstatt

Auch wenn dieses Buch eine Fülle neuer Zauber enthält, kann man nie über genug unterschiedliche Zauber in seinem magischen Arsenal verfügen. Zu den größten Freuden eines Zauberkundigen (aber auch denen eines SL eines Zauberkundigen) gehört es, neue Zauber zu entwickeln, die für einen bestimmten Charakter oder eine Situation einmalig sind. Dieser Abschnitt wirft einen genauen Blick auf den delikaten Balanceakt aus Kunst und Wissenschaft, welcher der Entwicklungsprozess für Zauber ist. Wie viel Schaden sollte ein Zauber eines bestimmten Grades verursachen? Ist ein Zauber, der tötet, mächtiger als einer, der kontrolliert? Welche Arten von Boni sollte ein bestimmter Zauber verleihen? Welche Zauber sind gute Richtwerte, an denen ihr eure neuen Schöpfungen messen könnt, und wo liegen die Grenzen? Die Geheimnisse der Entwickler des *Pathfinder Rollenspiels* harren ab Seite 128 ihrer Entdeckung.

## ZAUBERPLAGEN

Zauberplagen sind seltene und ungewöhnliche magische Zustände, die ausschließlich Zauberkundige und Kreaturen, welche zauberähnliche Fähigkeiten nutzen, betreffen. Zauberplagen sind Flüche, von denen manche ständig wirken und andere sich nur manifestieren, wenn die betroffene Kreatur einen Zauber wirken oder eine zauberähnliche Fähigkeit nutzen will. Eine Kreatur, die weder Zauber wirken kann, noch über zauberähnliche Fähigkeiten verfügt, kann in der Regel von Zauberplagen nicht betroffen werden. Im Gegensatz zu vielen magischen Effekten besteht eine Zauberplage meist auch in einem *Antimagischen Feld* fort, wird in einem solchen Feld aber meist abgeschwächt, da sie meist das Wirken von Magie betreffen.

### Wie steckt man sich mit einer Zauberplage an?

Es gibt viele Wege, wie ein Zauberkundiger sich mit einer Zauberplage anstecken kann. Diese Zustände können durch die Zauber *Mächtiger Fluch* oder *Verfluchen* erlangt werden, aber auch spontan durch eine Reihe ungewöhnlicher Umstände, von denen viele weiter unten aufgezählt werden.

**Von Zauberplagen betroffene Gebiete:** In der Regel ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, durch das Wirken eines Zaubers eine Zauberplage zu übertragen. Es gibt allerdings Gebiete magischer Instabilität, in denen das bloße Wirken von Magie einen Zauberkundigen in Gefahr bringt. Dabei gibt es zwei Hauptarten von Gebieten, die mit Zauberplagen verseucht sind. In von einer schwachen Zauberplage betroffenen Gebieten muss ein Zauberkundiger jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen, um nicht an einer zufällig bestimmten niedere Zauberplage zu erkranken. In von einer starken Zauberplage betroffenen Gebieten muss ein Zauberkundiger einen Willenswurf gegen SG 22 bestehen, um nicht an einer Zauberplage zu erkranken. Aufgrund der fremdartigen und zufälligen Natur dieser Gebiete sind ihre Effekte nicht immer dieselben. Es gibt Gebiete, in denen man sich nur mit einer Art von Zauberplage anstecken kann, und Gebiete, in denen es mit jedem gewirkten Zauber leichter oder schwerer fällt zu widerstehen.

**Flüche und andere Zauber:** Alle Zauberplagen können mittels *Mächtiger Fluch* oder *Verfluchen* auf Zauberkundige übertragen werden. *Verfluchen* kann jede niedere Zauberplage übertragen, während *Mächtiger Fluch* erforderlich ist, um einen Zauberkundigen einer höheren Zauberplage anzustecken. Andere Effekte können eine bestimmte Zauberplage übertragen oder dem Wirkenden erlauben, eine beliebige Zauberplage als Teil des Zaubers zu wählen. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen den Zauber verhindert auch eine Ansteckung mit der Zauberplage.

### Optionale Arten der Ansteckung mit einer Zauberplage

SL können unter den folgenden Ansteckungsarten mit Zauberplagen wählen:

**Antimagisches Feld:** Wenn ein Zauberkundiger erstmals versucht, in einem Antimagischen Feld einen Zauber zu wirken, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass er sich spontan mit einer höheren Zauberplage ansteckt. Der Zauberkundige

muss einen Willenswurf gegen SG 15 + ZS des Antimagischen Feldes oder SG 23 (falls der Effekt keine ZS besitzt) bestehen.

**Arkaner Zauberpatzer:** Wenn ein Zauberkundiger bei einem arkanen Zauberpatzerwurf scheitert, indem er 5% oder niedriger erwürfelt, besteht die Möglichkeit, dass er sich mit einer Zauberplage ansteckt. Der gescheiterte Zauberkundige muss einen Willenswurf gegen SG 15 + Zaubergrad schaffen, oder er infiziert sich mit einer Zauberplage. Ein gescheiterter Zauber des 4. Grades oder niedriger hat eine niedere Zauberplage zur Folge, während ein gescheiterter Zauber des 5. Grades oder höher in einer höheren Zauberplage resultiert.

**Magischen Gegenstand benutzen:** Wenn ein Zauberkundiger beim Versuch, einen magischen Gegenstand zu benutzen, bei seinem Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen eine natürliche 1 würfelt, kann er sich entscheiden, das Risiko einer niederen Zauberplage einzugehen, statt den Gegenstand für die nächsten 24 Stunden nicht aktivieren zu können. Bei einem erfolgreichen Willenswurf tritt keine Wirkung ein, und er bleibt von einer Zauberplage verschont. Der SG beträgt 10 + ZS des Gegenstands.

**Magische Gegenstände herstellen:** Wenn ein Zauberkundiger einen magischen Gegenstand herstellt und beim Fertigkeitwurf zur Erschaffung des Gegenstandes scheitert, kann der SL entscheiden, dass er sich mit einer Zauberplage infiziert, statt einen verfluchten Gegenstand zu erschaffen. Bestimme dabei die Zauberplage zufällig auf der Grundlage der Zauberstufe des Gegenstandes, den der Zauberkundige erschaffen wollte. Bei einer ZS von 10 oder weniger erhält er eine zufällig bestimmte niedere Zauberplage und bei einer ZS von 11 oder mehr eine zufällig bestimmte höhere Zauberplage.

**Teleportationsmissgeschick:** Ein Zauberkundiger, der *Teleportieren* o.ä. wirkt und dabei ein Missgeschick erleidet, kann sich eventuell mit einer Zauberplage infizieren. Der Zauberkundige, welcher den Zauber *Teleportieren* oder einen anderen Teleportationszauber wirkt, muss einen Willenswurf gegen SG 15 + Zaubergrad der Teleportation schaffen, oder er steckt sich mit einer höheren Zauberplage an.

**Zauber zurückwerfen:** Wenn ein Zauberkundiger durch *Zauber zurückwerfen* geschützt ist und eine Kreatur angreift, die unter demselben Schutz steht, entsteht in der Regel ein Resonanzfeld wie in der Beschreibung des Zaubers dargestellt. Stattdessen kann der Zauberkundige, der den ursprünglichen Effekt gewirkt hat, entscheiden, kein Resonanzfeld zu erschaffen, wodurch beide Zauberkundige mit einer höheren Zauberplage infiziert werden. Der Zauber, welcher das Resonanzfeld ausgelöst hätte, verpufft in diesem Fall ohne Auswirkungen.

### Zauberplagen heilen

Obwohl sich die schwereren Symptome einer Zauberplage nur sporadisch manifestieren, ist der Zustand meist langanhaltend und nur schwer zu entfernen. Jede Zauberplage benennt die Bedingungen für ihre Heilung. Zauberplagen können zudem wie Flüche mit *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen* usw. geheilt werden. Der SG des Wurfes auf die Zauberstufe zum Entfernen einer niederen Zauberplage liegt bei 20 und bei einer höheren Zauberplage bei 30. Der SG zur Heilung der Zauberplage sinkt um 1 mit jedem Tag der vergeht (Minimum SG 10). Wenn ein anderer Effekt als ein Zauber zum Brechen von Flüchen genutzt wird, um die Zauberplage zu heilen, hat dies einen Malus von -5 auf seinen Zauberstufenwurf zur Folge. Jede Zauberplage kann automatisch und ohne einen

Wurf auf die Zauberstufe geheilt werden durch *Magische Auftrennung*, *Wunder* oder *Wunsch*.

Die folgenden Tabellen führen niedere und höhere Zauberplagen auf. Wenn du zufällig eine Zauberplage bestimmst, dann würfle auf der passenden Tabelle.

## TABELLE 2-1: ZUFÄLLIGE NIEDERE ZAUBERPLAGE

W10	Ergebnis
1	Hämokulyse
2	Krächzen
3	Magische Übelkeit
4	Persönlichkeitsstörung
5	Ritueller Besessenheit
6	Schwarzauge
7	Unaufmerksamkeit
8	Zauberschleier
9	Zaubersucht
10	Zauberverwirrung

## TABELLE 2-2: ZUFÄLLIGE HÖHERE ZAUBERPLAGE

W10	Ergebnis
1	Ätherplage
2	Blockade
3	Magische Erblindung
4	Namenloser Schrecken
5	Schwindel
6	Wiederholungszwang
7	Zauberblockade
8	Zauberbrand
9	Zauberschwund
10	Würfle zwei Mal auf der Tabelle für Niedere Zauberplagen. Der Zauberkundige ist von beiden Zauberplagen betroffen.

### ZAUBERPLAGENBESCHREIBUNG

Der folgende Abschnitt befasst sich mit den einzelnen Zauberplagen. Die Zauberplagen sind nach Schwere eingeteilt und enthalten die Beschreibung der jeweiligen Effekte und wie man diese beenden kann.

Beachte, dass manche Effekte einer Zauberplage auch durchaus vorteilhaft sein können. Schlaue Zauberkundige können selbst aus der schlimmsten Situation das Beste machen, was durch die positiven Auswirkungen jeder Zauberplage repräsentiert wird. Sollte eine Zauberplage einen Konzentrationswurf auf der Grundlage der Zauberstufe des Effektes verlangen und der Zauberkundige, der eine zauberähnliche Fähigkeit nutzt, keine effektive Stufe besitzen, dann nutze stattdessen die halbe Zauberstufe der zauberähnlichen Fähigkeit.

### Niedere Zauberplage

Im Folgenden werden die häufigsten niederen Zauberplagen aufgeführt und beschrieben:

**Hämokulyse:** Ein Zauberkundiger mit Hämokulyse blutet aus den Augen, wenn er zaubert. Die Menge des Blutes und wie lange die Blutung anhält, hängt vom Grad des Zaubers ab;

der Zauberkundige blutet für 1 Runde pro Zaubergrad. Sollte er in dieser Zeit weitere Zauber wirken, beginnt die Dauer von neuem, sofern der Grad des neuen Zaubers höher ist als der des letzten. Der Anblick der Augen des Zauberkundigen ist entsetzlich, so dass er einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern und von -4 auf Würfe für Bluffen und Diplomatie erhält, solange seine Augen bluten.

Hämokulyse kann mittels Heilung oder Regeneration geheilt werden.

**Krächzen:** Die Kehle oder der Mund des betroffenen Zauberkundigen wird magisch verschlossen. Der Zauberkundige kann kaum verständlich sprechen und selbst das nur unter großen Anstrengungen. Eine derart betroffene Kreatur muss eine Schnelle Aktion aufwenden, um sich aufs Sprechen zu konzentrieren, damit andere sie verstehen können. Zauber mit einer verbalen Komponente unterliegen einer Patzerchance von 20% und der SG des Rettungswurfes gegen jeden sprachabhängigen Zauber, den der Zauberkundige wirkt, ist um 4 gesenkt. Zauberähnliche Fähigkeiten sind von dieser Zauberplage nicht betroffen, da sie keine verbalen Komponenten besitzen. Einer betroffenen Kreatur ist es nicht möglich zu brüllen oder zu schreien.

*Heilung* oder ein ähnlicher Effekt heilt diese Zauberplage. Der Zauberkundige kann die Wirkung der Zauberplage auch für die Dauer des Zaubers *Brüllen* unterdrücken, wobei letzteres den Zustand nicht heilt.

**Magische Übelkeit:** Magische Übelkeit manifestiert sich als so starke Übelkeit, dass ein Zauberkundiger davon sehr beeinträchtigt wird. Bis der Fluch aufgehoben wird, ist ein Zauberkundiger mit dieser Zauberplage am kränkeln. Wenn er einen Zauber wirkt, beginnt er für 1 Runde zu zittern und muss zum Wirken eines Zaubers oder zum Nutzen einer zauberähnlichen Fähigkeit in dieser Zeit einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + (2x Grad des zu wirkenden Zaubers) ablegen. Sollte ihm der Rettungswurf misslingen, sind der Zauber und die zum Wirken erforderliche Aktion für ihn verloren.

Magische Übelkeit ist zwar ein Fluch, verhält sich aber zugleich sehr wie eine Krankheit. Kreaturen, die gegen Krankheiten immun sind, sind auch gegen Magische Übelkeit immun.

Magische Übelkeit kann durch *Krankheit heilen* geheilt werden, aber im Gegensatz zu den meisten Zauberplagen unterliegt dieser Zauber hier keinem Malus von -5 auf die Zauberstufe.

**Persönlichkeitsstörung:** Ein Zauberkundiger mit Persönlichkeitsstörung verfällt in einen leichten Wahnsinn, bei dem er beginnt, sich für jemand anderen zu halten. Während er an Persönlichkeitsstörung leidet, ist der Zauberkundige nicht imstande, Zauber oder Effekte mit der Reichweite Persönlich zu nutzen oder einen Zaubereffekt gegen bzw. auf sich selbst zu richten. Ein Flächenzauber, der ihn ebenfalls erfasst, bei dem die Ziele aber nicht individuell anvisiert werden müssen, funktioniert normal.

Persönlichkeitsstörung kann mittels jeden Effektes geheilt werden, der Verwirrung oder Wahnsinn heilt.

**Ritueller Besessenheit:** Ein mit Ritueller Besessenheit infizierter Zauberkundiger fügt seiner Zauberei unnötige Gesten hinzu. Jeder Zauber ohne die Komponente Gestik (und selbst wenn er mit dem Talent Gestenlos zaubern gewirkt wird) erfordert nun Gestik und jeder Zauber, der bereits Gestik als Komponente enthält, benötigt nun zum Wirken zwei freie Hände statt einer. Zauberähnliche Fähigkeiten erfordern nun ebenfalls Gestik. Dieser zusätzliche Aufwand erhöht den Zeitaufwand folgendermaßen: Wenn bisher nur

eine Schnelle Aktion nötig war, muss der Zauberkundige nun eine Standard-Aktion aufwenden. Ein Zauber, der bisher eine Standard-Aktion benötigte, erfordert nun eine Runde und ein Zauber, der eine Runde zum Wirken braucht, braucht nun zwei Runden. In anderen Fällen verändert sich der Zeitaufwand nicht. Allerdings erhöht die zusätzliche Konzentration die Effizienz der Zauber des Zauberkundigen: Die SG aller Rettungswürfe gegen seine Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten, deren Zeitaufwand aufgrund Rituelier Besessenheit ansteigt, werden um 1 angehoben.

Rituelle Besessenheit kann durch jeden Effekt geheilt werden, der Wahnsinn heilt. Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, sind auch gegen Rituelle Besessenheit immun.

**Schwarzaugen:** Bei einem Zauberkundigen mit Schwarzaugen bildet sich ein nachtschwarzer Überzug über den Augen, welcher seine Fähigkeit, Licht und Dunkel wahrzunehmen, umkehrt. Die Kreatur behandelt Dunkelheit wie helles Licht, schwaches Licht wie normales Licht, dafür aber normales Licht wie schwaches Licht und helles Licht wie Dunkelheit. Schwarzaugen schützt vor Blendung, Erblinden, Muster und andere visuelle Effekte und verleiht dem Zauberkundigen einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen diese Effekte.

Schwarzaugen kann mit jedem Effekt geheilt werden, der Blindheit heilt.

**Unaufmerksamkeit:** Wenn ein Zauberkundiger, der unter dieser Zauberplage leidet, einen Zauber wirkt, muss ihm ein Konzentrationswurf gegen SG 15 + (2x Grad des zu wirkenden Zaubers) gelingen. Sollte ihm dieser Wurf misslingen, erleidet er 1 Punkt nichttödlichen Schadens pro Zaubergrad (bzw. 1 Punkt nichttödlichen Schadens bei einem Zauber des Grades 0 oder 1 Punkt pro 2 Zauberstufen bei zauberähnlichen Fähigkeiten). Dieser nichttödliche Schaden kann auf keine Weise reduziert werden, solange der Zauberkundige unter Unaufmerksamkeit leidet.

Unaufmerksamkeit kann durch *Teilweise Genesung*, *Genesung* und alle anderen Effekte geheilt werden, die Erschöpfung vollständig aufheben. Kreaturen, die gegen nichttödlichen Schaden immun sind, sind auch gegen diese Zauberplage immun.

**Zauberschleier:** Einem unter Zauberschleier leidender Zauberkundigen fällt es schwer, sich mit seinen Zaubern oder zauberähnlichen Fähigkeiten mehr als einmal auf dieselbe Kreatur zu konzentrieren. Nachdem er eine Kreatur zum Ziel eines Zaubers gemacht hat, kann der Zauberkundige keinen weiteren gezielten Zauber mehr auf diese Kreatur wirken, bis der Zauberschleier entfernt oder unterdrückt wurde.

Um einen Zauberschleier zu unterdrücken, muss der betroffene Zauberkundige eine Standard-Aktion aufwenden, um sich zu konzentrieren, wodurch er alle Effekte des Zauberschleiers abschüttelt, bis er erneut einen gezielten Zauber wirkt. Zauberschleier wirkt nur auf Zauber, welche auf Kreaturen zielen, so dass ein Zauberkundiger immer noch Kreaturen mit Flächenzaubern treffen kann.

Zauberschleier kann durch jeden Effekt geheilt werden, der *Verwirrung* oder *Wahnsinn* heilt. Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, sind auch gegen diese Zauberplage immun.

**Zaubersucht:** Ein Zaubersüchtiger gerät durch das Wirken von Magie in Ekstase, leidet aber rasch unter Entzugserscheinungen, sobald er einen Zauber vollendet. Nachdem der Zauberkundige einen Zauber erfolgreich gewirkt hat, erhält er bis zum Beginn seines nächsten Zuges

einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswürfe. In jeder Runde, in der der Zaubersüchtige keinen Zauber wirkt, treten Entzugserscheinungen ein, die ihn bis zum Beginn seines nächsten Zuges kränkeln lassen.

Zaubersucht kann durch jeden Effekt geheilt werden, der *Verwirrung*, *Wahnsinn* oder *Krankheit* heilt. Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, sind auch gegen Zaubersucht immun.

**Zauberverwirrung:** Ein Zauberkundiger, der unter Zauberverwirrung leidet, wirkt andere Zauber, als er eigentlich will. Wenn er erstmals in seinem Zug einen Zauber wirkt oder eine zauberähnliche Fähigkeit nutzt, muss ihm ein Konzentrationswurf mit einem SG von 15 + (2x Zaubergrad des gewirkten Zaubers) gelingen. Bei einem Scheitern muss er einen anderen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit desselben oder niedrigeren Grades auswählen, welche mit demselben Zeitaufwand gewirkt wird. Sollte der Zauberkundige über keinen anderen Zauber oder keine andere zauberähnliche Fähigkeit verfügen, ist die Aktion verloren. Der Zauber, den er ursprünglich wirken wollte, oder die zauberähnliche Fähigkeit, die er eigentlich einsetzen wollte, ist nicht verloren, so dass er später erneut versuchen kann, ihn zu wirken, bzw. sie einzusetzen.

Zauberverwirrung wird durch jeden Effekt geheilt, der *Verwirrung* oder *Wahnsinn* heilt. Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, sind auch gegen diese Zauberplage immun.

## Höhere Zauberplagen

Die folgende Auflistung enthält einige der häufigsten höheren Zauberplagen:

**Ätherplage:** Ein unter der Ätherplage leidender Zauberkundiger verlässt die Realität und kehrt wieder in sie zurück. Jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, verblasst er aus der Realität für eine Anzahl von Runden gleich dem Grad des Zaubers. In dieser Zeit haben alle physischen Angriffe gegen ihn eine Fehlschlagschance von 50% und jeder direkt auf ihn abzielende Zauber verfehlt ihn mit 50%iger Wahrscheinlichkeit. Ferner nimmt er nur halben Schaden durch Flächeneffekte. Seine eigenen physischen Angriffe gehen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% in dieser Zeit fehl, dies gilt auch für alle seine Zauber, die auf Kreaturen zielen. Seine Flächenzauber verursachen nur halben Schaden. Der Zauberkundige wird dabei nicht ätherisch, sondern verlässt die Realität vollständig und kehrt wieder in sie zurück.

Effekte, die Ebenenreisen blockieren, wie *Dimensionsanker*, stabilisieren eine unter der Ätherplage leidende Kreatur für die Dauer ihrer Wirkung.

**Blockade:** Ein unter Blockade leidender Zauberkundiger hat Schwierigkeiten, Zaubereffekte auf seine Verbündeten zu wirken. Wenn er einen Zauber auf einen Verbündeten wirkt, muss ihm ein Konzentrationswurf gegen SG 15 + (2x Zaubergrad) gelingen oder der Zauber geht verloren.

Blockade kann durch einen einstündigen Aufenthalt in einem *Antimagischen Feld* geheilt werden.

**Magische Erblindung:** Jedes Mal, wenn ein Zauberkundiger, der unter dieser Zauberplage leidet, einen Zauber wirkt, wird seine Sicht zunehmend verschwommener, bis er schließlich erblindet. Jedes Mal, wenn der Zauberkundige einen Zauber wirkt, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + Zaubergrad gelingen. Bei einem Misslingen des Wurfes erleidet er einen (kumulativen) Malus von -1 bei sichtbasierenden Würfeln auf Wahrnehmung, bis die Zauberplage geheilt wird. Weitere gescheiterte Rettungswürfe erhöhen den

Malus um 1, bis der Charakter schließlich einen Malus von -4 besitzt – zu diesem Zeitpunkt erblindet er.

Magische Erblindung ist eine schwer zu heilende Zauberplage. Jeder Effekt, der Blindheit heilt, senkt den Malus um 1. Sollte der Malus auf -3 oder besser gesenkt werden, wird die Blindheit aufgehoben, bis dem Zauberkundigen genug Zähigkeitswürfe misslingen, um wieder einen Malus von -4 zu besitzen. Wenn der Malus auf 0 gesenkt wird, heilt dies die Zauberplage.

Blinde Kreaturen und Kreaturen, welche Sicht nicht verwenden, sind gegen Magische Erblindung immun.

**Namenloser Schrecken:** Ein Zauberkundiger, der an Namenlosem Schrecken leidet, glaubt, er würde von fremden Wesen aus fernen Dimensionen oder der Dunkelheit zwischen den Sternen gejagt werden, die langsam seinen Verstand aufzehren. Immer wenn der Zauberkundige einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, erhascht er einen Blick auf seine Verfolger. Ihm muss ein Konzentrationswurf gegen  $SG\ 15 + (2x\ \text{Zaubergrad})$  gelingen, ansonsten ist er für eine Runde pro Zaubergrad erschüttert. Sollte er bereits erschüttert sein, gilt er für die Restdauer des alten oder die Dauer des neuen Effektes, sofern diese länger ist, als verängstigt. Sollte er bereits verängstigt sein, gilt er für die Restdauer des alten oder die Dauer des neuen Effektes, sofern diese länger ist, als panisch. In dieser Zeit kann er nicht zaubern. Immer wenn er in Panik verfällt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass er dauerhaft wahnsinnig wird (wie durch den Zauber *Wahnsinn*, der SL kann aber auch eine andere Form des Wahnsinns aus der Liste auf den Seite 248-249 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs* auswählen).

Ein unter Namenlosem Schrecken leidender Zauberkundiger ist besonders begabt darin, Zauber der Kategorie Furcht oder Chaos zu wirken. Wenn er einen solchen Zauber wirkt, steigt der SG der Rettungswürfe gegen diesen Zauber um 1, er erhält zudem einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu umgehen.

Zauber, welche Furcht unterdrücken, funktionieren gegen Namenlosen Schrecken. Zauber, die Furcht heilen, unterdrücken die Effekte (inklusive der positiven Nebeneffekte) für eine Stunde.

**Schwindel:** Einem unter Schwindel leidender Zauberkundiger wird schwindelig, wenn er zaubert. Jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, dreht sich die Welt um ihn herum. Ihm muss ein Konzentrationswurf gegen  $SG\ 15 + (2x\ \text{Grad des gewirkten Zaubers})$  gelingen. Sollte ihm dieser Wurf misslingen, stürzt er zu Boden und leidet für 1W4 Runden unter einem Malus auf Würfe für Akrobatik, Heimlichkeit, Klettern, Reiten und Schwimmen gleich  $1 + \text{Zaubergrad}$ . Während er unter diesem Malus leidet, muss ihm zudem ein Wurf auf Akrobatik gegen  $SG\ 10$  gelingen, um aus der liegenden Position aufzustehen.



Auf den Zauberkundigen gewirkte *Genesung* unterdrückt diese Zauberplage für 1 Tag.

**Wiederholungszwang:** Ein Zauberkundiger, der unter Wiederholungszwang leidet, entwickelt eine Neigung dazu, alles zu wiederholen. Dies manifestiert sich unterschiedlich, je nachdem, ob Zauber vorbereitet, spontan gewirkt oder zauberähnliche Fähigkeiten verwendet werden. Wenn er Zauber vorbereitet, muss er so viele Zauber, wie ihm möglich ist, mehrfach vorbereiten, was zur Folge hat, dass er jeden Zauber zwei Mal vorbereitet, dafür aber natürlich keine zusätzlichen Zauberplätze zur Verfügung hat. Der einzige Effekt besteht in diesem, seine Vielseitigkeit einschränkende Drang, alles wiederholt vorzubereiten. Sollte es sich um einen spontanen Zauberkundigen oder jemanden, der zauberähnliche Fähigkeiten einsetzt, handeln, muss er denselben Zauber oder dieselbe Fähigkeit in seinem nächsten Zug erneut einsetzen, andernfalls ist er ab dem Ende seines Zuges für 1 Runde benommen. Sobald er zwei Kopien desselben Zaubers hintereinander gewirkt hat oder benommen wurde, setzt sich der Wiederholungszwang zurück und er kann einen anderen Zauber wirken, was den Kreislauf erneut auslöst.

Wiederholungszwang kann für einen Tag durch einen Effekt, der *Verwirrung* oder *Wahnsinn* heilt, unterdrückt werden.

**Zauberblockade:** Ein unter Zauberblockade leidender Zauberkundiger muss feststellen, dass er nicht imstande ist, magische Energien zu manipulieren. Er erhält Zauberresistenz  $10 + (2x\ \text{der Grad des ihm höchstmöglichen Zaubers})$ . Diese Zauberresistenz kann er nicht freiwillig senken. Jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, muss ihm

ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen seine eigene Zauberresistenz gelingen. Bei einem Erfolg wirkt er den Zauber normal und die Zauberresistenz ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges aufgehoben. Bei einem Misserfolg gelingt es ihm nicht, genug magische Energien zu sammeln, um den Zauber zu wirken; der Zauber ist aber nicht verloren, so dass er erneut versuchen kann, ihn zu wirken. Alle Talente und Fähigkeiten, die helfen, Zauberresistenz zu umgehen, helfen auch bei diesem Wurf.

*Genesung* unterdrückt die Zauberblockade für einen Tag.

**Zauberbrand:** Jedes Mal, wenn ein unter Zauberbrand leidender Zauberkundiger einen Zauber wirkt

oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, fühlt sich seine Haut an, als stünde sie in Flammen. Mit einem erfolgreichen Konzentrationswurf gegen  $SG\ 15 + (2x\ \text{Grad des gewirkten Zaubers})$  kann der

Zauberkundige die Schmerzen ignorieren, ansonsten ist er für eine Runde wankend. Während er wankend ist und unter Zauberbrand leidet, steigt der SG aller Rettungswürfe gegen seine Zauber der Kategorie Feuer um 1.

Das Brennen bildet sich der Zauberkundige nur ein. Wenn er gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sein sollte, ist er auch gegen diese

Zauberplage immun und erhält keinen Vorteil beim Wirken von Feuerzaubern.

**Zauberschwind:** Ein unter Zauberschwind leidender Zauberkundiger unterliegt Blackouts beim Zaubern. Er könnte auf nichts mehr reagieren, wirken, als nähme er seine Umwelt von weit weg wahr, katatonisch werden oder sogar das Bewusstsein verlieren. Jedes Mal, wenn er einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit nutzt, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 + Zaubergrad gelingen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zuges benommen zu sein. Sollte ihm der Wurf um 10 oder mehr misslingen, stürzt er stattdessen zu Boden und wird für 1W4 Runden bewusstlos.

Zauberschwind kann für ein Tag mit jedem Effekt unterdrückt werden, der Verwirrung oder Wahnsinn heilt.

### Optional: Vorteile schädlicher Zustände

Ein cleverer Zauberkundiger macht sich seine Erfahrungen zu Nutze, um seine Magie zu stärken. Ebenso wie viele Zauberplagen unter den richtigen Umständen Vorteile bringen, kann dies auch bei den gewöhnlichen Zuständen, die im Anhang 2 des *Pathfinder Grundregelwerks* aufgezählt werden, nach Maßgabe des SL der Fall sein. Falls im Folgenden von einer Zauberpatzerchance gesprochen wird, besteht diese zusätzlich zu allen anderen Würfeln, die für ein erfolgreiches Wirken von Zaubern nötig sind (z.B. Würfe auf die Zauberstufe und Arkane Zauberpatzer aufgrund getragener Rüstung). Dieser Patzerwurf erfolgt im Anschluss an alle anderen Würfe.

**Blind:** Ein blinder Zauberkundiger kann einen Teil der Energie seiner Lichtzauber nutzen, um gegen seinen Zustand anzugehen. Wenn er einen Zauber der Kategorie Licht wirkt, kann er bei diesem Zauber das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eingehen. Sollte er den Zauber erfolgreich wirken, beendet dies auch seine Blindheit.

**Blutung:** Während ein Zauberkundiger unter diesem Zustand leidet, verursachen seine *Wunden zufügen*-Zauber einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Schadenswürfel. Dies gilt nur, wenn mit diesen Zaubern auch Wunden verursacht werden, nicht aber bei der Heilung von Untoten.

**Erschüttert:** Ein erschütterter Zauberkundiger kann einmal am Tag seine eigene Furcht nutzen, um einen einzelnen Zauber der Kategorie Furcht zu verstärken. Wenn er einen solchen Zauber wirkt, steigt der SG des Rettungswurfes gegen den Zauber um 1. Dabei muss er den Zauber selbst wirken, diese Fähigkeit hebt nicht die Zauberstufe eines Zaubers, der mit einem magischen Gegenstand gewirkt wird.

**Geblendet:** Ein geblendeter Zauberkundiger kann die Energie eines Zaubers der Kategorie Dunkelheit nutzen, um gegen seinen Zustand vorzugehen. Wenn ein geblendeter Zauberkundiger einen Zauber der Kategorie Dunkelheit wirkt, kann er das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% dabei eingehen. Sollte er den Zauber erfolgreich wirken, beendet dies zugleich die Blendung.

**Kampfunfähig:** Ein kampfunfähiger Zauberkundiger kann seine Beschwörungszauber der Unterkategorie Heilung mit seiner Furcht vor dem nahen Tod stärken. Einmal am Tag kann ein aufgrund von erlittenem Schaden kampfunfähiger

Zauberkundiger einen einzelnen Beschwörungszauber (Heilung) auf sich selbst wirken und wird dabei behandelt, als wäre seine Zauberstufe um +2 höher als dies tatsächlich der Fall ist. Diese Fähigkeit kann aber nicht die Zauberstufe eines mit Hilfe eines magischen Gegenstandes gewirkten Zaubers erhöhen.

**Ringend:** Ein Zauberkundiger, der in einen Ringkampf verstrickt ist, kann das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eingehen, wenn er einen Berührungsangriffszauber wirkt. Sollte er den Zauber erfolgreich wirken, erhält der Zauberkundige einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf gegen die Kreatur, die ihn im Ringkampf hält.

**Taub:** Ein tauber Zauberkundiger (der nicht von Natur aus taub ist) kann einen Teil der Energie eines Schallzaubers nutzen, um gegen seinen Zustand vorzugehen. Wenn ein tauber Zauberkundiger einen Zauber der Kategorie Schall wirkt, kann er das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% dabei eingehen. Sollte er den Zauber erfolgreich wirken, beendet dies auch seine Taubheit.

**Übelkeit:** Ein unter Übelkeit leidender Zauberkundiger kann einen Teil der Energie eines Beschwörungszaubers (Heilung) nutzen, um gegen seinen Zustand vorzugehen. Wenn ein unter Übelkeit leidender Zauberkundiger einen Beschwörungszauber (Heilung) wirkt, kann er das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% dabei eingehen. Sollte er den Zauber erfolgreich wirken, beendet dies zudem seine Übelkeit.

**Vergiftet oder Kränkelnd:** Einmal am Tag kann ein vergifteter oder kränkelnder Zauberkundiger das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eingehen, wenn er einen einzelnen Zauber wirkt, der den Effekt Vergiftet oder Kränkelnd hervorruft. Bei einem Erfolg steigt der SG des Rettungswurfes gegen den Vergiftet- oder Kränkelnd-Effekt um 2.

**Verstrickt:** Ein verstrickter Zauberkundiger, der einen Energiezauber wirkt, kann das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eingehen. Bei Erfolg ist er nicht länger verstrickt. Sollte er am Boden festkleben, wird seine Bewegung nicht mehr unterbunden, er zählt aber noch immer als verstrickt.

**Verwirrt:** Wenn ein Zauberkundiger verwirrt ist (egal ob vorübergehend oder dauerhaft in Folge des Zaubers *Wahnsinn* oder ähnlichen Effektes), kann er sich während wacher Phasen seine Verwirrung zu Nutze machen. Wenn ein verwirrter Zauberkundiger normal handeln kann, steigt der SG aller Würfe gegen seine Zauber, welche Verwirrung oder Wahnsinn erzeugten Effekte besitzen, um 1. Der Zauberkundige erhält zudem einen Kompetenzbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um mit solchen Zaubern Zauberresistenz zu umgehen.

**Wankend:** Ein wankender Zauberkundiger kann einmal am Tag das Risiko eines Zauberpatzers mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eingehen, wenn er einen einzelnen Zauber wirkt, für den er eine Schnelle Aktion oder eine Standard-Aktion benötigt. Bei Erfolg kann er unmittelbar nach dem Wirken des Zaubers noch eine Bewegungsaktion ausführen.

## ZAUBERDUELLE

Zauberkundigen ist der Kampf nicht fremd, doch es gibt einen gewaltigen Unterschied zwischen dem Chaos eines gewaltigen Nahkampfes, bei dem Dutzende wilder Monster den Zauberkundigen in Stück reißen wollen, und einem zivilisierten Duell zwischen Rivalen, die einen Streit beilegen wollen. Diese Duelle können natürlich ebenso gefährlich, ja, tödlich sein, doch die mit ihnen verbundenen Regeln sorgen für ein völlig anderen Kampfstil: beiden Kämpfern ist es möglich, mit Leichtigkeit anzugreifen und sich zu verteidigen, sodass die wahre Befähigung und Macht eines jeden Teilnehmers den Sieger bestimmt.

### Ein Duell beginnen

Ein Zauberduell ist eine Form des Kampfes, doch im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Kampf müssen alle Teilnehmer sich freiwillig beteiligen und den Regeln des Duells unterwerfen. Sollte eine Seite diese Regeln brechen, verliert sie automatisch, egal wie sehr die Lage zu ihrem Vorteil stehen sollte. Unternimmt diese Seite weitere aggressive Handlungen, gelten fortan die gewöhnlichen Kampfregeln.

Die Regeln eines Duells zwischen Zauberkundigen sind meist sehr einfach, können von den Teilnehmern aber verändert und modifiziert werden, sofern beide Seiten zustimmen. Solche Gespräche finden in der Regel vor dem Duell statt, sodass beide Seiten sich vorbereiten können, doch wie bei allen Elementen eines Duells ist dies nicht immer der Fall. Die meisten Duelle bedienen sich der folgenden einfachen Regeln:

- Jeder Teilnehmer muss allein kämpfen und kann keine Hilfe von außen erhalten. Ausnahmen sind Vertraute oder andere Kreaturen, zu denen ein Teilnehmer einen Bund unterhält.
- Jeder Teilnehmer muss Magie benutzen. Nah- oder Fernkampfaffen sind verboten. Ausnahmen sind Gegenstände, zu denen ein Teilnehmer einen Bund unterhält, sowie Waffen, die Zauber wirken können, z.B. Zauberzepter.
- Der Einsatz von herbeigezauberten oder anderweitig beschworenen Kreaturen ist verboten, außer solche Kreaturen sollen sich im Rahmen des Duells im Interesse der Teilnehmer bekämpfen, statt einen Duellgegner anzugreifen. Solche Kreaturenduelle sind unter Beschwörern, Druiden und Paktmagiern üblich.
- Das Duell dauert an, bis einer der Zauberkundigen bewusstlos wird oder es aus anderen Gründen nicht mehr fortführen kann. Zauber wie *Person festhalten* beenden ein Duell nicht, wohl aber z.B. *Fleisch zu Stein*, sofern dem Ziel der Rettungswurf misslingt. Manche Duelle gehen bis zum Tod und enden erst, wenn ein Duellant oder ein ganzes Team zu einem rauchenden Häuflein Asche reduziert wurde.

### Das Duell

Ein Duell funktioniert weitestgehend wie ein gewöhnlicher Kampf. Es gibt aber einige wichtige Ausnahmen, welche dafür sorgen, dass die Begegnung interessanter und fordernder wird.

Da Duelle stets geplant und erwartet werden, gibt es keine Überraschungsrunde. Manche Duelle beginnen aber auch so, dass die Gegner einander gegenüberstehen und darauf warten, dass der jeweils andere zuckt oder ihn der Mut verlässt. In solchen Fällen ersetze den Initiativwurf mit einem Wurf auf Bluffen, Einschüchtern oder Motiv erkennen. Welche Fertigkeit zur Anwendung kommt, bestimmen die Teilnehmer. Dies spiegelt ihren persönlichen Ansatz bei einem Duell wider.

Zu Beginn jeder Runde überprüfen die Teilnehmer den Status des Duells (der SL sollte diese Überprüfung bei seiner Verfolgung der Initiativreihenfolge einbinden). Solange die Teilnehmer sich einig sind, das Duell fortführen zu wollen, geht es weiter. Sollte einer der Teilnehmer sich zurückziehen, endet das Duell sofort für alle, selbst wenn andere es



fortführen wollen. Der Teilnehmer oder die Seite, welche das Duell beendet, gilt als Verlierer des Duells. Die übrigen Teilnehmer können sich einigen, das Duell fortzuführen, dies gilt dann allerdings als eigenständiges neues Duell, an dem derjenige nicht beteiligt ist, der sich aus dem letzten Duell zurückgezogen hat.

Jeder Duellteilnehmer kann normal handeln, wenn er an der Reihe ist. Sollte er einen Zauber wirken, muss dieser entweder ihn selbst treffen oder zum Ziel haben oder einen der anderen Beteiligten, egal ob es sich dabei um einen Verbündeten oder einen Gegner handelt. Ein sich duellierender Magier könnte z.B. nicht *Hast* auf seine Verbündeten außerhalb des Duells wirken und sich selbst ausnehmen, wohl aber den Zauber auf sich und seine Verbündeten wirken. Dies gilt auch für offensive Zauber wie *Feuerball* - der sich duellierende Zauberkundige muss einen seiner Duellgegner unter den Zielen seines Zaubers haben und kann den Zauber nicht auf nahe Kreaturen wirken, die nicht zu seinen Duellgegnern gehören.

Neben den gewöhnlichen Aktionen, die ein sich duellierender Zauberkundiger in jeder Runde ausführen kann, steht jedem Teilnehmer eine besondere Gegenzauber-Aktion zu, welche als Duellgegenzauber bezeichnet wird. Näheres folgt.

## Duellgegenzauber

Jedem Duellteilnehmer steht in jeder Runde einmal eine besondere Aktion zu, die als Duellgegenzauber bezeichnet wird. Ein Duellgegenzauber ähnelt einem Gegenzauber, ist aber leichter einzusetzen: Wenn ein Duellgegner versucht, einen Zauber zu wirken, kann der Zauberkundige, der das Ziel dieses Zaubers ist, mit einer Freien Aktion einen Wurf auf Zauberkunde ausführen, der SG liegt bei 15 + Zauberggrad. Bei Erfolg identifiziert er den gegnerischen Zauber und kann einen Duellgegenzauber versuchen. Bei einem Misserfolg ist ihm dies gegen diesen Zauber nicht möglich.

Ein Duellgegenzauber ist eine Augenblickliche Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Um einen Duellgegenzauber zu versuchen, muss der gegenzaubernde Duellant einen Zauber oder Zauberplatz eines Grades gleich oder höher des gewirkten Zaubers verbrauchen. Charaktere, die Zauber spontan wirken (wie Barden und Hexenmeister) müssen ferner genau bestimmen, welchen Zauber sie als Gegenzauber nutzen. Der gegenzaubernde Duellant muss dann einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen einen SG von 15 + Zauberstufe des Zaubers schaffen. Im Gegensatz zur richtigen Gegenzauber-Aktion, welche eine vorbereitete Aktion erfordert, ist der Erfolg auch dann nicht garantiert, wenn man eine genaue Kopie des gewirkten Zaubers als Gegenzauber nutzt. Der Zauberkundige, der den Gegenzauber versucht, erhält einen Bonus oder Malus auf seinen Wurf abhängig vom Grad des benutzten Zauberplatzes und dem benutzten Zauber – siehe Tabelle 2-3. Bei einem erfolgreichen Wurf, hat der Gegenzauber Erfolg; der gewirkte Zauber hat keine Wirkung und ist verloren. Andernfalls treten die üblichen Auswirkungen des Zaubers ein und der Duellant, der ihn mittels seines Gegenzaubers aufhalten wollte, erleidet einen Malus von -2 auf seine Rettungswürfe gegen den Zaubereffekt.

Alternativ kann ein Zauberkundiger *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* als Duellgegenzauber nutzen. In

diesem Fall muss er den gewirkten Zauber nicht identifizieren und kann einen Zauber jeden Grades kontern, ihm muss aber ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 11 + Zauberstufe des gewirkten Zaubers gelingen. Sollte *Magie bannen* genutzt werden, findet keiner der Situationsmodifikatoren in Tabelle 2-3 Anwendung. Da sich für einen Gegenzauber bereitzumachen eine eigene Aktion ist, kann ein Duellant sich entscheiden, in derselben Runde einen Gegenzauber vorzubereiten und einen Duellgegenzauber zu versuchen. Dies ist aber nur sinnvoll, wenn der Teilnehmer mehreren Gegnern oder jemandem mit Schnell zaubern oder anderen Fähigkeiten gegenübersteht, welche das Wirken von zwei Zaubern in derselben Runde gestatten.

## TABELLE 2-3: DUELLGEGENZAUBER-MODIFIKATOREN

Situation	Modifikator auf den Wurf
Zauber gehört zu einer anderen Schule	-2
Zauber gehört zur selben Schule, ist aber nicht der gleiche Zauber	+2
Zauber hat einen höheren Grad als der Zauber, gegen den er eingesetzt wird	+1 pro Grad Unterschied
Zauber ist derselbe Zauber wie jener, der gekontert werden soll	+10

## Duellergebnisse

Obwohl Duelle wie alle anderen Arten des Kampfes behandelt werden, dienen sie in der Regel der Beilegung von Streitigkeiten zwischen Kollegen oder Rivalen und sollen meist nicht mit dem Tod eines oder mehrerer Beteiligten enden. Daher werden sie in der Regel um einen bestimmten Preis ausgetragen. In Arkanen Akademien bestimmt der Ausgang eines Duells oft darüber, wer einen bedeutenden Lehrstuhl besetzt, ebenso wie Schüler sich um wertvolle Preise duellieren. An manchen Orten sind Zauberduelle so häufig, dass für sie eigene Arenen und andere Bereiche konstruiert werden.

Solche Duellhöfe enthalten manchmal besondere Magie, die bei Duellen aktiviert wird und jeden Schaden in nicht-tödlichen Schaden umwandelt, sowie Magie verhindert oder umkehrt, welche einen Gegner augenblicklich töten oder ihm dauerhaften Schaden zufügen würde. Dies soll nicht heißen, dass es nicht auch zu Unfällen kommt – mehr als ein Schüler hat schon eine Hand, ein Auge oder gar sein Leben in einem solchen „sicheren“ Feld verloren ...

Unabhängig von den Bedingungen sind die meisten Duelle ernsthafte Angelegenheiten, bei denen die Beteiligten Stolz, Ehre, Schätze und zuweilen sogar das Leben aufs Spiel setzen, um zu siegen. Während böse Duellanten vielleicht betrügen und jedes Schlupfloch zu ihrem Vorteil ausnutzen, betrachtet der edlere Duellant den Wettstreit als Möglichkeit, seine Überlegenheit und Fähigkeit auf dem Schlachtfeld zu beweisen, indem er nur auf seine Magie und Schläue zurückgreift.

## DAS RUFEN VON EXTERNAREN

Zu den mächtigsten Werkzeugen eines Zauberkundigen gehören herbeigezauberte Kreaturen, die seinen Anweisungen folgen. Die stärksten Zauber rufen mächtige Verbündete herbei, die nicht aus sterblichem Fleisch bestehen. Sie reichen bis in die Tiefen der Hölle hinab, bis zu den Bergspitzen des Himmels hinauf und zu sogar noch seltsameren Orten jenseits des Horizonts. Ein Zauberkundiger, der nach dem Wissen und der Macht anderer Ebenen strebt, muss die Stärken und Schwächen seiner Ziele unter Kontrolle halten, da ihm ansonsten ein weit-aus schlimmeres Schicksal bevorsteht, als ihm auf der Materiellen Ebene ereilen könnten. Ein Zauberkundiger, der solche Kreaturen rufen will, dabei aber den Bedürfnissen seines herbeigezauberten Gefangenen nicht nachkommt, könnte sich aus seiner Realität herausgerissen und zum Spielzeug der grausamsten Folterknechte des Multiversums degradiert wiederfinden. Daher will er sicherlich nicht die Kontrolle verlieren.

### EXTERNARE HERBEIRUFEN

Der erste Schritt beim Herbeizaubern extra-planarer Unterstützung besteht darin, sich die Methode zu überlegen, wie man die Externare zur Materiellen Ebene bringen will. Sollte der Zauberkundige ein Kleriker sein, dürfte der Zauber seiner Wahl *Verbündeter aus den Ebenen* sein, während Magier, Hexenmeister und Paktmagier sich in erster Linie auf *Bindender Ruf* verlassen oder auch *Monster herbeizaubern*, welches eine Kontrolle ermöglicht, ohne die Kreaturen zuerst rufen zu müssen. Allerdings bindet keine dieser Methoden den Externaren zwangsläufig an die Bedürfnisse des Zauberkundigen. Ein weiser Zauberkundiger verbessert seine Herbeizauberung daher mit zusätzlichen Ermutigungen, welche meist aus Geschenken oder Verträgen bestehen.

### Kleriker und Mystiker

Für Kleriker und Mystiker ist das Herbeizaubern und Rufen von Externaren viel leichter als für arkane Zauberkundige. Ein Kleriker bittet mittels eines der *Verbündeter aus den Ebenen*-Zaubern seine Gottheit, ihm eine gleichgesonnene Kreatur zu entsenden. Dieser Externar steht in den Diensten des Gottes, und seine Wünsche, Bedürfnisse und Ziele stimmen meist mit den Zielen des Klerikers überein oder gehen zumindest in dieselbe Richtung. Der Kleriker muss mit dem Diener der Gottheit um dessen Bezahlung feilschen, ehe der Externar ihm einen Dienst erweist – Gold, magische Gegenstände, Geschenke, Opfergaben oder Versprechen des Klerikers, bestimmte Ziele des herbeigezauberten Verbündeten zu erreichen, sind die gängigen Zahlungsmittel. Je größer und umfangreicher die Aufgabe ist, umso höher ist die erforderliche Bezahlung. Das Minimum liegt bei 100 GM in Waren oder Dienstleistungen, doch zuweilen steigt der verlangte Lohn in den Bereich Tausender Goldmünzen

– und manchmal verweigert sich der Verbündete auch, wenn die Aufgabe zu gefährlich oder unter seiner Würde ist.

### Magier, Hexenmeister und Paktmagier

Die arkane Methode zum Rufen von Externaren ist viel schwieriger: Zuerst muss ein Rufer eine Falle erschaffen, dabei handelt es sich um einen nach innen gerichteten *Schutzkreis*. Meist besteht der Kreis aus einer Bannsubstanz, welche für den Externaren, den er herbeizaubern will, ein Anathema, also gewissermaßen ein spirituelles Gift, darstellt. Der Rufer muss diesen Kreis vor jeder Störung beschützen, da selbst die kleinste Variation in seinen Energien den Kreis unterbricht und der herbeigezauberten Kreatur die Flucht ermöglicht. Daher befinden sich die Verstecke der meisten Rufer in hohen Türmen oder tiefen Gewölben, weit ab von Zugluft oder Ungeziefer.

Wenn ein arkaner Zauberkundiger die Worte des *Bindenden Rufes* ausspricht, kann der Externar mit einem Willenswurf widerstehen, wobei ihm seine Zauberresistenz nicht hilft. Falls ihm der Rettungswurf misslingt, zieht ihn der *Schutzkreis* unweigerlich in die Falle. Dort kann der Externar einen Wurf auf seine

Zauberresistenz gegen die Zauberstufe des Zauberkundigen ausführen, versuchen mittels Teleportationsmagie zu fliehen oder den Zauber zu überwinden, indem er seine spirituelle Präsenz in die Waagschale wirft und einen Charismawurf gegen SG 15 + ½ Zauberstufe + Charismamodifikator des Zauberkundigen macht. Wenn dem Externaren einer dieser drei Würfe gelingt, bricht er aus der Bindung aus. Ein glücklicher Rufer erleidet hierbei keinen zusätzlichen Schaden, wenn der genervte Externar einfach geht. Dies ist aber nicht immer der Fall, da manche Externare sich gegen ihre Mächtgern-Rufer wenden. Daher treffen viele Rufer zusätzliche Vorsichtsmaßnahmen: sie fertigen einen zweiten Schutzkreis für sich selbst an und wirken *Dimensionsanker*, um den beschworenen Externar an der sofortigen Flucht zu hindern. Ein unglaublich mächtiger Magier oder Hexenmeister könnte sogar *Seelenfalle* auf den Externaren wirken und ihn in ein vorbereitetes Gefäß zwingen, bis er seinen Bedingungen zustimmt.

Schlaue arkane Rufer treffen mit den von ihnen gerufenen Kreaturen oft Übereinkünfte. Wie Kleriker, die *Verbündeter aus den Ebenen* nutzen, feilschen sie und überschütten die Externare im Gegenzug für ihre Dienste mit Geschenken. Natürlich ist es für einen arkane Zauberkundigen immer von Vorteil, aus einer Stärkeposition heraus zu handeln. Es ist jedoch viel besser, wenn ein Externar den Bedingungen der Dienstleistung freiwillig und von sich aus zustimmt, anstatt gezwungen zu werden, gegen seine Natur oder seine Wünsche zu handeln.

### Wahre Namen

Es gibt eine Methode, Externare zu überzeugen, welche zu garantieren hilft, dass ein Rufer von einer relativ sicheren Position aus feilscht: Viele Zauberkundige glauben, dass die Essenz jeder Kreatur einen Wahren Namen in sich trägt.



Dabei handelt es sich um ein geheimes Wort, welches die Kreatur so perfekt und absolut beschreibt, dass den Namen auszusprechen zugleich bedeutet, das Wesen zu definieren. Bei Sterblichen ist dieser Name in der Seele verborgen und so vor neugierigen und gefährlichen Blicken versteckt. Die Wahren Namen von Externaren dagegen erscheinen als Siegel, welche in ihre Essenz geschrieben wurden. In der Hölle verändern sich diese Siegel, wenn sich der Status eines Teufels verändert, sodass manche Wahre Namen, die vielleicht einst über bestimmte Teufel Macht besessen haben, inzwischen veraltet sind.

Es heißt, dass manche Externare falsche Namen angenommen haben und diese nutzen, um dumme Sterbliche dazu zu verlocken, sie herbeizuzaubern. Der Externar täuscht dann vor, sich unter der Kontrolle des Rufers zu befinden, während er in Wirklichkeit nur den rechten Moment zum Zuschlagen abwartet.

Um den Wahren Namen eines Externars herauszufinden, muss ein Zauberkundiger wenigstens einen Monat in einer Bibliothek oder auf einer Queste verbringen, bei der er okkulte Geheimnisse und Rätsel offenlegt, welche sich auf den Seiten von Büchern, in Schriftrollen oder Glyphen verbergen, die vor Ewigkeiten geschrieben wurden, in uralten Tempeln vergraben sind oder unter den unverständlichen Äußerungen in den Zauberbüchern von Wahnsinnigen zu finden sind. Am Ende dieses Monats legt der SL einen Wurf auf Wissen (Die Ebenen) für den Charakter ab. Der SG beträgt 10 + der TW der Kreatur. Der SL kann den SG um +2, +5 oder sogar um +10 anheben auf der Grundlage der Macht des Externars und/oder den Umständen der Suche nach seinem Wahren Namen. Sollte der Wurf um 5 oder mehr fehlgehen, stößt der Zauberkundige auf falsche Informationen, welche ihn in unerwartete Gefahr führen könnten. In den Augen der meisten Externare der äußeren Ebenen stellt das Wissen um ihren Wahren Namen eine mächtige Waffe dar. Sollte der Wahre Name im Rahmen der Herbeizauberung korrekt ausgesprochen werden (dies erfordert Kenntnis von wenigstens einer der Sprachen, die der Externar spricht oder einen erfolgreichen Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 10 + TW der Kreatur), erleidet das Ziel einen Malus von -5 bei seinem Willenswurf, um der Beschwörung zu widerstehen. Sollte sein Name ferner im schützenden magischen Kreis enthalten sein, erleidet er einen Malus von -5 auf alle Würfe, um aus dem Kreis zu fliehen oder ihn zu unterbrechen.

Bei Elementaren (und auch Elementargeistern) sind Wahre Namen nicht so bindend wie bei Scheusalen und anderen Externaren, daher erhalten diese Wesen keinen Malus auf ihre Willenswürfe, um der Herbeizauberung zu widerstehen. Spricht der Zauberkundige aber den Wahren Namen des Elementarwesens aus, ist dieses in der Regel neugierig genug, um ihm zuzuhören – ein Magier, der mächtig und listig genug ist, um den Wahren Namen eines Elementarwesens herauszufinden, ist ein Magier voller Schläue und Kraft – beides Eigenschaften, welche Elementare zu schätzen wissen.

Nicht alle Externare haben Wahre Namen. Die chaotische, urzeitliche Natur der Proteaner widersetzt sich der merkwürdigen Logik der Wahren Namen. Dies gilt ebenso für das sich windende, zuckende, chaotische Wesen der Qlipthoth.

Es ist unklar, ob Aionen über Wahre Namen verfügen. Manche Gelehrten glauben, dass jeder Aione über zwei Wahre Namen verfügt und man einen Aionen nur kontrollieren kann, wenn man beide herausfindet. Diese Überlegungen sind bisher allerdings reine Theorie.

## DER UMGANG MIT EXTERNAREN

Alle Externare lieben, was sie stark macht. Sie wollen jene Eigenschaften fördern, die ihnen die größte Macht verleihen und wollen natürlich selbst überleben. Als Geschöpfe – und manche könnten sie sogar als Konzepte bezeichnen – der Gedanken, des Willens und der Macht belohnen Externare jene, die ihnen dabei helfen, ihren Kernkonzepten Unsterblichkeit zu verleihen. In Kurzform:

- Agathionen lieben die Verteidigung des Guten ohne Berücksichtigung von Ordnung oder Chaos.
- Aionen folgen ihren obskuren und häufig einander widersprechenden Zielen.
- Archonten lieben reine Seelen und Ordnung.
- Azata lieben Schönheit und Freiheit.
- Dämonen lieben den Tod und die Auslöschung.
- Dämonen lieben das Leid.
- Elementare lieben Macht.
- Engel lieben Schönheit und Dinge, die das Böse zerstören.
- Proteaner lieben das Chaos und wollen das Multiversum wieder in den ursprünglichen chaotischen Zustand zurückführen.
- Qlipthoth hassen alles intelligente Leben, da es die Antriebskraft der Sünde ist, und wollen es zerstören.
- Teufel lieben alle Arten von Seelen.
- Unvermeidbare und Axiomiten hassen das Chaos und sind auf ihre Ziele fokussiert.

Die Belohnung, welche Externare anbieten, kann wirkliche Unterstützung sein, grummelnde Dienstbarkeit oder auch einfach nur, dass sie nicht die Seele des Rufers verschlingen. Unabhängig davon ist es immer – immer! – im besten Interesse des Rufers, die Herbeizauberung für das Ziel so schmerzlos wie möglich zu gestalten oder die herbeigezauberte Kreatur andernfalls mit der Drohung absoluter Vernichtung oder Jahrtausenden endloser Qual vollkommen einzuschüchtern. Zu versuchen, den Externaren als Gleichgestellten zu behandeln und den Pakt als reines Verhandlungswerkzeug zu sehen, endet fast ausschließlich in einer Katastrophe. Weitere Einzelheiten zu den verschiedenen Arten der Externare folgen weiter unten.

Wenn der Zauberkundige der herbeigezauberten Kreatur passende Geschenke macht, kann ihm dies einen Bonus von +2 auf den vergleichenden Charismawurf verleihen, um sie auf der Materiellen Ebene zu halten. Sollte das Geschenk dem Externaren wahrlich gefallen haben, kann er sich sogar entscheiden, nicht aus dem Beschwörungskreis auszubrechen, selbst wenn es in seiner Macht stünde. Alle Geschenke verschwinden mit Vollendung des Zaubers, egal ob sie dem Externaren gefallen oder nicht. Nur die absolut schlimmsten Geschenke werden abgelehnt – eine solche Ablehnung ist ein deutliches Zeichen dafür, dass die herbeigezauberte Kreatur zutiefst beleidigt wurde.

## Bannsubstanzen

Alle Externare besitzen Schwächen. Jene, die mit ihnen Handel treiben, müssen diese Schwächen kennen. Manche Rufer nutzen sogar Waffen aus Bannsubstanzen, um ihre magischen Kreise zu erschaffen oder zu zeichnen, und könnten solche wertvollen Waffen auch zu Pulver zermahlen, um damit ihre Kreise zu ziehen. Für jeweils 5.000 GM Wert an benutzter Bannsubstanz erhält der Zauberkundige einen Bonus von +1 auf den vergleichenden Charismawurf beim Feilschen mit dem Externaren. Dies zerstört die Substanz.

**Alchemistensilber:** Eine Waffe aus Alchemistensilber verursacht 1 Punkt weniger Schaden (Minimum 1), kann aber gegen manche Externare effektiver sein als andere Waffen. Sie besitzt 10 TP pro 2,5 cm Stärke und Härte 8.

**Anarchie:** Anarchistische Waffen sind mit der Kraft des Chaos aufgeladen und daher Bannsubstanz für viele rechtschaffene Externare, welche nicht einmal durch die Waffen selbst besonders verletzlich sind.

**Grundsatz:** Diese von der Macht der Ordnung erfüllten Waffen fügen chaotischen Externaren sogar dann zusätzlichen Schaden zu, wenn der fragliche Externar dem Effekt gar nicht besonders verletzlich gegenüber steht.

**Heilig:** Eine heilige Waffe ist jede Waffe, die von heiliger Macht erfüllt ist, welche es ihr gestattet, die Schadensreduzierung bestimmter böser Kreaturen zu umgehen und ihnen zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zuzufügen. Böse Externare, die keine spezielle Empfindlichkeit gegen heilige Waffen besitzen, erleiden dennoch den zusätzlichen Schaden, sofern mit der Waffe ihre Schadensreduzierung überwunden wird.

**Kaltes Eisen:** Kaltes Eisen wirkt gegen Dämonen, Daimonen und Feenwesen. Es stammt aus den Tiefen unter finsternen Bergen und wird mit so wenig Hitze wie möglich geschmiedet. Aufgrund der Komplexität und Schwierigkeit dieses Vorganges kostet eine Waffe aus Kaltem Eisen das Doppelte, und jede magische Verbesserung erhöht den Preis nicht unerheblich. Es hat 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und Härte 10.

**Mithral:** Die meisten Externare reagieren auf Mithral wie auf echtes Silber.

**Silber:** Silber wurde lange Zeit aufgrund seiner Reinheit und Fähigkeit, Werwölfe und Teufel verletzen zu können, verehrt. Es wird aber auch benutzt, um bestimmte Arten guter Externare einzufangen.

**Unheilig:** Eine unheilige Waffe ist das Gegenteil einer heiligen Waffe und fügt ihren Schaden Externaren guter Gesinnung zu. Ansonsten funktioniert sie ebenso wie eine Heilige Waffe.

## KATEGORIEN DER EXTERNARE

Der folgende Abschnitt gibt einen generellen Überblick über die wichtigsten Kategorien an Externaren, inklusive Beispielen (und ihren Zauberresistenzen, so sie eine haben), ihren Interessen, ihren Schwächen und Empfindlichkeiten, sowie welche Substanzen sie nicht mögen:

### Agathionen

Die Kreaturen des Guten kümmern sich wenig um den kosmischen Kampf der Ordnung gegen das Chaos. Agathionen besitzen tierhafte Merkmale, welche sowohl ihre Natur als auch ihre Ziele als Unterhändler und Vertreter der Sache des Guten widerspiegeln. Wenn sie gebunden werden, feilschen sie voll Vertrauen mit Zauberkundigen guter Gesinnung meist über die Bedingungen ihres Dienstes und ihrer

Freilassung. Allerdings versuchen sie Zauberkundige böser Gesinnung auszutricksen und zu täuschen.

Da Agathionen äußerst stolz auf ihre tierartigen Gestalten sind, erleiden Zauberkundige, die sie beleidigen, indem sie irgendwie andeuten, sie seien Lykanthropen, einen Malus von -4 auf alle Charismawürfe im Umgang mit gebundenen Agathionen.

Agathionen sind immun gegen Elektrizität und Versteinerung. Sie haben Kälte- und Schallresistenz von jeweils 10 und einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Sie sind empfindlich gegen Unheilige Waffen.

**Avoral** (ZR 20): Avorale werden oft als Spione und Späher gebunden und erfreuen sich an der Herausforderung dieser Aufgaben, solange der Zweck gerecht und ihrer Aufmerksamkeit wert ist. Sie hassen es eingesperrt zu sein, weshalb Rufer von böser oder neutraler Gesinnung in der Regel auf Gefangenschaft als Strafe zurückgreifen oder um sie auf ihre Seite zu ziehen.

**Cetaceal** (ZR 26): Diese Beschützer der guten Völker des Meeres werden von Zauberkundigen guter Gesinnung oft gerufen und gebunden, um Meeresgebiete zu schützen und als Botschafter oder Gesandte zu fungieren. Skrupellose Rufer schließen ihre Pakte mit Cetacealen auf dem trockenen Land und lassen sie erst ins Wasser, wenn ein Abkommen zustande gekommen ist.

**Drakonal** (ZR 31): Diese direkten Vertreter der Götter sind mächtig, unnahbar und stehen über den Affären der Sterblichen. Wenn man sie einmal gebunden hat, kann man nur schwer mit ihnen umgehen und verhandeln. Als geduldige Verfolger von Langzeitplänen warten viele Drakonale lieber auf die Herbeizauberung durch sterbliche Zauberkundige, statt diese von sich aus aufzusuchen und ihre Dienste feilzubieten. Wer einen Drakonal rufen und seine Macht für sich nutzen will, muss selbst über epische Macht verfügen und perfektes Timing und den wahren Namen des Drakonal besitzen, oder glücklich genug sein, dass seine Pläne zu denen des Agathionen passen.

**Leonale** (ZR 23): Leonale sind gradlinige Verhandlungspartner und begehrt als Beschützer und Jäger. Sie verfolgen einfache, gute Ziele und verlangen nach genauen Bedingungen, um festzulegen, wann sie ihre Verpflichtungen erledigt haben.

**Felival** (ZR 13): Die neugierigen, aber vorsichtigen Felivale werden oft von neutral guten Zauberkundigen als Vertraute gebunden. Manchmal werden sie zu großen Gruppen herbeigezaubert und von mächtigen Zauberkundigen gebunden, um als Spione und Späher zu dienen. Dies geschieht hauptsächlich in Städten, wo sie sich unter die örtlichen Katzen mischen können.

**Vulpinal** (ZR 17): Diese fuchsartigen Agathionen treten Rufern mit offener Freundlichkeit entgegen. Wenn sie mit ihrer gegenwärtigen Lage unzufrieden sind, sagen sie dies frei heraus, wenn auch so diplomatisch wie möglich verpackt, wobei sie oft lächeln und zwinkern. Sie ziehen es vor, als Boten und Gesandte in den Diensten des Guten eingesetzt



zu werden; sollten sie zu anderen Zwecken eingesetzt werden, sorgen sie mit Tricks dafür, dass der Handel so rasch wie möglich abgewickelt wird.

## Aionen

Aionen sind fremdartig, gefühllos und distanziert. Es ist schwierig, mit ihnen zu verhandeln, da sie über eine seltsame Form der Kommunikation verfügen, welche als Gedankenbild bekannt ist. Sie übertragen so mentale Bilder und Geräusche, statt auf die Symbolik der Sprache oder der Schrift zurückzugreifen, um ihre Ziele bekanntzugeben. Aionen sind zudem meist unnachgiebig und lassen sich weder von Argumenten, noch von Gefühlen beeinflussen. Ein Zauberkundiger, der einen Aionen bindet, sollte besser hoffen, dass seine Ziele mit denen des fremdartigen Externaren im Einklang stehen, da andernfalls der Aion seine Hilfe verweigern wird.

Alle Aionen sind immun gegen Gift, Kälte und Kritische Treffer und resistent gegen Elektrizität und Feuer.

**Akhana** (ZR 23): Akhana befassen sich mit der Dualität von Leben und Tod. Sie spüren Ungleichgewichte auf und korrigieren sie mit seltsamer, zufällig wirkender Effizienz. Zudem rechtfertigen sie ihre Entscheidungen oder Ziele nicht, was viele, die sie herbeizaubern, sehr frustrierend finden.

**Bythos** (ZR 27): Diese Wächter der Zeit und des Reisens über die Ebenen suchen nach jenen, die Zeitreisen missbrauchen. Sie schließen Abkommen mit Rufern, welche ähnliche Ziele verfolgen, und kümmern sich nicht um die Motivationen der Rufer, die ihre Ziele nicht teilen.

**Paracletus** (ZR 7): Dies sind die Aionen, die am häufigsten mit sterblichen Zauberkundigen interagieren. Paracleti suchen aktiv nach Zauberkundigen mit starken Emotionen und hohem logischen Denkvermögen. Manche Paracleti werden Vertraute und experimentieren mit den Gefühlsäuren ihrer Zauberkundigen.

**Pleroma** (ZR 31): Viele Rufer glauben, dass Pleroma zu mächtig sind, um sie zu rufen und zu binden. Doch selbst wenn es möglich sein sollte, könnte es dennoch unmöglich sein, mit diesen Kreaturen der Schöpfung und Vernichtung einen Handel abzuschließen. Von allen Aionen nutzen die Pleroma die am schwersten nachzuvollziehende Logik und kaum zu beschreibende Methoden.

**Theletos** (ZR 18): Diese Wächter der Freiheit und des Schicksals unterstützen oft Zauberkundige bei der Verfolgung des ersten und der Durchsetzung des letzteren. Doch wie bei allen Aionen wirkt ihre Sichtweise dieser Themen höchst widersprüchlich. Sie sind zudem schwer zu kontrollieren oder auch nur zu verstehen.

## Archonten

Als Kreaturen der Ordnung und des Guten stehen Archonten für Ordnung, Gerechtigkeit und den Schutz der Schwachen vor den Untaten der Starken. Sie glauben an die Verwandlung von innen heraus, sei es in Form vollständiger, systematischer Veränderung einer Regierung oder persönliche Erleuchtung.

Alle Archonten sind immun gegen Elektrizität und Versteinerung und besitzen SR 10/Böses. Der Beschwörungskreis zu ihrer Herbeizauberung wird mit Silberpulver gezogen.

**Jagdarchon** (ZR 15): Jagdarchonten sind disziplinierte Soldaten, wachsame Hüter und tapfere Verteidiger von allem, was gut und heilig ist. Sie schätzen Beweglichkeit und schnelle, aber durchdachte Handlungen und lieben es, das

Böse zu zerschmettern. Daher sind die besten Opfergaben bei der Herbeizauberung eines Jagdarchonten magische, mit heiliger Macht versehene Schilde, verzauberte Ringe oder Stiefel, die schnelle oder ungehinderte Bewegung ermöglichen, oder Waffen von großer Macht.

**Leuchtender Archon:** Die niedersten der Archonten sind freundlich und wollen die Ziele des Guten vorantreiben. Um ihre Gunst zu erlangen, sollte man sich eine Woche lang der Wohltätigkeit widmen oder im Namen des Himmels einem guten Zweck ein ehrliches Geschenk im Wert von 100 GM machen.

**Schildarchon** (ZR 21): Schildarchonten sind standhaft, stoisch und meist sogar in ihrer Persönlichkeit defensiv. Sie treten Rufern gegenüber sehr skeptisch auf. Wenn sie jedoch zur Verteidigung des Guten eintreten oder sich den Untaten der Scheusale entgegenstellen können, bitten sie in der Regel ihre Rufer, einen Schrein oder Tempel im Gegenzug für ihre Dienste zu beschützen.

**Sternarchon** (ZR 30): Sternarchonten sind brillant, weise und ständig dabei, die Schutzmaßnahmen des Himmels oder die Bekämpfung der Mächte des Bösen zu planen. Sie sind daher meist unzufrieden, wenn sie von sterblichen Zauberkundigen gebunden werden. Verhandlungen enden häufig damit, dass der Sternarchon seinen Rufer für seine Kurzsichtigkeit und das Verschwenden der Zeit des Archonten zerschmettert. Sternarchonten verlangen gewaltige, unverschämte Geschenke, selbst wenn sie gerechten Zwecken dienen sollen. Nur wenn die Ziele des Archonten und des Rufenden nahezu identisch sind, sind die von ihm verlangten Geschenke fast angemessen.

**Posaunenarchon** (ZR 25): Diese mächtigen Krieger und Sendboten sind die Anführer der Himmlischen Heerscharen und die Herolde der Götter. Um ihre Gunst zu erlangen, muss man beweisen, dass man ihrer Gegenwart würdig ist; Posaunenarchonten wollen keine Sachgeschenke, sondern Opfergaben in Form von Zeit und Dienstleistungen, sodass jeder Rufer, der im Gegenzug für die Dienste des Archonten eigene Dienste anbietet – und sein Wort auch halten will –, einen Bonus von +2 auf sein Charisma erhält. Wer sein Wort bricht, muss verstehen, dass es ihm schlecht ergeht; er erleidet fortan einen Malus von -2 auf Charisma beim Umgang mit guten extraplanaren Kreaturen, bis er seinen Fehler wiedergutmacht.

## Azata

Wer den Konzepten der Freiheit, der Individualität und des Guten folgt, wird feststellen, dass das Herbeizaubern von Azata zu den besten extraplanaren Verbündeten führt. Die meisten Azata sind sich über die genauen Einzelheiten einig, doch alle wollen das Böse besiegen. Sie sind launhaft aber entschlossen und erkennen, dass der beste Weg, um Gutes ins Multiversum zu bringen, darin besteht, nicht ihre Wünsche durchzusetzen, sondern durch beispielhaftes Verhalten und Auftreten voranzuschreiten.

Außer den Lillend haben alle Azata eine Schadensreduzierung, welche durch Böse Waffen und Waffen aus Kaltem Eisen überwunden wird. Sie sind immun gegen Elektrizität und Versteinerung; Lillend sind zusätzlich immun gegen alle Arten von Giften. Der magische Kreis zum Herbeizaubern eines Azata wird aus Kaltem Eisen angefertigt.

**Bralani** (ZR 17): Bralani sind zäh und wild, sie wollen ihre Stärke und Schläue ständig in Kämpfen und Wettbewerben beweisen. Sollte ein Magier ein Spiel, welches Stärke, Schläue oder Geschicklichkeit beinhaltet, vorschlagen, das der Bralani noch nicht gespielt hat, oder ein neues entwickeln, welches der Bralani mit sich zurück ins Elysium nehmen kann, erhält er bei den Verhandlungen mit dem Azata einen Bonus von +2 auf sein Charisma.

**Brijidine** (ZR 28): Diese Liebhaber von Feuer, Poesie und scharf gewürztem Essen können mit seltenen (und feuerfesten) Schriftrollen voll Gedichten oder einem gut gewürzten Festmahl für Feinschmecker gewonnen werden. Rufer sollten jedoch beachten, dass eine Brijidine über einen exotischen, teuren und außergewöhnlichen Geschmack verfügt.

**Ghaele** (ZR 25): Ghaelen sind starke Jäger, die mächtige Feinde verfolgen. Sie besitzen höfische Manieren und treten ritterlich auf. Wenn ein Rufer ihnen einen Beweis anbietet, dass er ebenfalls ein mächtiger Jäger ist (der HG der Beute muss wenigstens um 3 über dem des Rufers liegen), oder sie an Ort herbeizaubert, wo sie Drachen oder Scheusale jagen können, erhält er einen Bonus von +2 auf Charisma.

**Lillend**: Die künstlerischsten der Azata lieben Geschichten, Erzählungen, Sagen, Gedichte und Lieder. Zu den von ihnen bevorzugten Opfergaben gehörten neue Lieder und Darbietungen aller Art. Sie schätzen auch magische Instrumente.

**Lyrakien**: Diese Musikanten unter den Azata können mit geschenkten wundersamen Musikinstrumenten und seltenen Musikstücken zu Diensten überredet werden. Sie lieben besonders die Musik der Feen.

## Daimonen

Alle Daimonen haben ein gemeinsames Ziel: sie wollen Tod, Vernichtung und Qual über die Sterblichen bringen. Sie verschlingen Seelen und lassen sich von nichts bei der Befriedigung ihres Hungers aufhalten.

Weder scherzt man mit Daimonen, noch beschwört man sie leichtfertig. Die mächtigen Herren der Daimonen, die Diakone und die Vier Reiter selbst, werden fast niemals herbeigezaubert. Ob dies daran liegt, dass sie andere zwingen, an ihrer Stelle einzutreffen, oder ob sie sich irgendwie auf Abaddon verankert haben, kann niemand mit Sicherheit sagen.

Daimonen sind immun gegen Gift, Krankheit, Säure und Todeseffekte. Alle sind empfindlich gegen gute und/oder silberne Waffen. Sie haben Elektrizitäts-, Feuer- und Kälteresistenz von jeweils 10.

**Astradaimon** (ZR 27): Astradaimonen sind mächtige, aber nicht besonders kluge Seelenjäger. Es gibt nur zwei Möglichkeiten, wie man sie zu Diensten bestechen kann: ein Festmahl an Seelen oder das Versprechen, den Tod verbreiten zu können.

**Cacodaimon**: Die meisten Cacodaimonen sind primitiv und hungrig und nicht imstande, ihre Natur lange genug zu unterdrücken, um einen Pakt schließen zu können. Wenn der Rufer Glück hat, kann er einen Cacodaimonen so austricksen, dass dieser etwas tut, was den Zielen des Rufers dienlich ist.

**Ceustodaimon**: Ceustodaimonen sind die Daimonen, welche am häufigsten zur Materiellen Ebene gerufen werden. Man kann vergleichsweise leicht mit ihnen zu einer Übereinkunft kommen, doch niemand weiß, ob dies nicht vielleicht das Werk mächtigerer Daimonen ist. Man nennt

sie häufig Wächterdaimonen, da dies meist der Zweck ist, zu dem sie gebunden werden.

**Derghodaimon** (ZR 23): Niemand zaubert einen Derghodaimonen herbei, außer er ist dumm, benötigt verzweifelt die Dienste eines primitiven Mörders oder beides. Derghodaimonen sind nicht so intelligent wie Cacodaimonen, aber dafür doppelt so blutdurstig. Sie schließen mit niemandem Pakte und versuchen beständig – meist mit roher Gewalt – einer Bindung zu entkommen.

**Hydrodaimon** (ZR 19): Auf ihrer Heimatebene schwimmen diese bösen Kreaturen im Fluss Styx, während skrupellose Zauberkundige sie oft auf die Materielle Ebene rufen, um dort als Wächter von Sümpfen und Heiligtümern zu dienen. Hydrodaimonen sind umgänglicher als die meisten ihrer daimonischen Artgenossen und akzeptieren Schätze und versprochene Seelen als Bezahlung für ihre Dienste.

**Leukodaimon** (ZR 20): Leukodaimonen sind die Diakone des Reiters der Pestilenz. In den seltenen Fällen, in denen sie herbeigezaubert werden, gehen sie jeden Pakt ein, den der Rufer wünscht, solange dabei irgendwie Krankheiten und Zerstörungen verbreitet werden.

**Meladaimon** (ZR 22): Als Diakone des Reiters des Hungers werden Meladaimonen nur selten von sterblichen Zauberkundigen herbeigezaubert. Sie erklärten sich in der Regel nur zu Taten bereit, die im Einklang mit ihren eigenen Zielen oder denen ihres Herren stehen.

**Olethrodaimon** (ZR 31): Die gewaltigen Olethrodaimonen gehen oft Pakte mit Sterblichen ein, die Tod und Verderben über feindliche Länder bringen wollen. Manchmal fordern sie angesichts dieses Privilegs nur die Hälfte der üblichen Bezahlung. Selbst jene Olethrodaimonen, die einem der Vier Reiter als Paragone dienen, können herbeigezaubert werden, wobei man annimmt, dass derartiges nur mit Zustimmung ihres Herren möglich ist.

**Piscodaimon** (ZR 21): Diese Freunde des Elends – besonders, wenn es die Starken und Mächtigen befällt – schließen bereitwillig Pakte mit Sterblichen, die sie als Soldaten gegen die Mächte des Guten einsetzen wollen. Piscodaimonen ziehen besonders gern gegen Armeen aus Paladinen oder zumindest Armeen, die von Paladinen angeführt werden, ins Feld.

**Purrodaimon** (ZR 29): Purrodaimonen sind standfeste Diener des Reiters des Krieges und vielleicht unter den Diakonen die am leichtesten herbeizuzaubenden. Es scheint, als würde ihr Herr ihnen oft freigeben, damit sie die Materielle Ebene mit Krieg überziehen können. Ihre Dienste für einen Rufer sind meist kurz und gewalttätig – sowohl für den Daimonen wie für den Zauberkundigen.

**Thanadaimon** (ZR 24): Diese Diakone des Reiters des Todes werden nur äußerst selten von sterblichen Zauberkundigen herbeigezaubert. Wenn es aber geschieht, ist dies ein Vorzeichen für ein fast apokalyptisches Ende sterblichen Lebens.

## Dämonen

Die große Schwäche der Dämonen sind *heilige* oder gute Waffen, denn diese überwinden ihre natürlichen Resistenzen und gehören zu den wenigen Arten von Waffen, die alle Dämonen gleichermaßen fürchten. Beim Umgang mit Dämonen sollte man niemals vergessen, dass sie nur Macht respektieren und dass die Demonstration von Macht – oder zumindest eine Andeutung von Macht – der Schlüssel zu ihrer Kontrolle ist. Der magische Kreis zur Herbeizauberung eines Dämons besteht aus zu Pulver zerstoßenem Kaltem Eisen.

Alle Dämonen sind immun gegen Elektrizität und Gift. Viele besitzen noch andere Resistenzen abhängig von ihrer Gestalt und chaotischen Natur.

**Babau** (ZR 17): Jedes Opfer für einen Babau muss eine intelligente Kreatur umfassen, die der Dämon zerfetzen und vollkommen zerstören kann.

**Balor** (ZR 31): Balor erscheinen nicht, wenn sie herbeigezaubert werden, und widersetzen sich dem Ruf aktiv. Nur das Geschenk eines gefesselten rechtschaffenen oder guten Externaren von HG 15 oder eines hilflosen Paladins oder Kleriker der 15. Stufe oder höher lässt ihren Zorn darüber, dass sie aus ihrem Heim gezerrt wurden, ein wenig verräumen. Doch selbst wenn sie so besänftigt werden, werden sie mit Sicherheit nach Rache suchen, sofern der ihnen gegenüberstehende Sterbliche nicht hohe Macht demonstriert.

**Dretch**: Dretch sind die Arbeitssklaven des Abys. Sie könnten einem leidtun, wenn sie nicht so abstoßend wären. Das beste Geschenk für einen Dretch besteht in dem Versprechen, dass er sich wenigstens ein Drittel seiner Dienstzeit ausruhen kann.

**Glabrezu** (ZR 24): Diese verräterischen Dämonen handeln mit zerstörerischen Geheimnissen. Um sie als interessierte Verhandlungspartner auf die Materielle Ebene zu holen, muss der Zauberkundige Geheimnisse kennen, die einflussreiche Familien zerstören, Nationen zu Fall bringen oder ansonsten die Grundfesten der Gesellschaft erschüttern können.

**Hezrou** (ZR 22): Teure Gifte und mächtige Tränke im Wert von wenigstens 500 GM können das Interesse dieser krötenartigen Dämonen erwecken.

**Marilith** (ZR 28): Mächtige magische Waffen (Verzauberungsbonus von +2 oder höher) oder das Versprechen, Armeen aus Kultanhängern anführen zu können, sind für Marilith verlockend. Jedes darunterliegende Angebot hat für den Zauberkundigen einen Malus von -6 auf seinen Charismawurf zur Folge.

**Kalavakus** (ZR 21): Diese gehörnten Dämonen fordern fast immer Sklaven im Gegenzug für ihre Dienste.

**Nabasu** (ZR 19): Diese Dämonen lieben nichts mehr, als Humanoide zu verschlingen oder sie versklaven, um sie zu mästen.

**Nalfeshnee** (ZR 25): Nalfeshnee lieben Wissen, besonders wenn ihre Spezialgebiete der Manipulation und der Gier betroffen sind. Nalfeshnee tauschen Wissen gegen Wissen, geben aber nie mehr als sie erhalten.

**Omox** (ZR 23): Diese schleimige Dämonen lieben die Zerstörung schöner Dinge. Für ihre Dienste beanspruchen sie oft „Geschenke“, die die Zerstörung schöner Dinge umfassen. Besonders lieben sie attraktive junge Männer oder Frauen als Opfer.

**Quasit**: Quasit sind noch fauler als Dretche und wollen nur eine Zusage, dass sie nach getaner Arbeit in den Abys zurückkehren können.

**Schattendämon** (ZR 17): Der Schattendämon möchte lediglich die Hülle einer wunderschönen Person während der Zeit seiner Dienste tragen. Ihm ist es egal, ob diese Hülle rein oder unrein ist.

**Schembazian** (ZR 27): Diese mächtigen Dämonen verlangen nur einen Preis, wenn sie sterblichen Zauberkundigen dienen: Nach Erledigung ihres Dienstes können sie den Ruf töten und verschlingen. Daher sind Versuche, sie zu

kontrollieren, sehr, sehr selten. Manchmal verlangen sie zudem das Leben von Freunden oder Verwandten des Rufers.

**Sukkubus** (ZR 18): Die vorrangigen Interessen eines Sukkubus betreffen die Zerstörung von Unschuld und Liebe. Wenn man ihnen ein Kind, eine Jungfrau oder ein geliebtes Familienmitglied anbietet, genügt dies, um ihr Interesse zu erwecken.

**Vrock** (ZR 20): Der Vrock liebt es, Dinge großer Schönheit zu schänden und zu beflecken. Kunstwerke im Wert von wenigstens 250 GM oder eine lebende, intelligente Kreatur, die er zerstören kann, sind gleichermaßen beliebte Opfergaben. Da ihr Tanz des Untergangs mächtiger ist, je mehr Vrocks beteiligt sind, werden sie oft in Gruppen beschworen und bestochen.

**Vrolikai** (ZR 30): Diese verwandelten Nabasu hassen es, auf die Materielle Ebene herbeigezaubert zu werden. Sie glauben, dass ihre Zeit dort um sei und sie für größere Dinge gedacht wären. Wenn Nabasi herbeigezaubert werden, fragen sie in der Regel nach der doppelten Menge der üblichen Bezahlung. Diese Wünsche werden häufig von unverschämten, manchmal sogar unmöglichen Forderungen begleitet. Wenn ein Rufers demonstriert, dass er über Macht besitzt, kann er auch mit Vrolikai verhandeln.

## Elementare und Elementargeister

Wahre Elementare sind einfache Kreaturen, lebhafte Geister, die Körper aus reiner elementarer Materie beleben. Sie betrachten ihr Leben als ewigen Kampf gegen sich selbst und andere ihrer Art. Jede Art von Elementar ist auf einzigartige Weise imstande, sich an die Bedingungen ihrer Heimatebene anzupassen. Ein Elementar ist sehr von seiner Macht überzeugt, wenn er von seinem Element umgeben ist – und unglaublich rasch verängstigt und eingeschüchtern, wenn er mit größerer Macht konfrontiert oder in einem fremden Element eingeschlossen wird. Die meisten Elementare feilschen nicht um Gefallen, da sie nur Stärke respektieren.

Elementargeister sind die menschenähnlicheren Bewohner der Elementarebenen in Gestalt wie auch Mentalität. Sie halten sich körperlich und kulturell den wahren Elementaren für überlegen.

Im Allgemeinen zaubert man einen Elementar herbei, damit dieser körperliche Arbeit leistet oder kämpft, und einen Elementargeist aufgrund seiner magischen Kräfte oder seines uralten Wissens. Hierfür nutzt man *Monster herbeizaubern* bzw. *Bindender Ruf*. Ein Beschwörer könnte jedoch einen Elementar rufen wollen wie einen Elementargeist oder ein Scheusal. Das dabei herauskommende Ritual ist ein Kampf mit der Kreativität des Elementars, wie dieser auf seine Heimatebene zurückgelangen könnte.

Elementare sind immun gegen Betäubung, Blutung, Gift, Lähmung und Schlaf. Sie sind außerdem immun gegen Kritische Treffer, In-die-Zange-nehmen und Präzisionschaden wie Hinterhältigen Angriff.

Elementargeister suchen und schätzen Macht, sind aber unhöflicher und angeberischer als die meisten anderen Kreaturen. Es heißt, dass man die Aufmerksamkeit eines Elementargeists am ehesten erringen kann, indem man seinen Wahren Namen spricht und ihm Unterstützung gegen seine politischen Feinde anbietet. Ein weiser Beschwörer informiert sich daher über die inneren Zwistigkeiten der Elementargeister, ehe er einen herbeizaubert, oder ist ansonsten vorbereitet, ihn mit starker Magie einzuschüchtern.

**Belker:** Diese stumpfsinnigen Kreaturen lieben teuren Weihrauch und exotische grüne Hölzer, welche beim Verbrennen starken Rauch erzeugen.

**Blitzelementare:** Blitzelementare ähneln Luftelementaren hinsichtlich der Struktur des magischen Kreises und der Schutzmaßnahmen, wobei Rufer gut beraten sind, ihre Maßnahmen noch einmal zu verstärken und sich selbst gegen Elektrizität zu schützen.

**Dschann:** Die schwächsten der Elementargeister sind sehr stolz und schnell beleidigt. Geschenke an wertvollen Stoffen, Edelsteinen oder Juwelen im Wert von wenigstens 1.000 GM erweichen sie jedoch und verleihen dem Beschwörer einen Bonus von +2 auf seinen Charismawurf.

**Dschinn:** Bücher voll Wissen oder mächtige wundersame Gegenstände führen einen Dschinn in Versuchung und verleihen dem Zauberkundigen einen Bonus von +2 auf den Charismawurf.

**Eiselementar:** Rufer nutzen richtiges Feuer, Feuerzauber, Schutz gegen Kälte und manchmal sogar Feuerkreaturen, um Eiselementare während der Herbeizauberung in Schach zu halten. Ein Eiselementar unterwirft sich in der Regel dem Rufer, sobald er erheblich zu schmelzen beginnt.

**Erdelementar:** Die Beschwörungskammer wird mit wirbelnden wind- und luftbasierenden Zaubern vorbereitet, welche den Elementar daran hindern, den Boden zu berühren. Wenn dieser Zustand für 5 Runden aufrecht erhalten wird, beweist der Rufer damit seine Überlegenheit und erhält einen Bonus von +4 auf den Charismawurf.

**Feuerelementar:** Zur Beschwörung eines Feuerelementars sollte die Beschwörungskammer aus Stein bestehen und sich kein brennbares Material im Raum befinden. Der Rufer sollte einen magischen Kreis und Schutzzauber gegen Feuer vorbereiten. Große Eisblöcke in der Kammer schwächen den Elementar und schüchtern ihn schneller ein, bis er sich unterwirft – der Zauberkundige erhält einen Bonus von +4 auf seinen Charismawurf, um den Elementar festzuhalten.

**Ifrit:** Diese kriegerischen Kreaturen schätzen Waffen mit einem Verbesserungsbonus von wenigstens +2 sowie Schriftrollen mit Zaubern des 4. oder höheren Grades – diese verleihen dem Rufer einen Bonus von +2 auf den Charismawurf. Ein Ifrit mag auch attraktive humanoide Sklaven; der Rufer erhält für jeweils 10 angebotene Sklaven einen Bonus von +1 auf seinen Charismawurf.

**Kristar:** Im Gegensatz zu anderen Elementaren feilschen Kristare, stimmen den Wünschen des Rufers aber nur zu, wenn dieser ihnen eine bedeutende Menge an Kristallen anbietet, welche sie zur Fortpflanzung nutzen.

**Luftelementar:** Wenn man einen Luftelementar herbeizaubert, zeichnet man den Schutzkreis mit Diamantstaub und lässt den Elementar erst frei, wenn dieser sich der Macht des Zauberkundigen unterworfen hat. Dies kostet zusätzliche 2.000 GM, addiert aber zugleich auch +4 auf den Charismawurf.

**Magmaelementar:** Magmaelementare sind Komposit-elementarkreaturen, die Merkmale von

Erd- und Feuer-elementaren besitzen. Es ist daher keine Überraschung, dass eine Vermischung der Strategien zum Rufen dieser beiden Elementararten diese primitiven Wesen im Zaum hält.

**Marid:** Mariden sind launenhaft und unvorhersehbar. Sie lieben Kunst und künstlerische Auftritte. Wenn man ihnen ein Kunstwerk im Wert von 1.000 GM oder mehr anbietet oder einen Wurf auf Auftreten (jedes) gegen SG 30 schafft (egal ob der Rufer oder ein Verbündeter dies tut), erweckt dies lange genug das Interesse eines Mariden, um dem Beschwörer einen Bonus von +2 auf seinen Charismawurf zu geben.

**Mihstu (ZR 19):** Die Strategie zum Rufen und Befehligen dieser Kreaturen ähnelt der beim Luftelementar. Anders als die meisten Elementarwesen feilschen Mihstu meist mit dem Rufer, da viele von ihnen an den dunklen Orten der Materiellen Ebene spuken wollen.



**Sandmann:** Sandmänner sind subtiler und cleverer als andere Elementare. Sie feilschen fast immer mit ihrem Rufer, sind dabei aber arrogant und stur. Selbst wenn sie ihre Aufgabe erfüllt haben, bleiben sie noch freiwillig auf der Materiellen Ebene, um so viel Chaos und Zerstörung wie möglich anzurichten.

**Schaitan:** Schaitane sind die stursten und unhöflichsten der Elementargeister. Sie lieben Glücksspiele und Wettkämpfe, bei denen sie ihre körperlichen Fähigkeiten beweisen können. Sollte der Zauberkundige Dienstleistungen gegen eine Würfelpartie oder einen Ringkampf anbieten – und sich an sein Angebot halten, erhält er einen Bonus von +2 auf seinen Charismawurf.

**Schlammelementar:** Schlammelementare variieren sehr in ihrer Festigkeit, doch alle fürchten sich davor, zu wässrig oder zu trocken zu werden, da beide Zustände nachteilige Auswirkungen auf sie besitzen. Wenn man diese Elementare mit Luft- und Versteinerungszaubern für Ungehorsam bestraft, sind sie in der Regel williger, Befehlen zu folgen und in Verhandlungen um die Bezahlung für ihre Dienste einzutreten.

**Thoqqua:** Diese Einheimischen der lebensfeindlichen Zone, in der die Ebenen des Feuers und der Erde aufeinandertreffen, sind schwer zu rufen und zu binden, da sie in der Regel gegen den magischen Kreis und andere Schutzmaßnahmen anstürmen, selbst wenn sie korrekt gebunden wurden. Wer einen Thoqqua rufen will, bedient sich Mephit-Unterhändlern, da diese Kreaturen die Thoqqua gut genug zu verstehen scheinen, um sie besänftigen zu können.

**Unsichtbarer Pirscher:** Die Taktiken zum Rufen eines Unsichtbaren Pirschers ähneln denen, die bei Luftelementaren zur Anwendung kommen.

Im Gegensatz zu den meisten Elementarkreaturen feilschen Unsichtbare Pirscher um ihre Dienste, weshalb sie auch oft von sterblichen Zauberkundigen herbeigezaubert werden.

**Wasserelementar:** Wenn man einen Wasserelementar herbeizaubert, sollte man alle Flüssigkeiten aus dem Raum entfernen und ein Freudenfeuer vorbereiten. Ein Ring aus Feuer konfrontiert den Elementar mit seinem verhassten Feind in dem Augenblick, in dem er auf der Materiellen Ebene erscheint. Dies lenkt ihn lange genug ab, dass der Rufer die Kontrolle übernehmen kann. Dies ist ein vergleichender Willenswurf, bei dem der Zauberkundige einen Bonus von +1 für jedes große Feuer im Raum erhält; bei Erfolg erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Charismawurf.

## Proteaner

Proteaner sind gleitende Kreaturen des reinen Chaos, die von sich behaupten, die Herren des Multiversums gewesen zu sein, ehe die ersten Götter die anderen Ebenen aus dem reinen, urzeitlichen Chaos erschaffen haben. Sie wollen das Multiversum niederreißen und das ursprüngliche Chaos wiederherstellen. Gebundene Proteaner suchen stets nach einem Weg, dieses Ziel zu erreichen, selbst während sie mit jenen verhandeln, die es wagen, sie zu rufen und zu binden.

Proteaner sind immun gegen Säure und besitzen Elektrizitäts- und Schallresistenz von jeweils 10. Ihre amorphe Anatomie verleiht ihnen Immunität gegen Gestaltwandleffekte und Resistenz gegen Kritische Treffer und Hinterhältigen Schaden. Sie werden durch dauerhafte *Bewegungsfreiheit* geschützt.

**Imentesch (ZR 21):** Diese Herolde des Chaos folgen oft dem Ruf, wenn sich der Rufer der Macht der Proteaner bedienen will. Bei Unterhaltungen sind sie meist redselig, scheinbar hilfebereit und höflich, planen aber stets ihre Flucht, um so viel Chaos wie möglich verbreiten zu können.

**Keketar (ZR 28):** Diese eifrigsten der Proteaner betrachten es als ihre heilige Pflicht, alle Existenz zu ihrem wahren chaotischen Zustand zurückzuführen. Diese Kreaturen sind extrem arrogant und versucht oft jene für ihre eigenen entropischen Zwecke zu manipulieren, die dumm genug sind, sie zu rufen.

**Limbuswurm:** In den Augen der meisten Proteaner sind diese sehr kleinen Kreaturen keine wahren Proteaner, sondern nur blasse Spiegelungen der proteanischen Macht in den wirbelnden Fluten des Limbus.

Sterbliche Zauberkundige rufen diese Kreaturen manchmal als Vertraute.

**Naunet (ZR 18):** Diese bestialischen Proteaner sind schwer zu kontrollieren. Jene, die diese gefährlichen Bündel aus Zorn und Zerstörung rufen, haben Glück, wenn sie die zerstörerischen Kräfte der Nauneten für ihre eigenen Ziele nutzen können – zumindest für kurze Zeit.

## Qlippoth

Nur der wahnsinnigste oder verzweifeltste Zauberkundige wagt es, einen Qlippoth zu rufen und zu binden. Aufgrund seiner unvorhersagbaren Art, furchtbaren Erscheinung und seinem Hass auf alles sterbliche Leben ist ein Qlippoth einer der gefährlichsten Externare, die man herbeizaubern kann.

Einst waren die Qlippoth die Herrscher des Abys, wurden aber gestürzt, als die Seelen sterblicher Sünder eintrafen und in die ersten Dämonen verwandelt wurden. Manche Qlippoth treten zwar mit sterblichen Zauberkundigen in Verhandlungen, fühlen sich an diese Abkommen aber nicht gebunden und missachten oft offen die Anweisungen ihrer Rufer, egal wie die Folgen aussehen könnten.

Qlippoth sind immun gegen geistesbeeinflussende Effekte, Gift und Kälte. Sie besitzen Elektrizitäts-, Feuer- und Säureresistenz von jeweils 10. Bis auf die Niederste besitzen alle eine Aura der Furcht und des Wahnsinns.

**Augnagar:** Diese kannibalischen, dummen und verfressenen Qlippoth verhandeln nur selten mit ihren Rufern, können aber gezwungen werden, die ihnen möglichen Dienstleistungen zu erbringen.

**Chernobue (ZR 23):** Diese zappelnden und zuckenden Dinger kümmern sich nur darum, ihr böses Gift zu verbreiten. Sie verhandeln nicht mit Rufern.

**Cythnigote:** Die am häufigsten auf der Materiellen Ebene angetroffenen Qlippoth werden von manchen chaotisch bösen Zauberkundigen als Vertraute gerufen. Dabei klammert sich der Cythnigote an einen sehr kleinen Tiervertrauten, den der Zauberkundige bereits besitzt.

**Iathavos (ZR 31):** Der mächtige und einmalige Iathavos antwortet niemals auf den Ruf eines Zauberkundigen, selbst wenn dieser über wahrlich epische Macht verfügen sollte.

**Nyogoth:** Diese hungrigen abyssischen Müllfresser folgen dem Ruf von Zauberkundigen meist nur, um an fernen Orten neue Dinge zum fressen zu finden. Sie sind zwar nicht dumm, widersetzen sich aber Argumenten der Vernunft und sind daher zähe Verhandlungspartner, die nur reagieren, wenn man ihnen neue und interessante Dinge zum Essen anbietet.

**Schoggti:** Neben den Cythnigoten werden Shoggti am häufigsten auf der Materiellen Ebene angetroffen. Diese Meister der Gedankenmanipulation sind stets auf der Jagd nach lebenden Sklaven für ihre unerklärlichen Pläne. Ein Shoggti folgt rasch dem Ruf eines Rufers, in der Hoffnung, diesen schließlich zu seinem neuesten Knecht machen zu können.

**Thulgant** (ZR 25 gegen rechtschaffene Zauber und Kreaturen): Diese mächtigen Qlippoth sind zu arrogant und von sich selbst eingenommen, um dem Ruf eines Zauberkundigen zu folgen.

## Teufel

Teufel betrachten heilige Gegenstände und Silber als tödliche Substanzen und gehen instinktiv jedem Kontakt mit solchen Dingen aus dem Weg. Selbst jene, für die Silber keine Gefahr darstellt, vermeiden eine Berührung, wenn es ihnen möglich ist. Rufer, welche höllische Externare als Verbündete gewinnen wollen, sollten einen Bereich von wenigstens 18 m um den Beschwörungskreis herum von diesen Substanzen freihalten. Sollten sie ihre infernaln Untertanen aber bedrohen wollen, bewahren sie diese Dinge in der Nähe griffbereit auf. Das zu Pulver zerstoßene Silber des *Schutzkreises* ist eine Warnung und eine Falle, aber keine übermäßige Bedrohung – herbeigezauberte Teufel erkennen es als Teil der Beschwörung an, mit der sie auf die Materielle Ebene gerufen werden. Beachte, dass selbst silberne Kerzenhalter oder Glocken als improvisierte Waffen genutzt werden können. Eine effektive Verteidigung eines Magiers, der sich entscheidet, die Muskeln spielen zu lassen, stellt eine mit Alchemistensilber überzogene Waffe dar. Eine noch bessere Verteidigung gegen Teufel ist aber eine heilige Waffe. Wie bei Dämonen ist eine heilige Waffe stark genug, die natürlichen Verteidigungen jedes Teufels zu durchdringen; mächtigere oder subtilere Teufel betrachten die Anwesenheit eines solchen Gegenstandes in der Beschwörungskammer als Beleidigung.

Beachte, dass alle Teufel gegen Feuer und Gift immun sind, da die zerschmetterte Landschaft ihrer Heimatebene rasch jeden zerstören würde, der sich diesen Effekten gegenüber empfindlich zeigt. Alle Teufel besitzen zudem verschiedene Grade des Widerstandes gegen Kälte und Säure und nur wenige haben vor Schaden dieser Arten Furcht. Sie besitzen Kälte- und Säureresistenz von jeweils 10.

Zusätzlich kann ein Rufer das Herbeizaubern spezieller Arten von Teufeln verstärken, indem er das jeweilige Wesen dieser Unholde anspricht:

**Anklägerteufel:** Anklägerteufel erfreuen sich unter Beschwörern und Paktmagiern großer Beliebtheit als Spione und Infiltratoren. Sie feilschen oft nicht um ihre Dienste, da sie die gewonnenen Informationen als wertvoller erachten als alle Schätze, die der Rufer ihnen bieten kann.

**Bartteufel** (ZR 16): Man erweckt die Aufmerksamkeit eines Bartteufels am besten, indem man ihm ein gefesselttes Opfer anbietet, welches er grausam ermorden kann.

**Eisteufel** (ZR 24): Gelugon sind die Planer und Intriganten unter den Teufeln der Hölle, welche ihren persönlichen Angelegenheiten nachgehen. Daher sind sie sehr schwer herbeizuzaubern.

Ein Zauberkundiger, der bereit ist, seinerseits Dienste anzubieten (und der wahrscheinlich bei dem Pakt den Kürzeren ziehen wird), könnte jedoch einen Charismabonus erhalten.

Wer seinen Teil der Abmachung mit einem Gelugon nicht einhält, erfährt in der Regel, was es bedeutet, den Zorn der Hölle zu erwecken.

**Erinnye** (ZR 19): Diese Geister gefallener Engel sind verbittert und voll Zorn gegen die Himmel. Um eine Erinnye für sich zu gewinnen, kann man ihr einen bedeutenden heiligen Gegenstand zum Verderben anbieten oder einen Kleriker einer guten Gottheit, um ihn zu schänden und zu zerstören.

**Höllenschlundteufel** (ZR 30): Diese Teufel verlangen oft Land auf der Materiellen Ebene als Entlohnung. Sollten sie Ländereien erhalten, greifen sie von diesen aus ihre Nachbarn an und erweitern das Gebiet der Hölle auf diese Weise.

**Höllenschlundteufel** (ZR 31): Höllenschlundteufel, die mächtigsten der unadeligen Teufel, geraten nur selten in Versuchung, auf eine Herbeizauberung zu reagieren. Wenn sie gerufen werden, kommen die meisten zur Materiellen Ebene, um zu sehen, welche Dummheit oder Arroganz hinter dem Ruf steckt, ehe sie den Magier ergreifen und für eine Ewigkeit der Folter in die Hölle verschleppen.

Nur die größten Versprechungen, wie das Angebot, ein ganzes Imperium zu versklaven, ein Priester, der heilige Relikte zerstören will, oder ein Anti-Paladin, der schwört, dem Höllenschlundteufel einen hilflosen, aber bedeutenden Engel als Spielzeug zukommen zu lassen, könnten einen Höllenschlundteufel dazu bringen, einen Pakt einzugehen.

**Hornteufel** (ZR 27): Als die Elite der Höllenarmeen wissen Hornteufel Stärke und respekteinflößende Macht zu schätzen. Jemand, der ihnen eine einschüchternde Waffe mit einem Verzauberungsbonus von +2 oder besser anbietet, erhält einen Bonus von +2 auf Charisma.

**Imp:** Imps lieben kleine, blutige Opfergaben, die den Wunsch des Rufers belegen, Böses tun zu wollen. Zum Beispiel würde das blutige, einer noch lebenden Taube aus dem Leib gerissene Herz dem Rufer einen Bonus von +2 auf Charisma beim Herbeizauberungswurf verleihen.

**Klingenteufel** (ZR 22): Klingenteufel achten sehr darauf, ihre Pflichten in der Hölle zu erfüllen. Zudem wollen sie ihre Zeit selbst einteilen. Möglicherweise akzeptieren sie seltene Schätze und Edelsteine im Wert von mehr als 2.000 GM, welche den üblichen Bonus von +2 auf Charisma beim Herbeizaubern verleihen, jedoch nur, wenn der Dienst innerhalb von 24 Stunden erfüllt werden kann. Sollte es länger dauern, unterliegt der Rufer einem Abzug von -2 auf Charisma bei seinen Verhandlungen.

**Knochenteufel** (ZR 20): Diese Teufel lieben Geheimnisse und das Wissen der Hölle. Wer ihnen höllische Bücher oder Beweise für die Sünden einflussreicher Sterblicher liefern kann, erhält einen Bonus von +2 auf sein Charisma beim Herbeizauberungswurf.

**Lemure:** Lemuren ziehen Erinnerungen an ihre früheren Leben vor, weshalb die beste Bezahlung bei ihnen aus Essen oder Pornographie besteht.

**Lügenteufel** (ZR 28): Diese gewaltigen Denker und Planer werden nur selten auf die Materielle Ebene herbeigezaubert, versuchen dann aber, sich so rasch wie möglich aus der Situation herauszuwinden.

**Zofenteufel** (ZR 25): Zofenteufel sind meist harte Verhandlungspartner. Sie fordern oft das Undenkbare wie die Leben unschuldiger Kinder – je jünger, umso besser.

## Unvermeidbare

Diese Kreaturen wurden ursprünglich von den Axiomiten (siehe *Pathfinder MHB II*, S. 32) als furchtlose Armee erschaffen, die gegen die chaotischen Proteaner zu Felde ziehen sollte. Die Unvermeidbaren haben früher einen offenen Krieg gegen die Proteaner geführt, bedienen sich inzwischen aber indirekterer Methoden und Stellvertreterkriegen.

Die meisten Unvermeidbaren kämpfen diesen Krieg, indem sie schwerwiegende Gesetzesüberschreitungen aufspüren und korrigieren. Ein Unvermeidbarer lässt sich nicht von seiner Mission abbringen. Sollte er von einem Wesen gebunden werden, dass ihn aufhalten will, wartet er oft, bis der Rufer stirbt oder anderweitig den Weg freigibt. Unvermeidbare weigern sich einfach, mit Rufern zu verhandeln, die sie entgegen ihres Zwecks einsetzen wollen.

**Kolyarut** (ZR 23): Kolyaruten setzen Vereinbarungen und Pakte durch und können daher gebunden werden, um einen Vertrag o.ä. durchzusetzen. Der Rufer muss aber achtgeben – sollte er selbst die Abmachung mit dem Kolyaruten nicht einhalten, kann er sich selbst rasch als Ziel der Bestrafung wiederfinden. Kolyaruten feilschen niemals mit bekannten Paktbrechern.

**Lhakscharut** (ZR 31): Lhakscharuten sind damit beschäftigt, die verschiedenen Ebenen getrennt zu halten. Sie paktieren daher oft mit sterblichen Zauberkundigen, welche ebenfalls diese Ziele anstreben. Sie sind stets bereit, Verbindungen zwischen Ebenen zu zerstören, willigen manchmal aber auch ein, ein Tor bestehen zu lassen und es stattdessen zu bewachen, solange dies irgendwie ihrer Hauptaufgabe dient. Sie arbeiten niemals gegen die Trennung der Ebenen.



**Marut** (ZR 26): Maruten jagen jene, die ihr Leben künstlich mit Hilfe mächtiger Magie verlängern. Sie treten mit jenen Rufern in Verhandlungen, die sie zu dem ausdrücklichen Zweck rufen, solche Kreaturen zu jagen. Alle anderen Bindungsversuche werden stur ignoriert, egal wie hoch der dabei entstehende Stress für den Maruten ist.

**Schlichter** (ZR 13): Schlichter sind die Späher und Spione der Unvermeidbaren und werden meist als Vertraute von rechtschaffenen Zauberkundigen gebunden, von denen viele gegen das proteanische Chaos ankämpfen.

**Zelehkut** (ZR 20): Zelehkuten folgen oft dem Ruf, wenn der Rufer möchte, dass sie jene aufspüren und vielleicht sogar hinrichten, die der Gerechtigkeit bisher entkommen konnten.

## Andere Externare

Die oben aufgeführten Gruppen umfassen die wichtigsten Arten von Externaren, doch wird das Große Jenseits nicht ohne Grund als „groß“ bezeichnet. Es gibt zahllose andere Externare, die ein Zauberkundiger herbeirufen kann. Theoretisch kann jeder

Externar gerufen werden, und der Rufende kann auch versuchen, ihn in seine Dienste zu zwingen, wobei die richtige Strategie sich stets an den Fähigkeiten, Wünschen und Zielen des jeweiligen Externar ausrichtet. Ein einheimischer Externar kann von der Materiellen Ebene aus nicht gerufen und gebunden werden.

Um einen Externaren rufen zu können, muss dieser sich auf einer anderen Ebene befinden als der Rufer. Einheimische Externare und andere Externare, die sich gegenwärtig auf der Materiellen Ebene manifestiert haben, können nur von Zauberkundigen gerufen und gebunden werden, die sich auf einer anderen Ebene befinden.

## KONSTRUKTE ERSCHAFFEN UND MODIFIZIEREN

Das Talent Konstrukt herstellen (siehe *Pathfinder MHB*, S. 314) ermöglicht es einem Zauberkundigen, alle Arten dauerhafter Konstrukte auf ähnliche Weise wie magische Gegenstände herzustellen. Jedes Konstrukt hat einen Kaufpreis und Herstellungskosten, sowie eine Auflistung der Voraussetzungen und der bei der Erschaffung genutzten Fertigkeiten. Manche erfordern neben grundlegenden Handwerksmaterialien spezielle Materialien. Diese werden in der Regel für den Körper des Konstruktes benötigt. Die Kosten für besondere Materialien heben sowohl den Kaufpreis wie auch den Herstellungspreis des Konstruktes an. Der SG zum Herstellen beträgt wie bei magischen Gegenständen 5 + die Basiszauberstufe des Konstruktes. Ein Erschaffer mit hinreichend hohem Fertigungsbonus kann wie bei der Herstellung magischer Gegenstände diese Voraussetzungen ignorieren, wobei jede fehlende Voraussetzung den SG zum Herstellen des Konstruktes um 5 erhöht. Dennoch muss der Erschaffer alle Talente zur Herstellung von Gegenständen und die aufgeführte Mindest-Zauberstufe besitzen. Ein Konstrukt herzustellen dauert einen Tag pro 1.000 GM des Grundpreises, in den spezielle Materialkosten nicht einberechnet sind. Der Vorgang entspricht der Herstellung eines magischen Gegenstandes, einschließlich der Regeln zur beschleunigten Erschaffung und zu Unterbrechungen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 548).

### Belebte Gegenstände

Nicht alle Konstrukte werden mit dem Talent Konstrukt herstellen erschaffen. Zauber wie *Gegenstand beleben* ermöglichen es einem Zauberkundigen, einen existierenden Gegenstand vorübergehend zu beleben. Diese Konstrukte sind in vielerlei Art schwächer als hergestellte Konstrukte, da sie empfindlich sind für Bannmagie und Antimagie. Ein Zauberkundiger kann mit *Gegenstand beleben* vorübergehend ein Konstrukt erschaffen. Sollte auf einen belebten Gegenstand *Dauerhaftigkeit* gewirkt werden, macht dies das Konstrukt dauerhaft – der Effekt kann aber immer noch gebannt oder durch Antimagie unterdrückt werden. Mit dem Talent Konstrukt herstellen werden dauerhaft belebte Gegenstände erschaffen, die nicht gegenüber Bann- und Antimagie empfindlich sind. Der HG eines potentiell belebten Gegenstandes hängt von der Größe und Fähigkeiten ab, wie im Eintrag zu Belebten Gegenständen im *Pathfinder Monsterhandbuch* auf Seite 31 dargestellt.

#### BELEBTER GEGENSTAND

ZS 11; Preis nach HG

#### ERSCHAFFUNG

**Voraussetzungen** Konstrukt herstellen, *Dauerhaftigkeit*, *Gegenstand beleben*; **Fertigkeit** Zauberkunde oder passende Handwerksfertigkeit; **Kosten** ½ Preis

### Neue Fähigkeiten für Belebte Gegenstände

Belebte Gegenstände können mit den folgenden neuen Fähigkeiten versehen werden, unabhängig davon, ob sie mittels *Gegenstand beleben* oder dem Talent Konstrukt herstellen erschaffen wurden. Diese Fähigkeiten verbrauchen Konstruktionspunkte (KP) wie auf Seite 31 im *Pathfinder Monsterhandbuch* beschrieben.

**Außergewöhnliche Reichweite** (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält bei einem seiner Nahkampfangriffe +1,50 m Reichweite. Mit +1 KP kann man die Reichweite aller seiner Angriffe erhöhen.

**Fernkampfangriff** (AF, 2 KP): Ersetze einen Hiebangriff mit einem Fernkampfangriff. Der Schaden bleibt gleich, die Reichweite beträgt 6 m. Mit +2 KP kann man alle Angriffe durch Fernkampfangriffe ersetzen. Gegenstandsfähigkeiten, die sich auf Hiebangriffe beziehen, funktionieren nicht in Verbindung mit Fernkampfangriffen.

**Hiebaffenangriff** (AF, 1 KP): Ersetze einen Hiebangriff mit einem Angriff, der Hiebaffenschaden verursacht. Klingenartige Angriffe haben Bedrohungsbereich 19-20, ax- oder sensenartige Angriffe dagegen einen Multiplikator für Kritischen Trefferschaden von x3. Mit +1 KP kann man alle Nahkampfangriffe durch Hiebaffenangriffe ersetzen. Gegenstandsfähigkeiten, die sich auf Hiebangriffe beziehen, funktionieren nicht in Verbindung mit Hiebaffenangriffen.

**Stichaffenangriff** (AF, 1 KP): Ersetze einen der Nahkampfangriffe mit einem Angriff, der Stichaffenschaden verursacht und einen Multiplikator von x3 bei Kritischen Treffern besitzt. Mit +1 KP kann man alle Nahkampfangriffe durch Stichangriffe ersetzen. Gegenstandsfähigkeiten, die sich auf Hiebangriffe beziehen, funktionieren nicht in Verbindung mit Stichaffenangriffen.

**Verbesserter Angriff** (AF, 1 KP): Alle Nah- oder Fernkampfangriffe des Belebten Gegenstandes verursachen Schaden, als wäre er eine Kategorie größer. Der Hersteller muss diese Fähigkeit separat für Nah- und Fernkampfangriffe erwerben.

**Verstärkter Kritischer Treffer** (AF, 1 KP): Die Fähigkeit erhöht entweder den Bedrohungsbereich der Nahkampfangriffe des Belebten Gegenstandes oder den Multiplikator des Kritischen Treffers um 1. Diese Fähigkeit kann nicht mit sich selbst oder den Gegenstandsfähigkeiten Hiebaffenangriff oder Stichaffenangriff kombiniert werden.

**Zu-Fall-bringen** (AF, 2 KP): Der Gegenstand erhält die besondere Fähigkeit Zu-Fall-bringen in Verbindung mit einem seiner Hiebangriffe.

### Das Bauen neuer Konstrukte

Konstrukte besitzen in der Regel keinen Intelligenzwert, durchschnittliche Weisheit und einen Charismawert von 1. Ihre Geschicklichkeit liegt meist im Bereich schlecht bis durchschnittlich, wobei es aber auch äußerst flinke Konstrukte gibt. Fast alle Konstrukte von der Größerkategorie Mittel an aufwärts haben hohe Stärkewerte. Konstrukte besitzen niemals einen Konstitutionswert.

Die Monstererschaffungsregeln im *Pathfinder Monsterhandbuch* sind ein guter Leitfaden zum Entwickeln neuer Konstrukte. Neue Konstrukte sollten sich an die Tabelle Monsterwerte nach HG (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 291) oder die erweiterte Tabelle im *Pathfinder Monsterhandbuch II* auf Seite 293 halten. Da es sich in der Regel um

**TABELLE 2-4: KONSTRUKTE AUS DEM PF MHB I UND II**

Name	HG	Materialien	Preis	Kosten	Besondere Fähigkeiten
Sehr kleiner Belebter Gegenstand	1/2	-	250 GM	125 GM	Variiert
Homunkulus	1	50 GM	2.050 GM	1.050 GM	Gift, Telepathische Verbindung
Kleiner Belebter Gegenstand	2	-	2.000 GM	1.000 GM	Variiert
Eisenkobra	2	-	4.000 GM	2.000 GM	Gift, Ziel finden
Schwarzholzkobra	2	-	5.000 GM	2.500 GM	Gift, Ziel finden
Seelengebundene Puppe	2	300 GM	4.300 GM	2.300 GM	SR, Variiert, Empfindlichkeit gegen geistesbeeinflussende Effekte
Mittelgroßer Belebter Gegenstand	3	-	4.500 GM	2.250 GM	Variiert
Mithralkobra	3	-	10.000 GM	5.000 GM	Gift, Ziel finden
Adamantkobra	3	-	20.000 GM	10.000 GM	Hohe SR, Gift, Ziel finden
Nekrophidius	3	1.000 GM	7.500 GM	4.425 GM	SR, Lähmung, Tanz des Todes
Kadavergolem	4	500 GM	10.500 GM	5.500 GM	SR/Hieb- oder Wuchtwaffenschaden, Gestank
Vogelscheuche	4	500 GM	15.500 GM	8.000 GM	Immun gegen Kälte, Faszinierender Blick, Furcht, Empfindlichkeit gegen Feuer
Großer Belebter Gegenstand	5	-	12.500 GM	5.250 GM	Variiert
Eisgolem	5	500 GM	18.500 GM	9.500 GM	Kälte, Golem, Eisige Zerstörung
Holzgolem	6	300 GM	19.300 GM	9.800 GM	Golem, Zersplitterung
Riesiger Belebter Gegenstand	7	-	25.000 GM	12.500 GM	Variiert
Fleischgolem	7	500 GM	20.500 GM	10.500 GM	Berserker, Golem
Glasgolem	8	1.000 GM	33.000 GM	17.000 GM	SR, Golem, Zauber reflektieren, Blendende Helligkeit
Buntglasgolem	8	1.000 GM	33.000 GM	17.000 GM	SR, Golem, Zauber reflektieren, Blendende Helligkeit
Alchemistischer Golem	9	3.000 GM	33.000 GM	18.000 GM	Hohe SR, Golem, Alchemie, Bomben, Spritzer
Gigantischer Belebter Gegenstand	9	-	40.000 GM	20.000 GM	Variiert
Lehmgolem	10	1.500 GM	41.500 GM	21.500 GM	Besondere SR, Golem, Berserker, Verfluchte Wunden
Kolossaler Belebter Gegenstand	11	-	60.000 GM	30.000 GM	Variiert
Steingolem	11	5.000 GM	105.000 GM	55.000 GM	Golem, Vollständige Heilung, Mindere Empfindlichkeit gegen Zauber, Verlangsamten
Mechanischer Golem	12	10.000 GM	120.000 GM	65.000 GM	Hohe SR, Golem, Todesexplosion, Zermahlen, Zahnradwand
Eisengolem	13	10.000 GM	150.000 GM	80.000 GM	Hohe SR, Golem, Odemwaffe
Mithralgolem	16	50.000 GM	250.000 GM	150.000 GM	Hohe SR, Golem, Flüssige Gestalt
Adamantgolem	19	100.000 GM	600.000 GM	350.000 GM	Epische SR, Golem, Unzerstörbar, Zerstörender Schlag

geistlose Schläger handelt, nutzen die meisten die Spalte „Hoher Angriff“ und verursachen den Schaden, der zwischen den durchschnittlichen Werten der Spalten für hohen und niedrigen Schaden liegt. Beachte, dass alle Rettungswürfe wahrscheinlich schlecht sind und sie keine bevorzugten Werte besitzen. Da Konstrukte keinen Konstitutionswert besitzen, haben sie meist auch vergleichsweise wenige Trefferpunkte in Bezug auf Kreaturen mit ähnlichen Herausforderungsgraden. Überlege daher, ob ein Konstrukt, das nicht über Schadensreduzierung oder Härte verfügt, zum Ausgleich eine höhere RK erhalten sollte.

### Den Wert eines neuen Konstruktes

Dieser Abschnitt liefert Richtlinien zur Bestimmung der Herstellungskosten eigener Konstrukte. Grob gesagt ist der Preis eines Konstruktes sein quadrierter HG x 500 GM. Ein Konstrukt mit einem HG von 3 hätte demnach einen Preis von 4.500 GM. Konstrukte mit einem HG, der keine ganze Zahl ist, berechnen ihren Preis mit einem entsprechenden Bruch x 500 GM. Ein Konstrukt mit einem HG von 1/2 hätte daher einen Preis von 250 GM. Die Kosten der magischen Güter für das Talent Konstrukt herstellen entsprechen dem halben Preis, und die Erschaffung des Konstruktes dauert einen Tag für jeweils 1.000 GM des Grundpreises. Manche

Konstrukte, darunter in erster Linie Golems, haben zusätzliche Kosten an Rohmaterialien, welche vollständig bezahlt werden müssen, unabhängig davon, ob der Erschaffer das Talent Konstrukt herstellen besitzt. Die Kosten der Rohmaterialien betragen in der Regel zwischen 5% und 10% des Grundpreises des Konstruktes.

Konstrukte mit mehreren besonderen Fähigkeiten sind in der Erschaffung teurer. Die erste besondere Fähigkeit ist noch in den Grundkosten enthalten. Die nächsten beiden besonderen Fähigkeiten erhöhen Preis um jeweils HG +1/2. Jede weitere besondere Fähigkeit darüber hinaus kostet jeweils HG +1. Zu den Beispielen für besondere Fähigkeiten gehören eine höhere SR als bei einem typischen Konstrukt des jeweiligen HG (mehr als SR 5 bei HG 1-8, mehr als SR 10 bei HG 9+), Monsterspielwerte, welche höher sind, als für den HG des Konstruktes empfohlen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 291), die übliche Immunität von Golems gegen Magie, SR oder Härte, die nicht von adamantenen Waffen überwunden werden kann, die Fähigkeit, durch eine einzelnen Zauber vollständig geheilt zu werden, und die meisten besonderen Angriffe und Eigenschaften.

Besonders mächtige besondere Eigenschaften, wie der außergewöhnlich hohe Angriffsbonus eines Eisengolems, gelten als zwei schwächere Fähigkeiten. Belebte Gegenstände

sind ein besonderer Fall: ihr Grundpreis wird nicht durch Fähigkeiten erhöht, die mit Konstruktionspunkten bezahlt werden (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 31); diese Fähigkeiten wurden bereits bei der Bestimmung des HG beachtet. Ferner sollte bei Golems und Homunkuli, die mit zusätzlichen Trefferwürfeln, der Schablone für Verbesserte Kreaturen oder Schildwächterfähigkeiten erschaffen werden, der Preis so bestimmt werden, wie im *Pathfinder Monsterhandbuch* beschrieben, anstatt den Preis an den neuen HG anzupassen.

Fähigkeiten, welche ein Konstrukt schwächen oder ihm möglicherweise einen Nachteil verleihen, senken nur selten seinen Preis. Eine Ausnahme ist die Fähigkeit Berserker. Konstrukte, die in Berserkerwut verfallen können, haben im Rahmen der Preisberechnung HG -1, sofern die Kontrolle zurückerlangt werden kann (wie bei einem Fleischgolem), oder HG -2 bei permanentem Kontrollverlust (wie bei einem Lehmgolem).

Es folgt ein Beispiel für die Kostenberechnung der Herstellung eines Steingolems (HG 11): Ein Steingolem verfügt über die besonderen Fähigkeiten Golemimmunität gegen Magie, Vollständige Heilung durch *Schlamm zu Fels*, Hoher Angriffsbonus (+2 statt der für HG 11 üblichen +19) und die Fähigkeit, seine Feinde zu *verlangsamen*. Da seine Empfindlichkeiten gegen Zauber nicht an gewöhnliche Zauber oder Effekte gebunden sind, zählt seine Immunität gegen Magie als zwei Fähigkeiten, so dass der Steingolem insgesamt über 5 besondere Fähigkeiten verfügt. Die erste besondere Fähigkeit wirkt sich nicht auf die Kosten aus, die nächsten beiden erhöhen die Kosten um jeweils HG +1/2 und die letzten beiden um jeweils HG +1, so dass der effektive HG zur Preisbestimmung bei 14 liegt. Dies ergibt Herstellungskosten von (14 x 14 x 250 GM) 49.000 GM und einen Preis von (49.000 GM x2) 98.000 GM, welcher zu 100.000 GM aufgerundet wird.

Bei der Entwicklung eines neuen Konstruktes sollte stets beachtet werden, dass die Preisformel nur eine Richtlinie darstellt. Wie bei magischen Gegenständen ist auch die Bepreisung von Konstrukten mehr Kunst als Wissenschaft und wie bei magischen Gegenständen sollten auch neue Konstrukte mit existierenden verglichen werden. Um Unsicherheiten zu vermeiden, sollte immer der höhere Preis gewählt werden.

## KONSTRUKTE REPARIEREN

Selbst bei der besten Fürsorge und Pflege werden die meisten Konstrukte irgendwann beschädigt. Sofern ein Konstrukt keinen strukturellen Schaden erleidet, welcher seine körperliche Gestalt radikal ändert, funktioniert es ohne Einschränkungen weiter und fällt erst auseinander, wenn es auf 0 Trefferpunkte reduziert wird. Ein Konstrukt sollte idealerweise repariert werden, ehe es soweit kommt. Die Zauber *Reparieren* oder *Schnelle Selbstreparatur* stellen einfache Wege dar, um ein Konstrukt in gutem Zustand zu erhalten. Beide Reparaturzauber reparieren beschädigte Konstrukte – sogar solche, die gegen Magie immun sind, wie z.B. Golems. Stehen diese oder ähnliche Effekte nicht zur Verfügung, kann ein Erschaffer ein Konstrukt mit dem Talent *Konstrukt herstellen reparieren*. Bei der Reparatur eines Konstruktes wendet der Herr des Konstruktes 100 GM pro TW des Konstruktes auf und legt einen Fertigkeitswurf ab, als würde er das Konstrukt erschaffen; der SG ist um 5 niedriger als der SG zur Erschaffung des Konstruktes. Bei Erfolg gewinnt das Konstrukt 1W6 Trefferpunkte pro Trefferwürfel

zurück. Eine Reparatur dauert 1 Tag pro aufgewandte 1.000 GM (Minimum 1 Tag). Reparaturen können auf diese Weise nur erfolgen, während das Konstrukt unbelebt oder abgeschaltet ist. Der Hersteller eines Konstruktes kann zu jeder Zeit ein unter seiner Kontrolle stehendes Konstrukt berühren und mit einer Standard-Aktion abschalten.

Ein vollständig zerstörtes Konstrukt kann nicht repariert werden, der SL kann aber gestatten, dass ein Teil der Materialien bei der Konstruktion eines neuen Konstruktes wiederverwertet werden. Ferner verfügen einige Konstrukte über besondere Reparatureigenschaften, welche sich meist auf Zauber beziehen, die mit der Natur des Golems in Bezug stehen (z.B. die Heilung eines Lehmgolems durch Säureschaden).

## KONSTRUKTE MODIFIZIEREN

Gewöhnliche Konstrukte können zur Verbesserung ihrer Grundfähigkeiten modifiziert werden, um ihr Äußeres oder ihre Funktion zu verändern oder um eine Vielzahl von Aufgaben zu erfüllen, welche über das grundlegende Design hinausgehen. Indem ein Hersteller eine Modifikation einbringt, kann er auf einfache Weise ein einzigartiges Konstrukt erschaffen. Eine Modifikation kann nur erfolgen, wenn das Konstrukt unbelebt oder abgeschaltet ist.

Wenn der Hersteller ein eigenes Konstrukt modifizieren will, muss er das Talent *Konstrukt herstellen* besitzen, über alle zusätzlichen Voraussetzungen verfügen und die erforderlichen Kosten bezahlen. Eine Modifikation nimmt 1 Tag pro 1.000 GM des Grundpreises der Modifikation in Anspruch (Minimum 1 Tag).

### Grundlegende Modifikationen

Diese Modifikationen werden genutzt, um die Grundeigenschaften eines Konstruktes zu verändern: Rüstungsklasse, Trefferwürfel und Bewaffnung.

**Rüstungsmodifikation:** Diese Modifikation fügt dem natürlichen Rüstungsbonus des Konstruktes einen Verbesserungsbonus hinzu oder verleiht ihm eine Eigenschaft magischer Rüstungen. Die Kosten für magische Verbesserungen entsprechen den Kosten für die Erschaffung magischer Rüstungen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*).

**Trefferwürfelmodifikation:** Trefferwürfel repräsentieren die allgemeine Stärke und Macht eines Konstruktes. Sie wirken sich auf eine Reihe anderer Fähigkeiten wie Trefferpunkte, Rettungswürfe und Grundangriffsboni aus. Die Effekte einer Trefferwürfelmodifikation werden mit Hilfe der Regeln für Trefferwürfel von Kreaturen bestimmt (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 290-291). Da die Größe eines Konstruktes bei der Herstellung festgelegt wird, können spätere Modifikationen der Trefferwürfel seine Größe nicht mehr beeinflussen. Daher können Trefferwürfelmodifikationen die Trefferwürfel eines Konstruktes maximal um +50% über den Ausgangswert heben. Manche Konstrukte haben festgelegte Kosten für zusätzliche Trefferwürfel. Bei anderen Konstrukten werden die Herstellungskosten durch die Zahl der bestehenden Trefferwürfel geteilt, um den Preis weiterer TW zu bestimmen.

**Waffenmodifikation:** Diese Modifikation verbessert die körperliche Bewaffnung eines Konstruktes. Dieser Prozess umfasst das Hinzufügen richtiger Waffen (wie Klingen oder Stachelketten) zur physikalischen Struktur des Konstruktes oder die Verbesserung existierender Waffen mit zusätzlichen magischen Eigenschaften. Strukturelle Veränderungen verändern nur den vom Konstrukt verursachten Schaden. Ein

Konstrukt gilt als geübt im Umgang mit allen Waffen, die im Rahmen einer Waffenmodifikation seiner Struktur hinzugefügt werden. Die Kosten für das Hinzufügen einer Waffe richten sich nach dem Preis der Waffe oder den Kosten der hinzugefügten Waffenverbesserung. Die Kosten für magische Verbesserungen dieser Waffen entsprechen den Kosten für die Erschaffung magischer Waffen, wie im *Pathfinder Grundregelwerk* auf S. 469 beschrieben. Eine Waffenmodifikation benötigt zudem das Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen.

**Attributsmodifikation:** Mit dieser Modifikation kann ein Hersteller dauerhaft ein Attribut seines Konstruktes jeweils um +2 verbessern. Er kann kein Attribut mit einem Wert von 0 verbessern. Die Kosten zur dauerhaften Erhöhung eines Attributswertes betragen 5.000 GM

## Komplexe Modifikationen

Diese Modifikationen repräsentieren komplexere Veränderungen der Struktur und Funktion des Konstruktes. Die Kosten entsprechen der Mindeststufe zum Wirken des Zaubers x Zaubergrad x 250 GM.

### Augen des Meisters

**Voraussetzungen:** Konstrukt herstellen, *Ausspähung*

**HG-Erhöhung:** keine

**Kosten:** 8.000 GM

Der Erschaffer verleiht seinem Konstrukt kristalline Augen, durch welche er *Ausspähung* oder *Mächtige Ausspähung* wirken kann, um durch die Augen seiner Schöpfung zu sehen. Diese Modifikation erfordert, dass der Hersteller zugleich eine besondere kristalline Kugel anfertigt, die magisch mit den Augen verbunden wird und als Fokus für die Ausspähungszauber dient. Die Kosten der Herstellung des Fokus sind in den Kosten der Modifikation enthalten.

Im Gegensatz zu normaler *Ausspähung* oder *Mächtiger Ausspähung* gibt es keine Wahrscheinlichkeit, Kreaturen durch den Sensor nicht zu sehen, da der Erschaffer einfach für die Dauer des Zaubers dasselbe sieht, was sein Konstrukt sieht. Durch den Sensor gewirkte Zauber haben die übliche Chance durch die Augen des Konstruktes zu funktionieren.

### Biokonstruktmodifikation

**Voraussetzungen:** Konstrukt herstellen, *Regeneration*

**HG-Erhöhung:** +1

**Kosten:** 22.750 GM

Bei dieser Verschmelzung aus Verwandlung und Nekromantie fügen mächtige Zauberkundige einem Golem lebende Organe hinzu und verleihen ihm so Fähigkeiten, die man normalerweise mit lebenden Wesen in Verbindung bringt. Diese Organe befinden sich in Kanopen voll speziell vorbereiteter arkaner Flüssigkeiten, welche im Leib des Golems versiegelt werden. Sie müssen dabei aber nicht notwendigerweise anatomisch korrekt angeordnet werden. Verschiedene Organe produzieren bestimmte Effekte. Jedes Organ zählt als eigene Verbesserung und die Kosten mehrerer Biokonstruktorgane sind kumulativ.

Biokonstruktverbesserungen funktionieren nur bei Golems und können nicht bei Belebten Gegenständen eingesetzt werden

Alle Biokonstruktverbesserungen haben dieselbe Schwäche – sie sind empfindlich gegenüber Kritischen Treffern. Ein Angreifer, der gegen einen Golem mit einer Biokonstruktverbesserung einen Kritischen Treffer bestätigt, fügt dem Konstrukt Schaden zu und zerstört zugleich eine Verbesserung. Diese beschädigte Verbesserung funktioniert dann nicht mehr und das Konstrukt verliert alle ihm durch die Verbesserung verliehenen Fähigkeiten. Sollte ein Konstrukt über mehrere Biokonstruktverbesserungen verfügen, wird nur eine beschädigt. Der SL bestimmt zufällig, welches Organ Schaden nimmt.

**Gehirn:** Diese Verbesserung erlaubt dem Golem nicht eigenständig zu denken, sie funktioniert aber wie ein Lagerbehälter, der es dem Golem ermöglicht, Fertigkeiten und Talente zu erlangen, als besäße er einen Intelligenzwert von 10. Verzauberungen oder Zauber mit geistesbeeinflussenden Effekten, die auf den Golem gewirkt werden, können das Gehirn betreffen und es für die Dauer des Zaubers aussetzen lassen. Während das Gehirn auf diese Weise unterdrückt wird, verliert



das Konstrukt vorübergehend den Zugriff auf seine Fertigkeiten und Talente. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, nutzt das Gehirn die Werte des Golems.

**Herz:** Diese Verbesserung gestattet es dem Golem, zu 50% aus Heilmagie zu profitieren. Ferner erhält er zusätzliche Trefferpunkte, als hätte er eine Konstitution von 12 (das Konstrukt erhält allerdings keinen Konstitutionswert). Negative Energiezauber, die auf den Golem gewirkt werden, können das Herz betreffen und es für die Dauer des Effektes (oder für eine Runde bei Augenblicklichen Effekten) stillstehen lassen. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, nutzt das Herz die Werte des Golems.

#### GLIEDMASSENKONSTRUKT

**Voraussetzungen:** Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand beleben*, kleines oder sehr kleines Konstrukt

**HG-Erhöhung:** keine

**Kosten:** 27.000 GM

Diese Modifikation kann bei einem kleinen oder sehr kleinen Konstrukt wie einer Eisenkobra oder einem Homunkulus durchgeführt werden. Der Erschaffer modifiziert das Konstrukt so, dass er es über seinen Arm schieben und seine Aktionen als Teil seiner eigenen Handlungen kontrollieren kann. Das Gliedmaßenkonstrukt behält seine eigenen Nahkampfangriffe und der Erschaffer kann die besonderen Angriffe des Konstruktes nutzen, als wäre er selbst das Konstrukt (er verwendet die Angriffsboni und Effekte des Konstruktes). Der Erschaffer gilt aber weiterhin als die angreifende Kreatur hinsichtlich Gelegenheitsangriffen und anderen Aktionen, die durch einen seiner Angriffe ausgelöst werden könnten.

Die Gliedmaße bietet dem Träger im Kampf ferner begrenzten Schutz ähnlich einem schweren Stahlschild. Der Träger gilt als geübt im Umgang mit diesem Schild und behält seine sonstigen Fähigkeiten.

Ein Gliedmaßenkonstrukt gilt als Schwerer Stahlschild hinsichtlich RK, Gewicht, GE-Modifikator und Arkaner Zauberpaterchance.

#### RÜSTUNGSKONSTRUKT

**Voraussetzungen:** Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand beleben*, modifiziertes Konstrukt muss dieselbe Größenkategorie haben wie der Erschaffer.

**HG-Erhöhung:** +1

**Kosten:** 35.000 GM

Diese Modifikation ermöglicht es dem Erschaffer, sein Konstrukt wie eine Rüstung zu tragen. Solange der Erschaffer das Konstrukt trägt, führt es keine unabhängigen Handlungen aus und steht unter der Kontrolle des Erschaffers. Ferner richten zuerst alle Angriffe gegen den Erschaffer ihren Schaden am Konstrukt an. Wenn ein Konstrukt zerstört wird, während es als Rüstung dient, verliert der Träger alle Vorzüge, behält aber sämtliche Nachteile, bis die Rüstung entfernt wird; ein Rüstungskonstrukt abzulegen dauert genauso lange wie das Ablegen einer Brustplatte. Sollte das Konstrukt noch aktiv sein, kann der Erschaffer die Rüstung mit einer Schnellen Aktion ablegen – oder vielmehr spuckt das Konstrukt ihn aus, verlässt das Feld, auf dem sein Erschaffer sich befindet, und bewegt sich auf ein benachbartes Feld. Das Anlegen eines Rüstungskonstruktes dauert eine Volle Runde, sofern das Konstrukt noch aktiv ist. Der Erschaffer kann kein zerstörtes Konstrukt mit dieser Modifikation anlegen.

Der Träger des Konstruktes benutzt weiterhin seinen Grundangriffsbonus und seine eigenen Rettungswürfe. Eine Konstrukt-rüstung wird als eine Brustplatte behandelt hinsichtlich RK, Gewicht, GE-Modifikator und Arkaner Zauberpaterchance.

#### Runengravur

**Voraussetzungen:** Konstrukt herstellen, variieren (siehe unten)

**HG-Erhöhung:** keine

**Kosten:** variieren (siehe unten)

Diese Unterkategorie besteht aus umfangreichen Modifikationen, welche dem Erschaffer eines Konstruktes erlauben, seine Schöpfung mit einer zauberauslösenden Rune zu versehen. Wähle eine der unten folgenden Runen. Die Kosten der Rune und alle weiteren Voraussetzungen sind in ihrer Beschreibung aufgeführt. Einmal am Tag tritt der Effekt der Rune ein, wenn sie zum ersten Mal ausgelöst wird. Mit einer Augenblicklichen Aktion kann der Erschaffer versuchen, den Effekt zu verzögern, bis er das nächste Mal ausgelöst wird. Dies erfordert, dass der Erschaffer das Konstrukt sehen kann (oder die Modifikation Augen des Meister zur *Ausspähung* oder *Mächtigen Ausspähung* nutzt) und dem Zauberkundigen ein Wurf auf Zauberkunde gegen SG 10 + Zauberstufe des Effekts der Rune gelingt.

Ein Konstrukt kann mehrere Modifikationen der Art Runengravur und sogar mehrere Runen derselben Art besitzen. Sollte es über mehrere Anwendungen derselben Rune verfügen, tritt der Effekt der ersten ein, wenn er zum ersten Mal an diesem Tag ausgelöst wird, während der Effekt der zweiten Rune eintritt, wenn der Auslöser erneut erfolgt. Die Effekte von Runen unterschiedlicher Art treten ein, wenn der Auslöser erstmals an diesem Tag erfolgt, selbst wenn verschiedene Runen über dieselbe auslösende Bedingung verfügen.

Angeblieh gibt es noch viel mehr Runen als die aufgezählten, doch diese sind die von Konstruktherstellern am häufigsten genutzten.

#### RUNE DER AGONIE

**Aura** Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9

##### AUSLÖSER UND EFFEKT

Diese Modifikation wird ausgelöst, wenn das modifizierte Konstrukt Schaden erleidet. Allen Kreaturen innerhalb eines Radius von 6 m muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen, um nicht unter schweren Schmerzen zu leiden, welche ihnen für eine Minute einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigungs- und Fähigkeitswürfe verleihen. Bei erfolgreichem Rettungswurf leidet eine Kreatur nur für eine Runde unter dem Malus durch die Rune.

##### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Symbol des Schmerzes*; **Kosten** 18.000 GM

#### RUNE DER BLITZE

**Aura** Schwache Hervorrufung; **ZS** 5

##### AUSLÖSER UND EFFEKT

Diese Rune wird ausgelöst, wenn das modifizierte Konstrukt von einem Nahkampfangriff getroffen wird. Die Rune setzt in einem Radius von 1,50 m einen Stromstoß frei, welcher allen Kreaturen im Explosionsradius 3W8 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 12 halbiert den Schaden.

##### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Schockgriff*; **Kosten** 2.000 GM

## RUNE DES KERKERS

**Aura** Starke Beschwörung; **ZS** 18

### AUSLÖSER UND EFFEKT

Diese Rune wird ausgelöst, wenn das Konstrukt erstmals mit einem Berührungsangriff oder einem Berührungsangriff im Fernkampf getroffen wird. Der Zauberwirker des auslösenden Zaubers muss einen Willenswurf gegen SG 22 schaffen oder wird mit Leib und Seele in einen Edelstein gezogen, der sich im Körper des modifizierten Konstruktes befindet. Der Edelstein hält den Zauberkundigen gefangen, bis entweder der Edelstein oder das Konstrukt zerstört werden. Ein Edelstein kann immer nur eine Kreatur gefangen halten. Sobald die Rune eine Kreatur eingefangen hat, wird sie nicht erneut ausgelöst, bis der Edelstein ersetzt wurde. Während eine Kreatur sich im Edelstein befindet, ist dieser empfindlich gegenüber Kritischen Treffern – wenn ein Angreifer einen Kritischen Treffer bestätigt, nimmt das Konstrukt Schaden, und der Edelstein wird zerstört; dies setzt die gefangene Kreatur auf einem dem Konstrukt benachbarten Feld frei. Der zerbrochene Edelstein muss ersetzt werden, ehe die *Rune des Kerkers* wieder funktioniert.

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Seelenfalle*, Edelstein im Wert von 20.000 GM als Fokus der Rune; **Kosten** 57.600 GM

## RUNE DES SCHRECKENS

**Aura** Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 7

### AUSLÖSER UND EFFEKT

Diese Rune wird bei ersten Mal ausgelöst, wenn eine Kreatur sich auf ein dem modifizierten Konstrukt benachbartes Feld bewegt. Die Rune erschafft eine 6 m weite Ausbreitung nekromantischer Energie. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen oder werden für 1W4 Runden panisch. Bei erfolgreichem Willenswurf ist eine Kreatur nur für eine Runde erschüttert.

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Furcht*; **Kosten** 11.200 GM

## RUNE DES SCHUTZES

**Aura** Schwacher Bannzauber; **ZS** 3

### AUSLÖSER UND EFFEKT

Diese Rune wird ausgelöst, wenn das modifizierte Konstrukt zum ersten Mal an diesem Tag von einem Nah- oder Fernkampfangriff oder einem *Magischen Geschoss* getroffen wird. Das Konstrukt erhält einen Schildbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse für drei Minuten. Dies ist ein Energieeffekt, der auch gegen körperlose Berührungsangriffe funktioniert.

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Schild*; **Kosten** 1.200 GM

## Sollbruchkapsel

**Voraussetzungen:** Konstrukt herstellen, *Zerbersten*, Variieren (siehe unten)

**HG-Erhöhung:** keine

**Kosten:** Variieren (siehe unten)

Bei dieser Unterkategorie umfangreicher Modifikationen wird der Golem mit ausgehöhlten Bereichen versehen, die absichtlich aus einem schwächeren Material bestehen und zerbersten sollen, wenn sie von Angreifern getroffen werden. Ein bestätigter Kritischer Treffer fügt dem Konstrukt

Kritischen Schaden zu und zerschmettert den ausgehöhlten Bereich. Dabei wird die Substanz freigesetzt, welche der Erschaffer im Inneren platziert hat.

Sobald eine Komponente beschädigt wurde, ist diese Modifikation zerstört und kann nicht repariert werden. Ein Konstrukt kann immer nur über eine Sollbruchkapsel verfügen. Wenn diese zerstört wird, kann das Konstrukt erneut zu den normalen Kosten mit einer Sollbruchkapsel ausgestattet werden.

Es folgen einige der gebräuchlicheren Komponenten, wobei es aber auch noch andere gibt:

## BLITZSCHLAGKAPSEL

Aus der Sollbruchkapsel schießt Elektrizität mit einem Explosionsradius von 9 m. Kreaturen innerhalb dieses Bereiches müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen oder 3W8 Punkte Elektrizitätsschaden nehmen. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden.

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Blitz*; **Kosten** 1.200 GM

## FEUERBOMBENKAPSEL

Aus der Sollbruchkapsel schießt Feuer mit einem Explosionsradius von 4,50 m. Kreaturen innerhalb dieses Bereiches müssen einen Reflexwurf gegen SG 12 bestehen oder 2W6 Punkte Feuerschaden nehmen. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden.

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Feuerball*; **Kosten** 1.200 GM

## FROSTNEBELKAPSEL

Aus der Sollbruchkapsel schießt eisiger Nebel mit einem Explosionsradius von 4,50 m. Kreaturen innerhalb dieses Bereiches müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen oder 1W6 Schadenspunkte nehmen und sind für eine Runde verstrickt. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und verhindert, dass das Ziel verstrickt wird.

### Modifikation

**Voraussetzungen** *Kältekegel*; **Kosten** 1.000 GM

## SÄURESTRAHLKAPSEL

Aus der Sollbruchkapsel schießt Säure mit einem Explosionsradius von 4,50 m. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 schaffen, oder sie erhalten 2W6 Punkte Säureschaden und leiden für 1W4 Runden unter Übelkeit. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt eine betroffene Kreatur keinen Schaden und kränkelt für eine Runde

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Feuerball*; **Kosten** 1.200 GM

## WIRRGASKAPSEL

Aus der Sollbruchkapsel schießt Giftgas mit einem Explosionsradius von 4,50 m. Lebende Kreaturen innerhalb dieses Bereiches müssen einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen oder sie werden für eine Runde verwirrt. Dies ist ein Gifffekt.

### MODIFIKATION

**Voraussetzungen** *Stinkende Wolke*; **Kosten** 2.000 GM

## NEUE VERTRAUTE

Im folgenden Abschnitt werden die Spielwerte für einige neue Tiere vorgestellt, die neben den bereits unter dem Eintrag der Hexenklasse in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellten als Vertraute dienen können. Du solltest diese Spielwerte anstelle der kurzen Einträge im *Pathfinder Monsterhandbuch* verwenden. Diese Vertrauten können von jedem gewählt werden, der einen Vertrauten erhält. Sie nutzen die Standardregeln für Vertraute auf den Seiten 68-69 im *Pathfinder Grundregelwerk*. Die sehr kleinen oder noch kleineren Vertrauten in diesem Abschnitt nutzen ihren Geschicklichkeitsmodifikator auf Würfe für Klettern und Schwimmen.

Vertrauter	Besondere Fähigkeit
Blaugeringeltes Oktopus	Der Meister erhält einen Bonus von +3 bei Würfeln auf Schwimmen.
Drossel*	Der Meister erhält einen Bonus von +3 bei Würfeln auf Diplomatie.
Eselsratte	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.
Fuchs	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe.
Grünstachel-skorpion	Der Meister erhält einen Bonus von +4 bei Initiativwürfen.
Igel	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Willenswürfe.
Königskrabbe	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf seinem KMB, um einen Ringkampf zu beginnen und aufrechtzuerhalten.
Scharlachspinne	Der Meister erhält einen Bonus von +3 bei Würfeln auf Klettern.
Schildkröte	Der Meister erhält einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK.
Schwein	Der Meister erhält einen Bonus von +3 bei Würfeln auf Diplomatie.
Tausendfüßler	Der Meister erhält einen Bonus von +3 bei Würfeln auf Heimlichkeit.
Ziege	Der Meister erhält einen Bonus von +3 bei Würfeln auf Überlebenskunst.

\* Ein Drosselvertrauter kann eine Sprache nach Wahl seines Meisters als übernatürliche Fähigkeit sprechen.

**BLAUGERINGELTER OKTOPUS** HG 1/2   

**EP 200**  
 N Sehr kleines Tier (Aquatisch)  
**INI +5; Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +1

---

**VERTEIDIGUNG**  
**RK 17**, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 12 (+5 GE, +2 Größe)  
**TP 4 (1W8)**  
**REF +7, WIL +1, ZÄH +2**

---

**Verteidigungsfähigkeiten** Tintenwolke

---

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 9 m, Wasserstoß 18 m  
**Nahkampf** Biss +7 (1W2-1 plus Gift), Tentakel +5 (Ergreifen)  
**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m **Besondere Angriffe** Gift

---

**SPIELWERTE**  
**ST 2, GE 21, KO 10, IN 2, WE 13, CH 3**  
**GAB +0; KMB +3** (Ringkampf +7); **KMV 12** (kann nicht Zu-Fall gebracht werden)

**Talente** Mehrfachangriff<sup>B</sup>, Waffenfinesse  
**Fertigkeiten** Schwimmen +13; **Volksmodifikatoren**  
 Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +8

**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Gemäßigt oder Kalt aquatisch  
**Organisation** Einzelgänger  
**Schätze** Keine

---

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**  
**Tintenwolke (AF)** Wenn ein Oktopus sich im Wasser befindet, kann er jede Minute mit einer Schnellen Aktion eine Tintensphäre mit 1,50 m Radius abgeben. Diese Tinte verleiht vollständige Tarnung und bleibt 1 Minute bestehen.  
**Wasserstrahl (AF)** Der Oktopus kann sich mit einer Vollen Aktion 18 m in gerader Linie voran bewegen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.  
**Gift (AF)** Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10;  
**Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Blaugeringelte Oktopoden sind aquatische Tiere mit einem überraschenden Potential für List und Tücke. Sie können außerhalb des Wassers nicht überleben.

**DROSSEL** HG 1/3   

**EP 135**  
 N Winziges Tier  
**INI +2; Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +5

---

**VERTEIDIGUNG**  
**RK 16**, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)  
**TP 2 (1W8-2)**  
**REF +4, WIL +2, ZÄH +0**

---

**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)  
**Nahkampf** Biss -1 (1W2-5)  
**Angriffsfläche** 0,30 m; **Reichweite** 0 m

---

**SPIELWERTE**  
**ST 1, GE 15, KO 6, IN 2, WE 15, CH 6**  
**GAB +0; KMB -2; KMV 6**  
**Talente** Fertigungsfokus (Wahrnehmung)  
**Fertigkeiten** Fliegen +12, Wahrnehmung +5;

---

**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Gemäßigte Wälder  
**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)  
**Schätze** Keine

Drosseln sind kleine, plumpe Vögel, die sich von Früchten und Insekten ernähren. Alle Drosseln sind für ihren wunderbaren Gesang bekannt. Drosselvertraute sind zudem zu richtiger Sprache fähig.

**ESELSRATTE** HG 1/4   

**EP 100**  
 N Kleines Tier  
**INI +3; Sinne** Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +4

---

**VERTEIDIGUNG**  
**RK 14**, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)  
**TP 5 (1W8+1)**  
**REF +5, WIL +1, ZÄH +3**

## KLEINE VERTRAUTE UND UNGEZIEFERVERTRAUTE

Einige dieser Vertrauten brechen verschiedene Regeln und Annahmen zu Vertrauten, die im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellt wurden.

Kleine Vertraute bedrohen umliegende Felder wie kleine Kreaturen und können daher auch Gegner in die Zange nehmen. Vertraute und ihre Herren verabscheuen solche Taktiken jedoch, da das Ergebnis meist ein toter Vertrauter ist. Der Meister kann einen kleinen Vertrauten auch schwerer an seiner Person unterbringen als einen sehr kleinen oder noch kleineren Vertrauten. Oft ist eine Art magischer Gegenstand wie z.B. ein *Nimmervoller Beutel* dafür erforderlich.

Wenn ein Ungeziefer zu einem Vertrauten gemacht wird, verleiht ihm der Vorgang einen Intelligenzwert und entfernt die Eigenschaft Geistlos. Ungeziefervertraute kommunizieren mit ihren Herren und ihren Artgenossen (Grünstachelskorpione mit anderen Skorpionen, Tausendfüßler mit anderen Tausendfüßlern und Scharlachspinnen mit anderen Spinnen) durch eine seltsame Mischung aus Verhaltensweisen, leichten Farbveränderungen und sogar dem Ausstoßen von Geruchsstoffen, manchmal subtil, manchmal eher offenkundig. Wie bei anderen Arten von Vertrauten können andere Kreaturen diese Art der Kommunikation nicht ohne magische Hilfe verstehen.

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m, Schwimmen 6 m

**Nahkampf** Biss +0 (1W3-2)

### SPIELWERTE

**ST** 6, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 4

**GAB** +0; **KMB** +1; **KMV** 9 (13 gegen Zu-Fall-bringen)

**Talente** Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung)

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +15, Schwimmen +11, Wahrnehmung +4

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte Küsten oder Wälder

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Nest (3-12)

**Schätze** Keine

Eselratten sind braune oder schneeweiße Nager von der Größe kleiner Hunde. Sie haben lange Beine und kurze, haarige Schwänze. Diese Spielwerte können zudem für Wasserschweine verwendet werden.

### FUCHS

HG ¼



EP 100

N Sehr kleines Tier

**INI** +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

### VERTEIDIGUNG

**RK** 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

**TP** 5 (1W8+1)

**REF** +4, **WIL** +1, **ZÄH** +3

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 12 m

**Nahkampf** Biss +1 (1W3-1)

**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m

### SPIELWERTE

**ST** 9, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

**GAB** +0; **KMB** +0; **KMV** 9 (13 gegen Zu-Fall-bringen)

**Talente** Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung)

**Fertigkeiten** Akrobatik +2 (Springen +10), Heimlichkeit +10,

Überlebenskunst +1 (Spurenlesen mittels Geruchssinn +5),

Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen

+4, Überlebenskunst beim Spurenlesen mittels Geruchssinn +4

Entfesselungskunst +15, Heimlichkeit +25

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Jede

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

**Schätze** Keine

Füchse sind kleine, hundeartige Kreaturen mit schmalen Schnauzen und buschigen Schwänzen.

### GRÜNSTACHELSKORPION HG ¼



EP 100

N Sehr kleines Ungeziefer

**INI** +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

### VERTEIDIGUNG

**RK** 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +2 Größe, +3 natürlich)

**TP** 4 (1W8)

**REF** +3, **WIL** +0, **ZÄH** +2

**Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Stich +5 (1W2-4 plus Gift) **Angriffsfläche** 0,75 m;

**Reichweite** 0 m

**Besondere Angriffe** Gift

### SPIELWERTE

**ST** 3, **GE** 16, **KO** 10, **IN** -, **WE** 10, **CH** 2

**GAB** +0; **KMB** +1; **KMV** 7 (19 gegen Zu-Fall-bringen)

**Talente** Waffenfinesse<sup>B</sup>

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +15, Klettern +7, Wahrnehmung +4;

**Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Klettern +4, Wahrnehmung +4

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Warme oder gemäßigte Ebenen, Wälder, Wüsten oder Unterirdisch

**Organisation** Einzelgänger oder Kolonie (3-6)

**Schätze** Keine

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Gift** (AF) Stachel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1 Runde kränkelnd;

**Heilung** 1 Rettungswurf.

Grünstachelskorpione leben meist in Wäldern, können aber auch fast überall sonst angetroffen werden. Ihre Zangen sind zu klein, um Dingen und Wesen außer anderen Insekten gefährlich zu werden. Sie besitzen aber einen Giftstachel, dessen Stich selbst größere Kreaturen kränkelnd lässt.

### IGEL

HG 1/8



EP 50

N Winziges Tier

**INI** +3; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

### VERTEIDIGUNG

**RK** 18, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +4 Größe, +1 natürlich)

**TP 2 (1W8-2)**  
**REF +5, WIL +1, ZÄH +0**  
**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 6 m  
**Angriffsfläche** 0,30 m; **Reichweite** 0 m  
**SPIELWERTE**  
**ST 1, GE 16, KO 6, IN 2, WE 12, CH 7**  
**GAB +0; KMB -1; KMV 4** (8 gegen Zu-Fall-bringen)  
**Talente** Athlet  
**Fertigkeiten** Heimlichkeit +19, Klettern +5, Schwimmen +5  
**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Gemäßigte oder tropische Wälder  
**Organisation** Einzelgänger oder Paar  
**Schätze** Keine  
**BESONDERE FÄHIGKEITEN**  
**Stachelverteidigung (AF)** Mit einer Bewegungsaktion kann ein Igel sich zu einem stacheligen Ball zusammenrollen. Im zusammengerollten Zustand erhält er einen Verbesserungsbonus von +1 auf seine existierende natürliche Rüstung; jede Kreatur, die den Igel zu ergreifen versucht oder ihn in einen Ringkampf verwickeln will, erleidet dabei 1W3 Schadenspunkte. Ein zusammengerollter Igel kann keine anderen Aktionen unternehmen, als diesen Zustand zu verlassen.

Igel sind stachelige, insektenfressende Säugetiere. Wenn ein Igel bedroht wird, rollt er sich zur Verteidigung zu einem stacheligen Ball zusammen.

**KÖNIGSKRABBE** **HG 1/4**     
**EP 100**  
 N Sehr kleines Ungeziefer (Aquatisch)  
**INI +2; Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +4**  
**VERTEIDIGUNG**  
**RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16** (+2 GE, +2 Größe, +4 natürlich)  
**TP 5 (1W8+1)**  
**REF +2, WIL +0, ZÄH +3**  
**Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte  
**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 9 m, Schwimmen 6 m  
**Nahkampf** 2 Klauen +0 (1W2-2 plus Ergreifen)  
**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m  
**Besondere Angriffe** Würgen (1W2-2)  
**SPIELWERTE**  
**ST 7, GE 15, KO 12, IN -, WE 10, CH 2**  
**GAB +0; KMB +0** (Ringkampf +4); **KMV 8** (20 gegen Zu-Fall-bringen)  
**Fertigkeiten** Schwimmen +10, **Wahrnehmung +4**;  
**Volksmodifikatoren** **Wahrnehmung +4**  
**Besondere Eigenschaften** Wasserabhängig  
**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Jede aquatische  
**Organisation** Einzelgänger oder Kolonie (2-12)  
**Schätze** Keine  
**BESONDERE FÄHIGKEITEN**  
**Wasserabhängig (AF)** Krabben können außerhalb des Wassers für eine Stunde pro Konstitutionspunkt überleben. Jenseits dieser Grenze beginnen sie zu ersticken (wie Ertrinken).

Königskrabben sind kleine Krustentiere mit acht Beinen und zwei Greifscheren oder Klauen. Diese aquatischen Aasfresser können auch einige Zeit an Land überleben, müssen dann aber ins Wasser zurückkehren, um nicht zu ersticken.

**SCHARLACHSPINNE** **HG 1/4**     
**EP 100**  
 N Sehr kleines Ungeziefer  
**INI +5; Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung +4**  
**VERTEIDIGUNG**  
**RK 18, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 13** (+5 GE, +2 Größe, +1 natürlich)  
**TP 4 (1W8)**  
**REF +5, WIL +0, ZÄH +2**  
**Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte  
**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m  
**Nahkampf** Biss +7 (1W3-4 plus Gift)  
**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m  
**Besondere Angriffe** Gift  
**SPIELWERTE**  
**ST 3, GE 21, KO 10, IN -, WE 10, CH 2**  
**GAB +0; KMB +3; KMV 9** (21 gegen Zu-Fall-bringen)  
**Talente** Waffenfinesse<sup>B</sup>  
**Fertigkeiten** Akrobatik +13, Heimlichkeit +17, Klettern +21, **Wahrnehmung +4**;  
**Volksmodifikatoren** Akrobatik +8, Klettern +8, Heimlichkeit +8, **Wahrnehmung +4**  
**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Jede  
**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-8)  
**Schätze** Keine  
**BESONDERE FÄHIGKEITEN**  
**Gift (AF)** Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10;  
**Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Scharlachspinnen sind kleine Arachniden mit hellroten Körpern und schwarzen Beinen. Da sie selbst Spinnen jagen, besitzen sie keinen Angriff mit Spinnennetzen.

**SCHILDKRÖTE** **HG 1/6**     
**EP 65**  
 N Sehr kleines Tier  
**INI -2; Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung +4**  
**VERTEIDIGUNG**  
**RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16** (-2 GE, +2 Größe, +6 natürlich)  
**TP 3 (1W8-1)**  
**REF +0, WIL +1, ZÄH +1**  
**ANGRIFF**  
**Bewegungsrate** 1,50 m, Schwimmen 6 m  
**Nahkampf** Biss -2 (1W3-4)  
**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m  
**SPIELWERTE**  
**ST 3, GE 6, KO 8, IN 2, WE 12, CH 3**  
**GAB +0; KMB -4; KMV 2** (6 gegen Zu-Fall-bringen)  
**Talente** Fertigkeitfokus (**Wahrnehmung**)  
**Fertigkeiten** Schwimmen +10, **Wahrnehmung +4**  
**LEBENSWEISE**  
**Umgebung** Gemäßigte oder tropische Flüsse, Meere und Wälder  
**Organisation** Einzelgänger  
**Schätze** Keine  
**BESONDERE FÄHIGKEITEN**  
**Rückzug in den Panzer (AF)** Eine Schildkröte kann sich mit einer Schnellen Aktion in ihren Panzer zurückziehen. Dies verleiht ihr einen Verbesserungsbonus von +2 auf ihre existierende natürliche Rüstung. Wenn sie sich in ihrem Panzer befindet, kann sie keine andere Aktion unternehmen, als wieder herauszukommen. Die

Schildkröte kann während ihres Zuges mit einer Freien Aktion den Rückzug in ihren Panzer beenden.

Schildkröten sind sich langsam bewegende Reptilien mit harten Panzern, in welche sie sich bei einer Bedrohung zurückziehen können. Viele Schildkröten haben Flossen, die besser zum Schwimmen als zum Laufen geeignet sind.

Diese Spielwerte können auch für Landschildkröten benutzt werden, die Füße statt Flossen haben und in trockenen Regionen leben.

## SCHWEIN

HG 1/3



EP 135

N Kleines Tier

INI +1; **Sinne** Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

### VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP 6 (1W8+2)

REF +3, WIL +1, ZÄH +6

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Biss +1 (1W4)

### SPIELWERTE

ST 11, GE 12, KO 15, IN 2, WE 13, CH 4

GAB +0; KMB -1; KMV 10 (14 gegen Zu-Fall-bringen)

**Talente** Große Zähigkeit

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +5

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Jede

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Herde (3-12)

**Schätze** Keine

Hausschweine sind kleiner als Wildschweine. Sie sind Allesfresser.

## TAUSENFÜSSLER

HG 1/8



EP 50

N Sehr kleines Ungeziefer

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

### VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 4 (1W8)

REF +3, WIL +0, ZÄH +2

**Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 12 m, Klettern 12 m

**Nahkampf** Biss +5 (1W3-5 plus Gift)

**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m

**Besondere Angriffe** Gift

### SPIELWERTE

ST 1, GE 17, KO 10, IN -, WE 10, CH 2

GAB +0; KMB +1; KMV 6 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

**Talente** Waffenfinesse<sup>B</sup>

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +19, Klettern +11, Wahrnehmung +4;

**Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +4

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte oder warme Wälder oder Unterirdisch

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-6)

**Schätze** Keine

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Gift (AF)** Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10;

**Frequenz** 1/Runde für 2 Runden; **Effekt** 1 Runde benommen;

**Heilung** 1 Rettungswurf.

Der vielbeinige gemeine Tausendfüßler kann nahezu überall angetroffen werden. Er kann 20 bis mehr als 300 Beine haben. Sein Biss ist giftig und kann den Unvorsichtigen benommen machen.

## ZIEGE

HG 1/3



EP 135

N Kleines Tier

INI +1; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +0

### VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP 5 (1W8+1)

REF +3, WIL +0, ZÄH +3

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Durchbohren +2 (1W4+1)

### SPIELWERTE

ST 12, GE 13, KO 12, IN 2, WE 11, CH 5

GAB +0; KMB +0; KMV 11 (15 gegen Zu-Fall-bringen)

**Talente** Behände Bewegung

**Fertigkeiten** Akrobatik +1 (Springen +5), Klettern +5, Überlebenskunst +0 (Nahrung finden +4); **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4, Überlebenskunst beim Nahrung finden +4

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Jede

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Herde (3-12)

**Schätze** Keine

Ziegen fressen fast alles, was sie auch verdauen können. Dinge wie Lederrüstung und Seile sind Leckerbissen, an die sie voller Entschlossenheit heranzukommen versuchen. Sie können Milch und Wolle liefern.

## ZAUBERBÜCHER

Jedes Zauber- oder Formelbuch gibt auf einmalige Weise die Persönlichkeit und die Fähigkeiten seines Erschaffers wieder. Viele dieser Bücher enthalten nicht nur Zauber, sondern auch Notizen zu den Forschungen des Zauberkundigen, persönliche Tagebuchaufzeichnungen, Zeichnungen der Natur oder sogar Aufsätze und Ansichten zu politischen Themen. Manche enthalten Vorbereitungsrituale, welche Vorteile, manchmal aber auch Nachteile gewähren, wenn ein Zauberkundiger seine Zauber mit Hilfe des Buches vorbereitet.

Die als Beispiel weiter unten aufgeführten Zauberbücher und Formelsammlungen enthalten jeweils eine Beschreibung des Buches, Informationen über die Spezialisierung des Zauberkundigen und seine verbotenen Schulen (so es welche gibt), die im Buch zu findenden Zauber und das Vorbereitungsritual (so enthalten). Manche Bücher enthalten zudem Vorsichtsmaßnahmen gegen neugierige Blicke.

Die Beschreibungen, Schutzmaßnahmen, Vorbereitungsrituale und enthaltenen Zauber können bunt gemischt für eigene Zwecke verwendet werden. Niedrigstufige Zauberkundige können auch höherstufige Bücher nutzen – entferne einfach die unpassenden Zaubergrade und danach noch einzelne, unnütze niedrigstufige Zauber, wie du es für richtig erachtest. Ebenso kannst du auch zwei Bücher kombinieren oder einem Buch Zauber oder Formeln hinzufügen. Diese Bücher funktionieren auch als Zauber- und Formelbücher für neue Charaktere; kopiere einfach die Aufstellung und gib sie dem Spieler.

Ein normales Zauberbuch enthält alle Zaubertricks aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* – außer denen der verbotenen Schulen des Magiers. Sollte ein Buch Zaubertricks aus anderen Quellen enthalten, ist dies in der Beschreibung angegeben.

Jedes Buch besitzt einen Wert – dies ist der Betrag, den ein Charakter auf dem offenen Markt zahlen müsste, sofern er einen Verkäufer findet. Der Charakter kann das Buch zum halben Preis verkaufen. Jedes Buch mit einem Vorbereitungsritual hat zwei Verkaufswerte, einen für das Buch ohne das Vorbereitungsritual und einen für das Buch mit dem Ritual.

### Vorbereitungsrituale

Wenn ein Zauberkundiger Zauber aus einem Zauber- oder Formelbuch mit einem Vorbereitungsritual vorbereitet, erhält er einen vorübergehenden Vorteil durch das Ritual, sofern er wenigstens drei Zauber oder Formeln aus dem Buch vorbereitet (Zaubertricks zählen nicht). Der Vorteil hält an, bis sein Effekt verbraucht wird (siehe Beschreibung des jeweiligen Vorteils) oder der Zauberkundige erneut Zauber vorbereitet (zu diesem Zeitpunkt kann auch der Vorteil erneuert werden, wenn der Zauberkundige wenigstens drei Zauber aus dem Buch vorbereitet). Ein Zauberkundiger kann immer nur einen Vorteil aus einem Vorbereitungsritual besitzen, ganz egal wie viele Zauberbücher mit Vorbereitungsritualen er zum Vorbereiten von Zaubern benutzt. Zauber in diesem Abschnitt, die mit einem Sternchen (\*) versehen sind,

erscheinen in Kapitel 5 dieses Bandes. Zauber, die mit zwei Sternchen (\*\*\*) versehen sind, befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*. Ein hochgestelltes „S“ (S) verweist auf einen Zauber aus der Schule, auf welche sich der Zauberkundige spezialisiert hat, während ein hochgestelltes „V“ (V) auf einen Zauber der verbotenen Schule des Erschaffers des Zauberbuches verweist.

### Zauberbücher

#### GRUNDLAGEN DER VERTEIDIGUNG (STUFE 1 BANNWIRKER)

Dieses überraschend verzierte und schwere Buch ist zu mehr als zwei Dritteln leer. Die ersten beiden Seiten sind dicht mit Notizen zu den Grundlagen arkaner Verteidigungen und den Empfindlichkeiten übernatürlicher Wesenheiten gefüllt.

**Schutz** Durchschnittliches Schloss (SG 25)

**Verbotene Schulen** Beschwörung, Verzauberung

**Wert** 185 GM

#### ZAUBER

1. - *Brennende Hände*, *Magisches Geschoss*, *Rascher Rückzug*, *Schild*<sup>S</sup>, *Schutz vor Bösem*<sup>S</sup>, *Schwächestrah*, *Untote entdecken*

#### LEHRLINGSZAUBERBUCH DES RUL THAVEN (STUFE 2 SEHER)

Dieses dünne Buch ist sorgfältig, aber amateurhaft in Leder gebunden. Die Schrift ist unscharf und sehr eng, so dass manche Worte nicht leserlich sind. Acht Seiten enthalten Zauber, die letzten zehn sind leer. Auf der Vorderseite prangt das Porträt einer unscheinbaren, nicht lächelnden Frau.

**Verbotene Schule** Illusion, Verwandlung

**Wert** 195 GM

#### ZAUBER

1. - *Geheimtüren entdecken*<sup>S</sup>, *Identifizieren*<sup>S</sup>, *Monster herbeizaubern*<sup>I</sup>, *Schutz vor Bösem*, *Schutz vor Ordnung*, *Sprachen verstehen*<sup>S</sup>, *Untote entdecken*<sup>S</sup>, *Zielsicherer Schlag*<sup>S</sup>

#### NAMENLOSES TAGEBUCH (STUFE 3 ALLGEMEINE SCHULE)

Dies ist ein einfaches, schmuckloses Zauberbuch. Die Seitenränder sind mit Notizen vollgekritzelt, wie man jeden Zauber effizienter wirken könnte. Die meisten davon sind einfach nur falsch.

**Wert** 275 GM

#### ZAUBER

2. - *Schläue des Fuchses*, *Sengender Strahl*

1. - *Alarm*, *Federfall*, *Reittier*, *Schild*, *Schlaf*, *Schockgriff*, *Stilles Trugbild*, *Verhüllender Nebel*

0 – Standard

#### BUCH DES REISENDEN (STUFE 4 WANDLER)

Dieses kleine Buch ist nicht größer als ein Notizbuch mit hölzernem Buchrücken. Es ist ganz klar eine Kopie, welche den Strapazen des Abenteuerlebens standhalten soll. In der Vorderseite steckt eine Pfeilspitze, die nicht ohne Magie entfernt werden kann.

**Schutz** Einfaches Schloss (SG 20)

**Verbotene Schulen** Herbeizauberung, Verzauberung

**Wert** 365 GM

#### ZAUBER

2. - *Gleiten*<sup>S\*\*</sup>, *Klopfen*<sup>S</sup>, *Schweben*<sup>S</sup>, *Seiltrick*<sup>S</sup>

1. - *Ameisenstärke*<sup>S\*\*</sup>, *Austilgen*<sup>S</sup>, *Durchschlagende Geschosse*<sup>S\*\*</sup>, *Magische Waffe*<sup>S</sup>, *Person vergrößern*<sup>S</sup>, *Pforte zuhalten*, *Rascher Rückzug*<sup>S</sup>, *Schild*, *Springen*<sup>S</sup>

## BUCH DER LEIDEN (STUFE 5 THAUMATURG)

Man kann nicht feststellen, aus welcher Art Leder der Umschlag dieses Buches besteht. Es riecht schwach und unangenehm nach verbranntem Fleisch.

Die Handschrift ist gezackt und viele der Notizen auf den rußbefleckten Seiten legen nahe, dass der letzte Besitzer nach noch tödlicherer Magie gesucht hat. Eine glitzernde Rune auf der Vorderseite ist vage wie ein Blitz gestaltet.

**Schutz** Durchschnittliches Schloss (SG 25)

**Verbotene Schulen** Erkenntnis, Verwandlung  
**Wert** 535 GM (900 GM mit dem Vorbereitungsritual)

3. - *Blitz*<sup>S</sup>, *Feuerball*<sup>S</sup>

2. - *Dunkelheit*<sup>S</sup>, *Ghulhand*,  
*Säurepfeil*, *Windstoß*<sup>S</sup>

1. - *Brennende Hände*<sup>S\*\*</sup>, *Hauch der Elemente*<sup>S\*\*</sup>, *Hypnose*,  
*Magisches Geschoss*<sup>S</sup>, *Schockgriff*<sup>S</sup>,  
*Schwächestrahle*, *Sprühende Farben*, *Wasserstrahl*<sup>S\*\*</sup>

### VORBEREITUNGSRITUAL

#### Schmerzhafter Schub

(ÜF) Du kannst einen Zaubereffekt maximieren, verletzt dich dabei aber selbst. Wenn du einen Magierzauber der Kategorie Hervorrufung wirkst, kannst du diesen Vorteil mit einer Freien Aktion verbrauchen. Der gewirkte Zauber wird dann behandelt, als wäre er mit dem Talent Zaubereffekt maximieren gewirkt worden. Du erleidest aber selbst 1W4 x Zaubergad Schadenspunkte. Dieser Schaden kann in keiner Weise reduziert werden.

## LABORTAGEBUCH DER KONSTANZE INFLEX (STUFE 5 ALCHEMIST)

Der stählerne Einband dieses dünnen Tagebuchs weist einige Schäden auf: Säurenarben und kleinere Schmelzspuren zeigen, dass es am Arbeitsplatz genutzt wurde. An den Seitenrändern stehen Gleichungen, Formeln und chemische Verbindungen. Bei manchen alchemistischen Formeln ist schwer zu sagen, wo die Notizen aufhören und die Formel beginnt.

**Wert** 395 GM (790 GM mit dem Vorbereitungsritual)

### FORMELN

2. - *Feuerspeien*<sup>S\*\*</sup>, *Gift verzögern*, *Schwarm ausspeien*<sup>\*\*</sup>, *Trank in Gift verwandeln*<sup>S\*\*</sup>, *Verschimmen*

1. - *Auge des Bombenwerfers*<sup>S\*\*</sup>, *Energien widerstehen*, *Geruchslosigkeit*<sup>\*\*</sup>, *Geschärfte Sinne*<sup>\*\*</sup>, *Hauch der See*<sup>\*\*</sup>, *Leichte Wunden heilen*, *Springen*

### VORBEREITUNGSRITUAL

**Alchemistischer Schutz** (ÜF) Das durch dieses Buch verliehene alchemistische Wissen schützt dich vor Giften und alchemistischen Gegenständen. Du kannst diesen Vorteil mit einer Augenblicklichen Aktion verbrauchen, wenn du einen Rettungswurf gegen Gift oder einen alchemistischen Gegenstand ablegst, musst dich aber vor dem Wurf dazu entscheiden. Du erhältst einen Bonus von +4 auf diesen Rettungswurf.

## BUCH DES GRABES (STUFE 6 NEKROMANT)

Dieses Buch stinkt nach verwesendem Fleisch oder Schlimmeren. Grabesschimmel hängt am wurmzerfressenen Buchrücken und die Seiten weisen Schmutzflecken auf. Einige wurde auch herausgerissen.

**Schutz** Die Ränder der ersten drei Seiten sind mit Nitharit überzogen (Kontaktgift; **Rettungswurf** ZÄH SG 13; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten; **Effekt** 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf).

**Verbotene Schulen** Verwandlung, Verzauberung  
**Wert** 815 GM (1.265 GM mit dem Vorbereitungsritual)

### ZAUBER

3. - *Entkräftender Strahl*<sup>S</sup>, *Geschichte des Blutes*<sup>S\*\*</sup>, *Vampirgriff*<sup>S</sup>, *Vergiftung weitergeben*<sup>S</sup>

2. - *Geisterhand*<sup>S</sup>, *Ghulhand*<sup>S</sup>, *Schatzkarte erschaffen*<sup>S\*\*</sup>, *Spinnennetz*, *Steinschlag*<sup>S\*\*</sup>, *Untoten befehligen*<sup>S</sup>

1. - *Bauchreden*, *Brennende Hände*, *Kalte Hand*<sup>S</sup>, *Leiche verwandeln*<sup>S\*\*</sup>, *Magierrüstung*, *Schild*, *Schutz vor Gutem*, *Schwächestrahle*<sup>S</sup>, *Selbstverkleidung*, *Zielsicherer Schlag*

### VORBEREITUNGSRITUAL

**Grabesodem** (ÜF) Mit einer Schnellen Aktion kannst du diesen Vorteil verbrauchen, um einen 4,50 m-Kegel verrottenden Gestanks auszuatmen. Kreaturen innerhalb dieses Kegels müssen einen Zähigkeitswurf (gegen SG 10 + deine höchste Zauberstufe in einer Klasse, die Zauber vorbereitet) bestehen oder kränkeln für eine Runde. Dies verbraucht den Vorteil. Danach erleidest du aufgrund des dich umgebenden Gestanks einen Malus von -4 auf Würfe für Diplomatie und Heimlichkeit, bis du wieder Zauber vorbereitest.

## ZAUBERBUCH DER GLITZERNDEN AUGEN (STUFE 7 ILLUSIONIST)

Der Titel dieses Buch ist in den geschuppten Deckel eingeprägt. Die Seiten funkeln und glitzern selbst bei schwächstem Licht und die Handschrift wirkt unnatürlich sauber und genau.

**Schutz** Das ganze Buch wird durch *Illusionsschrift* geschützt (RW Willen, SG 16; bei einem Fehlschlag unterliegt der Leser der Einflüsterung: „Schließ das Buch und geh!“).

**Verbotene Schulen** Hervorrufung, Nekromantie

**Wert** 1.055 GM (1.755 GM mit dem Vorbereitungsritual)

### ZAUBER

4. - *Tödliches Phantom*<sup>S</sup>, *Wanderndes Sternenfunkeln*<sup>S\*\*</sup>

3. - *Illusionsschrift*<sup>S</sup>, *Mächtiges Trugbild*<sup>S</sup>, *Sphäre der Unsichtbarkeit*<sup>S</sup>

2. - *Erschrecken*<sup>V</sup>, *Irreführung*<sup>S</sup>, *Magischer Mund*<sup>S</sup>, *Phantom-falle*<sup>S</sup>

1. - *Alarm*, *Hypnose*, *Magische Aura*<sup>S</sup>, *Magische Waffe*, *Schild*, *Schlaf*, *Seiltrick*, *Selbstverkleidung*<sup>S</sup>, *Sprachen verstehen*, *Sprühende Farben*<sup>S</sup>

**VORBEREITUNGSRIITUAL**

**Glitzernde Augen (ÜF)** Wenn du einen Illusionszauber wirkst, verbessert sich deine Sicht. Du kannst diesen Vorteil mit einer Freien Aktion verbrauchen, wenn du einen Illusionszauber wirkst. Du erhältst Dunkelsicht 18 m und einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe zum Anzweifeln von Illusionen. Beide Effekte halten 1 Minute lang an.

**BUCH DES WANDLERS (STUFE 8 WANDLER)**

Dieses einfache Buch ist in weißes Leder gebunden und mit einer Silberschließe verschlossen. Auf den letzten Seiten befinden sich sorgfältige Notizen über Wirtschaftstheorien in einer gestochen scharfen und gut leserlichen Handschrift. Es folgt eine Seite mit einem dunklen, rot-braunen Schmierfleck. Die übrigen Seiten sind leer.

**Schutz** Gutes Schloss (SG 30), *Explosive Runen* (Reflex, SG 16)

**Verbotene Schulen** Illusion, Nekromantie

**Wert** 1.835 GM (2.635 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

4. - *Bestiengestalt, Dimensionstür, Stein formen<sup>S</sup>, Verstein-ernder Hauch<sup>S\*\*</sup>, Verwirrung*

3. - *Arkaner Blick, Blitz, Explosive Runen, Mächtige Magische Waffe<sup>S</sup>, Magie bannen, Verlangsamen<sup>S</sup>*

2. - *Energie widerstehen, Feuerwerk<sup>S</sup>, Flammenkugel, Gestaltwandel<sup>S</sup>, Klopfen<sup>S</sup>, Unsichtbares sehen, Windgeflüster<sup>S</sup>*

1. - *Austilgen<sup>S</sup>, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern, Schutz vor Chaos, Schwebende Scheibe, Seiltrick<sup>S</sup>, Sprühende Farben<sup>V</sup>, Unauffälliger Diener*

**VORBEREITUNGSRIITUAL**

**Defensive Verwandlung (ÜF)** Wenn du eine andere Gestalt annimmst, kannst du deine Rüstungsklasse verbessern. Du kannst diesen Vorteil mit einer Freien Aktion verbrauchen, wenn du einen Verwandlungszauber mit der Reichweite Persönlich wirkst. Solange du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst, erhältst du einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 für die Dauer des Zaubers.

**GESELLENZAUBERBUCH DES RUL THAVEN (STUFE 9 SEHER)**

Der Rücken dieses mittelgroßen Buches weist einige Stauchungen auf. Die Buchdeckel bestehen aus gutem grauem Leder, jedoch sind auch sie beschädigt, und winzige, stecknadelkopfgroße Brandlöcher verunstalten die Oberfläche. Ein Messingschloss hält die Deckel zusammen. Ein Frauenporträt ziert die Vorderseite, doch abgesehen vom Gesicht ist alles mit Text beschrieben – Kreise mit Text, von denen aus Pfeile zu anderen Kreisen deuten. Unter dem Kinn der Frau stehen die Worte „Diabolisches Ritualopfer?“

**Verbotene Schulen** Illusion, Verwandlung

**Wert** 2.195 GM (3.320 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

5. - *Höhere Erschaffung, Kontakt zu anderen Ebenen<sup>S</sup>, Telepathisches Band<sup>S</sup>*

4. - *Ausspähung<sup>S</sup>, Ausspähung entdecken<sup>S</sup>, Fluch brechen, Kreatur aufspüren<sup>S</sup>*

3. - *Arkaner Blick<sup>S</sup>, Hellhören/Hellsehen<sup>S</sup>, Verborgene Seite<sup>V</sup>, Zungen*

2. - *Energie widerstehen, Flammenkugel, Gedanken wahrnehmen<sup>S</sup>, Gegenstand aufspüren<sup>S</sup>, Monster herbeizaubern II, Unsichtbares sehen<sup>S</sup>*

1. - *Furcht verursachen, Geheimtüren entdecken<sup>S</sup>, Identifizieren<sup>S</sup>, Schutz vor Bösem, Schutz vor Ordnung, Selbstverkleidung<sup>V</sup>, Sprechen verstehen<sup>S</sup>, Untote entdecken<sup>S</sup>, Zielsicherer Schlag<sup>S</sup>*

**VORBEREITUNGSRIITUAL**

**Augen des Rul Thaven (ÜF)** Du nutzt einen Trick, den Rul Thaven perfektioniert hat, um unsichtbare Kreaturen aufzuspüren. Verbrauche diesen Vorteil mit einer Schnellen Aktion, um die Effekte von *Unsichtbares sehen* für eine Runde zu erlangen.

**TAGEBUCH DER INNEREN BESTIE (STUFE 10 ALCHEMIST)**

Diese zerfledderte Sammlung angekorkelter und fleckiger Notizen wird von billigem Draht zwischen zwei Deckel zusammengehalten. Einige Formeln wurden anscheinend vorsätzlich vernichtet – das Papier ist dort derart zerkratzt, dass Löcher hineingerissen wurden.

**Wert** 915 GM (2.165 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**FORMEL**

4. - *Drachennodem\*\**

3. - *Bestiengestalt I, Wasser atmen, Wut, Zungen*

2. - *Bärenstärke, Energien widerstehen, Hauch der Elemente\*\*, Mittelschwere Wunden heilen, Rindenhaut*

1. - *Auge des Bombenwerfers\*\*, Handwerkers Glück\*\*, Identifizieren, Leichte Wunden heilen, Person vergrößern, Schild, Selbstverkleidung, Sprachen verstehen*

**VORBEREITUNGSRIITUAL**

**Bestiengebräu (ÜF)** Dieses Tagebuch verleiht dir die Fähigkeit, ein besonders mächtiges und wildes Mutagen herzustellen. Verbrauche diesen Vorteil, wenn du dein Mutagen zu dir nimmst. Das Mutagen verleiht dir einen alchemistischen Bonus von +6 auf dein ausgewähltes Attribut statt der üblichen +4; du erleidest einen Malus von -2 auf alle geistigen Attribute (Intelligenz, Weisheit und Charisma), solange dieses Mutagen wirkt.

**JAKOB WERSONS MANUSKRIFT (STUFE 10 ALLGEMEINE SCHULE)**

Blut, Schmutz, Wein und anderes beflecken dieses weiße Lederbuch. Der Name des Besitzers, Jakob Werson, steht in abblätternden Goldbuchstaben auf dem Deckel, jedoch sind zunächst keine weiteren Informationen über ihn ersichtlich. Mehrere Seiten enthalten sorgfältig angefertigte Diagramme und Illustrationen aus der Hand eines fähigen, aber langweiligen Künstlers.

**Schutz** Durchschnittliches Schloss mit *Arkanem Schloss* (SG 35) und *Explosiven Runen* (Reflex, SG 16)

**Wert** 2.835 GM

**ZAUBER**

5. - *Des Magiers privates Heiligtum, Gestaltwandel, Gestickter Schatz\*\*, Verzauberung brechen*

4. - *Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit, Mondsucht\*\*, Monster bezaubern, Wahre Gestalt\*\**

3. - *Blitz, Explosive Runen, Hast, Unauffindbarkeit, Windumhang\*\*, Zwielflichtklinge\*\**

2. - *Brennender Blick\*\*, Dämmerstaub\*\*, Nebelwolke, Säurepfeil, Schutz vor Pfeilen, Spinnenklettern*

1. - *Ameisenstärke\*\*, Brennende Hände, Furcht verursachen, Identifizieren, Magisches Geschoss, Pforte zuhalten, Schlaf, Steinf Faust\*\*, Verschwinden\*\*, Windstärke anpassen\*\**

**ARKTISCHER RUF (STUFE 11 THAUMATURG)**

Hochwertige Blätter aus Pergament füllen diese beiden abgenutzten Bücher. Die Effekte jedes Zaubers sind mit wunderschönen Illustrationen dargestellt. Viele davon folgen einem arktischen Thema. Obwohl die Seiten und ihre winterlichen Illustrationen von hoher Qualität sind, müffelt die schützende Lederhülle, in der beide Bücher stecken, und fühlt sich schmierig an, als ob das Leder auf primitive Weise mit Tierfett wasserdicht gemacht worden wäre.

**Schutz** *Feuerfalle* (modifiziert; verursacht Kälteschaden; Reflex, SG 17)

**Verbotene Schulen** Illusion, Nekromantie

**Wert** 4.335 GM (5.985 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

6. - *Abstoßung*, *Notfall*<sup>S</sup>, *Frostsphäre*<sup>S</sup>
5. - *Dauerhaftigkeit*, *Des Magiers privates Heiligtum*, *Energie-wand*<sup>S</sup>, *Kältekegel*<sup>S</sup>, *Teleportieren*
4. - *Brüllen*<sup>S</sup>, *Eissturm*<sup>S</sup>, *Eiswand*<sup>S</sup>, *Steinhaut*, *Symbol der Enthüllung*<sup>\*</sup>
3. - *Arkaner Blick*, *Blitz*<sup>S</sup>, *Elementaura*<sup>S\*\*\*</sup>, *Feuerfalle*, *Gedanken suchen*<sup>\*\*</sup>, *Heldenmut*, *Magie bannen*, *Geisterross*
2. - *Bärenstärke*, *Energie widerstehen*, *Falsches Leben*<sup>V</sup>, *Fürchterlicher Lachanfall*, *Glitzerstaub*, *Reparieren*, *Seiltrick*
1. - *Elementen trotzen*, *Federfall*, *Geheimtüren entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*<sup>S</sup>, *Person vergrößern*, *Schild*, *Schockgriff*<sup>S</sup>, *Verhüllender Nebel*

**VORBEREITUNGSRIEITUAL**

**Frostbiss (ÜF)** Du verstärkst deine Zauber mit einer beißenden Kälte, der nur wenige widerstehen können. Verbrauche diesen Vorteil mit einer Freien Aktion, wenn du einen Zauber der Kategorie Kälte wirkst. Jeder Schaden dieses Zaubers ignoriert sämtliche Kälteresistenzen. Immunität gegen Kälte wird nicht ignoriert.

**EINSICHTEN DES WEITBLICKENDEN TAERNIS (STUFE 12 BESCHWÖRER)**

Diese beiden Bücher gehören zu einem Schuber, der mit einem Lederiemen zusammengehalten wird. Die Buchdeckel bestehen aus fremdartig glänzendem, blauen Leder und die Buchrücken aus Silber und Eisen. Die Bücher fühlen sich kalt an. Wenn man sie zu lange anblickt, verspürt man ein Schwindelgefühl.

**Schutz** *Tintenschlange-Siegel* (Reflex, SG 16)

**Verbotene Schulen** Erkenntnis, Nekromantie

**Wert** 4.555 GM (6.355 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

6. - *Bindender Ruf*<sup>S</sup>, *Eiswand*<sup>S</sup>, *Flucht*<sup>S\*\*\*</sup>, *Monster herbeizaubern VI*<sup>S</sup>
5. - *Kontakt zu anderen Ebenen*<sup>V</sup>, *Teleportieren*<sup>S</sup>
4. - *Dimensionsanker*, *Fester Nebel*<sup>S</sup>, *Tödliches Phantom*, *Säuregrube*<sup>S\*\*\*</sup>, *Schwächerer Geas*, *Schwarze Tentakel*<sup>S</sup>
3. - *Gasförmige Gestalt*, *Mächtige Magische Waffe*, *Mördergrube*<sup>S\*\*</sup>, *Schutzkreis gegen Böses*, *Stinkende Wolke*, *Tintenschlange*<sup>S</sup>, *Winzige Hütte*
2. - *Dämmerstaub*<sup>S\*\*\*</sup>, *Glitzerstaub*<sup>S</sup>, *Monsterbenommenheit*, *Pfeilexplosion*<sup>S\*\*\*</sup>, *Steinschlag*<sup>S\*\*\*</sup>, *Zerbersten*
1. - *Magierrüstung*<sup>S</sup>, *Magische Aura*, *Reittier*<sup>S</sup>, *Schlaf*, *Schlag-loch*<sup>S\*\*\*</sup>, *Selbstverkleidung*, *Sprachen verstehen*<sup>V</sup>, *Springen*, *Unauffälliger Diener*<sup>S</sup>

**VORBEREITUNGSRIEITUAL**

**Standhafte Herbeizauberung (ÜF)** Eine von dir herbeigezauberte Kreatur erhält für eine kurze Zeit verbesserte Verteidigungen. Verbrauche diesen Vorteil mit einer Freien Aktion, wenn du einen Magierzauber der Kategorie Beschwörung (Herbeizauberung) wirkst. Die von dir herbeigezauberte Kreatur erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Zauberstufe und einen Situationsbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe, solange sie wenigstens einen dieser Trefferpunkte noch besitzt.

**EWIGE SUCHE (STUFE 13 SEHER)**

Die Seiten dieser beiden abgenutzten Bücher sind voller Rätsel, Informationsschnipsel und Kartenstücke. Bei einer Vorderseite fehlt eine Ecke, als wäre sie von einer Klinge abgehackt worden.

Die Handschrift in den Büchern ist winzig und eng, als hätte der Autor befürchtet, ihm könnte der Platz ausgehen.

**Verbotene Schulen** Beschwörung, Verwandlung

**Wert** 6.475 GM (8.395 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

7. - *Mächtige Ausspähung*<sup>S</sup>, *Mächtiger Arkaner Blick*<sup>S</sup>, *Regenbogenspiel*
6. - *Böser Blick*, *Kugelblitz*, *Notfall*, *Sagenkunde*<sup>S</sup>, *Wahrer Blick*<sup>S</sup>
5. - *Ausspähende Augen*<sup>S</sup>, *Feuerschlange*<sup>\*\*</sup>, *Person beherrschen*, *Telepathisches Band*<sup>S</sup>, *Teleportieren*<sup>V</sup>
4. - *Arkanes Auge*<sup>S</sup>, *Ausspähung entdecken*<sup>S</sup>, *Eissturm*, *Feuerwand*, *Furcht*, *Verwirrung*
3. - *Blitz*, *Gedanken suchen*<sup>\*\*</sup>, *Hellhören/Hellsehen*<sup>S</sup>, *Mächtige Magische Waffe*<sup>V</sup>, *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*, *Wasserstrahl*<sup>\*\*</sup>, *Zungen*<sup>S</sup>
2. - *Arkanes Schloss*, *Energie widerstehen*, *Falsches Leben*, *Gegenstand aufspüren*<sup>S</sup>, *Hauch des Stumpfsinns*, *Schläue des Fuchses*<sup>V</sup>, *Sengender Strahl*, *Unsichtbares Sehen*<sup>S</sup>
1. - *Alarm*, *Bauchreden*, *Geheimtüren entdecken*<sup>S</sup>, *Person bezaubern*, *Rasches Graben*<sup>V</sup>, *Schild*, *Schutz vor Bösem*<sup>S</sup>, *Schwebende Scheibe*, *Sprachen verstehen*<sup>S</sup>, *Sprühende Farben*, *Zielsicherer Schlag*<sup>S</sup>

0 – *Standard plus Funken*<sup>\*\*</sup>

**VORBEREITUNGSRIEITUAL**

**Reisender Gelehrter (ÜF)** Ein Zauberbuch stellt das beste Mittel zum Gedächtnistraining dar. Im Gegensatz zu anderen Vorteilen verbrauchst du diesen nicht.

Bis du wieder Zauber vorbereitest, giltst du als geübt in Wissen (Geographie). Solltest du dieser Fertigkeit bereits geübt haben, erhältst du stattdessen einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Wissen (Geographie).

**GROSSVATERS ERBE (STUFE 14 NEKROMANT)**

Diese beiden Lexikonbände sind in hervorragend konservierte Menschenhaut gebunden. Die Schlösser bestehen aus Fingerknochen. Auf der unteren Hälfte der Vorderseite befindet sich ein Familienwappen, jedoch blättert die Goldfarbe bereits ab und enthüllt, dass das zugrundeliegende Muster in Wirklichkeit eine verblasste Tätowierung auf der Haut selbst ist.

**Schutz** Drei Hervorragende Schlösser mit *Arkanem Schloss* (SG 50) und ein *Symbol der Schwäche* (Zähigkeit, SG 20) auf der zweiten Seite jedes Buches

**Verbotene Schulen** Illusion, Verzauberung

**Wert** 7.635 GM

**ZAUBER**

7. - *Befristete Auferstehung*<sup>S\*</sup>, *Finger des Todes*<sup>S</sup>, *Symbol der Schwächung*<sup>S</sup>, *Untote kontrollieren*<sup>S</sup>
6. - *Kugelblitz*, *Säurenebel*, *Todeskreis*<sup>S</sup>, *Untote erschaffen*<sup>S</sup>, *Unwilliger Schild*<sup>S</sup>
5. - *Energiewand*, *Fortschicken*, *Magisches Gefäß*<sup>S</sup>, *Monster festhalten*, *Wellen der Erschöpfung*<sup>S</sup>
4. - *Ansteckung*<sup>S</sup>, *Brüllen*, *Eiswand*, *Entkräftung*<sup>S</sup>, *Schattenprojektion*<sup>S\*\*\*</sup>, *Tote beleben*<sup>S</sup>, *Verfluchen*<sup>S</sup>
3. - *Blitz*, *Entkräftender Strahl*<sup>S</sup>, *Sanfte Ruhe*<sup>S</sup>, *Stinkende Wolke*, *Unauffindbarkeit*, *Untote festhalten*<sup>S</sup>, *Vampirgriff*<sup>S</sup>
2. - *Arkanes Schloss*, *Blindheit*<sup>S</sup>, *Dunkelheit*<sup>S</sup>, *Energie widerstehen*, *Erschrecken*<sup>S</sup>, *Falsches Leben*<sup>S</sup>, *Gegenstand verbergen*, *Schwarm herbeizaubern*
1. - *Furcht verursachen*<sup>S</sup>, *Hypnose*, *Kalte Hand*<sup>S</sup>, *Leiche verwandeln*<sup>S</sup>, *Schild*, *Schlaf*, *Schwächestrahl*<sup>S</sup>, *Schwebende Scheibe*, *Verhüllender Nebel*

## LEITFADEN DES ALCHEMISTEN (STUFE 15 ALCHEMIST)

Die Seiten dieses Formelbuches wurden sorgfältig lackiert. Zwischen den Formeln befinden sich Einzelheiten und Diagramme zu alchemistischen Gerätschaften, von denen viele die gewöhnlichen Gesetze der Alchemie und der Natur zu ignorieren scheinen. Die letzte Seite enthält unvollständige Notizen zur Vorbereitung von Mutagenen.

**Schutz** Gutes Schloss (SG 30)

**Wert** 2.545 GM

### FORMELN

- 5. - Magisches Gefäß, Verzögerte Wirkung\*\*, Zauberresistenz
- 4. - Bewegungsfreiheit, Detonation\*\*, Genesung, Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut
- 3. - Arkaner Blick, Dornenhaut\*\*, Elixier verstärken\*\*, Hast, Heldenmut, Schutz vor Energie
- 2. - Ausdauer des Ochs, Falsches Leben, Feuerspeien\*\*, Gestaltwandel, Trank in Gift verwandeln\*\*, Unsichtbares sehen
- 1. - Ameisenstärke\*\*, Geheimtüren entdecken, Geruchslosigkeit\*\*, Geschärfted Sinne\*\*, Leichte Wunden heilen, Person vergrößern, Schild, Sprachen verstehen, Springen, Zielsicherer Schlag

## WÄCHTERZAUBERBUCH (STUFE 15 BANNWIRKER)

Diese drei hochwertigen Bücher sind mit Schutzrunen gegen Externare und Untote bedeckt. Die Seiten weisen an den Rändern Wasserschäden auf.

**Schutz** Explosive Runen (Reflex, SG 16) und Feuerfalle (Reflex, SG 17)

**Verbotene Schulen** Illusion, Nekromantie

**Wert** 10.055 GM (13.055 GM mit dem Vorbereitungsritual)

### ZAUBER

- 8. - Irrgarten, Magische Bande, Schutz vor Zaubern<sup>S</sup>
- 7. - Drachengestalt II, Erzwungene Verschwendung<sup>S\*\*</sup>, Spätzündender Feuerball, Verbannung<sup>S</sup>, Zugreifende Hand
- 6. - Antimagisches Feld<sup>S</sup>, Kugelblitz, Mächtiges Magie bannen<sup>S</sup>, Wahrer Blick, Zauber analysieren
- 5. - Energiewand, Fortschicken<sup>S</sup>, Gestaltwandel, Kältekegel, Monster herbeizaubern V, Verzauberung brechen<sup>S</sup>
- 4. - Dimensionsanker<sup>S</sup>, Dimensionstür, Feuerfalle, Wahre Gestalt<sup>S\*\*</sup>, Massen-Person vergrößern, Sicherer Unterschlupf, Verwirrung
- 3. - Blick durch eigene Augen<sup>\*\*</sup>, Blitz, Explosive Runen<sup>S</sup>, Hast, Schutzkreis gegen Böses<sup>S</sup>, Tageslicht, Wasser atmen, Windumhang<sup>S\*\*</sup>
- 2. - Energien widerstehen<sup>S</sup>, Gedanken wahrnehmen, Glitzerstaub, Klopfen, Schutz vor Pfeilen<sup>S</sup>, Sengender Strahl, Windgeflüster
- 1. - Elementen trotzen<sup>S</sup>, Federfall, Geheimtüren entdecken, Hauch der Tollpatschigkeit<sup>\*\*</sup>, Schild<sup>S</sup>, Schockgriff, Schutz vor Chaos<sup>S</sup>, Seiltrick, Untote entdecken, Verhüllender Nebel
- 0 – Standard plus Untote schwächen<sup>V</sup>

### VORBEREITUNGSRITUAL

**Wächtertrick (ÜF)** Mit einem schnellen Wort der Macht kannst du versuchen, einen Angriff abzuwehren. Verbrauche diesen Vorteil mit einer Augenblicklichen Aktion, wenn du von einem Angriff eines Untoten oder Externars getroffen wirst. Der Angreifer muss den Angriff erneut auswürfeln und das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn dieses schlechter ausfällt.

## GEHEIMNISSE DER SCHATTEN (STUFE 16 ILLUSIONIST)

Jeder der Bände dieses dreiteiligen Werkes besteht aus nachtschwarzem Papier, welches mit goldener Tinte beschrieben wurde. Illusionsschrift verbirgt Beschreibungen der Geographie und der Bewohner der Schattenebene.

**Schutz** Illusionsschrift (Willen, SG 16; bei einem Fehlschlag unterliegt der Charakter der Einflüsterung „Vergiss, dass es diese Beschreibungen und Notizen gibt“), Phantomfalle (die Falle wird wahrscheinlich beim Öffnen eines der Bücher ausgelöst)

**Verbotene Schulen** Erkenntnis, Hervorrufung

**Wert** 11.865 GM (15.065 GM mit dem Vorbereitungsritual)

### ZAUBER

- 8. - Gedankenleere, Mächtige Schattenhervorrufung<sup>S</sup>, Schillern-des Muster<sup>S</sup>, Temporäre Stasis
- 7. - Finger des Todes, Mächtige Schattenbeschwörung<sup>S</sup>, Projiziertes Ebenbild<sup>S</sup>, Simulakrum<sup>S</sup>, Zauber zurückwerfen
- 6. - Begrenzter Wunsch, Böser Blick, Dauerhaftes Trugbild<sup>S</sup>, Schattenreise<sup>S</sup>, Symbol der Überredung<sup>S</sup>, Vorbestimmtes Trugbild<sup>S</sup>, Wächter und Hüter
- 5. - Äußerlichkeiten<sup>S</sup>, Albraum<sup>S</sup>, Arkane Spiegelung<sup>S</sup>, Gedankennebel, Schattenhervorrufung<sup>S</sup>, Telekinese, Todeswolke
- 4. - Ausspähung<sup>V</sup>, Dimensionstür, Fluch brechen, Mächtige Unsichtbarkeit<sup>S</sup>, Tödliches Phantom<sup>S</sup>, Schattenbeschwörung<sup>S</sup>, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Schwarze Tentakel
- 3. - Gegenstand schrumpfen, Geisterross, Heldenmut, Illusionsschrift<sup>S</sup>, Mächtiges Trugbild<sup>S</sup>, Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes, Verlangsamten
- 2. - Arkanes Schloss, Dunkelheit<sup>V</sup>, Falsches Leben, Gegenstand verbergen, Glitzerstaub, Magischer Mund<sup>S</sup>, Phantomfalle<sup>S</sup>, Spiegelbilder<sup>S</sup>, Windgeflüster
- 1. - Bauchreden<sup>S</sup>, Einfaches Trugbild<sup>S</sup>, Elementen trotzen, Federfall, Magische Aura<sup>S</sup>, Schmierer, Schwächestrahle, Selbstverkleidung<sup>S</sup>, Sprühende Farben<sup>S</sup>, Stilles Trugbild<sup>S</sup>, Verhüllender Nebel
- 0 – Standard plus Magie entdecken<sup>V</sup>

### VORBEREITUNGSRITUAL

**Schattenwissen (ÜF)** Das Wissen in diesem Buch klammert sich an dein Denken wie die Schattenebene selbst. Im Gegensatz zu anderen Vorteilen wird dieser nicht verbraucht.

Bis du erneut Zauber vorbereitest, giltst du bei allen Würfeln auf Wissensfertigkeiten hinsichtlich der Geographie und der Bewohner der Schattenebene als geübt. Solltest du bei einer passenden Fertigkeit bereits geübt sein, erhältst du stattdessen einen Situationsbonus von +2 auf entsprechende Würfe.

## MEISTERZAUBERBUCH DES RUL THAVEN (STUFE 17 SEHER)

Dieses dreibändige Werk ist in Leder gebunden, welches so schwarz wie die sternenlose Nacht ist. Die Deckel werden von reinem Silber zusammengehalten. Die Seiten sind mit Notizen und Korrekturen gefüllt. Die Handschrift wirkt zum Ende getrieben und in Eile. Auf der letzten Seite steht „Ich habe sie gefunden!“

**Schutz:** Jedes Buch besitzt ein Hervorragendes Schloss (SG 40); die Zauber des 7. und 9. Grades sind durch Verborgene Seite versteckt, zudem wird der erste Band durch Explosive Runen geschützt (Reflex, SG 17).

**Verbotene Schulen** Illusion, Verwandlung

**Wert** 12.725 GM (16.550 GM mit dem Vorbereitungsritual)

### ZAUBER

- 9. - Befreiung, Sechster Sinn<sup>S</sup>
- 8. - Aufforderung, Aufspüren<sup>S</sup>, Mächtige Ausspähende Augen<sup>S</sup>, Seelenfalle
- 7. - Ebenenwechsel, Mächtige Ausspähung<sup>S</sup>, Mächtiger Arkaner Blick<sup>S</sup>, Sofortige Herbeizauberung, Vision<sup>S</sup>
- 6. - Abstoßung, Mächtiges Magie bannen, Sagenkunde<sup>S</sup>, Wahrer Blick<sup>S</sup>, Wächter und Hüter, Zauber analysieren<sup>S</sup>

5. - Geheime Truhe, Höhere Erschaffung, Kontakt zu anderen Ebenen<sup>S</sup>, Planare Anpassung<sup>V\*\*</sup>, Telepathisches Band<sup>S</sup>, Ver-ständigung
4. - Dimensionsanker, Fluch brechen, Kreatur aufspüren<sup>S</sup>, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Schwächerer Geas, Sicherer Unterschluß, Geteilte Sinne<sup>S\*\*</sup>, Verfluchen
3. - Arkaner Blick<sup>S</sup>, Explosive Runen, Geschichte des Blutes<sup>S\*\*</sup>, Hellhören/Hellsehen<sup>S</sup>, Verborgene Seite<sup>V</sup>, Zungen<sup>S</sup>
2. - Dauerhafte Flamme, Energie widerstehen, Flammenkugel, Gedanken wahrnehmen, Gegenstand aufspüren<sup>S</sup>, Monster herbeizaubern II, Person festhalten, Unsichtbares sehen<sup>S</sup>
1. - Furcht verursachen, Geheimtüren entdecken<sup>S</sup>, Identifizieren<sup>S</sup>, Schutz vor Bösem, Schutz vor Ordnung, Selbstverkleidung<sup>V</sup>, Untote entdecken<sup>S</sup>

#### VORBEREITUNGSRIITUAL

**Verbesserte Augen des Rul Thaven (ÜF)** Dieser verbesserte Vorteil erlaubt es dir, unsichtbare Kreaturen zu sehen. Du kannst ihn mit einer Schnellen Aktion aktivieren, um bis zu 10 Runden lang *Unsichtbares sehen* zu können. Diese Runden müssen nicht fortlaufend sein, die Fähigkeit muss aber jedes Mal mit einer Schnellen Aktion aktiviert werden. Der Effekt des Vorteils ist aufgebraucht, wenn alle 10 Runden *Unsichtbares sehen* verbraucht wurden, oder sobald du das nächste Mal Magierzauber vorbereitetest.

#### HANDBUCH DES BINDENS (STUFE 18 BESCHWÖRER)

Alle drei Bände dieses Werkes sind in schwarze Haifischhaut gebunden. Die Zauber wurden mit purpurner Tinte auf gutes Papier geschrieben. Die Zauber verbergen ausführliche Notizen zur Herstellung des Seelengefäßes eines Leichnams.

**Schutz** Magische Aura (Zauberbuch erscheint nichtmagisch), Geheime Seite verbirgt die Notizen zum Bau des Seelengefäßes eines Leichnams, Tintenschlange (Reflex, SG 17)

**Verbotene Schulen** Bannmagie, Verzauberung

**Wert** 17.165 GM (21.215 GM mit dem Vorbereitungsritual)

#### ZAUBER

9. - Monster herbeizaubern IX<sup>S</sup>, Seele binden, Tor<sup>S</sup>, Wunsch, Zeitstopp
8. - Abschirmung, Irrgarten<sup>S</sup>, Mächtigere Untote erschaffen, Mächtiger Bindender Ruf<sup>S</sup>, Verdorren
7. - Finger des Todes<sup>S</sup>, Mächtige Teleportation<sup>S</sup>, Monster herbeizaubern VII<sup>S</sup>, Schwerkraft umkehren, Verbannung<sup>V</sup>, Zugreifende Hand
6. - Ansteckende Flamme<sup>\*\*</sup>, Auflösung, Bindender Ruf<sup>S</sup>, Eisenwand<sup>S</sup>, Mächtiges Magie bannen<sup>V</sup>, Sagenkunde
5. - Dauerhaftigkeit, Geheime Truhe<sup>S</sup>, Hungrige Grube<sup>S\*\*</sup>, Kältekegel, Kontakt zu anderen Ebenen, Magisches Gefäß, Symbol des Schmerzes, Todeswolke<sup>S</sup>, Überlandflug
4. - Ausspähung entdecken, Blitzkugeln<sup>\*\*</sup>, Dimensionstür, Entkräftung, Fluch brechen<sup>V</sup>, Mächtige Unsichtbarkeit, Schwarze Tentakel<sup>S</sup>, Unverwüstliche Sphäre
3. - Blick durch eigene Augen<sup>\*\*</sup>, Feuerball, Flimmern, Sanfte Ruhe, Stinkende Wolke<sup>S</sup>, Tageslicht, Tintenschlange<sup>S</sup>, Verborgene Seite

2. - Dunkelsicht, Energien widerstehen<sup>V</sup>, Falsches Leben, Glitzerstaub<sup>S</sup>, Reparieren, Schwarm herbeizaubern<sup>S</sup>, Spiegelbilder, Spinnennetz, Unsichtbares sehen

1. - Brennende Hände, Magierrüstung<sup>S</sup>, Magische Aura, Magisches Geschoss, Schmierien<sup>S</sup>, Schwächestrahle, Selbstverkleidung, Unauffälliger Diener<sup>S</sup>, Untote entdecken

#### VORBEREITUNGSRIITUAL

**Belebender Notfallplan (ÜF)** Du verbrauchst diesen Vorteil nicht mit einer Aktion. Wenn du von diesem Vorteil betroffen bist und erstmals auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wirst, erhältst du augenblicklich 2W6 Trefferpunkte zurück. Sollte dich dies wieder auf 0 oder mehr Trefferpunkte bringen, wirst du nicht bewusstlos.

#### DIE BIBLIOTHEK DES HAUTTÄNZERS (STUFE 19 ALLGEMEINE SCHULE)

Diese vier Bücher werden von einem glänzenden Silberfaden zusammengehalten, der um alle vier Bände geschlungen und mit einem komplizierten Knoten kunstvoll zusammengeknüpft wurde. Die Handschrift ist verschwenderisch und schmierig, die Texte enthalten lauter unbedeutende Nebensächlichkeiten. In den Anmerkungen der Autorin ist ihre Freude über ihre Entdeckungen klar zu erkennen; sie ist offenkundig genial, aber anscheinend auch undiszipliniert.

**Wert** 16.435 GM (20.710 GM mit dem Vorbereitungsritual)

#### ZAUBER

9. - Gestaltwandel, Unheimliches Schicksal, Weltenwoge<sup>\*\*</sup>, Wunsch
8. - Mantel der See<sup>\*\*</sup>, Polarstrahl, Riesengestalt II, Schillerndes Muster, Seelenfalle
7. - Elementargestalt IV, Erdwall<sup>\*\*</sup>, Tödliches Phantom<sup>\*\*</sup>, Wetterkontrolle, Wort der Macht: Blindheit, Zauber zurückwerfen
6. - Bestiengestalt IV, Flüssige Gestalt<sup>\*\*</sup>, Flucht, Pflanzengestalt II, Traumumhang<sup>\*\*</sup>, Wasser kontrollieren
5. - Feuerschlange<sup>\*\*</sup>, Geysir<sup>\*\*</sup>, Monster festhalten, Planare Anpassung<sup>\*\*</sup>, Telekinese, Überlandflug, Verarbeitung
4. - Dimensionstür, Drachennodem<sup>\*\*</sup>, Flammenfontäne<sup>\*\*</sup>, Mächtige Unsichtbarkeit, Mondsucht<sup>\*\*</sup>, Wahre Gestalt<sup>\*\*</sup>, Wanderndes Sternenfunkeln<sup>\*\*</sup>
3. - Elementaura<sup>\*\*</sup>, Fliegen, Flimmern, Versanden<sup>\*\*</sup>, Vielseitige Waffe<sup>\*\*</sup>, Windumhang<sup>\*\*</sup>, Zwielichtklinge<sup>\*\*</sup>
2. - Dämmerstaub<sup>\*\*</sup>, Elementare Zungen<sup>\*\*</sup>, Feuerodem, Pfeil-explosion<sup>\*\*</sup>, Sprache weitergeben<sup>\*\*</sup>, Wellenritt<sup>\*\*</sup>
1. - Ameisenstärke<sup>\*\*</sup>, Elementen trotzen, Federfall, Hauch der See<sup>\*\*</sup>, Identifizieren, Lichtblitze<sup>\*\*</sup>, Steinf Faust, Verschwinden<sup>\*\*</sup>, Windstärke anpassen<sup>\*\*</sup>, Zielsicherer Schlag

#### VORBEREITUNGSRIITUAL

**Verteidigungsvorteil (ÜF)** Du kannst einen magischen Angriff mit einem raschen Ausstoß arkaner Energie abwehren. Mit einer Augenblicklichen Aktion kannst du diesen Vorteil verbrauchen, wenn du zum Ziel eines Zaubers oder einer zauberähnlichen Fähigkeit mit Reichweite Berührung wirst; du erhältst einen Ablenkungsbonus von +4 auf deine RK gegen diesen Angriff.

**DIE FORMELN DES MEISTER GEBRA (STUFE 20 ALCHEMIST)**

Diese vier in Stoff gebundenen Bücher sind säuberlich gedruckt, als wären sie mit einer Druckerpresse oder einem anderen mechanischen Gerät geschrieben worden. Es gibt eine Titelseite, ein Inhaltsverzeichnis und einen nützlichen Index für Querverweise. Die Bücher wurden gut behandelt und offenbar nicht im Labor, sondern nur zum Nachschlagen genutzt. Der Schreiber war offenkundig ein sehr disziplinierter und konzentrierter Erfinder.

**Schutz** Die Vorderseite ist mit Todesträngengift bestrichen (Kontaktgift; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 22; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten; **Effekt** 1W6 KO-Schaden und für 1 Minute gelähmt)

**Wert** 6.615GM (11.115 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

6. - Drachengestalt I, Elementargestalt III, Heilung, Schattenreise, Umwandlung, Zwillingsgestalt

5. - Alptraum, Belebende Transformation\*\*, Der Zeit entrinnen\*\*, Traum, Überlandflug, Verzögerte Wirkung\*\*, Zauberresistenz

4. - Detonation\*\*, Drachenodem\*\*, Feuerschild, Flüssige Gestalt\*\*, Gift neutralisieren, Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut, Universalformel\*\*

3. - Absorbierende Hand\*\*, Bluthund\*\*, Dornenhaut\*\*, Drakonisches Reservoir\*\*, Elixier verstärken\*\*, Gedanken-suchen\*\*, Hast, Heldenmut, Standort vortäuschen

2. - Alchemistische Aufteilung\*\*, Bärenstärke, Feuerspeien\*\*, Hauch der Elemente\*\*, Katzenhafte Anmut, Schwarm ausspeien\*\*, Trank in Gift verwandeln\*\*, Unsichtbares sehen, Verhalten durchschauen\*\*

1. - Auge des Bombenwerfers\*\*, Elementen trotzen, Geruchslosigkeit, Geschärfted Sinne\*\*, Handwerkers Glück\*\*, Hauch der See\*\*, Schild, Selbstverkleidung, Sprachen verstehen, Steinfaust\*\*

**VORBEREITUNGSRITUAL**

**Spontane Bombe (ÜF)** Wenn es um Bomben geht, hast du ein zusätzliches Ass im Ärmel. Einmal am Tag kannst du mit einer Schnellen Aktion eine Entdeckung, die du besitzen könntest (aber nicht besitzt) bei einer Bombe anwenden. Dies ermöglicht dir nicht, Entdeckungen auf eine Bombe anzuwenden, die sich nicht addieren.

**MEISTERSCHAFT ÜBER WÖRTE UND GEDANKEN (STUFE 20 VERZAUBERER)**

Dieses gewaltige Buch ist so dick wie vier gewöhnliche Zauberbücher. Es wurde in Leder gebunden, welches so hart ist wie eine Plattenrüstung, und wurde statt mit Garn mit dünnen, biegsamen Metallfäden zusammengebunden. Ganz hinten befindet sich

eine Liste mit Namen, von denen jeder durchgestrichen wurde.

**Schutz** Symbol des Todes auf der ersten Seite (Zähigkeit, SG 22)

**Verbotene Schulen** Beschwörung, Illusionen

**Wert** 22.650 GM (27.265 GM mit dem Vorbereitungsritual)

**ZAUBER**

9. - Magische Auftrennung, Massen-Ersticken\*\*, Massen-Monster festhalten<sup>S</sup>, Monster beherrschen<sup>S</sup>, Sechster Sinn, Wort der Macht: Tod<sup>S</sup>, Zeitstopp

8. - Beliebiges verwandeln, Gedankenleere, Klon, Magische Bande<sup>S</sup>, Sonnenfeuer, Unwiderstehlicher Tanz<sup>S</sup>, Wort der Macht: Betäubung<sup>S</sup>

7. - Ablenkung\*\*, Begrenzter Wunsch, Ebenenwechsel<sup>V</sup>, Mächtiger Arkaner Blick, Massen-Personen festhalten<sup>S</sup>, Sofortige Herbeizauberung<sup>V</sup>, Symbol der Betäubung<sup>S</sup>, Wiederhallendes Wort\*, Wort der Macht: Blindheit<sup>S</sup>

6. - Des Magiers Erinnerung, Fleischkeule\*\*, Geas/Auftrag<sup>S</sup>, Mächtiges Magie bannen, Notfall, Sagenkunde, Traumumhang<sup>S\*\*</sup>, Wahrer Blick

5. - Ausspähende Augen, Dauerhaftigkeit, Des Magiers privates Heiligtum, Eisgefängnis\*, Fortschicken, Verarbeitung, Person beherrschen<sup>S</sup>, Schwachsinn<sup>S</sup>, Teleportieren<sup>V</sup>

4. - Dimensionsanker, Furcht, Mondsucht<sup>S\*\*</sup>, Stein formen, Steinhaut, Tiefe Verzweigung, Unverwüstliche Sphäre, Verfluchen

3. - Einflüsterung<sup>S</sup>, Feuerball, Fliegen, Heldenmut<sup>S</sup>, Mächtige Magische Waffe, Schleier des Ekels\*, Schutz vor Energie, Unauffindbarkeit

2. - Arkanes Schloss, Dauerhafte Flamme, Energien widerstehen, Falsches Leben, Fürchterlicher Lachanfall<sup>S</sup>, Hauch des Stumpfsinns<sup>S</sup>, Magischer Mund<sup>V</sup>, Seiltrick, Spiegelbilder<sup>V</sup>, Unsichtbares sehen

1. - Alarm, Federfall, Gedächtnislücke<sup>S\*\*</sup>, Identifizieren, Magisches Geschoss, Person bezaubern<sup>S</sup>, Schild, Schwächestrahler, Unauffälliger Diener<sup>V</sup>, Wasserstrahl\*\*

**VORBEREITUNGSRITUAL**

**Fluch der Namen (ÜF)** Wenn du die Vorbereitung deiner Zauber mit diesem Buch abgeschlossen hast, kann du den richtigen Namen einer einzelnen Kreatur in die Namensliste am Ende des Buches eintragen. Mit einer Schnellen Aktion kannst du den Vorteil verbrauchen, indem du den Namen dieser Kreatur rufst, wenn sie sich innerhalb von 9 m von dir entfernt befindet. Die Kreatur erleidet den Fluch der Namen: Sie erhält einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe und einen Malus von -4 auf Angriffswürfe gegen dich für eine Minute. Wenn du den Fluch aktivierst, wird der Name am Ende des Buches durchgestrichen. Diese Kreatur kann nie wieder das Ziel eines Fluchs der Namen durch dich werden. Sollte der Fluch der Namen mehrfach auf einer Kreatur liegen, sind die Effekte nicht kumulativ.

## ZAUBERWERKSTATT

Zauber für das *Pathfinder Rollenspiel* zu entwickeln, ist eine komplexe Aufgabe, die zugleich Kunst und Wissenschaft ist. Dieser Abschnitt beschreibt, woran du denken musst, wenn du einen Zauber für deine Kampagne entwickelst, der das Spielgleichgewicht nicht zerbrechen soll. Im Gegensatz zu magischen Gegenständen besitzen Zauber festgelegte Machtgrade, welche den bereits im Spiel befindlichen Zaubergraden entsprechen. Wenn du einen Zauber entwickelst, musst du diese Machtgrade berücksichtigen, indem du den neuen Zauber mit existierenden Zaubern im *Pathfinder Grundregelwerk* vergleichst. Ein Zauber muss in den schmalen Machtbereich eines der neun Zaubergrade (oder den der Gebete oder Zaubertricks) fallen. Die Preise für magische Gegenstände sind dagegen eher grob und werden eher auf das Goldstück genau an den Eigenschaften des jeweiligen Gegenstandes bemessen. D.h. wenn du einen magischen Gegenstand mit weiteren Kräften versiehst, erhöhst du zum Ausgleich nur den Preis, doch wenn du einen Zauber zu mächtig machst, erschaffst du einen höherstufigen Zauber, so dass du ihn plötzlich mit ganz anderen Beispielzaubern vergleichen musst.

### DIE GOLDENE REGEL

Vergleiche deinen Zauber mit ähnlichen Zaubern und anderen Zaubern des beabsichtigten Grades.

Im Gegensatz zur Preisbestimmung bei magischen Gegenständen gibt es keine Formeln, wie man einen Zauber richtig einstuft. Der ganze Prozess ist eine Frage des Vergleichs deines neuen Zaubers mit anderen Zaubern und der Einschätzung, ob er schwächer, stärker oder etwa gleich gut ist wie ein anderer Zauber oder eine Gruppe von Zaubern. Wenn du einen Zauber entwickelst, muss du alle Regeln des Spiels kennen und verstehen, nicht nur die Regeln zur Zauberei. Ebenso ist das Verständnis einiger bisher ungeschriebener Regeln erforderlich, von denen die meisten im folgenden Abschnitt angesprochen werden.

**Beispiel:** Wenn du dir die Zauber im *Pathfinder Grundregelwerk* ansiehst, wirst du feststellen, dass es keinen Magierzauber des 1. Grades gibt, der Schallschaden verursacht. Du könntest nun einen Zauber entwickeln wollen, der diese Lücke ausfüllt, und dich dabei an *Brennende Hände* orientieren, nur dass der Zauber statt Feuerschaden Schallschaden verursacht – vielleicht nennst du ihn *Schallendes Kreischen*.

Allerdings gibt es einen Grund, weshalb es im Spiel nicht so viele Schallzauber gibt: „Schall“ wurde als Energieart erst recht spät in die Regeln aufgenommen, so dass nur wenige Monster gegen Schallschaden resistent sind – die gab es nämlich alle schon, ehe „Schall“ als Energieart definiert wurde. Da es weniger Kreaturen mit Schallresistenz gibt als Kreaturen mit Feuerresistenz, wäre *Schallendes Kreischen* nahezu immer eine bessere Zauberwahl als *Brennende Hände*. Das bedeutet, dass clevere Spieler ihn *Brennenden Händen* vorziehen würden. Wenn ein neuer Zauber einen existierenden Zauber im Repertoire der meisten Zauberkundigen ersetzt, bedeutet dies wahrscheinlich, dass er besser ist als die Alternativen – und wenn es stimmt, dass er die beste Wahl ist,

dann ist er wahrscheinlich zu mächtig für den Zaubergrad. Wenn man das komplette Regelsystem kennt, kann man solche Fehler vermeiden.

### ZAUBERBEGRIFFE

Es ist grundlegend, dass du die Begriffe verstehst, die im Spiel verwendet werden, um Zauber und ihre Effekte zu beschreiben. Ehe du einen neuen Zauber entwickelst, solltest du dich daher mit „Kapitel 9: Magie“ im *Pathfinder Grundregelwerk* vertraut machen. Insbesondere solltest du die verschiedenen Schulen und Unterschulen auf den Seiten 209–212 verstehen, sowie die Kategorien der Zauberspielwerte (Komponenten, Reichweite, usw.) auf den Seiten 212–218.

Die folgenden Abschnitte sprechen verschiedene Aspekte der Zauberspruchentwicklung nach Bedeutung und Wichtigkeit für einen ausbalancierten Zauber an. Die Komponenten eines Zaubers haben beispielsweise wenig Einfluss auf seinen Machtgrad, solange es nicht um teure Foki oder Materialkomponenten geht, daher werden Komponenten erst weit hinter Schaden, Reichweite, Dauer und Rettungswürfen angesprochen.

### ANGESTREBTER ZAUBERGRAD

Ehe du anfängst, hast du in der Regel eine Vorstellung vom groben Machtgrad des neuen Zaubers. Wahrscheinlich denkst du an einen speziellen SC oder NSC, der ihn gerne benutzen würde. Den Zauber vom Grad her als zu niedrig einzustufen, würde ihn unbedeutend werden lassen, während ein zu hoher Grad bedeutet, dass der Charakter ihn nicht wirken könnte – was beides die Entwicklung dieses Zaubers sinnlos machen würde.

Sobald du dir grob über den Grad des Zaubers im Klaren bist und ihn auf einen Bereich von zwei Stufen maximal eingegrenzt hast, kannst du weitermachen.

### FUNKTION

Die beabsichtigte Funktion eines Zaubers ist das Wichtigste bei der Entwicklung eines Zaubers. Funktion bezieht sich auf die greifbaren Spieleffekte des Zaubers, z.B. ob er Schaden verursacht, einen Zustand wie z.B. kränkelnd hervorruft oder einen Bonus auf Rettungs- oder Angriffswürfe verleiht. Alles andere ist an diesem Punkt nur schmückendes Beiwerk – es ist egal, ob der Zauber Feuer- oder Hiebweffenschaden verursacht oder ein Ziel kränkelnd oder verwirrt macht, ihm einen Verständnisbonus auf Rettungswürfe oder einen Verbesserungsbonus auf Angriffswürfe verleiht oder ob die Effekte wie Einhörner oder Feuertäufel aussehen.

Zu den Funktionen gehören u.a.:

- Verursacht Schaden bei einem Gegner
- Verursacht Schaden bei mehreren Gegnern
- Ruft bei einem Gegner einen Zustand oder Effekt hervor
- Ruft bei mehreren Gegnern einen Zustand oder Effekt hervor
- Gibt einem Verbündeten einen Verteidigungsbonus
- Gibt mehreren Verbündeten einen Verteidigungsbonus
- Gibt einem Verbündeten einen Angriffsbonus
- Gibt mehreren Verbündeten einen Angriffsbonus
- Heilt einen Verbündeten
- Heilt mehrere Verbündete

Ein Zauber, der mehrere dieser Funktionen auf einmal erfüllt oder dem Zauberkundigen mehrere Wahlmöglichkeiten lässt, sollte immer schwächer sein, als Zauber desselben Grades mit nur einer Funktion – beachte dies bei der Entwicklung eines Zaubers. Beachte auch, dass „Zustand oder Effekt“ die breiteste Kategorie in der Aufzählung ist

und Zustände wie kränkelnd oder panisch ebenso enthält wie Effekte á la *Teleportieren*.

## SCHADENSAUBER

Der vielleicht einfachste Weg, um die Offensivkraft eines Zaubers einzuschätzen, ist zu beachten, wie viel Schaden er verursacht. Offensivzauber sind die am leichtesten zu entwickelnden Zauber im ganzen Spiel und im *Pathfinder Grundregelwerk* befinden sich Dutzende an Beispielen. Ein gewöhnlicher Schadenszauber verursacht einen Schadenswürfel (meist W6) pro Zauberstufe bei einem arkanen Zauber (z.B. *Schockgriff* oder *Feuerball*) oder einen Schadenswürfel (meist W8) pro zwei Zauberstufen bei einem göttlichen Zauber (z.B. *Gleißendes Licht*).

## ZIEL

Die einfachsten Zauber betreffen nur ein Ziel, egal ob eine Kreatur, einen Gegenstand oder den Zauberkundigen selbst. Technisch betrachtet ist ein Zauber, der nur den Zauberkundigen selbst betrifft (Reichweite „Persönlich“ und Ziel „Du“), leicht schwächer als ein Zauber mit dem Ziel „1 Kreatur“, da ein Zauber, den man auf ein beliebiges Ziel wirken kann, vielseitiger und daher mächtiger ist.

Dieser leicht niedrigere Machtgrad von Zaubern, die nur auf den Zauberkundigen selbst wirken, sollte aber keine Begründung sein, den Zauber auf einem niedrigeren Grad zu entwickeln. Meistens sind diese Zauber in ihrem Ziel beschränkt, weil sie entweder schon immer so funktioniert haben, oder weil sie einen für diese Klasse einzigartigen, vorteilhaften Bonus liefern. Letzterer könnte aber außer Kontrolle geraten, falls du jedem gestattest, die Vorzüge des Zaubers zu genießen, indem er auf jeden gewirkt oder als Trank zu sich genommen werden kann. Diese Zauber sollten auf den Zauberkundigen beschränkt bleiben, du solltest aber den Machtgrad bestimmen, als könnte der Zauber auf jeden gewirkt werden.

**Beispiel:** *Schild* und *Zielsicherer Schlag* sind beides Zauber des 1. Grades, die nur auf den Zaubernenden selbst wirken. Wenn du diese Zauber auf andere wirken könntest, wären sie vom Machtgrad her noch immer Zauber des 1. Grades – es sind keine Zauber des 2. Grades, die du um einen Grad entschärft hast, indem du sie so modifiziert hast, dass sie nur den Zauberkundigen selbst betreffen.

*Schild* ist schon immer ein Zauber gewesen, der nur auf den Zauberkundigen selbst gewirkt hat. Auch aus Gründen des Spielgleichgewichts sollte es so bleiben: Da *Schild* einen Schildbonus gibt, könnte man den Zauber sonst auf einen Nahkämpfer wirken, was zur Folge hätte, dass der Kämpfer auf seinen Schild verzichten und nun seine Waffe mit beiden Händen führen könnte, um zusätzlichen Schaden zu verursachen. *Zielsicherer Schlag* wurde absichtlich als ein Zauber entwickelt, der nur auf den Zauberkundigen selbst wirkt, so dass ein Hexenmeister ihn nicht jede Runde erneut auf den Kämpfer wirken kann, der dann selbst bei Defensiver Kampfweise (für zusätzliche RK) und Heftigem Angriff (für zusätzlichen Schaden) bei einem schwierigen Monster jedes Mal einen Treffer landet. Dass diese Zauber nur auf den Zauberkundigen selbst wirken, macht sie nicht schwächer, sondern hindert die Spieler daran, sie zu nutzen, um Begegnungen zu leicht zu machen.

Ein Zauber, der auf mehrere Kreaturen wirkt, ist mächtiger als ein Zauber, der nur auf eine Kreatur wirkt. Zauber mit mehreren Zielen sind entweder Flächeneffekte wie Kegel und

## ZAUBERFORSCHUNG

Die Regeln hinsichtlich der Frage, was ein Zauberkundiger tun muss, um einen neuen Zauber zu erschaffen, sind sehr vage gehalten (siehe *Unabhängige Forschungen* auf Seite 219 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Das liegt daran, dass der ganze Kleinkram, was der Zauberkundige bei seinen Forschungen tut, ebenso wie bei der Herstellung von magischen Gegenständen für den Fortgang der Kampagne unbedeutend ist. Ebenso wie es nicht erforderlich ist zu wissen, ob ein Magier die Tinte eines Tintenfisches oder solche aus einer seltenen Pflanze nutzt, wenn er eine *Schriftrolle: Brennende Hände* anfertigt, muss niemand wissen, ob er die in Irularks Incunabulum beschriebenen Gesten nutzt oder die Betonung nach den Richtlinien von Murlost's Großem Zauberbuch richtet, um einen neuen Angriffszauber des 1. Grades zu erschaffen. Natürlich ist es besonders in stark narrativen Kampagnen nett, solche Fluff-Elemente zu integrieren, sie wirken sich aber nicht auf den hergestellten Gegenstand oder die Zauberforschungen aus, u.a. weil beides größtenteils nicht während der Spielzeit geschieht.

Dieses Kapitel behandelt daher die Spielmechanismen, nach denen ein Spieler oder Spielleiter einen neuen Zauber erschaffen kann, nicht aber die sonstigen, hintergrundweltbezogenen Anforderungen an einen Zauberforschung betreibenden Charakter.

Sphären (wie *Feuerball*) oder erlauben dem Zauberkundigen, mehrere Ziele auszuwählen, so lange zwei Ziele nicht mehr als eine festgelegte Entfernung voneinander getrennt sind (z.B. *Verlangsamten*). Ein Explosionseffekt wie *Feuerball* kann theoretisch auf viel mehr Feinde wirken als einen Wähle-deine-Zauber-aus-Zauber wie *Verlangsamten* – doch bei letzterem riskierst du dafür nie, deine Freunde zu treffen. Entscheide dich, welche Art zu deinem Zauber am besten passt, aber verstehe, dass die Möglichkeit, mehrere Ziele auszuwählen, in der Regel mächtiger ist (abgesehen von den unteren Zauberstufen, wo eine niedrige Zauberstufe bedeutet, dass man weniger Ziele auswählen kann, als man mit einem Flächeneffekt erreichen könnte).

## SCHADENSGRENZEN

Niedrigstufige Schadenszauber sind nicht so gut wie mittel- oder hochstufige Schadenszauber – das Spiel wurde so entwickelt, dass niedrigstufige Zauber irgendwann an eine Grenze stoßen, was den maximalen Schaden betrifft, den sie verursachen können. Andernfalls wären sie genauso effektiv wie manche höherstufigen Zauber – und das Spiel wäre weitaus weniger interessant, wenn Zauberkundige von Stufe 1 bis 20 durchgehend dieselben Zauber nutzen würden. Der Höchstschaten eines Zaubers hängt von seinem Grad und der Frage ab, ob es ein arkaner oder ein göttlicher Zauber ist. Arkane Zauber sind absichtlich so entwickelt, dass sie mehr Schaden verursachen, während göttliche Magie besser auf dem Gebiet der Heilzauber ist. Ein Zauber mit nur einem Ziel (z.B. *Schockgriff*) macht nur bei einer Kreatur Schaden oder teilt seinen Schaden unter mehreren Zielen auf (wie *Brennende Hände* oder *Magisches Geschoss*). Ein Zauber mit mehreren Zielen verursacht bei mehreren Kreaturen jeweils den vollen Schaden (z.B. *Feuerball*).

**TABELLE 2-5: HÖCHSTSCHADEN FÜR ARKANE ZAUBER**

Arkaner Zaubergrad	Höchstschaden (Einzelnes Ziel)	Höchstschaden (Mehrere Ziele)
1.	5 Würfel	—
2.	10 Würfel	5 Würfel
3.	10 Würfel	10 Würfel
4.	15 Würfel	10 Würfel
5.	15 Würfel	15 Würfel
6.	20 Würfel	15 Würfel
7.	20 Würfel	20 Würfel
8.	25 Würfel	20 Würfel
9.	25 Würfel	25 Würfel

**TABELLE 2-6: HÖCHSTSCHADEN FÜR GÖTTLICHE ZAUBER**

Göttlicher Zaubergrad	Höchstschaden (Einzelnes Ziel)	Höchstschaden (Mehrere Ziele)
1.	1 Würfel	—
2.	5 Würfel	1 Würfel
3.	10 Würfel	5 Würfel
4.	10 Würfel	10 Würfel
5.	15 Würfel	10 Würfel
6.	15 Würfel	15 Würfel
7.	20 Würfel	15 Würfel
8.	20 Würfel	20 Würfel
9.	25 Würfel	20 Würfel

Ein Magierzauber des 1. Grades wie *Schockgriff*, der nur ein Ziel hat, kann ein Maximum von 5 Schadenswürfeln (hier 5W6) haben. *Magisches Geschoss* kann gegen ein einzelnes Ziel genutzt werden, der Zauberkundige kann die Geschosse und damit den Schaden aber auch auf mehrere Kreaturen verteilen. *Brennende Hände* sieht auf den ersten Blick genauso aus, folgt aber nicht der Tabelle für Schadensgrenzen, da der Zauber mehrere Würfel an Schaden bei mehreren Kreaturen verursacht. Dies ist aber der Ausgleich dafür, dass er nur W4 statt W6 verursacht und einen extrem begrenzten und kleinen Wirkungsbereich besitzt.

Wenn du dir die Höchstschadenstabellen ansiehst, dann beachte, dass arkane Zauber in der Regel bei Schaden den W6 verwenden und göttliche Zauber den W8, die Tabelle aber den W6 zugrunde legt. Bei den Schadensgrenzen solltest du daher jeden W8 als 2W6 werten. *Gleißendes Licht* ist ein Klerikerzauber des 3. Grades mit nur einem Ziel, welcher bis zu 5W8 Schadenspunkte verursacht. Da jeder W8 als 2W6 gewertet wird, fällt der Zauber in den 10W6-Bereich, was den Richtlinien für einen Klerikerzauber des 3. Grades entspricht. (Beachte: Die 1W6 pro Stufe und maximalen 10W6 Schaden gegen Untote stimmen immer noch bei einem Zauber dieses Grades, da der leicht höhere Schaden gegen lichtempfindliche Untote durch den reduzierten Schaden gegen Konstrukte ausgeglichen wird).

**Tipp:** Sollte dein Zauber mehr Schaden verursachen, als die Tabelle beim anvisierten Grad vorgibt, solltest du den Schaden senken oder den Zaubergrad erhöhen.

**Tipp:** Sollte dein Zauber weniger Schaden verursachen, als die Tabelle beim anvisierten Grad vorgibt, solltest du den

Schaden erhöhen oder dem Zauber einen weiteren Effekt hinzufügen. Ein Beispiel hierfür ist *Geräuschexplosion*, welcher nur 1W8 Schadenspunkte verursacht (der Schaden steigt niemals), aber Kreaturen im Wirkungsbereich betäuben kann.

## REICHWEITE

Die Reichweite eines Zaubers spielt eine bedeutende Rolle bei der Bewertung des Machtgrades eines Zaubers. Wenn der Zauberkundige ein Ziel berühren muss, um es mit einem feindlichen Zauber zu belegen, heißt dies, dass er sich in Nahkampfreichweite begeben muss und riskiert, von den Gegnern getroffen zu werden oder zum Ziel von Gelegenheitsangriffen zu werden.

Zauber mit der Reichweite Nah geben dem Zauberkundigen etwas mehr Raum zum Atmen. Ein gegnerisches Ziel ist aber dennoch meist nur eine einzige Bewegungsaktion oder einen Sturmangriff entfernt, so dass ein Gegner sich nähern und den Zauberkundigen angreifen kann – selbst auf Zauberstufe 14 beträgt die Reichweite Nah nur 18 m.

Innerhalb von Gebäuden und anderen Strukturen könnten die meisten Kampfzauber mit mittlerer Reichweite ebenso gut Reichweite Unendlich besitzen, da der Zauberkundige auf der Stufe, auf der er den Zauber wirken kann, eine Reichweite von 45 m oder mehr hat – und nur wenige Begegnungen gehen über diese Entfernungen, so dass der Zauberkundige alles treffen kann, was er auch sieht. Selbst im Freien kann ein Zauber mit einer Reichweite von 45 m auf einer typischen Spielmatte alles in Sichtweite treffen. Die Reichweite Weit hat eine Mindestreichweite von 120 m, was im entsprechenden Maßstab auf dem Spieltisch über 2 m sind – und das ist mehr, als die meisten Tische lang sind. Die Reichweite Weit spielt nur in abstrakten Situationen eine Rolle wie dem Verschießen eines *Feuerballs* auf Feinde in einer gewaltigen Ebene oder wenn man mittels *Dimensionstür* zu einem früheren (und sichereren) Teil des Gewölbes zurückkehrt.

Zauber mit der Reichweite Berührung sind offenkundig die schwächste Zauberkategorie. Die Reichweite Nah ist nur unwesentlich besser, die Reichweiten Mittel und Weit könnten hinsichtlich der meisten Fragen eigentlich dasselbe sein. Wenn man nun noch bedenkt, dass das Talent Zauberreichweite erhöhen zum Preis eines um +1 höheren Zaubergrades die Reichweite eines Zaubers verdoppelt, oder das Talent Weitreichender Zauber aus dem *Pathfinder Expertenregelwerk* zum Preis eines um +1 höheren Zaubergrades die Reichweite um eine Kategorie erhöht (von Berührung auf Nah, von Nah auf Mittel, von Mittel auf Weit), kann man zugrunde legen, dass eine Erhöhung des Zaubergrades um +1 der Erhöhung der Reichweite um eine Kategorie entspricht. Zum Beispiel wäre ein Zauber, der wie *Leichte Wunden heilen* (ein Zauber des 1. Grades) funktioniert, aber die Reichweite Nah statt Berührung hat, ein geeigneter Zauber des 2. Grades.

## WIRKUNGSDAUER

Es gibt keine einfachen Regeln zur Bestimmung, wie lange ein Zauber auf einer bestimmte Stufe wirkt. Ein schwacher Zauber könnte Stunden anhalten, während ein mächtiger vielleicht nur ein paar Runden oder auch nur eine Aktion lang wirkt. Am besten solltest du den Effekt und die Dauer deines Zaubers mit denen ähnlicher Zauber des beabsichtigten Grades und des jeweiligen Grades darüber und darunter vergleichen. Du solltest den Unterschied



zwischen „Augenblicklichen“ und „Permanenten“ Zaubern bestens kennen (siehe *Wirkungsdauer* auf S. 216 im *Pathfinder Grundregelwerk*).

## RETTUNGSWURF

Die meisten Zauber, die direkt auf Kreaturen einwirken, sollten einen Rettungswurf gestatten. Zauber, welche nichtmagische Materialien erschaffen, die dann Kreaturen schlagen oder behindern (z.B. *Eissturm* und *Schneesturm*), benötigen in der Regel keinen Rettungswurf.

Zauber, welche dem Zauberkundigen einen Angriffswurf abverlangen, um zu treffen (selbst wenn es ein Berührungsangriff im Fernkampf sein sollte), erfordern eventuell einen Rettungswurf (*Entkräftung* und *Gleißendes Licht* haben keinen Rettungswurf, *Auflösung* hat einen). Angriffseffekte, bei denen kein Schaden ausgewürfelt wird, sollten stets einen Rettungswurf ermöglichen, um den Effekt abzuschwächen oder die Wirkung gänzlich zu verhindern – andernfalls wird der Zauber zu einer offenkundigen Wahl für jeden, der ihn wirken könnte.

**Tipp:** Um zu entscheiden, ob ein Zauber einen Rettungswurf ermöglichen sollte oder nicht, überlege, wie du dich fühlen würdest, wenn jemand den Zauber auf deinen Lieblings-SC wirken würde. Wenn dein SC keine Chance erhält, dem Effekt mit einem Rettungswurf zu widerstehen

oder ihm komplett auszuweichen, nur weil ein Angriffswurf gescheitert ist, wärst du genervt, peinlich berührt oder wütend? Wenn ja, dann sollte der Zauber ein Rettungswurf gestatten oder auf einen Angriffswurf abstellen, damit er nicht immer funktioniert.

**Reflexwurf:** Zauber mit einem Reflexwurf erzeugen in der Regel eine körperliche Explosion oder einen Flächeneffekt im Zielbereich, dem das Ziel mit einem erfolgreichen Rettungswurf ausweichen kann. Dies heißt meist, dass das Ziel bei erfolgreichem Reflexwurf dem Effekt entweder ausgewichen ist oder dass der Effekt über das Ziel hinweg gerollt ist oder es nur gestreift hat und so das Ziel weniger von ihm betroffen ist. Beachte, dass du keinen Zauber entwickeln solltest, bei dem der Zauberkundige einen Angriffs- und das Ziel einen Reflexwurf macht – dies bringt sonst beim selben Zauber Geschicklichkeit gleich zweimal ins Spiel (einmal bei der RK des Zieles und einmal beim Reflexwurfmodifikator des Zieles).

**Willenswurf:** Zauber mit einem Willenswurf sind mentale, geistesbeeinflussende Angriffe. Das Ziel widersteht mit seiner reinen Willenskraft, indem es absichtlich an andere Dinge denkt oder Schwächen im Angriff erkennt, welche dessen Wirksamkeit aufheben. Ein Willenswurf ist wie eine geistige Version eines Zähigkeitswurfes – der Effekt „trifft“ das Ziel und der Erfolg hängt von der Willenskraft

des Zieles ab. Die meisten gerichteten Angriffszauber mit Willenswürfen (wie *Schlaf* und *Tödliches Phantom*) sind geistesbeeinflussende Effekte (siehe Kategorien weiter unten).

Manche Zauber können auf Gegenstände gewirkt werden, doch ein Gegenstand erhält nur dann einen Rettungswurf, wenn es sich um einen magischen Gegenstand handelt oder er von einer Kreatur gehalten oder getragen wird. Bei diesen Zaubern sollte hinter der Art des Rettungswurfes „(Gegenstand)“ stehen (siehe *Gegenstand schrumpfen*).

Hilfreiche Zauber und Zauber, die dem Ziel absolut keinen Schaden zufügen, sollten keinen Rettungswurf enthalten, oder wenn sie einen Rettungswurf erlauben, sollte hinter der Art des Rettungswurfes „(harmlos)“ stehen (siehe *Fliegen*).

Zauber, die nur den Zauberwirker selbst betreffen, erfordern niemals einen Rettungswurf (man versucht einfach nicht, einem wohltuenden Zauber zu widerstehen, den man auf sich selbst wirkt), daher versiehst du diese Zauber auch gar nicht mit einem Rettungswurfeintrag (siehe *Zielsicherer Schlag*).

**Zähigkeitswürfe** Zauber mit Zähigkeitswürfen verwandeln das Ziel in der Regel körperlich, versehen es mit einem Effekt, dem man normal mit einem Zähigkeitswurf widersteht (z.B. Gift oder Krankheit), oder stellen eine Form des Angriffes dar, der man mit reiner körperlicher Zähigkeit widerstehen kann. Im Allgemeinen bedeutet ein erfolgreicher Zähigkeitswurf, dass der Effekt trifft, das Ziel ihn aber aussitzt, so wie ein Bär den versprühten, stinkenden Moschus eines Stinktiers abschüttelt. Beachte, dass nichtlebende Kreaturen wie Konstrukte und Untote gegen solche Zauber immun sind, die nur Kreaturen betreffen und keine Gegenstände. Zum Beispiel macht sie dies immun gegen kreaturenorientierte Gestaltwandelzauber, aber nicht gegen Zauber wie *Auflösung*, welche auch Gegenstände angreifen können.

## ZAUBERRESISTENZ

Ob bei einem Zauber Zauberresistenz zum Tragen kommt oder nicht, hängt in erster Linie davon ab, ob es ein augenblicklich eintretender oder ein anhaltender magischer Effekt ist. Zauberresistenz wirkt gegen Augenblickliche Effekte (z.B. *Feuerball*) und anhaltende magische Effekte (z.B. *Feuerwand*), nicht aber gegen nichtmagische Effekte oder Zauber, die nichtmagische Effekte erzeugen, egal ob augenblicklich oder andauernd. *Steinwand* z.B. beschwört eine sofort erscheinende Steinwand, die nicht gebannt werden kann – Zauberresistenz hilft dir ebenso wenig dabei, durch diese Wand zu gehen, wie sie dir bei einer gemauerten Wand in einer Burg helfen würde; keine der Wände ist magisch und beide Wände bleiben an Ort und Stelle, selbst wenn du *Magie bannen* auf sie wirkst oder ein *Antimagisches Feld* errichtest, in dem sie sich befinden.

Die Faustregel besagt, dass die meisten Zauber Zauberresistenz gestatten. Nur wenn du absichtlichen einen Zauber entwickelst, der einen nichtmagischen Gegenstand oder einen nichtmagischen Effekt erzeugt, ist Zauberresistenz höchstwahrscheinlich unwichtig. Du kannst mit *Erde bewegen* (Wirkungsdauer Sofort) einen Hügel erschaffen, aber Zauberresistenz wird dir nicht helfen, über oder durch den Hügel zu kommen, da der Zauber die Erde bewegt, ohne dass die Erde magisch wird, und nach Beendigung des Bewegens der Erde der magische Effekt endet. Ebenso kannst du mit *Erde bewegen* eine Grube erzeugen, ohne dass Zauberresistenz dir dabei hilft, diese zu ignorieren, da die entstandene Grube ebenso nichtmagisch ist, als hättest du sie mit einer Schaufel gegraben.

*Magischer Stein* verleiht Steinen magische Kraft, jedoch verhindert Zauberresistenz ebenso wenig, dass du von diesen Steinen getroffen wirst, wie sie gegen einen *Pfeil +1* hilft, da die Magie sich auf die Steine konzentriert und nicht auf die Kreatur mit der Zauberresistenz.

Es ist ein üblicher Trick, einen Zauber zu entwickeln, der keine Zauberresistenz gestattet, so dass Zauberkundige ihn gegen Kreaturen mit Zauberresistenz nutzen können. Oft ist die dem Zauber zugrunde liegende Idee einfach nur dumme, wie etwa ein Zauber, der eine Sphäre brennenden Öls erschafft und diese ins Zielgebiet schleudert, wo sie dann in Flammen explodiert – die Absicht hier war es eindeutig, einen nichtmagischen Feuerball zu erschaffen, der Zauberresistenz umgeht. Golems sind häufig das beabsichtigte Ziel solcher Zauberideen, da ihre Immunität gegen magische Fähigkeiten sie vollkommen immun gegen alle Effekte macht, welche Zauberresistenz gestatten. Du solltest solche Tricks aus deiner Kampagne fernhalten, da sie das Gleichgewicht der Begegnungen stören (manche Monster sind so entwickelt worden, dass Nahkämpfer es mit ihnen schwerer haben, während andere ein größeres Hindernis für Zauberkundige darstellen, und ein paar sollen einfach nur schwer sein).

Ob ein Zauber Zauberresistenz erlaubt oder nicht, ist kein Indikator für seinen Machtgrad, da Zauberresistenz bei der Mehrheit der Begegnungen keine Rolle spielt.

Sollte sich beim Eintrag zum Rettungswurf der Vermerk „(Harmlos)“ oder „(Gegenstand)“ befinden, sollte dieser Eintrag auch bei der Zauberresistenz auftauchen.

## ZEITAUFWAND

Nahezu alle Zauber, die im Kampf gewirkt werden sollen, sollten einen Zeitaufwand von „1 Standard-Aktion“ haben. Meide die Versuchung, Zauber mit einem Zeitaufwand von „1 Bewegungsaktion“, „1 Schnelle Aktion“ oder „1 Augenblickliche Aktion“ zu entwickeln, da dies nur ein billiger Weg für Zauberkundige ist, zwei Zauber in einer Runde wirken zu können – und dafür gibt es mit dem Talent *Schnell zaubern* bereits einen Mechanismus. Wenn du Zauber mit kürzerem Zeitaufwand entwickelst, entwertest du zugleich das Talent *Schnell zaubern*, selbst wenn du ihn ähnlich eines *Schnellen Zaubers* anlegst und den Zaubergrad allein dafür um +4 erhöhst; einerseits würden sich Zauberkundige, die das Talent gewählt haben, betrogen fühlen, andererseits würde dein Zauber zum Standardrepertoire von Zauberkundigen gehören, die sich zusätzliche Zauber des betroffenen Grades leisten können. Wenn du z.B. den Zauber *Beschleunigtes Magisches Geschoss* für den 5. Grad entwickelst, der sich genauso verhält wie ein mit dem Talent *Schnell zaubern* gewirktes *Magisches Geschoss*, wäre jeder Magier der 14. Stufe, der ja über wenigstens drei Zauberplätze des 5. Grades verfügt, versucht, diesen Zauber zu erlernen, weil er ihm gestattet, zusätzliche 5W4+5 Schadenspunkte neben jedem anderen hochstufigen Kampfzauber in derselben Runde zu verursachen. Und dies würde zudem die Obergrenze für Zauberschaden umgehen. Wenn Zauberkundige zudem ständig zwei Zauber in einer Runde wirken könnten, würden sie ihre Zauber auch schneller aufbrauchen und ihre Verbündeten häufiger zu Ruhepausen drängen und so das Abenteuer zunehmend verlangsamen.

Zauber, die im Kampf helfende Kreaturen herbeizaubern, sollten einen Zeitaufwand von „1 Runde“ haben. Das ist der Preis, den der Zauberkundige für den Zaubereffekt zahlen muss. Wäre er stattdessen imstande, ein Monster mit einer

Standard-Aktion herbeizuzaubern, welches dann noch in derselben Runde handeln kann, wäre es so, als würde der Zauber ihn überhaupt keine Aktionen kosten.

Zauber, welche einen Externar herbeirufen, der dem Zauberkundigen nicht nur für ein paar Runden dient (z.B. *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen*) sollten einen Zeitaufwand von 10 Minuten oder mehr im Falle noch mächtigerer Zauber haben. Beachte, dass *Tor* mit einem Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion genutzt werden kann, um Kreaturen herbeizurufen, dann aber eine Materialkomponente im Wert von 10.000 GM erfordert – der geringere Zeitaufwand ist nicht umsonst.

## KOMPONENTEN

In den meisten Fällen haben die Zauberkomponenten keine Auswirkungen auf den allgemeinen Machtgrad eines Zauber, solange es nicht um teure Foki oder Materialkomponenten geht – oder ein Zauber überhaupt keine Komponenten besitzt.

Die meisten Zauber im *Pathfinder Grundregelwerk* haben die Komponenten Gestik und Verbal, und neue Zauber sollten dem ebenfalls folgen. Der Vorteil von Zaubern ohne verbale Komponente besteht darin, dass sie auch in einem von *Stille* betroffenen Bereich gewirkt werden können, weshalb die Versuchung besteht, lautlose Versionen von Kampfzaubern zu erschaffen. Dies allerdings entwertet das Talent Lautlos zaubern, so wie Schnelle-Aktions-Zauber Schnell zaubern entwerten. Die Auswirkungen sind aber nicht ganz so stark (zwei Zauber in der Runde wirken zu können, ist ein sehr viel größeres Problem als einen Zauber in der Hinterhand zu haben, falls man auf eine unerwartete *Stille* stößt). Wenn Zauberkundige sich entscheiden, ein Lautloses *Magisches Geschoss* statt eines *Säurepfeils* oder einen Lautlosen *Säurepfeil* statt eines *Feuerballs* vorzubereiten, haben sie absichtlich eine schwächere Option gewählt, was völlig in Ordnung ist.

Der Vorteil von Zaubern ohne Gestik ist es, dass man sie auch wirken kann, wenn man gefesselt ist, sich im Ringkampf befindet, wenn man beide Hände voll hat oder mit beiden Händen beschäftigt ist und die Voraussetzungen für eine Arkane Zauberpatzerchance nicht gegeben sind. So wie lautlose Versionen von Zaubern das Talent Lautlos zaubern entwerten, entwerten gestenlose Zauber das Talent Gestenlos zaubern. Der Grundsatz des Spieles lautet hier, dass die meisten Zauber Worte und Gesten benötigen. Neue Zauber sollten sich daher ebenfalls daran halten, außer Sinn und Zweck des Zaubers legen nahe, dass er keine Gestik erfordert, u.a., weil er zum Beispiel speziell dafür entwickelt wurde, aus Fesseln oder Ringkämpfen zu entkommen.

Der Vorteil von Zaubern, die keine materiellen Komponenten benötigen, besteht darin, dass der Zauberkundige keinen Materialkomponentenbeutel benötigt (und daher in den seltenen Fällen, in denen er in einen Ringkampf verwickelt wird, die materiellen Komponenten nicht schon in der Hand haben muss, um den Zauber wirken zu können). Die meisten materiellen Komponenten bedienen keine Regeln, sondern dienen nur der Zierde. Ein *Feuerball* hat die Materialkomponenten Fledermausdung und Schwefel, weil das erste Schießpulver (Schwarzpulver) aus Fledermausguano und Schwefel hergestellt wurde. Die bei *Blitz* erforderlichen Materialkomponenten Fell und Glasstab entstammen dem Umstand, dass man eine statische Aufladung erschaffen kann, indem man Fell gegen einen Glasstab reibt. Die Zauber kämen im Spiel auch ohne Materialkomponenten aus, ohne dass es das Spiel merklich beeinflussen würde (dies belegen auch der „Alles-drin-was-gebraucht-wird“-

Materialkomponentenbeutel und der Umstand, dass Hexenmeister das Talent Materialkomponentenlos zaubern als Bonustalent erhalten) – die Materialkomponenten sind nur als erzählerisches Mittel enthalten. Entwickle deinen Zauber daher unter der Annahme, dass du keine oder kostenlose Materialien benötigst, und füge dann alle dir passenden Materialkomponenten hinzu, um dem Zauber Farbe zu verleihen.

Teure Materialkomponenten dagegen sollen übereifrige Spieler davon abhalten, den Zauber so oft zu wirken, wie sie wollen, da der Zauber das Abenteuerleben entweder zu einfach macht, wenn jeder seinen Effekt genießt (z.B. *Steinhaut*), den SC erlaubt, wichtige Teile eines Abenteurers wie Erforschen und Nachforschen zu umgehen (z.B. mittels *Vorahnung*, *Weissagung* und *Heiliges Gespräch*), oder Gefahren unbedeutend macht (z.B. *Tote erwecken* und *Genesung*). Sofern es möglich ist, balanciere einen Zauber ohne teure Materialkomponenten aus – dies machst du in der Regel durch Anheben des Zaubergrades, wenn der Zauber für die beabsichtigte Stufe zu gut sein sollte. Manchmal ist der Machtgrad eines Zauber genau so beabsichtigt – bei *Vorahnung* macht es z.B. Sinn, Klerikern einen niedrigstufigen Erkenntniszauber zur Verfügung zu stellen. Doch wenn der Zauber so gut ist, dass Spieler ihn übermäßig nutzen, solange er kostenlos ist, dann solltest du ihn mit einer Materialkomponente versehen, die den Charakteren ihr sauer verdientes Gold kostet, um die Nutzung einzuschränken. Langanhaltende Verteidigungszauber wie eine *Glyphe der Abwehr* passen ebenfalls in diese Kategorie – wären sie kostenlos, würde jeder Zauberkundige jeden Quadratzentimeter seiner Heimstatt mit ihnen bedecken, indem er jeden Tag eine wirkt, und dies über Wochen oder Monate hinweg, während er sich auf das Eintreffen der SC vorbereitet. Indem eine *Glyphe der Abwehr* Gold kostet, wird ein traditionelles Abenteuer erst ermöglicht, da ansonsten jedes Feld, das ein SC betritt, eine potentielle Falle sein könnte. Dies würde zudem das Spiel auf ein Schnecken tempo verlangsamen, weil die SC gezwungen wären, sich langsam zu bewegen und sorgfältig jedes Feld abzusuchen, um die Glyphen zu entdecken. Wenn wir davon ausgehen, dass ein gewöhnlicher Schurke der 5. Stufe einen Bonus von +14 bei Würfeln auf Wahrnehmung besitzt, dürften die meisten seiner Würfe gegen eine Glyphe mit SG 28 scheitern, sofern er nicht 20 nimmt.

Fokuskomponenten unterliegen denselben Regeln wie Materialkomponenten. Meistens sind sie nur da, um dem Zauber Farbe zu verleihen, und sind nur dann von Bedeutung, wenn sie Geld kosten. Ein teurer Fokus ist wie eine teure Materialkomponente, der Unterschied besteht aber darin, dass er im Gegensatz zur Materialkomponente nicht verbraucht wird, also eine einmalige Investition darstellt und nach dem Erwerb ansonsten ignoriert werden kann.

Ein teurer Fokus stellt einen guten Ansatz dar, um zu verzögern, wann die SC zu einem Zauber Zugang erhalten; sobald sie allerdings die Materialien haben, ist der Zauber essentiell wie jener andere Zauber ohne teuren Fokus. Wie bei Materialkomponenten solltest du den Zauber daher zunächst für den angestrebten Grad ausbalancieren. Wenn er dann als zu gut erscheint und ein verzögerter Zugang zu ihm dies abmildern könnte, dann überlege, ihn mit einem teuren Fokus zu versehen.

## SCHULE

Im Hinblick auf das Machtgleichgewicht von Zaubern ist die Schule nicht sehr wichtig – ein Beschwörungs-Angriffszauber des 6. Grades sollte etwa ebenso mächtig sein wie ein Hervor-

rufungs-Angriffszauber des 6. Grades. Die Frage, welcher Schule ein Zauber angehört, ist in Wirklichkeit die Frage, was am besten zu Thematik und Effekt des Zaubers passt.

Zauber, die Energieschaden in einem Bereich verursachen, sind in der Regel Beschwörungs- oder Hervorrufungszauber. Zauber, die körperliche Gegenstände oder Kreaturen rufen, herbeizaubern oder erschaffen, sind in der Regel Beschwörungszauber, während Zauber, die Dinge aus Energie oder Kraftfeldern erschaffen, meist Hervorrufungszauber sind. Zauber, welche den Geist beeinflussen, sind meist Verzauberungen. Die Ausnahmen sind Zauber, die Furcht hervorrufen oder Untote betreffen, welche der Nekromantie unterliegen.

## ARTEN VON BONI

Es gibt viele Arten von Boni im Spiel. Es ist eine Versuchung, sich die Liste dieser Boni anzusehen und bei den Zauberlisten „Löcher“ zu finden – scheinbar fehlende Zauber für bestimmte Bonusarten – und dann einen neuen Zauber zu entwickeln, welcher eine dieser ungenutzten Bonusarten deinem bevorzugten Spielwert oder Wurf hinzufügt. Widerstehe dieser Versuchung! Nicht alle Arten von Boni im Spiel sind gleich, und viele von ihnen sind nur für bestimmte Dinge gedacht; siehe hierzu auch Tabelle 2-7: Bonusarten und Effekte.

Ein Strich (-) in der Tabelle bedeutet, dass es keine herkömmlichen Gegenstände oder Zauber gibt, welche diese Art von Bonus verleihen. Solltest du einen Gegenstand oder einen Zauber entwickeln, der eine bestimmte Art von Bonus auf eine bestimmte Fähigkeit oder einen bestimmten Spielwert verleiht, dann sieh dir zuerst Tabelle 2-7 an. Wenn die Bonusart besagt, dass es keinen Bonus dieser Art für diese Fähigkeit oder diesen Spielwert gibt, dann wähle eine Bonusart, die es tut. Ein Grund für diese Tabelle besteht darin, dass manche Boni besser sind als andere (Ablenkung z.B. funktioniert auch gegen körperlose Kreaturen und

wenn du auf dem falschen Fuß angetroffen wirst, natürliche Rüstung nicht). Der zweite Grund ist, dass es zu einfach und zu billig wäre, lauter kleine Boni anzusammeln, wenn alle Arten von Boni bei allen Würfeln oder Spielwerten möglich wären, was dann wiederum eigentlich mächtige magische Gegenstände wie einen *Schutzring +5* uninteressant erscheinen ließe und entwerten würde. Und der dritte Grund lautet, dass nicht alle Kombinationen auch Sinn machen, z.B. ein Ablenkungsbonus auf Stärke oder ein Schildbonus bei Würfeln auf Wissensfertigkeiten.

## BESCHREIBUNG

Die Beschreibung ist das Fleisch des Zaubers auf den Knochen des Regelgerüsts. Was du hier hineinpäckst, ist die wichtigste Information überhaupt. Daher liefere eine klare und präzise Beschreibung des Zaubers!

Vergiss auch nicht, dass die Spieler sich im Eifer des Kampfes auf die Zauberbeschreibung beziehen werden – und wenn sie sich dann erst durch lange, blumige Umschreibungen arbeiten müssen, wird die daraus entstehende Verzögerung die anderen Spieler und den SL nerven. Sollte der Zauber mehrere umfangreiche Effekte besitzen, dann widme jedem Effekt einen eigenen Absatz. Sollte der Zauber dem Zauberkundigen die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten eröffnen, dann packe jede Option in eine eigene Zeile und schreibe ihren Namen kursiv (siehe *Magische Bande* als Beispiel).

Was bereits in den Spielwerten steht, erscheint kein zweites Mal in der Beschreibung – dort wäre es überflüssig. Zum Beispiel besagt die Beschreibung von *Feuerball* nicht „Der Zauber hat eine Reichweite von bis zu 120 m + 12 m pro Zauberstufe“. Derartig überflüssiger Text stellt nur Stolpersteine für den Spieler dar, wenn er mitten im Kampf die Effekte des Zaubers nachschlägt.

## TABELLE 2-7: BONUSARTEN UND EFFEKTE

Bonusart	Wirkt auf	Beispielgegenstand	Beispielzauber
Ablenkung	RK	<i>Schutzring</i>	-
Alchemistisch	Attributswerte, Rettungswürfe	<i>Gegengift</i>	-
Ausweichen	RK	Nie*	Nie*
Glück	RK, Angriffe, Würfe, Schaden, Rettungswürfe	<i>Glücksstein</i>	<i>Göttliche Gunst</i>
Größe	Attributswerte, Angriff, RK	-	<i>Person vergrößern</i>
Heilig	RK, Würfe, Schaden, SG, Rettungswürfe	-	<i>Ort weihen</i>
Innwohnend	Attributswerte	<i>Handbuch der Gesundheit</i>	<i>Wunsch</i>
Kompetenz	Angriffe, Würfe, Rettungswürfe	<i>Elfenstiefel</i>	<i>Göttliche Führung</i>
Moral	Angriffe, Würfe, Schaden, Rettungswürfe, ST, GE, KO	<i>Gebetskerze</i>	<i>Segnen</i>
Natürliche Rüstung	RK	<i>Amulett der natürlichen Rüstung</i>	<i>Rindenhaut</i>
Resistenz	Rettungswürfe	<i>Resistenzumhang</i>	<i>Gedankenleere</i>
Rüstung	RK	<i>Rüstungsarmschienen</i>	<i>Magierrüstung</i>
Schild	RK	<i>Energieschildring</i>	<i>Schild</i>
Situation	Angriffe, Würfe	<i>Tarnungsrobe</i>	-
Unheilig	RK, Würfe, Schaden, SG, Rettungswürfe	-	<i>Ort entweihen</i>
Verbesserung	Attributswerte, RK, Angriffe, Schaden, Bewegungsrate	<i>Gürtel der Riesenstärke</i>	<i>Magische Waffe</i>
Verständnis	RK, Angriffe, Würfe, Rettungswürfe	<i>Ionenstein: mattrosa Prisma</i>	<i>Zielsicherer Schlag</i>

\* Zauber und magische Gegenstände sollten niemals Ausweichboni verleihen, da diese immer kumulativ sind und es zu leicht wäre, mehrere schwache Gegenstände oder Zauber mit kleinen Ausweichboni zu einem unglaublich hohen Gesamtbonus auf RK zu kombinieren, statt auf die Bonusarten Ablenkung, Verbesserung und Natürliche Rüstung zurückzugreifen.

Vermeide auch Ausdrücke, welche Effekte nahelegen, die von den Spielmechanismen des Zaubers nicht benutzt werden. Zum Beispiel sollte eine Zauberbeschreibung nicht „mittels der finsternen Macht der Nekromantie“ enthalten, wenn der Zauber keinen bösen Effekt besitzt oder nicht der Kategorie Böse angehört. Diese Art von Fehlern passiert häufig bei Nekromantiezaubern, dabei gehören zu dieser Schule nicht nur viele der offenkundig bösen Zauber, sondern auch mehr als genug hilfreiche (z.B. *Astrale Projektion*, *Sanfte Ruhe* und *Tod den Untoten*). Jene, die deine Zauberbeschreibung lesen, kennen nicht zwangsläufig deine Absichten, so dass blumige Sprache die Leser zu der Annahme verleiten könnte, dass ein Zauber zusätzliche Effekte besitzen müsste, die nicht ausdrücklich in der Beschreibung aufgeführt sind.

Beachte auch, dass du beim Entwickeln eines Zaubers vielleicht an einen bestimmten Charakter oder eine Klasse denkst, die meisten Zauber aber von anderen genutzt werden können. Du musst dir überlegen, wie der Zauber in den Händen auch des größten Powergamers genutzt werden könnte. Und du musst bedenken, was jemand, der völlig anders ist als der Charakter, für den du den Zauber entwickelt hast, damit machen könnte. Selbst bei einem einfachen Hexenmeister-/Magierzauber hast du es bereits mit zwei verschiedenen Arten von Zauberkundigen zu tun: dem Magier, der viele Zauber erlernt, aber nur wenige jeden Tag wirken kann, und dem Hexenmeister, der wenige Zauber kennt, aber viele am Tage wirken kann. Ein Zauber, der für einen Magier gut ist, könnte für einen Hexenmeister zu gut sein, da dieser ihn häufiger am Tag wirken kann.

Ebenso musst du die Folgen bedenken, wenn die SC den Zauber in Trankform oder als Schriftrolle nutzen können. Vielleicht soll es ja ein seltener Zauber sein, auf den die SC meistens keinen Zugriff haben. Ein Magier kann jedoch von selten genutzten Zaubern Schriftrollen anfertigen und diese für die richtige Gelegenheit aufheben.

Wenn du mit der Beschreibung des Zaubers fertig bist, gib sie anderen zum Durchlesen. Sie werden Dinge bemerken, die dir entgangen sind, offene Punkte ansprechen und Wege finden, wie dein Zauber missbraucht werden könnte. Nutze diese Antworten, um deinen Zauber zu überarbeiten.

## REIHENFOLGE VON ANGRIFFSEFFEKTEN

Wenn es um Angriffszauber geht, gibt es eine klare Hierarchie, welche Arten von Effekten besser sind als andere. Es folgt eine Aufstellung der Angriffseffekte, beginnend mit den besten, unter der Annahme, dass alle anderen Faktoren (Immunitäten, Zahl der betroffenen Ziele usw.) gleichrangig sind:

**Kontrolle:** Ein Kontrollzauber unterstellt einen Gegner deiner Kontrolle und verwandelt ihn in einen Verbündeten oder verhindert zumindest für eine Weile, dass er feindliche Aktivitäten unternehmen kann. Dies ist die beste Art von Angriffszauber, da nicht nur ein Gegner außer Gefecht gesetzt (was man auch durch dessen Tötung oder Handlungsunfähigkeit erreichen könnte), sondern auch noch zu einem neuen Verbündeten gemacht wird, den der Zauberkundige gegen die anderen Gegner schicken kann. Viele der mächtigeren Verzauberungszauber sind Kontrollzauber; ihr Nachteil liegt aber darin, dass sich dabei meist um „Alles-oder-nichts“-Effekte handelt – wenn der Kreatur ein Rettungswurf gelingt, verpufft der Zauber vollkommen. Beispiele für Kontrollzauber: *Monster beherrschen*, *Monster bezaubern*, *Person beherrschen*, *Person bezaubern*, *Verwirrung*.

**Tod:** Ein Tötungszauber tötet oder zerstört einen Gegner, wobei er verbrauchbare Spielwerte wie z.B. Trefferpunkte (siehe

## VERBRAUCHBARE SPIELWERTE

Unter einem verbrauchbaren Spielwert versteht man alle Werte innerhalb der Spielwerte einer Kreatur oder eines Gegenstandes, welche durch irgendeine Art von Angriff gesenkt werden können und bei denen die Kreatur oder der Gegenstand neutralisiert, getötet oder zerstört wird, wenn ein niedriger Wert (in der Regel 0) erreicht wird. Trefferpunkte, Attributswerte und Stufen sind alles verbrauchbare Spielwerte – eine Kreatur wird bei weniger als 0 TP bewusstlos und stirbt schließlich, Gegenstände, Untote und Konstrukte werden bei 0 TP zerstört; Kreaturen werden hilflos oder sterben, wenn ein Attributswert auf 0 gesenkt wird; Kreaturen sterben, wenn sie weniger Trefferwürfel als negative Stufen besitzen. Viele magische Angriffe und die meisten nichtmagischen Angriffe reduzieren die verbrauchbaren Spielwerte eines Zieles auf irgendeine Art und Weise und bringen das Ziel schließlich zu Fall.

Angriffsboni, Rettungswurfboni, RK, Härte, KMB, KMV, Initiative, Bewegungsrate, Fertigkeitenmodifikatoren und die meisten anderen Spielwerte zählen nicht zu den verbrauchbaren Spielwerten, da es egal ist, wie niedrig diese Werte sind – die betroffene Kreatur oder der betroffene Gegenstand kann immer noch Aktionen ausüben. So hat ein Zauber, der einen Malus von -10 auf Angriff oder auch den Willenswurf verleiht, kaum Auswirkungen auf einen Hexenmeister, der einen *Feuerball* zaubert – trotz seiner miserablen Angriffswürfe und furchtbaren Willenswürfe kann er seine Gegner immer noch recht gut vernichten; diesbezüglich könnten die Abzüge genauso gut -100 betragen. Ebenso kann auch ein Kämpfer mit einem Malus von -10 auf Zähigkeit immer noch sein Schwert schwingen, dies gilt auch bei einem Malus von -10 auf seine RK. Der Kämpfer ist trotz dieser Abzüge immer noch ein ernstzunehmender Gegner und fällt deswegen nicht gleich tot um.

„Verbrauchbare Spielwerte“ ist kein offizieller Spielbegriff, wohl aber ein hilfreiches Konzept beim Vergleich der Machtgrade von Zaubern. Ein Angriff auf verbrauchbare Spielwerte ist ein Aushungern des Gegners, welches ihn schließlich zu Boden ringen wird, während Abzüge bei nichtverbrauchbaren Spielwerten vielleicht gar keine Auswirkungen haben, weil dem Ziel andere Angriffe zur Verfügung stehen, bei denen es diese Mali ignorieren kann.

Kasten) meist mit einem Zähigkeitswurf umgeht. Tötungszauber sind besser als handlungsunfähig machende Zauber, da sie nicht enden und von anderen Gegnern nicht so einfach aufgehoben werden können (z.B. durch *Magie bannen*). Die besten Tötungszauber funktionieren immer noch wie Schadenszauber, wenn dem Ziel der Rettungswurf gelingt, so dass ein gewisser Erfolg stets garantiert ist. Beispiele für Tötungszauber: *Auflösen*, *Finger des Todes*, *Tödliches Phantom*, *Schneller Tod*, *Wehgeschrei der Todesfee*, *Wort der Macht: Tod*.

**Handlungsunfähigkeit:** Ein handlungsunfähig machender Zauber nimmt dem Ziel die Fähigkeit, etwas gegen den Zauberkundigen zu unternehmen. Es wird für eine Zeit – vielleicht auch dauerhaft – aus dem Kampf entfernt, jedoch besteht das Risiko, dass andere Gegner den Zustand des Zieles aufheben. Zauber, die einen Gegner zur Flucht veranlassen, gelten als handlungsunfähig machende Zauber. Handlungsunfähig machende Zauber sind besser als Schadenszauber, da der Zauberkundige verbrauchbare

Spielwerte umgeht und so einen Gegner manchmal mit einem einzigen Zauber ausschalten kann. Beispiele für handlungsunfähig machende Zauber: *Fleisch zu Stein*, *Monster festhalten*, *Person festhalten*, *Schlaf* und *Wort der Macht: Betäubung*.

**Schaden:** Ein Schadenszauber reduziert die verbrauchbaren Spielwerte des Zieles und bringt es dem Punkt näher, an dem es durch Schaden handlungsunfähig wird. Schadenszauber sind verlässliche Zauber, da alle Kreaturen irgendwelche verbrauchbaren Spielwerte haben und die meisten nichtmagischen Angriffe ebenfalls verbrauchbare Spielwerte betreffen. Verbündete Kämpfer und Schurken helfen dem Zauberkundigen also auch bei der Überwindung des Gegners.

Schadenszauber sind besser als behindernde Zauber, da Schaden immer kumulativ ist (Mali sind es nicht) und der Zauberkundige und seine Verbündeten einen Gegner außer Gefecht setzen, wenn sie ihm genug Schaden zufügen. Dagegen kann man einen Gegner nahezu unbegrenzt mit hindernden Abzügen belasten und immer noch einem ernstzunehmenden Feind gegenüberstehen. Beispiele für Schadenszauber: *Blitz*, *Feuerball*, *Geräuschexplosion*, *Kältekegel*, *Magisches Geschoss* und *Vergiften*.

**Behinderung:** Ein behindernder Zauber bürdet dem Ziel Mali auf, die nicht mit seinen verbrauchbaren Spielwerten in Verbindung stehen, z.B. ein Malus auf die Rüstungsklasse, Einschränkungen bezüglich der Art der ihm offen stehenden Aktionen, usw. Behinderungen sind die schwächsten Zauber, da sie in den meisten Fällen den Gegner nicht töten und die Abzüge nicht mit sich selbst kumulativ sind. Der Zauberkundige und seine Verbündeten müssen den Gegner also auf andere Weise besiegen (meist durch Schadenszauber und nichtmagische Angriffe). Beispiele für behindernde Zauber: *Blind- und Taubheit verursachen*, *Schwächestrahle*, *Verfluchen* und *Verlangsamen*.

Natürlich gibt es Ausnahmen. Wenn man es z.B. mit einem Monster zu tun hat, das über viele Trefferpunkte verfügt und viel Schaden verursacht, dafür aber nicht allzu oft trifft, könnte es die bessere Wahl sein, seinen Angriffswert mit einem Malus zu belegen, damit es noch seltener trifft. So kann man es mit der Zeit durch Trefferpunktverlust zu Boden ringen, ohne dass es selbst den Verbündeten des Zauberkundigen zu viel Schaden zufügen kann. In diesem Fall ist ein behindernder Zauber besser als ein Schadenszauber.

Oder vielleicht müssen die SC auch einen Gegner erst besiegen und dann befragen, weshalb es vorzuziehen ist, ihn besser handlungsunfähig zu machen als ihn zu töten (sofern die SC nicht über bessere Möglichkeiten verfügen, den Toten zu befragen, als *Mit Toten sprechen*).

Zauber mit verschiedenen Effekten können mehreren Kategorien angehören – wenn *Verwirrung* ein Monster unzusammenhängend brabbeln lässt, handelt es sich um einen handlungsunfähig machenden Zauber. Wenn das Monster aber einen seiner eigenen Verbündeten angreift, ist es ein Kontrollzauber. Ebenso gehört *Monster herbeizaubern III* den handlungsunfähig machenden Zaubern an, wenn eine Infernale Würgeschlange herbeigezaubert wird, die einen Gegner in einen Ringkampfverstrickt. Es handelt sich jedoch um einen Schadenszauber, wenn ein Infernales Wildschwein herbeigezaubert wird, das nur Schaden verursacht und keine besonderen Angriffe besitzt.

Solche Zauber auszubalancieren ist recht schwierig, da du auch ihre sonstigen Anwendungsmöglichkeiten berücksichtigen musst.

## ORIENTIERE DICH AM GRUNDREGELWERK!

Wenn du einen neuen Zauber entwickelst, solltest du ihn immer mit den Zaubern im *Pathfinder Grundregelwerk* vergleichen, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, ob der Zauber für den Grad zu stark oder zu schwach ist. Du kannst ihn auch mit Zaubern in anderen Büchern vergleichen, solltest aber immer das *Pathfinder Grundregelwerk* als Ausgangspunkt nutzen. Denn falls ein Zauber in einem anderen Quellenbuch die Grenze des Akzeptablen oder Ausbalancierten nur ein wenig überschreitet, passiert es schnell, dass dein neuer Zauber diese Grenzen noch ein Stückchen weiter überschreitet und mit der Zeit neue Zauber im Vergleich zu denen des *Pathfinder Grundregelwerkes* immer mächtiger werden. Die Zauber im *Pathfinder Grundregelwerk* sind die am besten getesteten und optimalen Versionen von Zaubern im ganzen Spiel. Neue Zauber sollten daher nicht erkennbar besser sein (siehe auch den Abschnitt zu Referenzzaubern auf den Seiten 138-139).

Es ist völlig in Ordnung, einen Zauber zu erfinden, der nicht ganz so mächtig ist wie ein existierender Zauber. Nur weil es nicht der beste Zauber des ganzen Grades ist, heißt dies nicht zugleich, dass Abenteurer ihn nicht nutzen werden. Deshalb sind leicht herzustellende Schriftrollen auch ein wichtiger Teil des Spiels, sie ermöglichen Gruppen den Zugang zu Zaubern, die sie normalerweise nicht vorbereiten oder lernen würden, unter bestimmten Umständen aber nützlich finden könnten.

## MEHRZWECKZAUBER

Ein Zauber, der dem Zauberkundigen eine Reihe von Wahlmöglichkeiten bietet, sollte im Allgemeinen schwächer sein als ein Zauber, der nur einen einzigen Effekt hat. Ein Zauber, der zwei Dinge gut macht, ist erstens natürlich besser als ein Zauber, der nur eine Sache gut macht, daher solltest du den Machtgrad des ersten Zaubers senken, damit beide Zauber gleichrangig bleiben. Zweitens gibt es einige Klassen, die nur eine begrenzte Zahl an Zaubern lernen können. Für diese stellt ein Zauber, der mehrere Dinge kann, oft eine bessere Wahl dar, da ihn zu erlernen dem Erlernen mehrerer Zauber fast gleichkommt.

Beispiele für schlecht durchdachte Zauber mit mehreren unähnlichen Wahlmöglichkeiten:

- Ein allgemeiner „Gefühle“-Zauber, mit dem der Zauberkundige einen von mehreren Gefühlszuständen beim Ziel hervorrufen kann, die allesamt unterschiedliche Effekte auf das Ziel haben.
- Ein Feuerzauber, der den Zauberkundigen eine Feuerkugel werfen lässt, mehrere Pfeilspitzen entzündet, welche dann Feuerschaden verursachen, oder ihm gestattet, einen schützenden Feuerschild zu erschaffen.
- Ein Zauber, der wie *Bärenstärke* funktioniert, den Zauberkundigen aber das betroffene Attribut auswählen lässt.
- Ein Zauber, der entweder den Zauberkundigen teleportiert oder ein unwilliges Ziel fortschickt.
- Ein Zauber, der einen Flächeneffekt erschafft, wobei der Zauberkundige die Schadensart bestimmt.

Konzentriere dich lieber auf einen Zauber mit nur einem Effekt oder vielleicht der Wahlmöglichkeit zwischen zwei ähnlichen Effekten, statt einen Mehrzweckzauber zu entwickeln, bei dem der Zauberkundige eine wahre „Einkaufsliste“ an Effekten zur Wahl hat.

Beachte, dass ein Unterschied besteht zwischen Zaubern mit mehreren ähnlichen Optionen und Zaubern mit vollkommen unterschiedlichen Optionen.

Gute Beispiele für passende Mehrzweckzauber sind Zauber wie *Alarm* (hörbarer und rein mentaler Alarm sind immer noch Alarmsignale), *Bestiengestalt I* (Kleines oder mittelgroßes Tier, Vorteile von einer kurzen Liste), *Feuerschild* (zwei Möglichkeiten mit im Grunde demselben Mechanismus und gleichwertig eines Zaubers diesen Grades) oder die *Monster Herbeizaubern*-Sprüche (sehr vielseitig, aber begrenzte Wirkungsdauer und die Monster haben einen niedrigeren Machtgrad als andere Zauber desselben Grades).

## KATEGORIEN AUSWÄHLEN

Die Kategorie eines Zaubers wird häufig übersehen, spielt aber dennoch eine wichtige Rolle bei den Mechanismen eines Zaubers. Die Auswahl der richtigen Kategorien stellt den letzten Schritt zur Fertigstellung des Zaubers dar. Es folgt eine Aufzählung aller Kategorien für Zauber innerhalb des *Pathfinder Rollenspiels*, darunter mehrere, die in diesem Band erstmals vorgestellt werden.

**Böse:** Zauber, die auf böse Mächte zurückgreifen oder Kreaturen von böse gesinnten Ebenen oder Kreaturen der Unterart Böse herbeizaubern, sollten zu dieser Kategorie gehören.

**Chaos:** Zauber, die sich der Macht des wahren Chaos bedienen oder Kreaturen von chaotisch gesinnten Ebenen oder Kreaturen der Unterart Chaos herbeizaubern, sollten der Kategorie Chaos angehören.

**Dunkelheit:** Zauber, die Dunkelheit erschaffen oder Licht schwächen, sollten der Kategorie Dunkelheit angehören. Wenn ein Zauber die Kategorie Dunkelheit besitzt, gibt dies an, ob ein Zauber wie *Tageslicht* vom Grad her ausreicht, um ihn zu bannen oder als Gegenzauber zu fungieren.

**Elektrizität:** Elektrizitätseffekte umfassen die Gegenwart und den Fluss elektrischer Ladungen, egal ob mit Volt oder Ampere bezeichnet. Elektrizitätsschaden verletzt Kreaturen, indem er ihre biologischen Vorgänge unterbricht. Ein Elektrizitätseffekt fügt Gegenständen wie Kreaturen Schaden zu, indem er das Material erhitzt, welches er passiert. Viele Elektrizitätszauber könnten daher im technischen Sinne als Feuerzauber gewertet werden, doch um der Einfachheit halber willen ist es besser, Elektrizitätszauber nur Elektrizitätsschaden verursachen zu lassen. Elektrizitätseffekte können betäuben, lähmen oder sogar töten.

**Energie:** Zauber der Kategorie Energie erschaffen oder manipulieren magische Energieeffekte. Energiezauber betreffen körperlose Kreaturen normal, als wären sie körperliche Kreaturen.

**Erde:** Zauber, die Erde manipulieren oder Kreaturen von Ebenen unter der Vorherrschaft der Erde oder Kreaturen mit der Unterart Erde herbeizaubern, gehören dieser Kategorie an.

**Feuer:** Feuereffekte erhitzen das Ziel durch das Erschaffen von Feuer und direktem Erhitzen des Zieles mit Magie oder Reibung. Lava, Dampf und kochendes Wasser verursacht Feuerschaden. Feuereffekte können Bewusstlosigkeit, Entkräftung, Erschöpfung, Schwindelgefühle, Übelkeit, Verwirrung und Tod verursachen. Zauber, die Feuer manipulieren oder Kreaturen von Ebenen unter der Vorherrschaft des Feuers oder Kreaturen mit der Unterart Feuer herbeizaubern, gehören dieser Kategorie an.

**Fluch:** Fluch ist eine neue Kategorie, die erstmals in diesem Band erscheint. Flüche sind oft dauerhafte Effekte und können meist nicht gebannt, wohl

aber mittels *Begrenztem Wunsch*, *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden. Für eine Liste der Fluchzauber im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* siehe *Kapitel 5: Zauber*.

**Furcht:** Zauber der Furchtkategorie erschaffen, verstärken oder manipulieren Furcht. Die meisten Furchtzauber sind nekromantische Zauber, einige gehören aber auch zu den Verzauberungen.

**Gefühl:** Dies ist eine neue Kategorie, die erstmals in diesem Band erscheint. Zauber dieser Kategorie erschaffen Gefühle oder manipulieren die bestehenden Gefühle des Zieles. Die meisten Gefühlszauber sind Verzauberungen abgesehen von Furchtzaubern, welche in der Regel der Nekromantie angehören. Für eine Liste der Gefühlszauber im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* siehe *Kapitel 5: Zauber*.

**Geistesbeeinflussend:** Geistlose Kreaturen (Intelligenzwert „-“) und Untote sind gegen geistesbeeinflussende Effekte immun.

**Gift:** Gift ist eine neue Kategorie, die erstmals in diesem Band erscheint. Gifffeffekte nutzen Gifte, Drogen und ähnliche giftige Substanzen, um lebenden Wesen durch



chemische Reaktionen zu schädigen. Technisch betrachtet, rufen Säuren und Gifte chemische Reaktionen hervor. Im *Pathfinder Rollenspiel* werden solche Effekte aber in unterschiedliche Kategorien eingeordnet: Säure verursacht Schadenspunkte, während Gifte Attributsentzug, Attributsschaden, Bewusstlosigkeit, Blutungen, Ersticken, Lähmung, Übelkeit, verringerte Heilung, Verwirrung oder Tod zur Folge haben können. Kreaturen, die gegen Gift resistent sind (z.B. Zwerge), addieren ihre Resistenz auf ihre Rettungswürfe und erhalten sie auch gegen die Effekte von Giftzaubern. Kreaturen mit Immunität gegen Gift sind gegen die giftigen Aspekte von Giftzaubern immun, aber nicht zwangsläufig gegen alle anderen Effekte des Zaubers (z.B. kann eine Kreatur, die gegen Gift immun ist, immer noch in einer mittels eines Zaubers erschaffenen Grube voll giftiger Flüssigkeit festsitzen oder ertrinken). Für eine Liste der Giftzauber im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* siehe *Kapitel 5: Zauber*.

**Gut:** Zauber, die sich der Macht des wahren Guten bedienen oder Kreaturen von gut gesinnten Ebenen oder der Unterart Gut herbeizaubern, sollten der Kategorie Gut zugehörig sein.

**Kälte:** Kälteeffekte verursachen Schaden, indem sie das Ziel kälter werden lassen, meist indem sie es mit übernatürlich gekühlter Materie oder Energie beschießen. Zu den Kälteeffekten gehören auch jene, die Eis und Schnee aus dem Nichts erschaffen. Sie können Erfrierungen, Gefühlslosigkeit, Koordinationsprobleme, verlangsamte Bewegungen und Reaktionen, Benommenheit und Tod verursachen.

**Krankheit:** Dies ist eine neue Kategorie, die erstmals in diesem Band aufgeführt wird. Krankheitseffekte infizieren das Ziel mit einer Krankheit. Es kann sich dabei um eindringende Organismen wie Bakterien oder Viren handeln, einen anormalen inneren Zustand wie Krebs, eine Geistesstörung oder einen wiederkehrenden magischen Effekt, der eines der genannten Dinge nachahmt. Kreaturen mit Resistenz gegen Krankheit addieren ihre Resistenz zu ihren Rettungswürfen gegen Krankheitszauber und wenden sie auch gegen die Effekte an. Für Immunität gegen Krankheit gilt dasselbe. Für eine Liste der Krankheitszauber im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* siehe *Kapitel 5: Zauber*.

**Licht:** Zauber, die beträchtliche Mengen an Licht erschaffen oder Dunkelheitseffekte angreifen, sollten der Kategorie Licht angehören. Wenn ein Zauber der Kategorie Licht angehört, verrät dies auch, ob ein Zauber wie *Dunkelheit* vom Grad her hoch genug ist, um den Lichtzauber zu bannen oder als Gegenzauber zu fungieren.

**Luft:** Zauber, die Luft erschaffen, Luft manipulieren oder Kreaturen von Ebenen unter der Vorherrschaft der Luft oder Kreaturen mit der Unterart Luft herbeizaubern, gehören dieser Kategorie an.

**Ordnung:** Zauber, die sich der Macht der wahren Ordnung bedienen oder Kreaturen von rechtschaffenen gesinnten Ebenen oder der Unterart Ordnung herbeizaubern, sollten dieser Kategorie angehören.

**Säure:** Säureeffekte verursachen Schaden durch chemische Reaktionen statt mit Elektrizität, Hitze, Kälte oder Vibrationen. Unter diese Kategorie fallen Säuren und ihre chemischen Gegenstücke, Basen oder Alkaloide (z.B. Ammonium und Laugen).

**Schall:** Schalleffekte übertragen durch Schwingungen in der Luft, im Wasser oder im Boden Energie auf das Ziel. Töne, die für die Ohren von Humanoiden zu hoch oder niedrig sind, können immer noch genug Energie

übermitteln, um Schaden zu verursachen. Daher können diese Effekte sogar taube Kreaturen betreffen. Schalleffekte können Schadenspunkte, Kurzatmigkeit, Schwindelgefühle, Schmerzen, Taubheit, Übelkeit und vorübergehende Blindheit verursachen. Mit ihnen kann man per Echolot wie eine Fledermaus Kreaturen wahrnehmen.

**Schatten:** Schatten ist eine neue Kategorie, die erstmals in diesem Band erscheint. Schattenzauber manipulieren Materie oder Energie von der Schattenebene oder ermöglichen den Transport auf diese Ebene oder von ihr hinfert. Für eine Liste der Schattenzauber im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* siehe *Kapitel 5: Zauber*.

**Schmerz:** Schmerz ist eine neue Kategorie, die erstmals in diesem Band erscheint. Schmerzefekte verursachen unangenehme Sinneseindrücke, ohne anhaltenden körperlichen Schaden zu hinterlassen (ein empfindliches Ziel mag aber geistige Schäden davontragen, wenn es längere Zeit Schmerzen ausgesetzt wird). Kreaturen, die gegen Effekte immun sind, welche einen Zähigkeitswurf erfordern (z.B. Konstrukte und Untote) sind auch gegen Schmerzefekte immun. Für eine Liste der Schmerzzauber im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* siehe *Kapitel 5: Zauber*.

**Sprachabhängig:** Ein sprachabhängiger Zauber nutzt verständliche Sprache als Mittel der Kommunikation. Falls das Ziel den Wirker eines sprachabhängigen Zaubers nicht versteht oder hört, was er sagt, hat der Zauber keine Wirkung, selbst wenn dem Ziel der Rettungswurf misslingt.

**Tod:** Zauber der Kategorie Tod greifen direkt die Lebenskraft einer Kreatur an, um ihren sofortigen Tod herbeizuführen, oder sie greifen auf die Macht einer toten oder sterbenden Kreatur zurück. Der Zauber *Todesschutz* schützt vor Todeseffekten, und einige Kreaturenarten sind gegen Todeseffekte immun.

**Wasser:** Zauber, die Wasser manipulieren oder Kreaturen von Ebenen unter der Vorherrschaft des Wassers oder Kreaturen mit der Unterart Wasser herbeizaubern, gehören zu dieser Kategorie.

## REFERENZZAUBER

Manche Zauber im *Pathfinder Grundregelwerk* sind ganz klar die besten ihres Zaubergades. Andere Zauber dagegen sind perfekte Beispiele, was ein Zauber dieses Grades oder Zwecks können sollte.

Dies sind Referenzzauber, mit denen du deine Eigenkreationen stets vergleichen solltest. Falls dein Zauber besser ist als der Referenzzauber, solltest du seinen Machtgrad verringern oder seinen Zaubergad erhöhen. Es folgen die Referenzzauber für Hexenmeister-/Magierzaubergade mit Erläuterungen, weshalb gerade diese Zauber Referenzzauber darstellen. Wenn du einen Zauber entwickelst, der besser ist als ein vergleichbarer Referenzzauber, dann ist dein Zauber zu mächtig!

### 1. Grad

**Brennende Hände:** Dies ist der Referenzzauber für Flächenangriffszauber des 1. Grades. Er ist sogar besser als *Schlaf*, da er bis zu 6 Felder betreffen kann (*Schlaf* wirkt nur auf 4 Trefferwürfel, also maximal 4 Kreaturen) und auch auf geistlose Kreaturen und Untote wirkt.

**Magisches Geschoss:** Dies ist der vielleicht beste Zauber des 1. Grades im Spiel. Er macht nicht viel Schaden, benötigt dafür aber keinen Angriffswurf, hat eine mittlere Reichweite, gestatet keinen Rettungswurf und verletzt körperlose Kreaturen. Selbst wenn *Magisches Geschoss* ein Zauber des 2. Grades wäre, würden kluge Zauberkundige ihn immer noch lernen.

## 2. Grad

**Energien widerstehen:** Dieser Defensivzauber funktioniert genau wie die Energieresistenzen von Monstern und ist somit ein perfektes Beispiel für den Machtgrad dieser Art von Zauber. Er wird zudem mit höherer Zauberstufe besser und bleibt somit auch später im Spiel noch ein Zauber, der gern gewählt wird.

**Spinnennetz:** Dies ist ein mächtiger, nichttödlicher Zauber, der auch auf höheren Stufen noch genommen wird (selbst wenn ein Leichnam seinen Rettungswurf gegen das Spinnennetz schafft, muss er sich immer noch mit dem Schwierigen Gelände befassen und riskiert festzukleben, wenn er sich bewegt). Der Zauber liefert sogar Deckung, und die Netze können angezündet werden, um Ziele im Wirkungsbereich zu schädigen.

**Unsichtbarkeit:** Dies ist einer der besten Zauber im ganzen Spiel und wird nur noch durch *Mächtige Unsichtbarkeit* verbessert, welche nicht bricht, wenn der Unsichtbare angreift. Dieser Zauber ist zum Ausspähen geeignet, um im Kampf Hinterhalte zu stellen und für Heiler, weil das Heilen die Zauberwirkung nicht beendet.

## 3. Grad

**Blitz:** Dieser Zauber legt fest, dass eine Linie dieser Reichweite denselben Machtgrad besitzt wie eine 6 m-Explosion.

**Einflüsterung:** Dies ist der niedrigststufige Zauber, mit dem ein Zauberkundiger ein Ziel zu einer Handlung veranlassen kann. Die Kontrolle beschränkt sich aber auf „vernünftige Aktionen“.

**Feuerball:** Dies ist der ultimative niedrigstufige Flächenangriffszauber. Wenn Zauberkundige auf diesen Zauber Zugriff erhalten, verändert sich das Spiel selbst, da sie nun hohe Mengen an Schaden bei mehreren Zielen verursachen können, sobald sie diese zu Gesicht bekommen.

**Fliegen:** Dies ist der wichtigste Bewegungszauber, da er im Kampf mit großem Effekt zum Einsatz kommt und die Bewegung auf dem Schlachtfeld stark erleichtert.

**Magie bannen:** Dieser Zauber setzt den Standard für das Aufheben anderer Magie ohne einen spezifischen Gegenzauber.

**Standort vortäuschen:** Dieser kurz anhaltende Kampfzauber lässt 50% der Angriffe eine Gegners fehlschlagen und setzt so den Standard für auf ein einziges Ziel wirkende Defensivzauber.

**Stinkende Wolke:** Mit seiner Fähigkeit, viele Gegner auf gute Entfernung zu neutralisieren, ist *Stinkende Wolke* der beste nichttödliche Zauber dieses Grades, wenn es um mehrere Ziele geht.

## 4. Grad

**Dimensionstür:** Dies ist der niedrigststufige Zauber, der dich teleportieren lässt. Er hat eine beschränkte Reichweite und raubt dir bis zu deinem nächsten Zug die Orientierung.

**Entkräftung:** Dies ist der niedrigststufige Zauber, mit dem man einem Ziel negative Stufen verleihen kann.

**Tödliches Phantom:** Dies ist der niedrigststufige Zauber, der eine Kreatur direkt töten kann. Er erlaubt aber zwei Rettungswürfe, um dem Effekt zu widerstehen.

## 5. Grad

**Kältekegel:** Dieser Zauber stellt einen interessanten Referenzzauber dar, da er für seinen Grad eigentlich recht schwach ist. Ein auf derselben Zauberstufe, auf der du Zugang zu *Kältekegel* erhältst, gewirkter *Feuerball* verursacht denselben Schaden und hat eine größere Reichweite, wobei die Schadensobergrenze für *Kältekegel* nur um 5 Würfel höher

liegt. Wenn dein Angriffszauber des 5. Grades schwächer ist als dieser Zauber, solltest du seinen Machtgrad erhöhen oder ihn als Zauber des 4. Grades deklarieren.

**Person beherrschen:** Dies ist der niedrigststufige Zauber, der es dir ermöglicht, eine feindliche, intelligente Kreatur vollkommen zu kontrollieren (abgesehen von selbstzerstörerischen Anweisungen).

**Steinwand:** Dies ist der niedrigststufige Zauber, welcher einen großflächigen, dauerhaften (Wirkungsdauer: Augenblicklich) Gegenstand aus dem Nichts erschafft (vergleiche auch mit *Herstellen*, der Rohstoffe dauerhaft in fertige Waren umformt).

## 6. Grad

**Notfall:** Dieser Zauber ermöglicht es dem Zauberkundigen, Bedingungen festzulegen, die einen anderen Zaubereffekt auslösen, egal ob Schutzzauber oder etwas so paranoides wie eine Fluchteleportation. In vielerlei Hinsicht ist er ein Vorgeschmack darauf, wie ein Talent funktionieren würde, dass es gestattet, Zauber mit Zeitaufwand Augenblicklich zu wirken. Da der *Notfall* für 1 Tag x Stufe in Kraft ist, kann der Zauberkundige ihn an einem Tag vorbereiten und am nächsten Tag mit seinem vollen Zauberrepertoire auf Abenteuer ausziehen.

**Wächter und Hüter:** Er wird zwar nicht so oft von SC genutzt, da diese nur selten ein dauerhaftes Heim ihr Eigen nennen, aber dieser Zauber ist dennoch wichtig, da er bestimmt, dass ein großflächiger Verteidigungszauber mehrere Effekte nutzen kann, um ein Heim zu schützen und Eindringlinge zu verwirren.

## 7. Grad

**Begrenzter Wunsch:** Dieser mächtige Zauber lässt den Zauberkundigen beim Wirken unter den Effekten zahlloser Zauber niedrigeren Grades wählen – selbst wenn diese gar nicht auf seiner Zauberliste stehen.

## 8. Grad

**Gedankenleere:** Dieser Zauber ist ein Beispiel für einen äußerst konzentrierten Verteidigungszauber, der selbst höherstufige Zauber daran hindern kann, auf das Ziel zu wirken.

**Klon:** Dieser Zauber ist der Schlüssel zu arkaner Unsterblichkeit – er wirkt wie ein *Notfall* plus *Tote erwecken*, kostet aber weniger GM und kann Charaktere retten, selbst wenn alle plötzlich und unerwartet sterben.

**Unwiderstehlicher Tanz:** Obwohl dieser Zauber sein Ziel nicht direkt tötet, verhindert er, dass das Ziel Aktionen ausführt, und versieht es mit gewaltigen Mali – und dies auf gewisse Art ohne Rettungswurf, da selbst bei erfolgreichem Rettungswurf der Effekt eine Runde lang zur Anwendung kommt.

## 9. Grad

**Tor:** Dieser mächtige Zauber kombiniert die Effekte aller *Verbündeter aus den Ebenen-/Bindender Ruf*-Zauber und kann genutzt werden, um viele Kreaturen zwischen den Ebenen zu transportieren.

**Wunder/Wunsch:** Diese Zauber bilden die Krone der Zauberkunst. Sie können nahezu jeden schwächeren Zauber duplizieren, die meisten schädlichen Effekte auslöschen, die Toten wiederbeleben oder sogar die Zeit zurückdrehen. Sollte dein Zauber besser sein als *Wunsch*, dann versuchst du, Gott zu spielen.

**Zeitstopp:** Dies ist der einzige Zauber im Spiel, der den Zauberkundigen mehrere Runden an Aktionen ausführen lässt und alle anderen daran hindert, etwas dagegen zu tun.



3

TALENTE



**B**nochen brachen und Leder zerriss, als die Dämonenklau sich um den Oberkörper des Kriegers schloss. Mit seinem zweiten Armpaar ergriff das Scheusal die Klinge des Mannes und begann, das Metall zu verbiegen.

„Nein, das machst du nicht!“ brüllte Ezren. Ein letzter Zauber kam über seine Lippen und helle Energie schoss aus seiner Handfläche. Statt jedoch ein Loch durch die Kreatur zu brennen, traf der Strahl auf eine unsichtbare Wand und zerfaserte harmlos an ihrer Oberfläche. Ezren begann fieberhaft einen anderen Zauber zu wirken, doch er wusste, dass es bereits zu spät war.

Mit einem gurgelnden Seufzen stellte der Söldner seine Gegenwehr ein und begann zu erschlaffen.

Verdammt ... - Ezren hatte ihm seinen Sold im Voraus bezahlt ...

## TALENTE

Talente stellen besondere Tricks oder Fähigkeiten dar, die ein Charakter durch Training, Glück oder eine Laune der Natur erlangt hat. Sie verleihen Charakteren Fähigkeiten, die andere nicht besitzen, und damit im richtigen Augenblick einen Vorteil. Einige Talente können nur von den Angehörigen bestimmter Völker oder Klassen gewählt werden, doch die meisten stehen allen offen, wenn sie die Voraussetzungen erfüllen. Die Talente in diesem Buch bauen auf denen des *Pathfinder Grundregelwerkes*, der *Pathfinder Expertenregeln* und anderer Quellen auf. Es gibt neue Kampftalente, Kritische-Treffer-Talente, Metamagische Talente und Gemeinschaftstalente, welche nur funktionieren, wenn zwei Charaktere mit demselben Talent zusammenarbeiten.

### ARTEN VON TALENTEN

Viele der hier vorgestellten Talente sind allgemeiner Natur und folgen keinen speziellen Regeln. Einige gehören jedoch einer bestimmten Kategorie an, die besonderen Regeln mit sich bringt. Diese Kategorie ist jeweils hinter dem Namen des Talents aufgeführt. Die folgenden Talentarten können in diesem Kapitel gefunden werden:

#### Kampftalente

Jedes als Kampftalent ausgewiesene Talent kann von einem Kämpfer als Bonustalent gewählt werden. Dennoch können auch Charaktere anderer Klassen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

#### Kritischer-Treffer-Talente

Kritische-Treffer-Talente modifizieren die Effekte eines Kritischen Treffers, indem sie bei einem kritischen Treffer das Opfer in einen zusätzlichen Zustand versetzen. Charaktere ohne das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft können bei einem Kritischen Treffer nur die Effekte eines Kritischer-Treffer-Talents auf ein Opfer anwenden. Charaktere mit mehreren Kritischer-Treffer-Talenten können wählen, welches Talent nach Bestätigung des Kritischen Treffers zur Anwendung kommt.

#### Metamagische Talente

Metamagische Talente ermöglichen es Zauberkundigen, ihre Zauber zu verändern, so dass die Zauber neue Kräfte und Effekte erhalten. Solche Zauber benötigen in der Regel Zauberplätze höherer Grade als die Ausgangsversion des Zaubers. Die vollständigen Regeln zur Anwendung metamagischer Talente bei Zaubern sind auf Seite 113 des *Pathfinder Grundregelwerks* aufgeführt.

#### Gemeinschaftstalente

Gemeinschaftstalente sind erstmals in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellt worden. Gemeinschaftstalente verleihen hohe Boni, funktionieren aber nur unter bestimmten Umständen. Meistens erfordern sie, dass ein Verbündeter, der ebenfalls über das Talent verfügt, sich sorgfältig auf dem Schlachtfeld positioniert. Gemeinschaftstalente verleihen keine Boni, wenn die aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt werden. Beachte auch, dass betäubte,

bewusstlose, gelähmte oder auf andere Weise handlungsunfähige Charaktere nicht die aufgeführten Bedingungen dieser Talente erfüllen können. Inquisitoren und Ritter verfügen über besondere Klassenmerkmale, die es ihnen gestatten, Gemeinschaftstalente zu nutzen, selbst wenn ihre Verbündeten sie nicht besitzen.

### TALENTBESCHREIBUNGEN

Die neuen Talente sind auf den folgenden Seiten in Tabelle 3-1 zusammengefasst. Beachte, dass die Voraussetzungen und Vorteile der Talente in der Tabelle abgekürzt aufgeführt sind, um das Nachschlagen zu erleichtern. In den Talentbeschreibungen findest du alle Einzelheiten.

Das folgende Format findet bei allen Talentbeschreibungen Anwendung:

**Talentname:** Neben dem Namen des Talents findet sich die Kategorie, der es angehört (sofern es zu einer gehört), ihm folgt eine kurze Beschreibung über die Wirkung des Talents.

**Voraussetzungen:** Diese Zeile führt die minimalen Attributswerte, andere Talente, den mindestens erforderlichen Grundangriffsbonus, die Mindestzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten und alles weitere auf, was erforderlich ist, um das Talent auswählen zu können. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen besitzen.

**Vorteil:** Der Vorteil beschreibt, welche Fähigkeiten das Talent dem Charakter (in der Talentbeschreibung „Du“) verleiht. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach haben, sind die Vorteile nicht kumulativ, außer es ist in der Beschreibung angegeben.

**Normal:** Diese Zeile gibt an, auf welche Handlungen ein Charakter ohne dieses Talent beschränkt ist oder was ihm nicht möglich ist. Sollte es keinen besonderen Nachteil haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, fehlt dieser Eintrag.

**Speziell:** Zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent.

#### Aufblitzender Zauber [Metamagie]

Du machst Kreaturen benommen, wenn du auf sie Elektrizitäts-, Feuer- oder Lichtzauber wirkst.

**Vorteil:** Die Elektrizitäts-, Feuer- oder Lichteffekte des betroffenen Zaubers erzeugen ein Aufblitzen, wodurch Kreaturen, die durch den Zauber Schaden erleiden, benommen werden. Ein Aufblitzender Zauber macht eine Kreatur, die durch den betroffenen Zauber Elektrizitäts- oder Feuerschaden erleidet, für eine Anzahl von Runden in Höhe des tatsächlichen Grades des Zaubers benommen. Das Talent Aufblitzender Zauber wirkt nur bei Zaubern der Kategorie Elektrizität, Feuer oder Licht. Ein Aufblitzender Zauber belegt einen Zauberplatz, der 1 Grad höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

#### Aura der Furchtlosigkeit

Deine Aura der Tapferkeit wird mächtiger und deine Verbündeten übernehmen deine Standhaftigkeit.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Aura der Tapferkeit, ZS 8+.

**Vorteil:** Deine Aura der Tapferkeit wächst zu einer Ausstrahlung von 6 m Radius heran. Verbündete innerhalb der Aura sind immun gegen Furchteffekte.

**Normal:** Die Aura der Tapferkeit hat einen Radius von 3 m und verleiht Verbündeten einen Moralbonus auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

## Aura gegen Odemwaffen

Jene innerhalb deiner Aura gegen Odemwaffen erhalten denselben Schutz wie du.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Aura der Tapferkeit, ZS 8+.

**Vorteil:** Im Kampf gegen Drachen wächst deine Aura der Tapferkeit auf eine Ausstrahlung von 6 m Radius an. Verbündete innerhalb dieser Aura erhalten auf Rettungswürfe gegen Drachenedem einen Moralbonus in Höhe des Bonus deiner Aura der Tapferkeit gegen Furchteffekte.

**Normal:** Die Aura der Tapferkeit ist eine Ausstrahlung mit 3 m Radius und verleiht einen Moralbonus von +4 gegen Furchteffekte.

## Bevorzugter Richtspruch

Dein Richtspruch fällt gegen Kreaturen einer bestimmte Art besonders stark aus.

**Voraussetzungen:** Wähle ein bevorzugtes Volk von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers. Jeder Heilige oder Unheilige Bonus, den du durch einen Richtspruch erhältst, ist bei Angriffen gegen Kreaturen oder von Kreaturen dieser Erzfeind-Kategorie um +1 höher.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Die Effekte sind nicht kumulativ; jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, gilt es für einen anderen Erzfeind.

## Blutelexier herstellen

Du kannst einen Bruchteil der Macht deiner Blutlinie zu einem mächtigen Elixier verbrauchen.

**Voraussetzungen:** CH 15, Trank brauen, Handwerk (Alchemie) 12 Ränge, HXM 3+.

**Vorteil:** Einmal am Tag, wenn du deinen Geist freimachst, um deine Zauberplätze zurückzuerlangen, kannst du ein Blutelexier herstellen. Wähle hierzu eine deiner Blutlinienfähigkeiten. Du überträgst diese Kraft in einen kleinen Trank, den jede Kreatur zu sich nehmen kann, um vorübergehend den Vorteil deiner Blutlinienfähigkeit zu erhalten.

Das Herstellen eines Blutelexiers dauert eine Stunde und erfordert spezielle Öle und Destillate im Wert von 100 GM. Wenn du ein Blutelexier herstellst, verlierst du den Zugang zu der betroffenen Blutlinienfähigkeit, bis du wieder deinen Geist erfrischt, um Zauberplätze zurückzuerlangen.

Wenn eine Kreatur ein Blutelexier trinkt, kann sie die Blutlinienfähigkeit jederzeit bis zum Ende ihres nächsten Zuges einsetzen, als hätte sie Zugang zu dieser Blutlinienkraft. Die Kreatur erhält keine Vorteile, wenn ihre Charakterstufe unter der erforderlichen Stufe für die Blutlinienkraft liegt. Alle stufenabhängigen Effekte nutzen die Charakterstufe der Kreatur, die das Blutelexier trinkt, oder deine Stufe als Hexenmeister, falls diese niedriger sein sollte. Das Trinken eines Blutelexiers entspricht dem Trinken eines Trankes. Ein Blutelexier wird als magischer Gegenstand mit deiner Zauberstufe behandelt.

Blutelexiere sind sehr instabil. Sie verlieren ihre Fähigkeit bereits einen Tag nach ihrer Herstellung.

## Bombe implantieren

Du kannst eine Bombe einer Kreatur implantieren, die nach 24 Stunden explodiert oder sobald die Kreatur stirbt.

**Voraussetzungen:** Heilkunde 5 Ränge, Entdeckung Zeitzünderbombe.

**Vorteil:** Du kannst einer bereitwilligen oder hilflosen Kreatur eine Bombe implantieren (eine geistlose Kreatur unter deinem Befehl wie beispielsweise ein Zombie gilt diesbezüglich als bereitwillig). Dies erfordert eine Stunde und verbraucht eine Anwendung von Bombe für diesen Tag. Wenn die Kreatur, der du die Bombe implantiert hast, stirbt oder zerstört wird, explodiert die Bombe augenblicklich im Feld der Kreatur, als würde es sich um eine von dir platzierte Zeitzünderbombe handeln (du kannst jedoch den Schaden dieser Bombe auf unter die Höhe deiner normalen Bomben reduzieren). Du kannst jede bombenbasierte Entdeckung (Frostbombe, Rauchbombe, Säurebombe, usw.) bei dieser implantierten Bombe normal nutzen. Die Bombe explodiert ebenfalls automatisch 24 Stunden, nachdem du sie implantiert hast.

Solltest du 150 GM in alchemistischen Reagenzien pro Schadenswürfel der Bombe aufwenden (bspw. 750 GM bei einer 5W6 Bombe), explodiert die Bombe nicht automatisch nach 24 Stunden, sondern nur, wenn die Kreatur stirbt oder zerstört wird (nach 24 Stunden zählt diese implantierte Bombe nicht mehr gegen dein Maximum an Bomben pro Tag). Das Implantieren einer Bombe ist ein ebenso schwerer Eingriff wie die Nutzung der Fertigkeit Heilkunde zur Behandlung tödlicher Wunden und hinterlässt Operationsnarben, sofern die Kreatur nicht durch Magie oder Fähigkeiten wie Regeneration oder Schnelle Heilung geheilt wird. In manche Kreaturen (z.B. Elementare, Schlicke und körperlose Kreaturen) kann keine Bombe implantiert werden. Das Entfernen einer implantierten Bombe erfordert einen Fertigkeitwurf auf Heilkunde zur Behandlung tödlicher Wunden. Um die Bombe entschärfen zu können, muss im Anschluss daran *Magie bannen* gewirkt oder ein Fertigkeitwurf auf Mechanismus ausschalten durchgeführt werden (SG = 11 + ZS des Alchemisten).

## Brennender Zauber [Metamagie]

Du lässt Kreaturen zusätzlichen Schaden erleiden, wenn du auf sie Feuer- oder Säurezauber wirkst.

**Vorteil:** Die Feuer- oder Säureeffekte des betroffenen Zaubers haften an der Kreatur und verursachen in der darauffolgenden Runde weiteren Schaden. Wenn eine Kreatur durch den betroffenen Zauber Feuer- oder Säureschaden erleidet, erhält sie zu Beginn ihres nächsten Zuges zusätzlich Schaden in Höhe des doppelten Grades des gewirkten Zaubers (als Grundlage dient der Ursprungsgrad, nicht der durch die Metamagie veränderte). Dies ist Feuer- oder Säureschaden, je nach der Kategorie des Zaubers. Sollte ein Brennender Zauber den Kategorien Feuer und Säure angehören, wählt der Zauberkundige die Schadensart aus, die der Effekt des Brennenden Zaubers verursacht. Ein Brennender Zauber belegt einen Zauberplatz zwei Grade höher als der tatsächliche Grad des Zaubers.

## Durchdringender Zauber [Metamagie]

Durch deine Studien hast du Möglichkeiten entdeckt Zauberresistenz zu überwinden.

**Vorteil:** Wenn du einen Durchdringenden Zauber auf ein Ziel mit Zauberresistenz wirkst, dann behandle diese Zauberresistenz, als wäre sie um 5 Punkte niedriger. Ein Durchdringender Zauber belegt einen Zauberplatz, der einen Grad höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

## Eidolonschild

Du hast dein Eidolon dazu ausgebildet dich zu beschützen.

## TABELLE 3-1: TALENTE

Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Aura der Furchtlosigkeit	Klassenmerkmal Aura der Tapferkeit, ZS 8	Aura der Tapferkeit wächst und macht Verbündete gegen Furchteffekte immun
Aura gegen Odemwaffen	Klassenmerkmal Aura der Tapferkeit, ZS 8	Die Aura der Tapferkeit wächst und schützt dich vor Drachenedem
Bevorzugter Richtspruch	WE 13, Klassenmerkmal Richtspruch	Richtsprüche haben höheren Effekt bei von der Liste der Waldläufererzfeinden ausgesuchten Kreaturen
Blutelexier herstellen	CH 15, Trank brauen, Handwerk (Alchemie) 12 Ränge	Erschaffe ein Elixier, das anderen erlaubt, eine Blutlinienkraft zu nutzen
Bombe implantieren	Heilkunde 5 Ränge, Entdeckung Zeitzünderbombe	Implantiere eine Bombe bei einer willigen oder hilflosen Kreatur
Eidolonschild	Klassenmerkmal Verbündeten schützen	Dein Eidolon opfert seine Angriffe, um dich zu verteidigen
Eidolonschutz	Klassenmerkmal Verbündeten schützen	Erhalte +4 auf Konzentrationswürfe, wenn du benachbart zu deinem Eidolon bist
Einschüchternder Blick	Klassenmerkmal Durchdringender Blick, Einschüchtern 5 Ränge	Du kannst bei Einschüchtern zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten
Ergiebige Offenbarung	Klassenmerkmal Mysterium	Du kannst eine Offenbarung ein weiteres Mal am Tag nutzen
Erquickender Todesstoß	CH 13, Klassenmerkmal Blutlinie	Erhalte eine Anwendung einer Blutlinienkraft zurück, wenn du eine Kreatur auf 0 TP oder weniger reduziert
Erweitertes Verderben	Klassenmerkmal Verfluchen	Dauer des Fluchs um Runden in Höhe des WE-Bonus erhöht
Faszination des Lebens	Klassenmerkmal Positive Energie fokussieren	Fokussiere positive Energie, um Untote zu faszinieren
Ferngezündete Bombe	Entdeckung Zeitzünderbombe	Erhöhe die Verzögerung bei deinen Bomben und zünde sie aus der Ferne
Feurige Musik	Zauberkunde 5 Ränge, Bardenzauber, mindestens 1 arkaner Feuerzauber einer anderen Klasse	Esetze den Schaden von Bardenzaubern durch Feuerschaden, herbeigezauberte Monster erhalten Feuerangriffe
Fluchhexerei	Klassenmerkmal Hexerei	Du kannst ein Ziel, dessen RW erfolgreich war, ein zweites Mal am Tag zum Ziel dieser Hexerei machen
Fokussierter Schildwall	Energie fokussieren 3W6, Umgang mit Schilden	Verbessere deinen Schild und die Schilde benachbarter Verbündeter
Gehexter Zauber	Klassenmerkmal Mächtige Hexerei	Wirke einen Zauber des 1. Grades als Hexerei
Gesinnungsblick	Klassenmerkmal Gesinnung entdecken, ZS 6	Stelle die genaue Gesinnung eines Zieles durch 3 Runden Beobachtung fest
Gleitende Schritte	Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Ki-Vorrat	Nutze Ki, um weniger Gelegenheitsangriffe zu provozieren
Göttliches Eingreifen	Fähigkeit zum Wirken göttlicher Zauber, ZS 10	Opfere einen Zauber, um einen Gegner zu zwingen, einen erfolgreichen Angriff gegen einen Verbündeten neu zu würfeln
Heilendes Wort	Klassenmerkmal Handauflegen	Nutze Handauflegen auf Entfernung
Heilige Herbeizauberung	Klassenmerkmal Aura, <i>Monster herbeizaubern</i>	Zaubere Monster, deren Unterkategorie Gesinnung deiner entspricht, mit einer Standard-Aktion herbei
Hexenmesser	Hexe	Nutze einen Dolch als Fokus für Hexenschutzherrenzauber
Höchste Entschlossenheit	Klassenmerkmal Aura der Entschlossenheit	Die Aura der Entschlossenheit wächst und bricht nicht zusammen, wenn du es tust
Inbrünstiger Richtspruch	Klassenmerkmal Richtspruch	Erhalte verbesserte Versionen deiner Richtsprüche
Initiative gewähren	Klassenmerkmal Gewieft Initiative	Verleihe einem Verbündeten einen Initiativebonus
Intuition des Mystikers	Klassenmerkmal Mysterium	Erhalte Boni auf Motiv erkennen und Zauberkunde, um die Eigenschaften magischer Gegenstände zu identifizieren
Jagdfrage erlernen	Überlebenskunst 5 Ränge	Erlerne eine Jagdfrage
Kampfstabmeisterschaft*	Waffenfokus (Kampfstab), GAB +5	Nutze einen Kampfstab einhändig
Zu-Fall-bringender Kampfstab*	IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Kampfstab), GAB +6	Behandle einen Kampfstab, als hätte er die besondere Waffeneigenschaft Zu-Fall-bringen

Zu-Fall-bringendes Wirbeln*	IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Zu-Fall-bringender Kampfstab, Waffenfokus (Kampfstab), Waffenspezialisierung (Kampfstab), GAB +12	Nutze einen Kampfstab, um alle benachbarten Gegner zu Fall zu bringen zu versuchen
Ki-Stand	Ki-Vorrat	Steh mit einer Schnellen Aktion auf und gib 1 Ki-Punkt aus, um dabei keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren
Kraftvolle Tiergestalt	Klassenmerkmal Tiergestalt, Druiden Stufe 8	In Tiergestalt wirst du behandelt, als wäre deine Größe um eine Kategorie größer
Kriegspriester	Fähigkeit zum Wirken göttlicher Zauber, Klassenmerkmal Domäne oder Mysterium	Boni von +1 auf Initiative und +2 auf Konzentrationswürfe bei defensivem Zaubern
Kritischer Treffer (Fluch)	Kann <i>Verfluchen</i> oder <i>Mächtiger Fluch</i> wirken, ZS 9	Bestätige einen kritischen Treffer und wirke zusätzlich einen Fluch als Teil des Angriffes
Kritischer Treffer (Zauberplage)	Kritischer-Treffer-Fokus, ZS5	Bestätige einen Kritischen Treffer mit einem Zauber oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit, um das Ziel mit einer zufällig ausgewählten Niederen Zauberplage zu infizieren
Mächtiger Kritischer Treffer (Zauberplage)	Kritischer Treffer (Zauberplage), ZS12	Bestätige einen Kritischen Treffer mit einem Zauber oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit, um das Ziel mit einer zufällig ausgewählten Höheren Zauberplage zu infizieren
Kritische-Treffer-Meisterschaft (Zauberplage)	Kritischer Treffer (Zauberplage), ZS 9	Wähle die Zauberplage, mit der du das Ziel deines Kritischen Treffers infizierst, selbst aus
Lohn des Glaubens	Klassenmerkmal Handauflegen	Erhalte einen Heiligen Bonus von +1 auf Angriffswürfe für jede Nutzung von Handauflegen
Lohn des Lebens	Klassenmerkmal Handauflegen	Erhalte Trefferpunkte in Höhe deines Charismas mit jeder Nutzung von Handauflegen
Mächtige Gnade	CH 13, Klassenmerkmal Handauflegen, Klassenmerkmal Gnade	Handauflegen heilt zusätzliche Trefferpunkte, wenn das Ziel keiner Gnade bedarf
Höchste Gnade	CH 19, Mächtige Gnade, Klassenmerkmal Handauflegen, Klassenmerkmal Gnade	Verbrauche 10 Anwendungen von Handauflegen, um eine tote Kreatur ins Leben zurückzuholen
Magische Fähigkeiten entdecken	IN 13; Fähigkeit <i>Böses entdecken</i> , <i>Chaos entdecken</i> , <i>Gutes entdecken</i> , <i>Magie entdecken</i> oder <i>Rechtschaffenes entdecken</i> zu wirken	Entdecke die magischen Fähigkeiten einer Kreatur
Mächtige Tierempathie	Wissen (Natur) 5 Ränge, Klassenmerkmal Tierempathie	Nutze Tierempathie zur Einschüchterung und erweitere den Kreis betroffener Kreaturen
Magisches Erbe	CH 13, Fertigkeitenfokus mit Blutlinienfertigkeit, Stufe 3	Erhalte eine Blutlinienkraft
Verbessertes Magisches Erbe	CH 15, Magisches Erbe, Stufe 11	Erhalte eine zusätzliche Blutlinienkraft
Mächtiges Magisches Erbe	CH 17, Magisches Erbe, Verbessertes Magisches Erbe, Stufe 17	Erhalte eine höherstufige Blutlinienkraft
Meister der Untoten	Zauberfokus (Nekromantie), <i>Tote beleben</i> oder <i>Untote befehligen</i>	Belebe und kontrolliere mehr Untote
Mondlichtbeschwörung	Zauberfokus (Beschwörung), <i>Verbündeten der Natur herbeizaubern</i>	Herbeigezauberte Kreaturen sind immun gegen Schlaf-Effekte und Verwirrung und ihre natürlichen Waffen werden behandelt, als wären sie aus Silber
Monsterkunde ausnutzen	Klassenmerkmal Monsterkunde, GAB +11	Nutze dein Wissen, um Angriffs- und Schadensboni gegen eine Kreatur zu erhalten
Mystisches Durchqueren	GE 15, Behände Bewegungen, Klassenmerkmal Unterholz durchqueren	Du kannst dich mit voller Bewegungsrate selbst durch magisch verbessertes Unterholz bewegen
Opfergang des Tumorvertrauten	Entdeckung Tumorvertrauter	Der Tumorvertraute stirbt anstelle seines Herren
Präparator der Ebenen	Archetyp Präparator (Alchemist)	Zu jedem <i>Verbündeten der Natur herbeizaubern</i> -Extrakt erlernst du den <i>Monster herbeizaubern</i> -Extrakt desselben Grades
Prophetische Visionen	Klassenmerkmal Mysterium	Begib dich 1 Mal am Tag in tiefe Trance und erhalte eine prophetische Vision
Querschläger mit Flächenwirkung	GE 13, Improvisierter Fernkampf	Mache einen Angriffswurf mit einer Waffe mit Flächenwirkung, falls sie verfehlt und im Feld einer anderen Kreatur landet
Rasche Tierempathie	Umgang mit Tieren 5 Ränge, Klassenmerkmal Tierempathie	Nutze Tierempathie als Standard-Aktion
Reiner Glaube	Klassenmerkmal Göttliche Gesundheit	Erhalte einen heiligen Bonus von +4 gegen Gift

Reliquien herstellen (Waffen und Schilde)	Magische Waffen und Rüstungen herstellen, kann <i>Entweihen</i> oder <i>Weihen</i> wirken	Mache deinen Schild oder deine Waffe zu einem heiligen Symbol
Schmerzhafter Anker	Klassenmerkmal Aura des Ankers	Füge einem verankerten bösen Externaren Schaden zu
Schnelle Tiergestalt	Klassenmerkmal Tiergestalt, ZS 8	Verwandle dich schnell in eine weniger mächtige Gestalt
Schnelles Energie fokussieren	Wissen (Religion) 5 Ränge, Klassenfertigkeit Energie fokussieren	Du kannst Energie schneller fokussieren, indem du zusätzliche Anwendungen verbrauchst
Sinnesverbindung	Klassenmerkmal Sinnesband	Erhalte einen Bonus von +4 auf Wahrnehmungswürfe, wenn du die Sinne deines Eidolons teilst
Skelettbeschwörer	Zauberfokus (Nekromantie), <i>Monster herbeizaubern</i>	Zaubere statt lebender Kreaturen mit <i>Monster herbeizaubern</i> Skelette herbei
Sonnenlicht herbeizaubern	Zauberfokus (Beschwörung), <i>Verbündeten der Natur herbeizaubern</i>	Herbeigezauberte Kreaturen leuchten und sind immun gegen Blendung und Benommenheit
Späte Einsicht	Klassenmerkmal <i>Lügen entdecken</i>	Du kannst Unwahrheiten in Äußerungen selbst noch nach Stunden erkennen
Spontaner Metafokus	CH 13, 1 Metamagisches Talent, Spontane Zauberei	Nutze Metamagie bei einem Zauber, der mit normalem Zeitaufwand gewirkt wird
Sprechen in Tiergestalt	Klassenmerkmal Tiergestalt, Druidenstufe 6	Du kannst in Tiergestalt sprechen
Sternenlicht herbeizaubern	Zauberfokus (Beschwörung), <i>Verbündeten der Natur herbeizaubern</i>	Herbeigezauberte Kreaturen erhalten einen Bonus auf Wahrnehmungs- und Heimlichkeitswürfe
Stimme der Sybille	CH 15	Erhalte Boni auf Auftreten- (Redekunst), Bluffen-, Diplomatiwürfe
Strahlender Sturmangriff	Klassenmerkmal Handauflegen	Verbrauche Anwendungen von Handauflegen, um zusätzlichen Schaden zu verursachen und die Resistenzen und Immunitäten von bösen Kreaturen zu umgehen
Sündenseher	Klassenmerkmal Untote entdecken	Erhalte die Fähigkeit Böses entdecken
Theurgie	WE 13, IN oder CH 13, Fähigkeit, arkane Zauber des 1. Grades zu wirken, Fähigkeit, göttliche Zauber des 1. Grades zu wirken	Stärke arkane Zauber mit göttlicher Energie und göttliche Zauber mit arkaner Energie
Tiergestaltfokus	Wissen (Natur) 5 Ränge, Klassenmerkmal Tiergestalt	Stufen in anderen Klassen addieren sich zu deiner effektiven Druidenstufe hinsichtlich Tiergestalt
Tod verweigern	Ki-Vorrat, Ausdauer	Nutze Ki, um den Tod abzuhalten
Überragendes Herbeizaubern	Verstärkte Herbeizauberung, ZS 3	Wenn du mehr als 1 Kreatur herbeizauberst, zauberst du eine zusätzliche herbei
Ungebilligte Wahrnehmung	Klassenmerkmal <i>Böses entdecken</i>	Nutze <i>Böses entdecken</i> , um Boni auf Wahrnehmungs- und Motiv erkennen-Würfe zu erhalten
Ungebilligtes Wissen	IN 13, Paladinzauber des 1. Grades	Füge deiner Liste von Paladinzaubern Zauber hinzu
Verärgern	-	Nutze Diplomatie oder Einschüchtern, um Kreaturen anzustacheln
Verbesserte Jagdfalle	Klassenmerkmal Falle, WAL 5	Der SG für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung steigt bei deinen Jagdfallen um +1
Verbesserte Monsterekunde	Klassenmerkmal Monsterekunde	Erhalte einen Heiligen Bonus auf Monsterekundewürfe
Verblüffende Konzentration	Im Kampf zaubern	Im Kampf zaubern Keine Konzentrationswürfe für hastige Bewegungen erforderlich, Bonus von +2 auf alle anderen Konzentrationswürfe
Verblüffende Wachsamkeit	Wachsamkeit	Wachsamkeit Bonus von +1 auf Wahrnehmungs- und Motiv erkennen-Würfe und von +2 auf Rettungswürfe gegen Schlaf und Bezauberung
Verständiger Blick	Klassenmerkmal Durchdringender Blick, Motiv erkennen 5 Ränge	Du kannst bei Motiv erkennen 2 Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten
Vertrautenevolution	IN 13, CH 13, Klassenmerkmal Vertrauter	Vertrauter erhält eine Paktmagierevolution
Verweilendes Eidolon	Klassenmerkmal Eidolon	Dein Eidolon bleibt bei dir, wenn du einschläfst, bewusstlos wirst oder getötet wirst
Verzweigte Hexerei	Hexe 10	Eine gezielte Hexerei kann auf zwei Kreaturen wirken
Verzweigte mächtige Hexerei	Verzweigte Hexerei, ZS 18	Eine gezielte mächtige Hexerei kann auf zwei Kreaturen wirken
Vielseitiges Energie fokussieren	Klassenmerkmal Energie Fokussieren, Verehrung einer neutralen Gottheit oder neutrale Gesinnung und keine Gottheit	Fokussiere sowohl positive wie negative Energie

Vorgetäuschter Zauber	Bluffen 5 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge	Bluffe andere Zauberkundige und erhöhe den SG zum Identifizieren deines Zaubers
Wachsame Eidolon	Klassenmerkmal Eidolon	Bonus von +4 auf Wahrnehmungswürfe, solange dein Eidolon in Armesreichweite, bei Bewusstsein und nicht hilflos ist
Wunderkind	–	Erhalte einen Bonus von +2 auf zwei Fertigkeiten der Kategorie Auftreten, Beruf oder Handwerk
Zauberlied	CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zauber des 1. Grades	Verbinde Zaubern und Bardenauftritt
Zauberspezialisierung	IN 13, Zauberfokus	Wähle einen Zauber und wirke ihn, als wäre deine Stufe höher
Mächtige Zauberspezialisierung	IN 13, Zauberfokus, Zauberspezialisierung, Zauber des 5. Grades	Opfere einen Zauber, um deinen spezialisierten Zauber zu wirken.
Zusätzlicher Arkaner Vorrat	Klassenmerkmal Arkaner Vorrat	Dein Arkaner Vorrat steigt um 2
Zusätzliche Evolution	Klassenmerkmal Eidolon	Eidolon erhält 1 Evolutionspunkt für seinen Evolutionsvorrat
Zusätzliche Jagdfalle	Klassenmerkmal Jagdfalle	Du kannst 2 zusätzliche Jagdfallen am Tag stellen
Zusätzliche Zaubertricks oder Stoßgebete	Fähigkeit zum Wirken von Zaubertricks oder Stoßgebeten	Erhalte 2 zusätzliche bekannte Zaubertricke oder Stoßgebete
Zusätzliches Arkanum	Klassenmerkmal Arkana	Erhalte ein zusätzliches Arkanum
Zusätzliches Monster herbeizaubern	<i>Monster herbeizaubern</i> als zauberähnliche Fähigkeit, Paktmagier 1. Stufe	Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von <i>Monster herbeizaubern</i> am Tag

Metamagische Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Aufblitzender Zauber	–	Zauber der Kategorie Elektrizität, Feuer oder Licht macht betroffene Kreaturen benommen
Brennender Zauber	–	Zauber der Kategorie Feuer oder Säure verursacht in der nächsten Runde Extraschaden
Durchdringender Zauber	–	Der betroffene Zauber behandelt Kreaturen mit ZR, als wäre diese ZR um 5 niedriger
Erschütternder Zauber	–	Zauber der Kategorie Schall erhält einen ausschaltenden Wuchteffekt
Frostiger Zauber	–	Zauber der Kategorie Kälte verstrickt Kreaturen, wenn er ihnen Schaden zufügt
Thanatopischer Zauber	Wissen (Religion) 6 Ränge, Zauberfokus (Nekromantie)	Die Todeseffekte, Lebenskraftentzug und negativen Stufen der betroffenen Zauber wirken auf Untote
Threnodischer Zauber	Wissen (Religion) 6 Ränge, Zauberfokus (Nekromantie)	Verändere einen geistesbeeinflussenden Zauber so, dass er Untote betrifft statt lebender Kreaturen
Wiederhallender Zauber	–	Wirke einen Zauber ein zweites Mal
Zu-Fall-bringender Zauber	–	Zauber der Kategorie Schall wirft Ziele zu Boden

Gemeinschaftstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Künstlertruppe	Auftreten 5 Ränge	In der Nähe Auftretende können deine Würfe auf Auftreten unterstützen

\* Dies ist ein Kampftalent und kann als Kämpferbonustalent gewählt werden

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Verbündeten schützen.

**Vorteil:** Wenn du dich auf einem dem Eidolon benachbarten Feld befindest, kannst du bestimmen, dass das Eidolon einen Malus von -1 auf seine Angriffs- und Kampfmanöverwürfe erhält, während du im Gegenzug einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK erhältst. Wenn der Grund-Angriffsbonus deines Eidolons +5 erreicht (und dann alle weiteren +5), steigt der Malus bei ihm um weitere -1 und der Ausweichbonus bei dir um zusätzliche +1. Du musst entscheiden, ob du dieses Talent nutzt, wenn dein Eidolon Angriffe oder einen Vollen Angriff mit Nahkampf- oder natürlichen Waffen durchführt. Der Effekt hält bis zum nächsten Zug deines Eidolons an oder - sofern dies zuerst geschehen sollte - bis du dich nicht mehr auf einem benachbarten Feld zu deinem Eidolon befindest.

## Eidolonschutz

Die Verbindung zu deinem Eidolon hilft dir, dich besser zu konzentrieren.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Verbündeten schützen.

**Vorteil:** So lange du ein benachbartes Feld zu deinem Eidolon belegst, erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Konzentrationswürfe.

## Einschüchternder Blick

In deinem Blick ist etwas, das andere ängstigt.

**Voraussetzungen:** CH 13+, Klassenmerkmal Durchdringender Blick, Einschüchtern 5 Ränge.

**Vorteil:** Einmal am Tag kannst du mit einer Freien Aktion bei einem Fertigkeitwurf auf Einschüchtern zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

## Ergiebige Offenbarung

Du kannst die Tiefen deines Mysteriums erforschen, weshalb du deine Offenbarungen öfters einsetzen kannst.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Mysterium.

**Vorteil:** Wähle eine deiner Offenbarungen, die auf eine beschränkte Anzahl am Tag reduziert ist. Du kannst diese Offenbarung ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent wiederholt wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, gilt es für eine andere Offenbarung.

## Erquickender Todesstoß

Du gewinnst deine Fähigkeiten zurück, wenn du eine Kreatur tötest.

**Voraussetzungen:** CH 13, Klassenmerkmal Blutlinie.

**Vorteil:** Einmal täglich kannst du als Augenblickliche Aktion, wenn du eine Kreatur mit einem deiner Hexenmeisterzauber auf 0 oder weniger TP reduzierst, eine Anwendung einer Blutlinienfähigkeit, welche eine begrenzte Anzahl von Anwendungen am Tag hat, zurückgewinnen. Die getötete Kreatur muss jedoch mindestens TW in Höhe deiner halben Stufe als Hexenmeister besitzen. Du kannst dieses Talent nicht nutzen, um eine weitere Anwendung einer Blutlinienfähigkeit zu erhalten, die du an diesem Tag noch nicht genutzt hast.

## Erschütternder Zauber [Metamagie]

Du bewirkst das Kreaturen desorientiert sind, wenn du einen Zauber der Kategorie Schall auf sie wirkst.

**Vorteil:** Mit dem Schallschaden kommt eine wuchtige Welle von Energie, welche vom Zauber betroffene Kreaturen durchschüttelt. Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeiten- und Attributwürfe für eine Anzahl von Runden, die der Höhe des tatsächlichen Grades des Zaubers entsprechen. Ein Erschütternder Zauber wirkt nur auf Zauber der Kategorie Schall. Ein Erschütternder Zauber belegt einen Zauberplatz, der zwei Grade höher als der tatsächliche Grad des Zaubers ist.

## Faszination des Lebens

Deine fokussierte positive Energie wirkt auf nahe Untote verlockend.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Positive Energie fokussieren.

**Vorteil:** Mit einer Standard-Aktion kannst du positive Energie fokussieren, um alle Untoten innerhalb von 9 m für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators (Minimum 1) zu faszinieren. Untote, denen ein Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Stufe als Kleriker + deinem CH-Modifikator gelingt, werden nicht betroffen. Zu diesem Zweck fokussierte Energie heilt oder verletzt keine Kreaturen.

## Fernzünder

Du kannst deine verzögerten Bomben aus großer Entfernung zünden.

**Voraussetzungen:** Entdeckung Zeitzünderbombe.

**Vorteil:** Die maximale Verzögerung für deine Zeitzünderbomben steigt auf eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe. Solltest du freie Sichtlinie auf deine Zeitzünderbombe haben, kannst du sie vorzeitig zur Explosion bringen, sofern dir ein Intelligenzwurf gegen SG 20 + 1 für jeweils 3 m zwischen dir und der Bombe gelingt.

## Feurige Musik

Deine Widerstandsfähigkeit gegen Feuer und deine Fähigkeit Bardenmusik einzusetzen, hat zu einer seltsamen Verschmelzung beider Magiearten geführt.

**Voraussetzungen:** Zauberkunde 5 Ränge, Fähigkeit zum Wirken von Bardenzaubern, Fähigkeit zum Wirken eines arkanen Feuerzaubers durch eine andere zauberkundige Klasse.

**Vorteil:** Wenn du einen Bardenzauber wirkst, der Schaden verursacht, kannst du den normalen Schaden des Zaubers zu 50% oder 100% durch Feuerschaden ersetzen.

Solltest du *Monster herbeizaubern* als Bardenzauber wirken, kannst du der herbeigezauberten Kreatur eine feurige Erscheinung verleihen, wodurch sie Feuerresistenz 5 erhält und bei allen natürlichen Angriffen +1 Feuerschaden verursacht. Die Kreatur gibt schwaches Licht mit einem Radius von 1,50 m ab. Dieser Aspekt des Talentes hat keine Auswirkungen auf Kreaturen der Unterart Feuer.

Wenn du dieses Talent einsetzt, erhält der betroffene Zauber die Kategorie Feuer.

## Erweitertes Verderben

Dein Pflichtbewusstsein kennt keine Grenzen und dein Zorn verraucht nur selten.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Verderben.

**Vorteil:** Addiere deinen WE-Modifikator zu der täglichen Anzahl von Runden, mit denen du deine Fähigkeit Verderben einsetzen kannst.



### Fluchhexerei

Dir steht bei gescheiterten Hexereien ein zweiter Versuch zu.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Hexerei.

**Vorteil:** Eine Hexerei, die nur einmal auf ein Ziel wirkt, kannst du bis zum Ende deines nächste Zuges erneut bei der gleichen Kreatur einsetzen, sofern dieser ihr Rettungswurf gelingt und sie der Hexerei widersteht. Sollte der zweite Versuch ebenfalls scheitern, kann die Kreatur für ein Tag nicht mehr von dieser Hexerei von dir betroffen werden.

**Normal:** Du kannst eine Kreatur nur einmal am Tag zum Ziel solch einer Hexerei machen.

### Fokussierter Schildwall

Du kannst Energie fokussieren, um die schützenden Eigenschaften deines Schildes und der deiner benachbarten Verbündeten zu verbessern.

**Voraussetzungen:** Energie fokussieren 3W6, Umgang mit Schilden.

**Vorteil:** Mit einer Schnellen Aktion kannst du, während du einen Schild benutzt, eine Anwendung Energie fokussieren nutzen, um dir selbst einen Ablenkungsbonus von +2 zu verleihen. Dieser Bonus hält für 1 Minute pro Klerikerstufe

oder deiner effektiven Stufe als Kleriker. Während du von diesem Bonus profitierst, erhalten deine Verbündeten, die auch Schilder benutzen, ebenfalls einen Ablenkungsbonus von +2, solange sie ein zu dir benachbartes Feld belegen.

### Frostiger Zauber [Metamagie]

Kreaturen, die durch deine Kältezauber Schaden erleiden, werden verstrickt.

**Vorteil:** Der Frost deines Kältezaubers haftet am Ziel und behindert es für eine kurze Zeit. Ein Frostiger Zauber verstrickt Kreaturen, die durch den Zauber Kälteschaden erleiden, für eine Anzahl von Runden in Höhe des ursprünglichen Grades des Zaubers. Dieses Talent wirkt nur auf Zauber der Kategorie Kälte. Ein Frostiger Zauber belegt einen Zauberplatz, der einen Grad höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

### Gehexter Zauber

Du kannst einen Zauber des 1. Grades als Hexerei nutzen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Mächtige Hexerei.

**Vorteil:** Wähle einen Zauber des 1. Grades in der Klasse, welche dir das Klassenmerkmal Mächtige Hexerei verleiht. Du kannst diesen Zauber als Hexerei erlernen und

von nun an drei Mal täglich als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Du nutzt als Zauberstufe für deinen Gehexten Zauber deine Klassenstufe in der Klasse, welche dir das Klassenmerkmal Mächtige Hexerei verleiht. Der Gehexte Zauber nutzt deinen SG für Hexereien statt des SG für den ursprünglichen Zauber.

Sollte es sich um einen Berührungsauber handeln und du die Kreatur verfehlst, kannst du diese Kreatur für die nächsten 24 Stunden nicht erneut zum Ziel dieses Gehexten Zaubers machen. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, um seine Wirkung ganz oder teilweise zu vereiteln, und dem Ziel dieser Rettungswurf gelingt, kann es für die nächsten 24 Stunden ebenfalls nicht erneut zum Ziel dieses Gehexten Zaubers gemacht werden, selbst wenn es sich im Wirkungsbereich des Gehexten Zaubers befindet.

## Gesinnungsblick

Die wahren Motive einer Kreatur können deinem forschenden Blick nicht entgehen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Gesinnung entdecken, ZS 6+.

**Vorteil:** Wenn du dein Klassenmerkmal Gesinnung entdecken einsetzt, kannst du eine Kreatur innerhalb von 18 m 3 Runden lang studieren. Dabei kannst du keine anderen Aktionen ausführen. Am Ende dieser Zeit erfährst du die Gesinnung der Kreatur.

## Gleitende Schritte

Du gleitest über die Erdoberfläche wie über Eis.

**Voraussetzungen:** Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Ki-Vorrat.

**Vorteil:** So lange du mindestens einen Ki-Punkt in deinem Ki-Vorrat hast, provoziert du durch Bewegung keine Gelegenheitsangriffe, wenn du das erste Feld deiner Bewegung verlässt. Du kannst diesen einen Ki-Punkt auch einsetzen, um stattdessen Gelegenheitsangriffe während deiner ganzen Bewegung zu vermeiden.

## Göttliches Eingreifen

Du kannst einen Zauber umwandeln, um einen feindlichen Angriff zu stören.

**Voraussetzungen:** Göttlicher Zauberkundiger, ZS 10+.

**Vorteil:** Mit einer Augenblicklichen Aktion kannst du einen vorbereiteten göttlichen Zauber oder (im Falle eines spontanen Zauberkundigen) einen ungenutzten Zauberplatz opfern, um den Angriffswurf eines Gegners gegen einen deiner Verbündeten innerhalb von 9 m wiederholen zu lassen. Der zweite Angriffswurf unterliegt einem Malus in Höhe des Grades des geopferten Zaubers/Zauberplatzes. Du musst einen Zauber des 1. oder höheren Grades opfern, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Unabhängig davon, ob der zweite Angriffswurf trifft oder nicht, kannst du diesen Effekt auf eine Kreatur nur ein Mal täglich anwenden.

## Heilige Herbeizauberung

Die Diener deines göttlichen Schutzherrn stehen bereit, um deinem Ruf zu folgen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Aura, Fähigkeit zum Wirken von *Monster herbeizaubern*.

**Vorteil:** Wenn du *Monster herbeizaubern* nutzt, um Kreaturen herbeizuzaubern, deren Gesinnung und Kreaturenunterart

genau mit deiner Aura übereinstimmt, kannst du den Zauber als Standard-Aktion wirken anstatt mit einem Zeitaufwand von 1 Runde.

## Hexenmesser

Du stärkst deine Hexenzauber, indem du beim Zaubern ein spezielles Zeremonienmesser nutzt.

**Voraussetzungen:** HEX 1+.

**Vorteil:** Wenn du deine Zauber vorbereitest, kannst du jeden Tag einen Dolch [Meisterarbeit] oder einen magischen Dolch auswählen und diesen in ein Hexenmesser verwandeln. Dieses Hexenmesser dient dir bei deinen Schutzherrnzaubern als zusätzliche Fokuskomponente und erhöht dadurch den SG aller Schutzherrnzauber um +1.

## Höchste Entschlossenheit

Deine Aura der Entschlossenheit umgibt dich stets schützend.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Aura der Entschlossenheit.

**Vorteil:** Deine Aura der Entschlossenheit besitzt eine Ausbreitung von 6 m Radius, die nicht zusammenfällt, wenn du bewusstlos wirst.

**Normal:** Die Aura der Entschlossenheit betrifft jeden Verbündeten innerhalb von 3 m und bricht zusammen, wenn du bewusstlos wirst.

## Höchste Gnade

Indem du Handauflegen nutzt, kannst du Tote ins Leben zurückholen.

**Voraussetzungen:** CH19, Mächtige Gnade, Klassenmerkmal Gnade.

**Vorteil:** Du kannst 10 Anwendungen von Handauflegen aufwenden, um eine von dir berührte tote Kreatur ins Leben zurückholen, als würdest du *Tote erwecken* mit einer ZS in Höhe deiner Stufe als Paladin wirken. Dir müssen die Materialkomponenten für *Tote erwecken* zur Verfügung stehen oder du musst bereitwillig 1 temporäre negative Stufe akzeptieren, die du erhältst; diese Stufe verschwindet automatisch nach 24 Stunden, wird niemals zu einer permanenten negativen Stufe und kann in keiner Weise beseitigt werden außer durch Ablauf der Zeitdauer.

## Inbrünstiger Richtspruch

Einmal am Tag durchdringt dich die Macht deines Glaubens und stärkt deine Richtsprüche.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Richtspruch.

**Vorteil:** Einmal am Tag kannst du deine Klassenstufe hinsichtlich des Klassenmerkmals Richtspruch als um +3 höher behandeln. Solltest du mehrere Richtsprüche zugleich aktiv haben, wirkt dieser Vorteil bei allen.

## Initiative gewähren

Du bist kein Meister darin, die Initiative zu ergreifen, deshalb kannst du sie anderen gewähren.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Gewieft Initiative.

**Vorteil:** Zu Beginn jeder Begegnung kannst du wählen, den Bonus auf Initiativewürfe in Höhe deines WE-Modifikators entweder selbst zu nutzen oder einem deiner Verbündeten in Sichtweite zu verleihen. Du musst diese Entscheidung treffen, ehe die Initiative von dir oder dem Verbündeten ausgewürfelt wird.

## Intuition des Mystikers

Du bist offen für Magie und bemerkst rasch Veränderungen im Verhalten einer Person.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Mysterium.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Zauberkunde. Solltest du in einer dieser Fähigkeiten 10 oder mehr Ränge besitzen, steigt der Bonus bei dieser Fertigkeit auf +4.

## Jagdfalle erlernen

Du lernst, eine Art von Jagdfalle zu errichten.

**Voraussetzungen:** Überlebenskunst 5 Ränge.

**Vorteil:** Wähle eine Jagdfalle aus (siehe Seite 88). Du kannst diese Falle so oft pro Tag nutzen, wie dein WE-Modifikator beträgt (mindestens einmal). Der SG für deine Jagdfalle entspricht 10 + deine ½ Charakterstufe + dein WE-Modifikator. Die Wirkungsdauer der Jagdfalle beträgt einen Tag für je zwei deiner Charakterstufen deines SC.

Solltest du kein Waldläufer sein, kannst du nur Außergewöhnliche Fallen mit diesem Talent bauen; wie bei allen Außergewöhnlichen Fallen senkt dies den SG der Falle um 2.

**Speziell:** Ein Waldläufer kann täglich eine Anzahl von Jagdfallen in Höhe seiner ½ Stufe als Waldläufer + seinem WE-Modifikator einsetzen. Siehe die Beschreibung der Jagdfallen hinsichtlich der Wirkungsdauer.

## Kampfstabmeisterschaft [Kampf]

Du kannst einen Kampfstab ein- oder beidhändig als Waffe nutzen.

**Voraussetzungen:** Waffenfokus (Kampfstab), Grund-Angriffsbonus +5.

**Vorteil:** Indem du verschiedene unterschiedliche Haltungen und Techniken nutzt, kannst du einen Kampfstab als Einhandwaffe führen. Zu Beginn deines Zuges entscheidest du, ob du den Kampfstab ein- oder beidhändig führen willst. Wenn du ihn einhändig führst, ist deine andere Hand frei, du kannst ihn dann aber nicht als Doppelwaffe nutzen. Du kannst das Talent Waffenspezialisierung für den Kampfstab wählen, selbst wenn du keine Stufen als Kämpfer besitzen solltest.

## Ki-Stand

Sollte ein Gegner dich niederschlagen, reagierst du schnell mit einem Angriff.

**Voraussetzungen:** Ki-Vorrat.

**Vorteil:** Solange du über mindestens einen Ki-Punkt in deinem Ki-Vorrat verfügst, kannst du mit einer Schnellen Aktion aufstehen. Dies provoziert jedoch Gelegenheitsangriffe.

Du kannst auch einen Ki-Punkt ausgeben, um mit einer Schnellen Aktion aufzustehen, wodurch du keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

## Kraftvolle Tiergestalt

Deine Tiergestalten sind mächtiger und kräftiger.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Tiergestalt, DRU 8+.

**Vorteil:** In Tiergestalt wird deine Größe für die Berechnung von KMB, KMV, Tragkapazität und größenbasierter besonderer Angriffe von dir oder gegen dich (z.B. Ergreifen, Trampeln oder Verschlingen) als eine Kategorie größer behandelt.

## Kriegspriester

Deine Religion ist dir im Kampf zugleich Waffe und Schild.

**Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Wirken göttlicher Zauber, Klassenmerkmal Domäne oder Mysterium.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus auf deine Initiativwürfe von +1 und zusätzlich +2 auf Konzentrationswürfe, um einen Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit defensiv oder im Ringkampf einzusetzen.

## Kritische-Treffer-Meisterschaft (Zauberplage)

Du bestimmst die Art der Zauberplage, mit der du deine Gegner bei deinen Kritischen Treffern infizierst.

**Voraussetzungen:** Kritischer Treffer (Zauberplage), Zauberstufe 9+.

**Vorteil:** Wenn du einen Gegner durch das Talent Kritischer Treffer (Zauberplage) oder Mächtiger Kritischer Treffer (Zauberplage) mit einer Zauberplage infizierst, kannst du die Zauberplage auswählen, anstatt dass sie zufällig bestimmt wird.

## Kritischer Treffer (Fluch)

Deine Zauber enthalten einen innewohnenden Fluch, der sich manifestiert, wenn du einen Kritischen Treffer erzielst.

**Voraussetzungen:** Fähigkeit *Verfluchen* oder *Mächtiger Fluch* zu wirken, Zauberstufe 9.

**Vorteil:** Wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Zauber oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit bestätigst, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion *Verfluchen* oder *Mächtiger Fluch* auf das Ziel wirken. Dies funktioniert sogar bei Fernkampftzaubern. Du musst *Verfluchen* oder *Mächtiger Fluch* vorbereitet haben oder einen der beiden Zauber anderweitig in dem Augenblick wirken können, damit du diese Fähigkeit auf den entsprechenden Zauber übertragen kannst.

## Kritischer Treffer (Zauberplage) [Kritischer Treffer]

Bei einem Kritischen Treffer mit einem Zauber oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit infizierst du das Ziel mit einer Niederen Zauberplage.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe 5+.

**Vorteil:** Wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Berührungsauber, einem Berührungsauber im Fernkampf oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit bestätigst, steckt sich das Ziel mit einer zufällig bestimmten Niederen Zauberplage an (siehe Seite 95).

**Speziell:** Du kannst die Effekte lediglich eines Kritischen-Treffer-Talentes auf einen Kritischen Treffer anwenden, außer du verfügst über das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Künstlertruppe (Gemeinschaftstalent)

Du kannst dich von anderen Darstellern bei deinem Auftritt unterstützen lassen.

**Voraussetzungen:** Auftreten 5 Ränge.

**Vorteil:** Wenn du Auftreten einsetzt, können Verbündete innerhalb von 6 m, die ebenfalls über dieses Talent verfügen, dich bei deinen Fertigkeitswürfen auf Auftreten (Bardenauftritt eingeschlossen) unterstützen, als würden sie mit einer Augenblicklichen Aktion die Aktion Jemand-anderem-helfen ausführen. Die Verbündeten machen ihre

Unterstützungswürfe vor deinem Fertigkeitwurf. Bis zu vier Verbündete können dir einen Bonus mit Jemand-anderem helfen verleihen. Die Verbündeten müssen dabei nicht dieselbe Art von Auftreten nutzen wie du.

**Speziell:** Solltest du eine oder mehrere Stufen als Barde besitzen, kannst du einen Verbündeten innerhalb von 6 m zum Mitglied der Gruppe machen. Dieser Verbündete wird behandelt, als besäße er das Gemeinschaftstalent Künstlertruppe und kann dir bei deinem Auftritt helfen.

## Lohn des Glaubens

Wenn du Handauflegen nutzt, durchdringt dich göttliche Kraft und verleiht dir Stärke.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Handauflegen.

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn du dein Klassenmerkmal Handauflegen nutzt, erhältst du einen Heiligen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe für eine Runde.

## Lohn des Lebens

Wenn du Handauflegen nutzt, wirst du selbst geheilt.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Handauflegen.

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn du dein Klassenmerkmal Handauflegen nutzt, um bei einer anderen Kreatur Trefferpunkte zu heilen, heilst du bei dir selbst Trefferpunkte in Höhe deines CH-Modifikators. Diese Fähigkeit hat keine Wirkung, wenn du Handauflegen nutzt, um Untote zu verletzen.

## Mächtige Gnade

Deine Gnade verfügt über unglaublich heilende Kraft.

**Voraussetzungen:** CH 13, Klassenmerkmal Handauflegen, Klassenmerkmal Gnade.

**Vorteil:** Wenn du dein Klassenmerkmal Handauflegen nutzt und das Ziel dieser Fähigkeit unter keinem Zustand leidet, den deine Gnade entfernen kann, heilst du stattdessen zusätzliche +1W6 Schadenspunkte.

## Mächtige Tierempathie

Deine naturverbundene Empathie durchdringt die ganze Welt der Natur.

**Voraussetzungen:** Wissen (Natur) 5 Ränge, Klassenmerkmal Tierempathie.

**Vorteil:** Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf deine Würfe für Tierempathie. Ebenfalls kannst du Tierempathie für einen Fertigkeitwurf auf Einschüchtern statt auf Diplomatie nutzen. Wähle zusätzlich eine der folgenden Kreaturenarten: Elementare, Feenwesen, Lykanthropen, Pflanzen oder Ungeziefer. Du kannst Kreaturen dieser Art mit Tierempathie beeinflussen, sofern ihr Intelligenz 1 oder 2 beträgt, oder die Kreatur keinen IN-Wert besitzt. Deine Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du wählst jedes Mal eine weitere Kreaturenart, die du beeinflussen kannst.

## Mächtige Zauberspezialisierung

Du kannst einen vorbereiteten Zauber opfern, um deinen spezialisierten Zauber spontan zu wirken.

**Voraussetzungen:** IN 13, Zauberfokus, Zauberspezialisierung, Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 5. Grades.

**Vorteil:** Wenn du einen vorbereiteten Zauber opferst, kannst du stattdessen deinen spezialisierten Zauber spontan wirken. Der geopfert Zauber muss jedoch dem gleichen oder einem höheren Grad angehören. Der spezialisierte Zauber

wirkt unabhängig von dem genutzten Zauberplatz auf seinem normalen Grad. Du kannst metamagische Talente auf diesem Zauber anwenden, indem du den Grad des Zauberplatzes und den Zeitaufwand erhöhst, so wie ein Kleriker, der einen Heilungs- oder Wunden verursachen Zauber spontan mit einem metamagischen Talent wirken kann.

## Mächtiger Kritischer Treffer (Zauberplage)

Deine Kritischen Treffer durch einen Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten infizieren das Ziel mit einer mächtigen Zauberplage.

**Voraussetzungen:** Kritischer Treffer (Zauberplage), ZS 12+.

**Vorteil:** Wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Berührungsauber, einem Berührungsauber auf Entfernung oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit gegen einen Gegner bestätigst, erhält das Opfer eine zufällig bestimmte Höhere Zauberplage (siehe Seite 96).

**Speziell:** Du kannst die Effekte lediglich eines Kritischen-Treffer-Talentes auf einen Kritischen Treffer anwenden, außer du verfügst über das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Mächtiges Magisches Erbe

Deine entdeckte Blutlinienkraft erreicht ihren Höhepunkt.

**Voraussetzungen:** Magisches Erbe, Verbessertes Magisches Erbe, Charakterstufe 17+.

**Vorteil:** Du erhältst eine zusätzliche Fähigkeit der Blutlinie, die du mit dem Talent Magisches Erbe ausgewählt hast. Du erhältst eine Blutlinienfähigkeit der 15. oder niedrigeren Stufe, welche du noch nicht besitzt. Behandle für diese Fähigkeit und alle mit ihr verbundenen Blutlinienfähigkeiten, die du durch Magisches Erbe und Verbessertes Magisches Erbe erhalten hast, deine Charakterstufe als deine effektive Stufe als Hexenmeister.

## Magische Fähigkeiten entdecken

Du kannst die geheimnisvolle Begabung eines Gegners aufdecken.

**Voraussetzungen:** IN 13; Fähigkeit zum Wirken von Böses entdecken, Chaos entdecken, Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken oder Magie entdecken.

**Vorteil:** Wenn du einen der unter den Voraussetzungen genannten Zauber wirkst, um die Gesinnung oder die Magie einer Kreatur zu entdecken, erhältst du die Möglichkeit auch seine Spezialisierung wahrzunehmen. Nachdem du eine Kreatur drei Runden mit dem jeweiligen Zauber beobachtet hast, muss diese einen Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Zauberstufe + deinen IN-Modifikator bestehen. Ansonsten erfährst du, welche Blutlinie, Domänen, Hexereien, Schulen oder Mysterien die Kreatur besitzt. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist die Kreatur gegen diesen Effekt für 24 Stunden immun.

## Magisches Erbe

Du entstammst einer langen Reihe von Hexenmeistern und ein Teil ihrer Macht fließt in deinen Adern.

**Voraussetzungen:** CH 13, Fertigkeitenfokus mit der Klassenfertigkeit der mit diesem Talent gewählten Blutlinie (siehe unten), Charakterstufe 3+.

**Vorteil:** Wähle eine Hexenmeisterblutlinie. Du musst das Talent Fertigkeitenfokus für die Klassenfertigkeit besitzen, welche diese Blutlinie einem Hexenmeister auf der 1. Stufe gibt (beispielsweise Heilkunde bei der Himmlischen Blutlinie). Du erhältst die Blutlinienkraft der 1. Stufe dieser

Blutlinie. Hinsichtlich dieser Kraft entspricht deine effektive Stufe als Hexenmeister deiner Charakterstufe -2, selbst wenn du über Stufen als Hexenmeister verfügen solltest. Du erhältst keine anderen Blutlinienkräfte.

### Meister der Untoten

Du kannst große Armeen von Untoten aufstellen, die dir dienen.

**Voraussetzungen:** Zauberfokus (Nekromantie), Fähigkeit zum Wirken von Tote beleben oder Untote befehligen.

**Vorteil:** Wenn du *Tote beleben* wirkst oder das Talent Untote befehligen nutzt, gilt deine effektive Stufe zum Berechnen der Anzahl der Trefferwürfel, die du beleben kannst, um 4 höher. Wenn du *Untote befehligen* wirkst, wird die Wirkungsdauer verdoppelt.

### Mondlichtbeschwörung

Deine herbeigezauberten Diener sind mit der Kraft des Mondes gestärkt.

**Voraussetzungen:** Zauberfokus (Beschwörung), Fähigkeit zum Wirken von *Verbündeten der Natur herbeizaubern*.

**Vorteil:** Von dir herbeigezauberte Kreaturen strahlen Licht ab wie der Zauber *Licht*. Sie sind immun gegen Verwirrung- und Schlafeffekte und ihre natürlichen Waffen werden in Bezug zur Überwindung von Schadensreduzierung als Silber behandelt.

### Monsterkunde ausnutzen

Du kannst dein Wissen über die Schwächen einer Kreatur nutzen, um es gnadenlos anzugreifen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal *Monsterkunde*, Grund-Angriffsbonus +11.

**Vorteil:** Einmal am Tag erhältst du, nachdem du erfolgreich alle Fähigkeiten und Schwächen einer Kreatur mit einem Wurf auf die passende Wissensfertigkeit festgestellt hast, für eine Minute einen Bonus von +2 auf deine Angriffs- und Schadenswürfe gegen diese Kreatur. Solltest du die Fähigkeiten und Schwächen mehrerer Kreaturen identifizieren, musst du eine davon als Ziel dieses Effektes auswählen.

### Mystisches Durchqueren

Verzauberte Vegetation hält dich nicht auf.

**Voraussetzungen:** GE 15, Behände Bewegung, Klassenmerkmal *Unterholz durchqueren*.

**Vorteil:** Du kannst dich mit voller Bewegungsrate selbst durch Dornenbüsche, Gestrüpp, Unterholz und überwucherte Bereiche bewegen, die verzaubert oder magisch manipuliert wurden, um Bewegungen zu behindern. Dies gilt selbst dann, wenn diese Bereiche normalerweise Reisende verstricken würden.

**Normal:** *Unterholz durchqueren* findet keine Anwendung bei Dornenbüschen, Gestrüpp, Unterholz und überwucherten Bereichen, die verzaubert oder magisch manipuliert wurden.

### Opfergang des Tumorvertrauten

Dein Tumorvertrauter tut alles erdenkliche, um dein Leben zu schützen.

**Voraussetzungen:** Entdeckung *Tumorvertrauter*.

**Vorteil:** Wenn dein Tumorvertrauter mit dir verbunden ist und du durch Schaden im Kampf (durch eine Waffe oder einen anderen Schlag, nicht aber durch einen Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit) auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden würdest, wirft der Vertraute sich mit einer

Augenblicklichen Aktion in die Schlagbahn. Sollte ihm ein Reflexwurf gegen einen SG in Höhe des zugefügten Schadens gelingen, erleidet er stattdessen den vollen Schaden dieses Angriffs, ansonsten nur den halben Schaden. Der Vertraute muss den Angriff kommen sehen und im Stande sein, darauf zu reagieren, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Der Einsatz dieses Opfergangs ist nur 1 Mal täglich möglich. Sollte ihm sein GE-Bonus auf die RK verweigert werden, kann er diese Fähigkeit nicht nutzen. Ohne das Talent *Opfergang des Tumorvertrauten* steht dem Vertrauten kein Reflexwurf zu, mit dem er den Angriffsschaden halbieren kann. Deshalb ist seine Fähigkeit *Verbessertes Entrinnen* in diesem Fall nicht anwendbar.

### Präparator der Ebenen

Du weißt, wie du neben gewöhnlichen Tieren auch extraplanare Monster konservieren und wiedererwecken kannst.

**Voraussetzungen:** Archetyp *Präparator* (Alchemist).

**Vorteil:** Für jeden Extrakt von *Verbündeten der Natur herbeizaubern*, den du kennst, erlernst du auch den gradentsprechenden Extrakt für *Monster herbeizaubern*. Solltest du später andere *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Extrakte erlernen, erlernst du automatisch die gradentsprechenden Extrakte für *Monster herbeizaubern*.

### Prophetische Visionen

Deine Mystikerkräfte erlauben dir einen Blick in die Zukunft.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal *Mysterium*.

**Vorteil:** Einmal täglich kannst du dich in eine tiefe Trance versetzen, um eine Vision der Zukunft zu erhalten. Die Trance dauert 10 Minuten lang an. Während dieser Zeit kannst du keine anderen Aktionen ausführen. Solltest du gestört werden, musst du von vorn beginnen. Wenn du aus der Trance erwachst, weißt du mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%, ob eine bestimmte Aktion in der unmittelbaren Zukunft ein gutes oder ein schlechtes Ergebnis bringen wird (wie beim Zauber *Vorahnung*).

### Querschläger mit Flächenwirkung

Selbst wenn deine Wurfaffen mit Flächenwirkung ihr Ziel verfehlen, sind sie noch sehr gefährlich.

**Voraussetzungen:** GE 13, *Improvisierter Fernkampf*.

**Vorteil:** Dieses Talent findet dann Anwendung, wenn deine Waffe mit Flächenwirkung ihr Ziel verfehlt und der folgende Wurf ergibt, dass sie in einem Feld landet, das von einer Kreatur besetzt wird (vgl. *PF GRW*, S. 202). In diesem Fall kannst du einen Angriffswurf mit einem Malus von -5 durchführen, als hättest du die Waffe mit Flächenwirkung auf diese Kreatur geschleudert. Bei einem erfolgreichen Angriffswurf trifft die Waffe und die Kreatur erleidet den vollen Schaden statt des Flächenschadens. Benachbarte Felder zu dieser Kreatur erhalten wie gewöhnlich Flächenschaden.

**Normal:** Eine Wurfaffe mit Flächenwirkung, die ihr Ziel verfehlt, verursacht Flächenschaden auf dem Feld, in dem sie landet, sowie auf den benachbarten Feldern.

### Rasche Tierempathie

Deine empathische Einstimmung auf die Natur hilft dir, rasch mit den wilden Geist der Tiere Kontakt zu erhalten.

**Voraussetzungen:** Mit Tieren Umgehen 5 Ränge, Klassenmerkmal *Tierempathie*.

**Vorteil:** Du kannst *Tierempathie* mit einer Standard-Aktion einsetzen.

**Normal:** Tierempathie erfordert eine Minute.

## Reiner Glaube

Du bist nicht nur wie die meisten Paladine immun gegen Krankheiten, sondern zudem noch sehr widerstandsfähig gegen Gifte.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Göttliche Gesundheit.

**Vorteil:** Du erhältst einen Heiligen Bonus von +4 auf deine Rettungswürfe gegen Gift.

## Reliquien herstellen (Waffen und Schilde)

Deine magischen Schöpfungen sind von göttlicher Macht erfüllt.

**Voraussetzungen:** Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Fähigkeit zum Wirken von Entweihen oder Weißen.

**Vorteil:** Wenn du eine magische Waffe, eine magische Rüstung oder einen magischen Schild herstellst, kannst du während des Herstellungsprozesses ein Mal *Weißen* oder *Entweihen* wirken. Dies erhöht den Marktpreis des Gegenstandes um 250 GM. Der Gegenstand wird zu einer Reliquie und kann als Heiliges (oder Unheiliges) Symbol deiner Gottheit und als Göttlicher Fokus genutzt werden. Solltest du *Weißen* oder *Entweihen* wirken, gilt deine Reliquie als dauerhafter Anker dieses Zaubers, solange sie im Wirkungsgebiet des Zaubers verbleibt.

## Schmerzhafter Anker

Böse Externare erleiden Schaden, wenn sie versuchen, andere Ebenen zu erreichen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Aura des Ankers.

**Vorteil:** Wenn ein böser Externar innerhalb deiner Aura des Ankers Herbeirufung, Herbeizauberung, einen Teleportationseffekt oder irgendeine andere Fähigkeit einsetzt, die Kreaturen körperlich von einer anderen Ebene oder auf eine andere Ebene transportiert (beispielsweise *Ätherische Gestalten* oder *Flimmern*), erleidet dieser Schaden in Höhe von  $4W8 +$  deinem CH-Modifikator. Dieser Schaden entstammt heiliger Macht und unterliegt keiner Schadensreduzierung, Energieimmunität oder Energieresistenz.

## Schnelle Tiergestalt

Du opferst Macht, um schneller die Gestalt wechseln zu können.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Tiergestalt, ZS 8+.

**Vorteil:** Du kannst deine Tiergestalt mit einer Bewegungsaktion oder einer Schnellen Aktion annehmen. Dir stehen allerdings nur die Tiergestalten eines zwei Stufen niedrigeren Druiden zu, wenn du eine Bewegungsaktion dafür aufwendest bzw. eines vier Stufen niedrigeren Druiden bei Einsatz einer Schnellen Aktion.

## Schnelles Energie-fokussieren

Deine göttlichen Energien fließen mit hoher Geschwindigkeit.

**Voraussetzungen:** Wissen (Religion) 5 Ränge, Klassenmerkmal Energie fokussieren.

**Vorteil:** Du kannst mit einer Bewegungsaktion Energie fokussieren, indem du zwei deiner täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit aufwendest.

## Sinnesverbindung

Wenn du und dein Eidolon sich die Sinne teilen, ermöglicht euch euer vereinter Verstand unglaubliche Beobachtungsfähigkeiten.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Sinnesband.

**Vorteil:** Wenn du die Sinne deines Eidolons teilst, erhältst du einen Kompetenzbonus von +4 auf deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Dies wirkt so lange, wie das Sinnesband anhält.

## Skelettbeschwörer

Die wandelnden Toten folgen deinem Ruf.

**Voraussetzungen:** Zauberfokus (Nekromantie), Fähigkeit zum Wirken von *Monster herbeizaubern*.

**Vorteil:** Füge „Menschliches Skelett“ der Liste der Kreaturen hinzu, die du mit *Monster herbeizaubern I* herbeizaubern kannst, sowie „Menschlicher Skelettstreiter“ der Liste der Kreaturen bei *Monster herbeizaubern III*.

Einmal am Tag kannst du, wenn du *Monster herbeizaubern* wirkst, die Skelettversion einer der Kreaturen auf der Liste des Zaubers herbeizaubern (nutze die Schablone Skelett, um dieses Monster zu erschaffen).

## Sonnenlicht herbeizaubern

Deine herbeigezauberten Diener strahlen mit der Macht der Sonne.

**Voraussetzungen:** Zauberfokus (Beschwörung), Fähigkeit zum Wirken von *Verbündeten der Natur herbeizaubern*.

**Vorteil:** Deine herbeigezauberten Kreaturen geben Licht ab wie der Zauber *Licht*. Sie sind immun gegen Blindheits- und Blendeffekte und ihre natürlichen Waffen gelten als Magisch hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung.

## Späte Einsicht

Rückblickend erkennst du eine Lüge, wo du vorher die Wahrheit angenommen hast.

**Voraussetzung:** Klassenmerkmal Lügen entdecken.

**Vorteil:** Einmal täglich kannst du mit einer Freien Aktion über eine einzelne Aussage nachdenken, die du während des letzten Tages gehört hast, und feststellen, ob es eine Lüge war. Dies funktioniert wie *Lügen entdecken*, betrifft aber statt einer Kreatur eine einzelne Aussage, die eine Kreatur gemacht hat.

Sollte beispielsweise der König gesagt haben: „Meine Tochter befindet sich im Kerker des Monsters“, ehe du aufgebrochen bist, um sie zu suchen, kannst du dieses Talent nutzen, um festzustellen, ob der König dich wissentlich und willentlich angelogen hat, als er dies äußerte.

## Spontaner Metafokus

Du kannst durch Konzentration einen deiner bekannten Zauber mit metamagischen Talenten kombinieren.

**Voraussetzungen:** CH 13, ein Metamagisches Talent, fähig seine Zauber spontan wirken zu können.

**Vorteil:** Wähle einen Zauber, den du spontan wirken kannst. Wenn du ihn mit metamagischen Talenten kombinierst, kannst du ihn mit dem normalen Zeitaufwand wirken statt mit einem erhöhten Zeitaufwand.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; du wählst jedes Mal einen neuen Zauber aus, den du spontan wirken kannst, und auf den das Talent Anwendung findet.

## Sprechen in Tiergestalt

Du sprichst mit der Zunge der Menschen und Tiere.

**Voraussetzungen:** DRU 6+, Klassenmerkmal Tiergestalt.

**Vorteil:** Wenn du eine Tiergestalt annimmst, in der du nicht sprechen kannst (bspw. die eines Tieres), kannst du ganz normal in jeder dir bekannten Sprache sprechen. Dies erlaubt dir, Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken, Befehls Worte zu sprechen und zauberwirkende sowie zauberauslösende Gegenstände zu nutzen. Dies gewährt dir jedoch nicht die Fähigkeit, Zauber zu wirken, die Gestik erfordern, solange du nicht auch das Talent In Tiergestalt zaubern besitzt, oder Zauber zu wirken, deren Materialkomponenten mit deiner Gestalt verschmolzen sind.

Wenn du Tiergestalt nutzt, um die Gestalt eines Tieres anzunehmen, kannst du *Mit Tieren sprechen* einsetzen, um mit Tieren der Art deiner angenommenen Gestalt zu kommunizieren. Dies ist eine Zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Druidenstufe; du kannst sie täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Druiden einsetzen, diese Minuten müssen nicht aufeinander folgend sein, werden aber in Einheiten von jeweils einer Minute abgerechnet.

## Stimme der Sybille

Deine Stimme ist merkwürdig überzeugend.

**Voraussetzungen:** CH 15.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle deine Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Auftreten (Redekunst). Solltest du 10 oder mehr Ränge in einer dieser Fertigkeiten besitzen, steigt dieser Bonus auf +3. Du erhältst diese Boni nicht, wenn du deine Stimme nicht benutzt (bspw. wenn du Bluffen einsetzt, um im Kampf eine Finte auszuführen).

## Strahlender Sturmangriff

Während du einen Sturmangriff ausführst, treibt dich die Macht deines Glaubens voran.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Handauflegen.

**Vorteil:** Wenn du bei einem Sturmangriff triffst, kannst du alle deine Anwendungen von Handauflegen verbrauchen, um zusätzliche Schaden in Höhe von 1W6 pro Anwendung von Handauflegen + deinem CH-Modifikator verursachen. Dieser Schaden entstammt heiliger Macht und unterliegt keiner Schadensreduzierung, Energieimmunität oder Energieresistenz.

## Sündenseher

Im Gegensatz zu anderen, die einen Eid gegen Untote (siehe Seite 86) geleistet haben, vernebelt deine Beschäftigung mit dem Untod nicht deinen Blick auf Gut und Böse.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Untote entdecken (Paladin).

**Vorteil:** Du erhältst das Klassenmerkmal *Böses entdecken*. Du kannst dieses oder das Klassenmerkmal *Untote entdecken* nutzen, aber nicht beides gleichzeitig.

## Sternenlicht herbeizaubern

Deine herbeigezauberten Diener huschen durch die Schatten der Nacht.

**Voraussetzungen:** Zauberfokus (Beschwörung), Fähigkeit zum Wirken von *Verbündeten der Natur herbeizaubern*.

**Vorteil:** Deine herbeigezauberten Kreaturen erhalten das Talent Blind kämpfen, einen Bonus von +5 auf ihre

Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung in schwachem Licht oder Dunkelheit und ihre natürlichen Waffen gelten als Kaltes Eisen hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung.

## Tiergestaltfokus

Deine Fähigkeit zur Tiergestalt übertrifft sogar noch deinen druidischen Glauben.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Tiergestalt, Wissen (Natur) 5 Ränge.

**Vorteil:** Solltest du ein Druiden mit einer Klassenkombination sein, wird deine effektive Druidenstufe zur Bestimmung deiner Tiergestalt behandelt, als wäre sie 4 Stufen höher. Jedoch maximal in Höhe deiner Charakterstufe.

**Speziell:** Dieses Talent hat keine Auswirkungen, wenn du kein Druiden mit einer Klassenkombination bist.

## Thanatopischer Zauber [Metamagie]

Deine Zauber können Schutzzauber gegen negative Energie durchdringen und sogar auf untote Ziele wirken.

**Voraussetzungen:** Wissen (Religion) 6 Ränge, Zauberfokus (Nekromantie).

**Vorteil:** Ein Thanatopischer Zauber durchdringt Verteidigungen und Immunitäten, die vor Todeseffekten, negativen Stufen und Lebenskraftentzug schützen, und wirken auf das Ziel, als gäbe es die schützende Barriere nicht.

Beispielsweise könntest du einen Todeszauber Vampirgriff oder Schwächen auf ein Ziel unter dem Effekt von *Todesschutz* wirken und das Ziel würde die normalen Effekte des Zaubers erleiden. Rettungswürfe und Zauberresistenz (sofern möglich) finden jedoch immer noch Anwendung.

Untote sind empfindlich gegenüber Zaubern, die durch dieses Talent verstärkt werden, da die negative Energie des Zaubers für sie schädlich ist. Ein Thanatopischer Zauber, der eine lebende Kreatur töten würde (z.B. indem sie so viele negative Stufen erhält wie sie Trefferwürfel besitzt), zerstört auch einen Untoten (Untote wie Geister, Leichname und Vampire könnten sich jedoch normal wieder neu manifestieren). Untote, die durch einen Thanatopischen Zauber negative Stufen erhalten haben, gelingt nach 24 Stunden automatisch ihr Rettungswurf zum Entfernen der negativen Stufen.

Ein Thanatopischer Zauber belegt einen Zauberplatz, der 2 Grade höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

**Normal:** Verteidigungen wie *Todesschutz* verhindern Todeseffekte, negative Stufen und Lebenskraftentzug. Untote sind gegen diese Angriffe immun.

## Theurgie

Du kannst die Macht der arkanen und der göttlichen Magie miteinander verschmelzen.

**Voraussetzungen:** WE 13, IN oder CH 13, Fähigkeit zum Wirken arkanen Zauber des 1. Grades, Fähigkeit zum Wirken göttlicher Zauber des 1. Grades.

**Vorteil:** Du kannst die Macht deiner göttlichen Zauber mit arkaner Energie stärken und anders herum.

Wenn du einen göttlichen Zauber wirkst, kannst du einen arkanen Zauberplatz oder vorbereiteten arkanen Zauber desselben oder höheren Grades mit einer Schnellen Aktion opfern. Die ZS des göttlichen Zaubers steigt um +1.

Wenn du einen arkanen Zauber wirkst, kannst du einen göttlichen Zauberplatz oder vorbereiteten göttlichen Zauber desselben oder höheren Grades mit einer Schnellen Aktion opfern. Der halbe durch einen arkanen Zauber verursachte Schaden wird zu heiligem Schaden (sofern du positive

Energie fokussieren kannst) oder zu unheiligem Schaden (sofern du negative Energie fokussieren kannst).

## Threnodischer Zauber [Metamagie]

Du kannst geistesbeeinflussende Magie mit nekromantischer Macht verbinden, um Untote zu kontrollieren.

**Voraussetzungen:** Wissen (Religion) 6 Ränge, Zauberkern (Nekromantie).

**Vorteil:** Dieses Talent wirkt nur auf geistesbeeinflussende Zauber.

Ein Threnodischer Zauber wirkt auf untote Kreaturen (und selbst gegen geistlose Untote), als wären sie gegen geistesbeeinflussende Zauber nicht immun, hat aber keinen Effekt auf lebende Kreaturen. Ein Threnodischer Zauber belegt einen Zauberplatz, der 2 Grade höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

**Normal:** Untote sind immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

## Tod verweigern

Dein Ki ist so stark, dass du dem Tod von der Schippe springen kannst.

**Voraussetzungen:** Ki-Vorrat, Ausdauer.

**Vorteil:** Misslingt dir dein Konstitutionswurf zur Stabilisierung, so verlierst du keinen Trefferpunkt, solange du über 1 Ki-Punkt in deinem Ki-Vorrat verfügst. Wenn dir der Stabilisierungswurf gelingt, so kannst du 1 Ki-Punkt aufwenden, um 1W6 Trefferpunkte zu heilen. Wenn du beim Stabilisierungswurf eine natürliche 20 würfelst, so kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um sogar 2W6 Trefferpunkte zu heilen.

## Überragendes Herbeizaubern

Du kannst mehr Kreaturen herbeizaubern.

**Voraussetzungen:** Verstärkte Herbeizauberung, ZS 3+.

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn du einen Herbeizauberungszauber wirkst, der mehr als eine Kreatur herbeizaubert, addiere +1 zur Gesamtanzahl der herbeigezauberten Kreaturen.

## Ungebilligte Wahrnehmung

Du kannst mehr als nur Böses wahrnehmen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Böses entdecken.

**Vorteil:** Mit einer Schnellen Aktion kannst du die Klarheit nutzen, welche dir deine Fähigkeit *Böses entdecken* verleiht, um deine Wahrnehmung anderer Dinge zu verbessern. Dies verleiht dir für eine Runde einen Heiligen Bonus von +10 auf deine Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung. Dies verbraucht deine Anwendungen der Fähigkeit *Böses entdecken* für die nächsten 24 Stunden.

## Ungebilligtes Wissen

Du hast verbotene Texte gelesen und verfügst nun über mächtige, aber verachtete Magie.

**Voraussetzungen:** IN 13, Fähigkeit zum Wirken von Paladinzubern des 1. Grades.

**Vorteil:** Wähle jeweils einen Zauber des 1., 2., 3. und 4. Grades von der Zauberliste des Barden, Inquisitors, Klerikers oder Mystikers. Füge diese Zauber deiner Liste an Paladinzubern auf den entsprechenden Graden hinzu. Die Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

## Verärgern

Du bist begabt darin, andere Kreaturen durch bissige Bemerkungen oder mit verletzenden Worten auf dich wütend zu machen.

**Vorteil:** Du kannst um Kreaturen feindselig reagieren zu lassen, Fertigkeitwürfe auf Diplomatie und Einschüchtern einsetzen. Egal welche Fertigkeit du nutzt, erfordert das Verärgern einer Kreatur eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert; der SG beträgt 10 + die TW des Zieles + WE-Modifikator des Zieles. Du kannst diesen Wurf nicht gegen eine Kreatur einsetzen, die dich nicht versteht oder über einen Intelligenzwert von 3 oder niedriger verfügt. Ehe du diesen Fertigkeitwurf ausführst, kannst du zusätzlich als Schnelle Aktion einen Fertigkeitwurf auf Motiv erkennen gegen SG 20 ausführen, um bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Verständnisbonus auf den darauffolgenden Wurf auf Diplomatie oder Einschüchtern in Höhe deines CH-Bonus zu erhalten. Die Vorteile, die du für den Einsatz einer der beiden Fertigkeiten erhältst, hängen von der jeweiligen Fertigkeit ab. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

**Diplomatie:** Du verwirrst deinen Gegner. Für die nächste Minute erhält er einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe gegen Gegner (dich ausgenommen). Zusätzlich erhält er auf alle Zauber, die nicht gegen dich gerichtet sind oder dich nicht im Wirkungsbereich haben, eine Patzerwahrscheinlichkeit von 10%.

**Einschüchtern:** Die Kreatur verfällt in Raserei. Während ihres nächsten Zuges muss sie versuchen, dich im Nah- oder Fernkampf anzugreifen, mit einem Zauber direkt zu attackieren oder mit einem Flächenzauber zu treffen. Der Effekt endet, falls die Kreatur dich nicht verletzen kann oder bei dem Versuch dies zu tun, Schaden erleidet (z.B. wenn sich zwischen euch eine Schlucht oder eine *Feuerwand* befinden sollte). Sollte die Kreatur dich während ihres Zuges nicht verletzen können, kannst du den Wurf mit einer Augenblicklichen Aktion wiederholen, und dadurch den Effekt einmalig für 1 Runde verlängern. Der Effekt endet, sobald die Kreatur einen Angriff gegen dich ausführt. Sobald du eine Kreatur zum Ziel dieser Fähigkeit gemacht hast, ist sie einen Tag lang gegen diese Fähigkeit von dir immun.

## Verbesserte Jagdfalle

Deine Jagdfallen sind schwer ausfindig zu machen und man kann ihnen nicht so einfach ausweichen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Jagdfalle, WAL 5.

**Vorteil:** Addiere +1 auf den SG aller Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten, die dafür benötigt werden, von dir mit dem Klassenmerkmal Jagdfalle erstellte Fallen zu finden und zu entschärfen. Addiere außerdem +1 auf den SG aller Rettungswürfe gegen die Effekte der Fallen, die du mit dem Klassenmerkmal Jagdfalle herstellst.

## Verbesserte Monsterkunde

Du bist wie besessen von den Fähigkeiten und Schwächen von Monstern.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Monsterkunde.

**Vorteil:** Du erhältst einen Heiligen Bonus auf alle Fertigkeitwürfe zum Identifizieren der Fähigkeiten und Schwächen von Kreaturen. Die Höhe des Bonus beträgt die Hälfte deiner Klassenstufen, die dir das Klassenmerkmal Monsterkunde verleihen.

### Verbessertes Magisches Erbe

Die Macht deiner entdeckten Blutlinie wächst in dir.

**Voraussetzungen:** CH 15, Magisches Erbe, Charakterstufe 11+.

**Vorteil:** Du erhältst entweder die Blutlinienfähigkeit der 3. oder der 9. Stufe (deine Wahl) von der Blutlinie, welche du beim Talent Magisches Erbe ausgewählt hast. Behandle für diese Fähigkeit deine Charakterstufe -2 als deine effektive Stufe als Hexenmeister. Du erhältst keine der anderen Blutlinienfähigkeiten.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Seine Effekte sind nicht kumulativ; du erhältst jedes Mal eine andere Blutlinienfähigkeit, die für deine Blutlinie auf der 3. oder 9. Stufe verfügbar ist.

### Verblüffende Konzentration

Du kannst dich beim Zaubern in einen Zustand höchster Konzentration versetzen, der es dir ermöglicht, Ablenkungen, Schaden, Wettereffekte und selbst die Effekte anderer Zauber abzuschütteln.

**Voraussetzungen:** Im Kampf zaubern.

**Vorteil:** Du musst keine Konzentrationswürfe machen, wenn du von heftigen oder gewaltsamen Bewegungen oder heftigem Wetter betroffen bist. Zusätzlich erhältst du einen Bonus von +2 auf alle anderen Konzentrationswürfe.

### Verblüffende Wachsamkeit

Deine Forschungen im Arkanen und im Wesen der Realität haben dir verbesserte Sinneswahrnehmungen verliehen.

**Voraussetzungen:** Wachsamkeit.

**Vorteil:** Dieses Talent gewährt dir einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Motiv erkennen. Du erhältst ferner einen Bonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen Schlaf und Bezauberungseffekte.

### Verständiger Blick

Bei persönlicher Interaktion bemerkst du, was anderen entgeht. Es ist schwer, etwas vor dir zu verheimlichen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Durchdringender Blick, Motiv erkennen 5 Ränge.

**Vorteil:** Wann immer du einen Fertigkeitwurf auf Motiv erkennen gegen einen Fertigkeitwurf auf Bluffen ausführst, kannst du zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

### Vertrautenevolution

Dein Vertrauter ist anders als andere seiner Art.

**Voraussetzungen:** IN 13, CH 13, Klassenmerkmal Vertrauter.

**Vorteil:** Wähle eine Evolution von der Liste des Paktmagiers von den Evolutionen aus, die einen Evolutionspunkt kosten. Dein Vertrauter besitzt von nun an diese Evolution. Der Vertraute unterliegt allen Einschränkungen dieser Evolution, d.h. wenn dein Vertrauter von der Evolution Reittier profitieren möchte, kann es sich nur um Vertraute mit Flügeln handeln, welche die Evolution Flügelschlag erhalten. Solltest du einen neuen Vertrauten erhalten, verliert dein alter Vertrauter alle Evolutionen und du kannst eine neue Evolution mit Kosten von 1 Evolutionspunkt für deinen neuen Vertrauten auswählen.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind kumulativ, so dass dein Vertrauter jedes Mal eine neue Evolution aus den Evolutionen mit 1 Evolutionspunkt erhält.

### Verweilendes Eidolon

Die Verbindung zu deinem Eidolon ist so stark, dass es noch für kurze Zeit bei dir bleibt, wenn du bewusstlos oder getötet wirst.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Eidolon.

**Vorteil:** Solltest du einschlafen, bewusstlos sein oder getötet werden, bleibt dein Eidolon für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Paktmagier bei dir, ehe es verbannt wird. Solltest du in dieser Zeit dein Bewusstsein wiedererlangen, wird dein Eidolon nicht verbannt.

**Normal:** Ein Eidolon wird sofort verbannt, wenn sein Paktmagier bewusstlos wird, einschläft oder stirbt.

### Verzweigte Hexerei

Du kann den Effekt einer deiner gezielten Hexereien aufteilen und eine weitere Kreatur betreffen, die du siehst.

**Voraussetzungen:** HEX 10+.

**Vorteil:** Wenn du eine deiner Hexereien (keine Mächtige oder Hohe Hexerei) einsetzt, die eine einzelne Kreatur zum Ziel hat, kannst du zusätzlich eine weitere Kreatur auswählen, die maximal 9 m vom ersten Ziel entfernt sein darf. Diese Kreatur wird ebenfalls von der Hexerei betroffen.

### Verzweigte mächtige Hexerei

Du kann den Effekt einer deiner gezielten Hexereien aufteilen und eine weitere Kreatur betreffen, die du siehst.

**Voraussetzungen:** Verzweigte Hexerei, HEX 18+.

**Vorteil:** Wenn du eine deiner Mächtigen Hexereien (keine Hohe Hexerei) einsetzt, die eine einzelne Kreatur zum Ziel hat, kannst du zusätzlich eine weitere Kreatur auswählen, die maximal 9 m vom ersten Ziel entfernt sein darf. Diese Kreatur wird ebenfalls von der Hexerei betroffen.

### Vielseitiges Energie-fokussieren

Du kannst wählen, positive oder negative Energie zu fokussieren.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Energie fokussieren, Nekromant oder Kleriker neutraler Gesinnung (siehe unten).

**Vorteil:** Wenn du Energie fokussierst, kannst du wählen, negative oder positive Energie zu fokussieren, als wäre deine effektive Klerikerstufe um 2 niedriger. Dieses Talent gilt nicht als erbrachte Bedingung für andere Talente und Fähigkeiten, welche voraussetzen, dass du Positive Energie oder Negative Energie fokussieren kannst (bspw. die Talente Untote befehligen und Untote vertreiben).

**Hinweis:** Dieses Talent steht nur Nekromanten, Klerikern, die neutrale Gottheiten verehren und neutralen Klerikern, die keine Gottheit verehren, offen. Es muss sich um Charaktere handeln, welche das Klassenmerkmal Energie fokussieren besitzen und diese müssen auf der 1. Stufe die Wahl treffen, ob sie positive oder negative Energie fokussieren. Kleriker, deren Gesinnung oder Gottheit diese Wahl für sie treffen, können dieses Talent nicht wählen.

### Vorgetäuschter Zauber

Du kennst die Gesetze des Zauberduels und hast gelernt, im Kampf mit anderen Zauberkundigen die wahre Natur deiner Zauber so lange wie möglich zu verbergen.

**Voraussetzungen:** Bluffen 5 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge.

**Vorteil:** Sollte ein anderer Zauberkundiger versuchen, deine Zauber mit Gegenzaubern aufzuheben, liegt der SG für den Wurf auf Zauberkunde zur Identifizierung deines Zaubers um +4 höher.

Da du gelernt hast, die wiedererkennbaren Elemente deiner Zauber zu maskieren, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Zauberkunde, um einen Zauber eines Gegners zu identifizieren und ihn mittels eines Gegenzaubers aufzuheben, sofern es sich um einen Zauber handelt, den du kennst oder der sich in deinem Zauberbuch befindet.

### Wachsames Eidolon

Dein Eidolon ist sehr aufmerksam und seine Verbindung zu dir erhöht deine eigene Wachsamkeit.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Eidolon.

**Vorteil:** Wenn dein Eidolon sich in deiner Reichweite befindet, erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Solltest du 10 oder mehr Ränge in Wahrnehmung besitzen, steigt dieser Bonus auf +8. Dies gilt nicht, wenn dein Eidolon hilflos oder bewusstlos sein sollte.

### Widerhallender Zauber [Metamagie]

Du hast gelernt, wie du einen Teil der Wirkfähigkeit eines Zaubers zurückhalten kannst.

**Vorteil:** Wenn du einen Widerhallenden Zauber wirkst, verschwindet er nicht vollständig aus deiner Erinnerung, so dass du ihn an diesem Tag noch einmal wirken kannst. Widerhallende Zauber werden nicht von Effekten betroffen, welche es dir erlauben, bereits gesprochene Zauber erneut zu lernen oder zu wirken. Solltest du Zauber vorbereiten, musst du diese zweite Anwendung nicht in einem anderen Zauberplatz vorbereiten. Solltest du Zauber spontan wirken, benötigt diese zweite Anwendung keinen weiteren verfügbaren Zauberplatz. Ein Widerhallender Zauber belegt einen Zauberplatz, der drei Grade höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

### Heilendes Wort

Mit derselben göttlichen Energie, die du zum Hand auflegen nutzt, kannst du andere auf Entfernung heilen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Handauflegen.

**Vorteil:** Du kannst Handauflegen nutzen, um eine Kreatur mit einer Standard-Aktion zu heilen, die bis zu 9 m entfernt ist. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du musst imstande sein zu sprechen und eine Hand frei haben, um diese Fähigkeit einsetzen zu können. Das Ziel heilt nur die Hälfte der Trefferpunkte, die es im Falle einer Berührung erhalten hätte, erhält aber ansonsten alle Vorteile deiner Gnade wie gewöhnlich.

### Wunderkind

Du besitzt eine Begabung für Künste, Berufe und die Aneignung von Wissen.

**Vorteil:** Wähle zwei Fertigkeiten aus den Kategorien Auftreten, Beruf oder Handwerk in beliebiger Kombination (z.B. zwei Handwerksfertigkeiten oder eine Handwerksfertigkeit und eine Berufsfertigkeit usw.). Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe für diese Fertigkeiten. Solltest du in einer dieser Fertigkeiten 10 oder mehr Ränge besitzen, steigt der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ; du wählst jedes Mal zwei neue Fertigkeiten.

### Zauberlied

Du lässt die Macht deines Auftritts und deiner Zauberei verschmelzen.

**Voraussetzungen:** CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 1. Grades.

**Vorteil:** Du kannst deinen Bardenauftritt und deine Fähigkeit zum Wirken von Zaubern auf zwei Arten miteinander kombinieren:

Erstens kannst du das Wirken eines Bardenzaubers durch einen Auftritt verbergen. Mit einer Schnellen Aktion kannst du den Zeitaufwand eines Zaubers mit einem Wurf auf Auftreten kombinieren. Beobachtern muss ein Wurf auf Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen deinen Wurf auf Auftreten gelingen, um zu erkennen, dass du zugleich einen Zauber wirkst. Dies verbraucht unabhängig vom Zeitaufwand eine Anwendung deines Bardenauftritts.

Zweitens kannst du mit einer Bewegungsaktion eine Runde Bardenauftritt nutzen, um einen Bardenzauber mit der Wirkungsdauer Konzentration aufrechtzuerhalten. Du kannst einen anderen Zauber in derselben Runde wirken, in der du Bardemusik zur Aufrechterhaltung deiner Konzentration einsetzt; solltest du den Bardenauftritt beenden, endet auch die Konzentration auf den aufrechterhaltenen Zauber, da dieser Teil des Bardenauftritts ist.

### Zauberspezialisierung

Wähle einen Zauber. Du wirkst diesen Zauber mit größerer Macht.

**Voraussetzungen:** IN 13, Zauberkonzentration.

**Vorteil:** Wähle einen Zauber aus einer Schule, für welche du das Talent Zauberkonzentration besitzt. Deine effektive Zauberstufe ist hinsichtlich aller stufenabhängigen Effekte des Zaubers um 2 höher. Jedes Mal, wenn du eine gerade Stufe in der zauberkundigen Klasse erreichst, von deren Liste zu deinen Zaubern gewählt hast, kannst du einen neuen Zauber auswählen, der den bisherigen ersetzt und zu deinem spezialisierten Zauber wird.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent wiederholt wählen. Seine Effekte sind nicht kumulativ; das Talent gilt jedes Mal für einen anderen Zauber.

### Zu-Fall-bringender Stab [Kampf]

Du kannst mit deinem Kampfstab Gegner zu Fall bringen.

**Voraussetzungen:** IN 13, Defensiver Kampf, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Kampfstab), Grund-Angriffsbonus +6.

**Vorteil:** Du behandelst Kampfstäbe, als hätten sie die besondere Eigenschaft Zu-Fall-bringen.

**Speziell:** Solltest du ein Kampfmagus mit dem Archetyp Stabmagus sein, kannst du Zauberschlag jeder Zeit beim Kampfmanöver Zu-Fall-bringen einsetzen, bei dem du den Kampfstab verwendest.

### Zu-Fall-bringender Zauber [Metamagie]

Deine Energiezauber werfen betroffene Kreaturen zu Boden.

**Vorteil:** Die Kraft deiner Energiezauber ist stark genug, um das Ziel zu Boden zu werfen. Sollte ein Ziel Schaden erleiden, ihm sein Rettungswurf nicht gelingen

oder durch deinen Energiezauber bewegt werden, versuche das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen, indem du deine Zauberstufe + den Modifikators des für dich erforderlichen Attributs zum Zaubern als Kampfmanöverbonus verwendest (WE bei Klerikern, IN bei Magiern, usw.). Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte der Wurf scheitern, kann das Ziel nicht versuchen, dich oder den Energieeffekt im Gegenzug zu Fall zu bringen.

Ein Zu Fall bringender Zauber belegt einen Zauberplatz, der einen Grad höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

### Zu-Fall-bringendes Wirbeln [Kampf]

Du kannst alle benachbarten Gegner mit einem Kampfstab zu Fall bringen.

**Voraussetzungen:** IN13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Zu-Fall-bringender Stab, Waffenfokus (Kampfstab), Waffenspezialisierung (Kampfstab), Grund-Angriffsbonus +12.

**Vorteil:** Mit einer Vollen Aktion kannst du, wenn du einen Kampfstab mit beiden Händen führst, gegen jeden benachbarten Gegner das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen ausführen.

**Speziell:** Solltest du ein Kampfmagus mit dem Archetyp Stabmagus sein, kannst du Zauberschlag jeder Zeit beim Kampfmanöver Zu-Fall-bringen einsetzen, bei dem du den Kampfstab verwendest.

### Zusätzliche Evolution

Dein Eidolon verfügt über mehr Evolutionen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Eidolon.

**Vorteil:** Der Evolutionsvorrat deines Eidolons steigt um +1.

**Speziell:** Diese Evolution kann ein Mal auf der 1. Stufe, und dann jeweils auf der 5., 10., 15. und 20. Stufe erneut gewählt werden.

### Zusätzliche Jagdfalle

Du kannst häufiger Jagdfallen einsetzen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Jagdfalle.

**Vorteile:** Du kannst zwei zusätzliche Jagdfallen am Tag stellen.

### Zusätzlicher Arkaner Vorrat

Du hast gelernt, mehr Punkte aus deinem Arkanen Vorrat zu ziehen.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Arkaner Vorrat.

**Vorteil:** Deine Arkane Reverse wächst um 2.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind kumulativ, d.h. dein Arkaner Vorrat wächst jedes Mal um zwei Punkte.

### Zusätzliche Zaubertricks oder Stoßgebete

Du bist ein Meister der schwächeren Magie.

**Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Wirken von Zaubertricks oder Stoßgebeten.

**Vorteil:** Füge zwei Zaubertricks zur Liste deiner bekannten Zaubertricks oder zwei Stoßgebete zur Liste deiner bekannten Stoßgebete hinzu.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; jedes Mal fügst du der Liste deiner bekannten Zauber zwei Zaubertricks oder zwei Stoßgebete hinzu.

### Zusätzliches Arkanum

Du hast ein neues Arkanum des Kampfmagus entdeckt.

**Voraussetzungen:** Klassenmerkmal Arkana (Kampfmagus).

**Vorteil:** Du erhältst ein zusätzliches Arkanum. Du musst alle Voraussetzungen dieses Arkanums erfüllen.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent wiederholt auswählen. Die Effekte sind kumulativ, du erhältst jedes Mal ein neues Arkanum.

### Zusätzliches Monster-herbeizaubern

Du kannst öfters am Tag Monster herbeizaubern.

**Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Monster herbeizaubern als Zaubersähnliche Fähigkeit, PKM 1+.

**Vorteil:** Du erhältst eine zusätzliche Anwendung deiner täglichen Zaubersähnlichen Fähigkeit Monster herbeizuzaubern.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, jedoch nur ein Mal für fünf deiner Stufen als Paktmagier.



# WORTE DER MACHT



*Der Drache atmete ein, um erneut seinen Odem auszustößen. Um Alahazra herum tobten Eiskristalle in einem wahren Schneesturm. Ihre Leinentücher, die in der Wüstenhitze so bequem waren, knackten, als gefrierender Schweiß sie in steife Stoffbahnen verwandelte. Sie hatte Glück gehabt. Der Drache war zu alt, zu clever – nur die Überraschung ihres plötzlichen Auftauchens hatte ihn genügend verlangsamt, dass sie sich zur Seite und aus der Reichweite seines Odems hatte werfen können.*

*Es gab Zauber für solche Situationen, doch Alahazra kannte sie nicht. Stattdessen spürte sie ein einzelnes Wort in ihrem Inneren aufglühen und um Freilassung bitten.*

*Feuer ...*

## WORTE DER MACHT

Die meisten Zauberkundigen verbringen ihr ganzes Leben damit, die Zauber zu lernen und zu meistern, die zu ihrer Berufung gehören, aber es gibt noch einen anderen Weg. Manche wenden dem Einprägen der Formeln, mit denen traditionelle Zauberkundige Magie erschaffen, den Rücken zu und bedienen sich stattdessen der Macht, welche hinter den Zaubern selbst steht – den fundamentalen Bausteinen der Magie. Solche Zauberkundige erlernen die Worte der Macht und kontrollieren durch sie die allem zugrunde liegenden Kräfte der Magie, welche sie dann formen und nutzen wie niemand sonst. Obwohl diese Zauberkundigen wie alle anderen Zauberkundigen zu behandeln sind, verfügen die Wortkundigen, wie sie sich selbst nennen, über große Flexibilität bei der Vorbereitung und Wirkung ihrer Zauber, welche sie als Wortzauber bezeichnen. Jeder Wortkundige erlernt eine Reihe von Worten der Macht und kann diese (mit einigen Einschränkungen) zu jedem Effekt kombinieren, den er sich erträumt.

### Wie wird man ein Wortkundiger?

Wenn ein Charakter durch eine seiner Klassen die Fähigkeit erlangt Zauber zu wirken, muss er sich entscheiden, ob er in dieser Klasse zu einem Wortkundigen oder einem normalen Zauberkundigen wird. Die Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Ein Charakter, der sich entscheidet, ein Wortkundiger in seiner zauberkundigen Klasse zu werden, nutzt die Zauber dieser Klasse nicht mehr (es gibt allerdings Talente, welche es Wortkundigen ermöglicht, eine begrenzte Zahl an Zaubern zu erlernen; siehe den Kasten auf Seite 166), er kann aber zauberauslösende und zauberwirkende Gegenstände wie ein gewöhnlicher Zauberkundiger dieser Klasse benutzen.

### Das Erlernen der Worte der Macht

Für einen Wortkundigen bedeutet das Erlernen neuer Worte der Macht das Enthüllen der geheimen Gesetze der Realität. Jedes Wort ist eine neue Machtquelle, über die der Wortkundige Kontrolle erlangt. Worte der Macht fallen in drei Kategorien: Zielworte, Effektworte und Metaworte. Wortkundige ordnen diese Worte der Macht, um mächtige und unterschiedliche Anrufungen zu wirken, die als Wortzauber bezeichnet werden. Es sollte keine Überraschung sein, dass die meisten Wortkundigen wie besessen so viele Worte der Macht erlernen, wie ihr Verstand fassen kann. Unabhängig von der Klasse beginnt jeder Wortkundige mit der Kenntnis aller Zielworte – selbst jener, die er aufgrund von Stufenbeschränkungen noch nicht nutzen kann sowie des Metawortes *Verbessern*. Diese Worte stellen die Grundausbildung eines Wortkundigen dar. Für arkane Zauberkundige, die ein Zauberbuch, ein Formelbuch oder einen Vertrauten nut-

zen, kostet das Niederschreiben dieser Worte nichts, ein Wort nimmt eine Seite in einem Buch ein. Neben diesen Grundkenntnissen beginnt jeder Wortkundige das Spiel mit einer Anzahl von Effekt- und Metaworten in Höhe der Zauber, die er normalerweise auf der 1. Stufe erhalten würde. Er erhält zusätzliche Worte mit der normalen Geschwindigkeit. Wortkundige wählen Effektworte aus der Wortliste ihrer Klasse (siehe Seiten 189-193). Bei den Klassen gelten die folgenden Richtlinien:

**Alchemist:** Ein Alchemist kennt zu Spielbeginn eine Anzahl von Effekt- oder Metaworten des 1. Grades in Höhe von 2 + IN-Modifikator. Er schreibt neue Effekt- oder Metaworte in sein Formelbuch. Er kann neue Worte ganz normal lernen und diese mit demselben Zeit- und Kostenaufwand seinem Formelbuch hinzufügen, den er bei einem Zauber desselben Grades hätte.

**Barde, Hexenmeister, Inquisitor, Mystiker und Paktmagier:** Diese Zauberkundigen beginnen das Spiel mit einer Anzahl von Effekt- oder Metaworten in Höhe der ihnen normalerweise bekannten Zauber. Wenn sie eine Klassenstufe aufsteigen bzw. Zugang zu neuen Zaubergraden erlangen, erhalten sie neue Effekt- oder Metaworte nach den selben Richtlinien (siehe die jeweiligen Tabellen für die Zahl der bekannten Zauber nach Grad). Sie können Worte gegen andere Worte nach den selben Regeln austauschen, nach denen sie ihre Zauber austauschen können. Ausnahme: Zielworte können nicht ausgetauscht werden.

**Druiden, Kleriker, Paladine und Waldläufer:** Diese Zauberkundigen kennen alle Effekt- und Metaworte ihrer jeweiligen Klassen und können Wortzauber wirken, indem sie jedes Wort nutzen, das sie mit ihren Zauberplätzen verwenden können.

**Hexen, Kampfmagi und Magier:** Hexen und Magier beginnen das Spiel mit der Kenntnis aller Effekt- und Metaworte ihrer jeweiligen Klassen des Grades 0 und einer Reihe von Effekt- oder Metaworten des 1. Grades in Höhe von 3 + IN-Modifikator.

Kampfmagi beginnen das Spiel mit einer Anzahl von Effekt- oder Metaworten des 1. Grades in Höhe von 2 + IN-Modifikator.

Wenn Hexen, Magier oder Kampfmagier neue Klassenstufen erhalten, fügen sie 2 weitere Worte beliebiger Grade (sofern sie diese wirken können) ihren Zauberbüchern oder Vertrauten hinzu. Der Zeit- und Kostenaufwand des Hinzufügens eines neuen Wortes entspricht dem eines Zaubers des entsprechenden Grades.

### Sonderregel für verschiedene Klassen

Manche Klassen interagieren mit diesen Regeln ein wenig unterschiedlich. Es folgen alle Sonderregeln, egal ob es um Blutlinien der Hexenmeister oder Domänen der Kleriker geht.

**Alchemist:** Ein Alchemist erlernt nur die Zielworte *Persönlich* und *Ausgewählt*. Er kann Worte nutzen, um ganz normal Extrakte zu erschaffen, allerdings kann nur der Trinkende das Ziel sein (meistens ist dies der Alchemist selbst).

**Kleriker:** Ein Kleriker wählt ganz normal seine Domänen und muss seinen Domänenzauberplatz nutzen, um einen Domänenzauber seiner Domänen vorzubereiten. Er kann diesen Zauberplatz nicht für einen Wortzauber benutzen. Ein Kleriker kann spontan jeden Wortzauber wirken, der ein Effektwort aus den Gruppen Heilung oder Verwunden enthält, der Zauber darf aber keine weiteren Effekte enthalten. Er kann solche Wortzauber wirken, indem er einen geordneten und vorbereiteten Wortzauber, nicht aber einen Domänenzauber, des beabsichtigten Grades opfert. Gute Kleriker können nur Wortzauber mit Effektworten aus der Gruppe Heilung spontan wirken, während böse Kleriker nur Wortzauber mit Effektworten aus der Gruppe Verwunden spontan wirken können. Neutrale Kleriker können Wortzauber mit Effektworten aus beiden Gruppen spontan wirken, doch sobald sie sich für eine Gruppe entschieden haben, können sie keine Wortzauber der anderen Gruppe mehr spontan wirken. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

**Druide:** Ein Druide, der über das Klassenmerkmal Bund mit der Natur eine Domäne wählt, muss in seinem Domänenzauberplatz einen Zauber von der Zauberliste seiner Domäne vorbereiten. Ein Druide kann spontan einen Wortzauber mit einem Wort aus der Gruppe Herbeizauberung wirken, der Zauber darf aber keine weiteren Effektworte enthalten. Ein Druide kann einen solchen Zauber wirken, indem er einen seiner vorbereiteten Wortzauber (aber keinen Domänenzauber) mit einem Grad in Höhe des Grades des Wortzaubers mit dem gewünschten Herbeirufungseffekt opfert.

**Hexenmeister und Mystiker:** Hexenmeister und Mystiker erhalten Bonuszauber durch ihre Blutlinien und Mysterien. Die Zauber können zusätzlich zu den Wortzaubern gewirkt werden und verbrauchen einen Zauberplatz des entsprechenden Grades. Sie können Effektworte gegen andere Effektworte im Rahmen ihrer Klassenprogression austauschen, aber nicht ihre Blutlinien- und Mysteriumszauber.

**Hexen:** Eine Hexe erhält zusätzliche Schutzherrenzauber ganz normal und kann diese Zauber auf ihren Zauberplätzen vorbereiten. Diese Zauber werden in ihrem Vertrauen gelagert. Dies gilt auch für ihre Ziel- und Effektworte.

**Magier:** Ein Magier einer arkanen Schule erhält auf jedem Grad einen zusätzlichen Zauberplatz, um einen Wortzauber seiner Schule darin vorzubereiten. Der Magier muss ferner Schulen auswählen, die seine verbotenen Schulen darstellen. Er kann Wortzauber vorbereiten, bei denen er Effektworte dieser Schulen verwendet, allerdings belegt jeder dieser Zauber wie üblich zwei seiner Zauberplätze.

**Charaktere mit mehreren Klassen:** Wortkundige mit mehreren Klassen müssen die Worte ihrer Klassen separat führen. Ein Kleriker/Magier kann seine Klerikerworte nicht für Magierzauber nutzen oder umgekehrt.

## Das Bilden von Worten der Macht

Wie andere Angehörige seiner Klasse hat auch ein Wortkundiger weiterhin Zauberplätze, er nutzt sie aber anders.

### OPTIONAL

Worte der Macht sind ein optionales Untersystem für das *Pathfinder Rollenspiel*. Bevor du einen Wortkundigen erstellst, stelle daher sicher, dass sein SL diese Option in seiner Kampagne auch erlaubt.

Warnung: Worte der Macht sind ein kompliziertes Untersystem, welches in den Händen leicht überforderter Spieler das Spiel sehr verlangsamen kann. In den richtigen Händen sorgt es aber für Spaß und eine flexible Spielerfahrung bei Freunden improvisierter Zauberei und funktioniert sowohl eigenständig als auch in Verbindung mit dem normalen Magiesystem von Pathfinder.

Jeder Zauberplatz enthält einen Wortzauber oder erlaubt dem Wortkundigen eine Reihe von Worten der Macht zu einem zusammenzufassen. Der Grad eines Wortzaubers richtet sich nach der Zusammenstellung der Worte. Jedes Wort der Macht besitzt einen Grad und in manchen Fällen zudem Einschränkungen, mit welchen anderen Worten es zu einem Wortzauber kombiniert werden kann. Sollte ein Wortkundiger zu einer Klasse gehören, die Zauber vorbereitet, muss er seine Worte der Macht als Wortzauber anordnen, wenn er Zauber vorbereitet. Zudem muss er sich im Vorfeld entscheiden, welche Kombination von Worten jeden seiner Zauberplätze belegen und welche Wortzauber dies ergeben soll. Sollte ein Wortkundiger einer Klasse angehören, welche ihre Zauber spontan wirkt, kann er seine Wortzauber anordnen, wenn er sie wirkt.

Jeder Wortzauber besteht aus zwei oder mehr Worten der Macht, hierzu gehören ein Zielwort, ein und mehr Effektworte und möglicherweise einige Metaworte.

**Zielwort:** Dieses Wort bestimmt die Reichweite eines Wortzaubers, wie er sich manifestiert und worauf er sich auswirkt. Sollte ein Wortzauber einen Zielbereich haben, wirkt er auf alle Kreaturen in diesem, durch das Zielwort festgelegten Bereich. Sollte der Wortzauber Ziele haben, betrifft er die Ziele, welche durch das Zielwort bestimmt werden. Ein Wortzauber kann nur ein Zielwort besitzen.

**Effektwort:** Effektworte bestimmen, welche Effekte ein Wortzauber besitzt. Sie bestimmen auch die Schulen des Wortzaubers und seine Wirkungsdauer, den Rettungswurf und die Zauberresistenz, so diese berücksichtigt wird. Ein Wortzauber kann mehr als ein Effektwort besitzen, diese können sogar aus unterschiedlichen magischen Schulen stammen. In diesem Fall zählt der Zauber als beiden Schulen angehörig. Die Höchststufe der Effektworte in einem Wortzauber hängt vom Grad des genutzten Zauberplatzes und der Zahl der zum Wortzauber angeordneten Worte ab, siehe hierzu auch Tabelle 4-1: Effektwortkombinationen. Ein Wortzauber des 5. Grades könnte z.B. ein Effektwort des 5. Grades, zwei Effektworte des 3. Grades oder drei Effektworte des 2. Grades enthalten. Alternativ könnte er aus einem Effektwort des 4. Grades und einem des 2. Grades oder einem Effektwort des 3. Grades und zwei des 1. Grades bestehen.

## WORTE DER MACHT IN DER WELT

Worte der Macht repräsentieren eine Urform der Magie, die in längst vergangenen Zeiten genutzt wurde. Daher werden sie heutzutage nur noch selten benutzt und ihre Anwender neigen dazu, Meister esoterischen Wissens zu sein. Worte der Macht sind die Wurzeln, aus denen sich alle moderne Magie entwickelt hat. Obwohl dieses System mächtig ist, bleibt es zugleich teilweise primitiver als moderne Magie. Es ist flexibler, aber nicht so ausgetüfelt wie moderne Zauber. Dieses System erlaubt Zauberkundigen, Magie auf Wegen zu wirken, die ihnen vorher nicht möglich waren. Zugleich können sie aber auch nicht die unglaublich spezialisierten Effekte erschaffen, die gewöhnliche Zauberkundige meistern. Es ist deshalb nicht sonderlich überraschend, dass die meisten magischen Lehrinstitute und Zentren der Gelehrsamkeit Worte der Macht als veraltete Kunst betrachten, die im Rahmen anderer geschichtlicher Themen studiert, aber nicht wirklich praktiziert wird. Jene, die sich tiefergehend mit den Worten der Macht befassen, verlieren sich oft selbst in einer uralten Kunst, die vielleicht nur noch ihnen bekannt ist. Hier verbirgt sich große Macht, doch auch der Wortkundige muss sie erst finden.

Effektworte sind in Gruppen ähnlicher Worte unterteilt. Ein Wortzauber kann in der Regel nicht mehr als ein Effektwort aus derselben Gruppe enthalten, es gibt aber Ausnahmen: Ein Wortzauber kann mehr als ein Effektwort der Gruppe Aufspüren enthalten und ein Wortzauber mit einem Effektwort der Gruppe Aufspüren kann keine Effektworte anderer Gruppe mehr enthalten.

**Metawort:** Dieses Wort modifiziert den Wortzauber auf irgendeine Weise. Meist erhöht es seine Dauer, seine Reichweite oder ändert seine Komponenten. Manche Metaworte verbessern auch bestimmte Ziel- oder Effektworte oder verändern den kompletten Effekt des Wortzaubers. Im Gegensatz zu anderen Worten kann ein Wortkundiger Metaworte nur mit einer Anzahl pro Tag einsetzen, die seiner 1/2 Zauberstufe in seiner Wortkundigenklasse (Minimum 1) entspricht. Ein Wortzauber muss kein Metawort, kann aber auch mehrere Metaworte enthalten, solange jedes Ziel- und jedes Effektwort nur durch jeweils 1 Metawort modifiziert wird. Ein Wortzauber mit 2 Effektworten (und dem obligatorischen Zielwort) könnte bis zu 3 Metaworte enthalten, solange jedes Metawort sich auf ein anderes Ziel- und Effektwort bezieht.

### Das Wirken von Wortzaubern

Das Wirken von Wortzaubern ist ähnlich dem Wirken von gewöhnlichen Zaubern. Bei jedem Wortzauber ist davon auszugehen, dass eine Materialkomponente, eine verbale Komponente und Gesten anzuwenden sind. Göttliche Zauberkundige, die sich dieses Systems bedienen, müssen statt einer Materialkomponente einen göttlichen Fokus besitzen. Sofern nicht anders beschrieben, befinden sich alle Materialkomponenten in einem Zauberkomponentenbeutel.

**TABELLE 4-1: EFFEKTWORTKOMBINATIONEN**

Wort-grad	1 Effekt-wort	2 Effekt-worte	3 Effekt-worte
0.	0	—	—
1.	1	—	—
2.	2	0/0	—
3.	3	1/1 oder 2/0	0/0/0
4.	4	2/2 oder 3/1	1/1/1 oder 2/0/0
5.	5	3/3 oder 4/2	2/2/2 oder 3/1/1
6.	6	4/4 oder 5/3	3/3/3 oder 4/2/2
7.	7	5/5 oder 6/4	4/4/4 oder 5/3/3
8.	8	6/6 oder 7/5	5/5/5 oder 6/4/4
9.	9	7/7 oder 8/5	6/6/6 oder 7/5/5

Wortzauber haben einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion und provozieren Gelegenheitsangriffe, sofern der Wortkundige nicht defensiv zaubert. Der SG zum defensiven Zaubern eines Wortzaubers entspricht dem eines Zaubers desselben Grades.

Der SG jedes Rettungswurfs gegen einen Wortzauber wird wie bei einem Zauber desselben Grades berechnet. Ein Wortkundiger benutzt zur Bestimmung des SG seiner Wortzauber dasselbe Attribut wie ein gewöhnlicher Zauberkundiger seiner Klasse.

Ein Wortzauber wird fast genauso gewirkt wie ein gewöhnlicher Zauber. Er kann gebannt und unterbrochen werden und provoziert wie andere Zauber Gelegenheitsangriffe, sofern er nicht defensiv gewirkt wird, wozu dem Wortkundigen wie üblich ein Konzentrationswurf gelingen muss.

Es gibt zwei wesentliche Unterschiede bei Wortzaubern: Gegenzauber und Schulen.

**Wortzauber und Gegenzauber:** Sollte ein Wortkundiger versuchen, einen anderen Wortzauber mit einem Gegenzauber aufzuheben, legt er wie gewohnt einen Wurf auf Zauberkunde ab, um den gewirkten Wortzauber zu identifizieren. Dann kann er einen identischen Wortzauber wirken, um den anvisierten aufzuheben. Dies bedeutet, dass der Wortkundige alle Effektworte des Wortzaubers kennen und entweder einen identischen Wortzauber vorbereitet oder einen freien Zauberplatz desselben oder höheren Grades zur Verfügung haben muss. Sollte der Wortzauber mehrere Effektworte enthalten, der Wortkundige aber nicht alle kennen oder keinen Wortzauber vorbereitet haben, der alle diese Effektworte enthält, kann er immer noch versuchen, diesen Wortzauber aufzuheben. Dies funktioniert dann allerdings nur wie *Magie bannen*, so dass der Erfolg nicht garantiert ist. Er muss noch immer einen Zauber desselben oder eines höheren Grades aufwenden, der wenigstens eines der Effektworte des aufzuhebenden Zaubers enthält.

Sollte ein Wortkundiger versuchen, einen Zauber eines gewöhnlichen Zauberkundigen aufzuheben, muss ihm ein Wurf auf Zauberkunde zum Identifizieren der Schule des gewirkten Zaubers gelingen. Er kann dann den Zau-

ber mit einem Wortzauber aufheben, insofern dieser den selben oder einen höheren Grad als der aufzuhebende Zauber hat und wenigstens ein Effektwort aus derselben Schule wie dieser Zauber enthält.

**Wortzauberschulen:** Wenn ein Wortzauber mehr als ein Effektwort enthält, kann er zu mehr als einer Schule gehören. Ein Wortzauber kann aber Vorteile aufgrund schulbasierter Effekte (wie Zauberfokus) nicht mehr als einmal erhalten, wohl aber schulbasierte Nachteile. Wenn zum Beispiel ein Ziel einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Illusions- und nekromantische Zauber erhält, addiert der Charakter beide Boni auf seinen Rettungswurf, ganz so, als würde der Wortzauber zu beiden Schulen gehören.

**Rettungswürfe gegen Wortzauber:** Die Art des Rettungswurfs gegen einen Wortzauber bestimmt sich auf der Basis des höchststufigen genutzten Effektwortes, welches einen Rettungswurf gestattet. Sollte der Rettungswurf erfolgreich sein, gilt er für beide Effektworte, wobei die Ergebnisse sich nach den individuellen Worten richten. Sollte der Rettungswurf scheitern erleidet das Ziel den vollen Effekt beider Effektworte.

Der SG des Rettungswurfs ist gleich 10 + Wortzaubergrad (nicht der Effektwortgrad) + relevantem Attributmodifikator des Wortkundigen (IN bei Magiern, WE bei Druiden, Klerikern und Waldläufern sowie CH bei Barden, Hexenmeistern und Paladinen). Wenn ein Wortzauber des 5. Grades z.B. ein Effektwort des 2. Grades enthält, welches einen Reflexwurf für halben Schaden gestattet, als auch ein Effektwort des 4. Grades, das einen Willenswurf gestattet, so dass der Effekt keine Wirkung hat, legen Ziele des Wortzaubers einen Willenswurf gegen SG 15 + magischer Attributmodifikator des Zauberkundigen ab. Sollte der Rettungswurf erfolgreich sein, nimmt das Ziel den halben Schaden des Wortes des 2. Grades und das Wort des 4. Grades hat keine Wirkung. Sollte der Rettungswurf scheitern, erleidet das Ziel die vollen Effekte beider Effektworte.

**Wortzauber und Zauberresistenz:** Sollte ein Wortzauber mehr als ein Effektwort enthalten, von denen eines Zauberresistenz gestattet, gilt die Zauberresistenz für alle Effektworte des Wortzaubers. Ein Wortzauber ignoriert Zauberresistenz, wenn alle seine Effektworte Zauberresistenz ignorieren.

**Wortzauber mit mehreren Effektworten und Schaden:** Wenn mehr als ein Effektwort des Wortzaubers Schaden verursacht, darf die Gesamtzahl der Schadenswürfel des Wortzaubers nicht höher sein als die Zauberstufe des Wortzaubers. Der Zauberkundige bestimmt, welche Würfel welchem Effektwort zugeordnet werden, solange die Gesamtzahl der Würfel seine Stufe als Wortkundiger nicht überschreitet und die Zahl der einem einzelnen Effektwort zugewiesenen Schadenswürfel nicht das Maximum des Wortes überschreitet.

**Wortzauber mit mehreren Effektworten und Wirkungsdauer:** Sollte ein Wortzauber mehr als ein Effektwort enthalten, wird die kürzeste Wirkungsdauer unter den Effektworten benutzt, um die Wirkungsdauer aller Effektworte zu bestimmen.

## Erschaffung magischer Gegenstände

Es ist möglich, mit dem System der Worte der Macht magische Gegenstände zu erschaffen. Der Vorgang ist aber schwieriger als die Standardmethode zu Erschaffung magischer Gegenstände, da der Zauberkundige die Zaubervoraussetzungen nicht erfüllt. Um die Nachteile zu vermeiden, die ihm durch die Unkenntnis der richtigen Zauber entstehen, muss der Wortkundige einen Zauberplatz des passenden Grades für jeden Zauber opfern, der als Teil der Erschaffung des Gegenstandes erforderlich ist, genau so, als würde er die passenden Zauber vorbereiten. Die Zauber müssen sich auf seiner Zauberliste befinden. Der SG für den Wurf zur Erschaffung des Gegenstandes steigt für jeden benötigten Zauber, der auf diese Weise ersetzt wird, um +2. Ein Wortkundiger kann Schriftrollen, Tränke und Zauberstäbe mit Wortzaubern erschaffen. Tränke folgen den normalen Regeln für Tränke und können keinen Wortzauber enthalten, dessen Grad über dem dritten liegt. Der Wortzauber muss das Zielwort *Ausgewählt* nutzen – es hat den Trinker des Trankes zum Ziel. Tränke können keine Metaworte nutzen.

Zauberstäbe können keine Wortzauber enthalten, deren Grad über dem vierten liegt.

Schriftrollen können Wortzauber jedes Grades enthalten. Beachte, dass Schriftrollen und Zauberstäbe keine Metaworte außer *Verbessern* enthalten können, und auch dies nur, wenn es den Grad der Effektworte im Wortzauber erhöht.

## Beispiele

Um diese Regeln besser zu erklären, enthält der folgende Abschnitt einige Beispiele für Wortzauber, welche mit dem Worte der Macht-System erschaffen werden könnten:

**Explosion Feuerstoß (Kampfmagus 3, Hexenmeister/Magier 3):** Dieser einfache Wortzauber verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6) bei allem, das sich in einer Explosion mit einem Radius von 3 m befindet. Sollte der Wortkundige das Zielwort *Verbessern* anwenden, ähnelt dieser Wortzauber stärker einem *Feuerball* und verursacht Schaden in einer Explosion mit einem Radius von 6 m. Das Ziel erhält einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren.

**Ausgewählt Eisstoß Lebensraub (Kampfmagus 6, Hexenmeister/Magier 6, Hexe 6):** Dieser Wortzauber lässt das Ziel 10W6 Punkte Kälteschaden und 1W4 vorübergehende negative Stufen erleiden, zudem wird es für 1W4 Runden verstrickt. Das Ziel erhält nach Wahl des Wortkundigen entweder einen Reflex- oder einen Zähigkeitswurf. Sollte der Rettungswurf erfolgreich sein, nimmt das Ziel den halben Kälteschaden, erleidet keine negativen Stufen und wird nicht verstrickt. Eine Hexe, ein Hexenmeister oder Magier kann das Zielwort *verbessern*, so dass der Zauber auf mehrere Ziele wirkt, was den Wortzauber aber auf den 9. Grad erhöht.

**Ausgewählt Gesinnungsschild Gestalt verbessern Grabesbann (Kleriker 6):** Dieser Wortzauber verleiht dem Ziel eine Reihe von Boni: Es erhält einen Bonus von +2 auf RK

## TALENTE FÜR WORTKUNDIGE

Metamagische Talente wie Schnell zaubern und Zauber verstärken funktionieren bei Wortzauber wie bei normalen Zaubern. Die Erhöhung des Zaubergrades bedeutet, dass der Zauber einen höhergradigen Zauberplatz belegt, sich ansonsten an der Anordnung der Worte beim betroffenen Zauber nichts ändert. Ein Wortzauber des 3. Grades, der durch das Talent Zauber verstärken modifiziert wurde, würde einen Zauberplatz des 5. Grades belegen, aber keine Worte enthalten, deren Grad über dem dritten liegt.

Wortzauber können ihre Zauberfähigkeiten mit den folgenden Talenten verbessern:

### WORTKUNDIGER

Obwohl du Zauber wirkst, befasst du dich auch mit der Kunst der Wortzauberei.

**Voraussetzungen:** Fähigkeit, Zauber zu wirken.

**Vorteil:** Wähle eine Klasse, die dir die Fähigkeit verleiht, Zauber zu wirken. Du kannst die Zauberplätze, die du durch diese Klasse erhältst, für eine begrenzte Zahl von Wortzaubern nutzen. Füge alle Zielworte deiner Zauberliste und deinem Zauber- oder Formelbuch oder der Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Ferner füge das Metawort *Verbessern* und ein Effektwort eines beliebigen Grades hinzu, den du in deiner gewählten Klasse zu wirken imstande bist.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Jedes weitere Mal fügst du deinem Zauberbuch, Vertrauten oder der Liste der dir bekannten Zauber zwei weitere Effekt- oder Metaworte hinzu.

### ZUSÄTZLICHES WORT

Du kennst ein neues Wort der Macht.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe 1, kann Wortzauber wirken, siehe Besonderes.

**Vorteil:** Füge ein Effektwort von der Liste der Worte deiner Klasse zu deiner Liste bekannter Worte hinzu. Dies erfolgt zusätzlich zu den Worten, die du normalerweise mit jeder Stufe der Klasse erhältst. Du kannst auch zwei Worte von der Liste deiner Klasse deiner Liste bekannter Worte hinzufügen, allerdings müssen beide wenigstens um einen Grad niedriger sein als der Wortzauber des höchsten Grades, den du in dieser Klasse wirken kannst. Sobald du dich entschieden hast, kannst du deine Wahl nicht mehr rückgängig machen.

**Besonderes:** Du kannst dieses Talent nur dann wählen, wenn du Stufen in einer Klasse hast, deren Zauberei auf einer begrenzten Liste bekannter Worte beruht (z.B. Barde, Hexenmeister oder Mystiker). Du kannst dieses Talent mehrfach wählen.

### METAWORT-MEISTERSCHAFT

Du bist begabt darin, deine Wortzauberei mit Metaworten zu verbessern.

**Voraussetzungen:** Kann Metazauber wirken.

**Vorteil:** Du kannst Metaworte drei zusätzliche Male am Tag einsetzen. Zudem kannst du ein weiteres Metawort deinem Zauberbuch, Vertrauten oder der Liste der dir bekannten Worte hinzufügen.

und Rettungswürfe, wenn es von Kreaturen einer Gesinnungskategorie nach Wahl des Wortkundigen angegriffen wird. Ferner erhält das Ziel einen Verbesserungsbonus von +4 auf ein körperliches Attribut nach Wahl des Wortkundigen (ST, GE oder KO) und zudem erhält das Ziel einen heiligen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Todeszauber und Todesmagieeffekte. Solange dieser Zauber auf das Ziel wirkt, ist es gegen negative Stufen immun und stabilisiert sich automatisch, sollte es unter 0 TP gebracht werden. Alle diese Effekte wirken für 1 Runde pro Stufe (die kürzeste Wirkungsdauer unter den genutzten Effektworten). Beachte, dass *Gesinnungsschild* den 1. Grad hat und durch ein Effektwort des 2. Grades ersetzt werden könnte, ohne den Grad des Zaubers ändern zu müssen.

## ZIELWORTE

Zielworte bestimmen, wie ein Zauber sich auf sein(e) Ziel(e) auswirkt. Manche Effektworte beschränken die Art der Zielworte, die bei ihren Wortzaubern genutzt werden können.

Ein Wortzauber enthält nur ein Zielwort.

Zielworte nutzen das folgende Format:

**Name:** Dies ist der Name des Zielwortes. Es wird als Teil des vollständigen Titels des Wortzaubers benutzt.

**Grad:** Diese Zeile benennt den Minimalgrad für einen Wortzauber mit diesem Zielwort.

**Reichweite:** Diese Zeile beschreibt die Reichweite eines Wortzaubers mit diesem Zielwort.

**Ziel:** Dieser Absatz beschreibt, wie ein Wortzauber mit diesem Zielwort seine Ziele oder seinen Wirkungsbereich bestimmt. Dies könnte eine Auswahl der Ziele durch den Zauberkundigen oder die Erschaffung eines Flächeneffektes sein. Im letzteren Fall werden alle Kreaturen im Zielbereich automatisch zu Zielen des Zaubers. Er könnte auch einen Effekt ohne bestimmte Ziele erzeugen, so dass das Effektwort den aufgeführten Platz belegt.

**Verbessern:** Sollte man das Zielwort durch das Metawort *Verbessern* modifizieren können, werden die Effekte hier aufgeführt. Einzelheiten dazu finden sich im Abschnitt zu den Metaworten.

### PERSÖNLICH

**Grad 0**

**Reichweite** keine

Ein Wortzauber mit diesem Zielwort wirkt nur auf den Wortkundigen. Effektworte, die auf dieses Zielwort eingeschränkt sind, können zwar mit anderen Effektworten kombiniert werden, allerdings bleibt das Ziel des Gesamteffektes unabhängig von anderen Möglichkeiten stets der Wortkundige.

### AUSGEWÄHLT

**Grad 0**

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

Ein Wortzauber mit diesem Zielwort wirkt auf ein einzelnes Ziel innerhalb der Reichweite. Sollte der Wortzauber Energieschaden verursachen, erschafft dieses Wort entweder einen Strahl, der zum Treffen einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordert, oder einen Wortzauber, der als Berührungsangriff im Nahkampf eingesetzt wird (die Reichweite ist dann

Berührung). Der Wortkundige entscheidet darüber, wenn er den Wortzauber wirkt. Sollte der Zauber als Berührungsangriff im Nahkampf genutzt werden und der Angriff fehlschlagen, kann der Wortkundige die Ladung aufrechterhalten und es bei seinen nächsten Angriffen erneut versuchen.

**Verbessern:** Statt eines Zieles betrifft der Wortzauber ein Ziel pro Zauberstufe, von denen keine zwei mehr als 9 m auseinanderstehen dürfen. Die Reichweite steigt auf die Entfernung Mittel (30 m + 3 m/Stufe). Sollte der Wortzauber ein Effektwort enthalten, das Energieschaden verursacht, muss dem Wortkundigen für jedes Ziel einen Strahlenangriff gelingen (diese können nicht als Berührungsangriffe im Nahkampf erfolgen). Dieses verbesserte Zielwort erhöht den Grad aller Effektworte des Zaubers um drei Grade.

## BARRIERE

### Grad 3

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

Ein Wortzauber mit diesem Zielwort erschafft eine sichtbare Barriere, die 3 m hoch und pro Zauberstufe 3 m lang ist. Kreaturen, welche die Barriere berühren oder durchqueren, unterliegen dem Effekt des Zaubers. Die Barriere hindert Kreaturen nicht daran, sie zu durchqueren, sofern es nicht Teil des Zaubereffektes ist. Die Wand hat eine Dicke von 0,30 m, muss auf einer festen Oberfläche verankert und gerade geformt werden.

**Verbessern:** Die Wand hat eine Länge von 6 m pro Zauberstufe und ist bis zu 6 m hoch. Die Wand kann jede vom Wortkundigen gewünschte Form besitzen, muss aber weiterhin senkrecht aufragen (keine Rampen, Brücken, usw.).

## EXPLOSION

### Grad 1

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

Ein Wortzauber mit diesem Zielwort wirkt auf alles innerhalb eines Explosionsradius von 3 m. Manche Effektworte mit dem Zielwort *Explosion* sind stattdessen Ausstrahlungen mit derselben Wirkungsfläche und haben in der Regel eine längere Wirkungsdauer. Sie können nach der Erschaffung nicht mehr bewegt werden und sind durch das Wort „Ausstrahlung“ in Klammer hinter der Zieleinschränkung *Explosion* gekennzeichnet.

**Verbessern:** Der Zauber wirkt auf alles in einem Explosionsradius von 6 m. Seine Reichweite steigt auf die Entfernung Mittel (30 m + 3 m/Stufe). Eine derartige Verbesserung dieses Zielwortes erhöht seinen Grad um 2.

**Verbessern:** Der Zauber wirkt auf alles in einem Explosionsradius von 12 m. Seine Reichweite steigt auf die Entfernung Weit (120 m + 12 m/Stufe). Eine derartige Verbesserung dieses Zielwortes erhöht seinen Grad um 4.

## KEGEL

### Grad 0

**Reichweite** 3 m

Ein Wortzauber mit diesem Zielwort betrifft alles in einem kegelförmigen Bereich.

**Verbessern:** Die Reichweite steigt auf 6 m. Eine derartige Verbesserung dieses Zielwortes erhöht seinen Grad um 2.

**Verbessern:** Die Reichweite steigt auf 12 m. Eine derartige Verbesserung dieses Zielwortes erhöht seinen Grad um 4.

## LINIE

### Grad 1

**Reichweite** 6 m

Ein Wortzauber mit diesem Zielwort betrifft alles auf einer 6 m langen Linie.

**Verbessern:** Die Reichweite steigt auf 18 m.

Eine derartige Verbesserung dieses Zielwortes erhöht seinen Grad um 1.

**Verbessern:** Die Reichweite steigt auf 36 m.

Eine derartige Verbesserung dieses Zielwortes erhöht seinen Grad um 2.

## EFFEKTWORTE

Effektworte bestimmen das generelle Ergebnis eines Wortzaubers. Ein Wortzauber kann mehr als ein Effektwort enthalten, die Worte können sich sogar gegenseitig aufheben.

Effektworte folgen diesem Format:

**Name:** Dies ist der Name des Effektwortes. Jedes Wort gehört zu einer Gruppe ähnlicher Worte, die in Klammern genannt wird.

Sofern nicht anders aufgeführt, kann ein individueller Wortzauber nicht zwei (oder mehr) Worte derselben Gruppe enthalten.

**Schule:** Dieser Eintrag benennt die Schule der Magie, zu der dieses Effektwort gehört.

**Grad:** Dieser Eintrag führt die Klassen auf, welche das Effektwort erlernen können und welchen Grad das Effektwort für Angehörige dieser Klasse hat. Beachte, dass individuelle Wortzauber keine Zauberworte höheren Grades enthalten können als der Grad des Wortzaubers.

**Wirkungsdauer:** Wie lange das Effektwort anhält.

**Rettungswurf:** Sollte das Effektwort einen Rettungswurf gestatten, ist dieser hier aufgeführt mit der Wirkung eines erfolgreichen Rettungswurfes.

**Zauberresistenz:** Wenn das Effektwort Zauberresistenz gestatten, ist dies hier aufgeführt.

**Zieleinschränkungen:** Manche Effektworte können nur mit bestimmten Zielworten zu Wortzaubern kombiniert werden. Sollte dies der Fall sein, sind die entsprechenden Zielworte hier aufgeführt.

**Beschreibung:** Dieser Abschnitt beschreibt die Auswirkungen eines Wortes, wenn es Teil eines Wortzaubers ist.

**Verstärken:** Wenn das Effektwort verstärkt werden kann durch das Metawort Verstärken, werden die Effekte hier aufgeführt. Im Abschnitt zu den Metaworten findest du weitere Einzelheiten.

## Aufspüren

Aufspürende Worte werden verwendet, um Dinge zu erfahren, bei denen einfache Beobachtung nicht genügt. Sie enthüllen Geheimnisse und decken Verborgenes auf. Aufspürende Worte sind dahingehend besonders, dass sie mit anderen Worten ihrer Familie im selben Wortzauber kombiniert werden können. Aufspürende Worte können nicht mit Worteffekten anderer Familien im selben Wortzauber kombiniert werden.

**GEDANKEN SPÜREN (AUFSPÜREN)**

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Inquisitor 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** Konzentration, bis zu 1 Minute (A)

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Kegel*

Dieses Effektivort erlaubt dem Wortkundigen, die oberflächlichen Gedanken von Kreaturen im Zielbereich wahrzunehmen. Wenn er sich auf eine Kreatur in diesem Bereich konzentriert, kann er die oberflächlichen Gedanken dieser Kreatur lesen. Der Wortkundige muss von der Anwesenheit der Kreatur wissen, um sich auf sie konzentrieren zu können. Ein Willenswurf verhindert für die Dauer des Wortzaubers, dass der Wortkundige die Gedanken der Kreatur lesen kann. Sollte das Ziel einen um wenigstens 10 höheren Intelligenzwert als der Wortkundige haben und seinen Willenswurf schaffen, kann es stattdessen für die Wirkungsdauer des Wortzaubers die Gedanken des Wortkundigen lesen, während dieser nichts erfährt. Wenn der Wortkundige wünscht, kann er sich jede Runde auf eine neue Kreatur konzentrieren.

**GESINNING SPÜREN (AUFSPÜREN)**

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Inquisitor 1, Kleriker 1, Paladin 1

**Wirkungsdauer** Konzentration, bis zu 1 Minute (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Kegel*

Dieses Effektivort entdeckt eine oder mehrere Gesinnungen. Wenn er einen Wortzauber mit diesem Effektivort wirkt, wählt der Wortkundige eine der folgenden Gesinnungen: Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen. Indem er sich konzentriert, kann er die Gegenwart und Quelle dieser Gesinnung im Zielgebiet des Wortzaubers spüren. Sollte es sich bei der Quelle um eine Kreatur mit mehr als 25 TW, einen Externaren, Kleriker oder Paladin mit mehr als 4 TW oder einen magischen Gegenstand oder Zauber mit einer Zauberstufe von mehr als 16 handeln, weiß der Wortkundige, dass es sich um eine starke Aura handelt.

**Verbessern:** Der Wortkundige kann zwei Gesinnungen wählen, die er wahrnehmen will.

Das Verbessern dieses Effektivortes erhöht den Grad um 1.

**Verbessern:** Der Wortkundige kann alle vier Gesinnungen wahrnehmen (aber keine neutralen Gegenstände oder Kreaturen).

Das Verbessern dieses Effektivortes erhöht den Grad 2.

**MAGIE SPÜREN (AUFSPÜREN)**

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Barde 0, Druide 0, Hexe 0, Hexenmeister/Magier 0, Inquisitor 0, Kampfmagus 0, Kleriker 0, Paktmagier 0

**Wirkungsdauer** Konzentration, bis zu 1 Minute (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Kegel*

Ein Wortzauber mit diesem Effektivort entdeckt magische Auren. Indem der Wortkundige sich jede Runde konzentriert, kann er die Anzahl und den Ort aller Auren im Zielgebiet bestimmen. Er kann einen Wurf auf Wissen (Arkane) ablegen, um die Schule jeder Aura zu bestimmen (ein Wurf pro Aura, der SG ist 15 + Zaubergrad oder 15 + 1/2 Zauberstufe bei einem Effekt, der nicht von einem Zauber herrührt).

Sollte die Aura von einem magischen Gegenstand ausgehen, kann der Wortkundige versuchen, die Eigenschaften des Ge-

genstandes zu identifizieren, als würde er *Magie entdecken* verwenden (siehe Zauberkunde). Sollte die Aura von einem Zauber des 7. oder höheren Grades, oder einem Effekt mit einer Zauberstufe von 12 oder mehr, welcher nicht von einem Zauber ausgeht, stammen, weiß der Wortkundige, dass die Aura stark ist, selbst wenn es ihm nicht gelingt, die Schule zu erkennen.

**VERBORGENES SPÜREN (AUFSPÜREN)**

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Inquisitor 2, Kleriker 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** Konzentration, bis zu 1 Minute (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Kegel*

Dieses Effektivort ermöglicht es dem Wortkundigen, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände zu sehen. Der Wortkundige kann spüren, dass die Gegenstände und Kreaturen auf diese Weise verborgen wurden, sie aber normal sehen.

**Verbessern:** Der Wortkundige kann Illusionen durchschauen, die wahre Gestalt von verwandelten Kreaturen und Gegenständen erkennen und Kreaturen aufspüren, die durch Zauber und Effekte Tarnung erhalten haben. Der Wortkundige erhält zudem einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber und Effekte.

Das Verbessern dieses Effektivortes erhöht seinen Grad um 4.

**Bann**

Bannworte haben die Macht, Magie aufzuheben oder zu überdrücken.

**AUFHEBEN (BANN)**

**Schule** Bannmagie; **Grad** Barde 5, Druide 5, Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5, Inquisitor 6, Kampfmagus 6, Kleriker 5, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Wenn ein Wortkundiger einen Wortzauber mit diesem Effektivort wirkt, hebt er alle magischen Effekte auf, die auf das Ziel dieses Wortzaubers wirken. Hierzu muss ihm ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + die Zauberstufe jedes Zaubers, der auf das Ziel wirkt, gelingen. Bei Erfolg endet der jeweilige Zaubereffekt augenblicklich. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu, bei dessen Erfolg dieser Wortzauber nur den höchststufigen Zauber, der das Ziel betrifft, aufzuheben versucht.

**MAGIE WIDERSTEHEN (BANN)**

**Schule** Bannmagie; **Grad** Alchemist 5, Hexenmeister/Magier 6, Inquisitor 5, Kleriker 5, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erhält Zauberresistenz in Höhe von 12 + 1/2 Zauberstufe.

**STÖREN (BANN)**

**Schule** Bannmagie; **Grad** Hexenmeister/Magier 6, Kleriker 8

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Explosion*

Dieses Effektwort erschafft einen Bereich, in dem Magie nicht wirkt. Alle magischen Effekte werden in diesem Gebiet unterdrückt. Daher kann dieses Effektwort nicht mit anderen Effektworten kombiniert werden.

Magische Effekte können das Wirkungsgebiet nicht durchqueren. Bei einem unterdrückten magischen Effekt mit begrenzter Wirkungsdauer läuft diese Dauer weiter. Herbeigezauberte und körperlose Kreaturen können das Wirkungsgebiet nicht betreten und werden bei Entstehen des magielosen Bereiches augenblicklich an den nächsten Rand gezwungen, so sie sich im Wirkungsgebiet befinden. Gegenstände bleiben im Wirkungsgebiet funktionsfähig - ein Schwert schneidet immer noch, auch wenn es sein magischen Eigenschaften verliert.

## UNTERDRÜCKEN (BANN)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Barde 2, Druiden 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Inquisitor 2, Kampfmagus 2, Kleriker 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Wenn ein Wortkundiger einen Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt, wählt er einen Zaubereffekt, der auf ein williges Ziel wirkt. Der Wortkundige muss dann einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 11 + Zauberstufe des Zaubereffektes ablegen. Bei Erfolg unterdrückt er den Zaubereffekt für die Wirkungsdauer des Wortzaubers. Sollte der unterdrückte Zauber eine begrenzte Wirkungszeit haben, läuft diese weiter.

**Verbessern:** Der Wortkundige kann einen Wortzauber mit diesem Effektwort auch auf unwillige Ziele wirken. Die Ziele erhalten Rettungswürfe gegen dieses Effektwort, bei Erfolg hat es keine Wirkung. Zudem muss der Wortkundige die Zauberresistenz des Zieles überwinden.

Das Verbessern dieses Effektwortes erhöht seinen Grad um 1.

## Befehl

Diese Worte verlangen von denen, die sie hören, mit fast unwiderstehlicher Macht ein Handeln.

## EINFACHER BEFEHL (BEFEHL)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Sprachenabhängig]; **Grad** Barde 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kleriker 1

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort muss einem von fünf einfachen Befehlen nach besten Kräften Folge leisten. Sollte das Ziel die gewählte Aktion bei seinem nächsten Zug nicht ausführen können, scheitert dieser Effekt des Wortzaubers. Folgende Befehle sind möglich:

**Komm her:** Das Ziel muss sich so schnell und direkt wie möglich auf den Wortkundigen zubewegen. Dies provoziert wie gewöhnlich Gelegenheitsangriffe. Das Ziel meidet offenkundige Gefahren wie Feuer, Gruben oder ihm bekannte Fallen, nicht aber andere Kreaturen.

**Fallenlassen:** Das Ziel lässt alles fallen, was es in Händen hat und hebt in dieser Runde nichts auf. Es kann ansonsten normal handeln.

**Auf den Boden:** Das Ziel lässt sich zu Boden fallen und bleibt

bis zu seinem nächsten Zug liegen. Es kann ansonsten normal handeln.

**Flieh:** Das Ziel bewegt sich so schnell und gradlinig wie möglich vom Wortkundigen fort. Dies funktioniert ansonsten wie Komm her.

**Halt:** Das Ziel bewegt sich nicht und unternimmt während seines Zuges keine anderen Aktionen. Es gilt aber nicht als hilflos oder auf dem falschen Fuß.

**Verbessern:** Dieser Wortzauber kann jedes Zielwort verwenden. Eine Verbesserung dieses Effektwortes erhöht seinen Grad um 3.

## FREUNDSCHAFT (BEFEHL)

**Schule** Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort behandelt den Wortkundigen als vertrauten Verbündeten. Die Kreatur wird den Wortkundigen verteidigen und dessen Verbündeten nicht angreifen, solange der Wortzauber anhält. Sollte die Kreatur vom Wortkundigen oder des Verbündeten angegriffen werden, endet dieser Effekt augenblicklich (andere Effekte des Wortzaubers könnten weiterwirken). Ein Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt nur auf Humanoide. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort verstärkt werden, so dass er mehr als eine Kreatur betrifft, erhalten alle Ziele einen Bonus von +4 auf ihre Rettungswürfe.

## UMFANGREICHER BEFEHL (BEFEHL)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Sprachenabhängig]; **Grad** Barde 3, Hexe 4, Hexenmeister/Magier 3

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort muss den Anweisungen des Wortkundigen Folge leisten. Der Wortkundige muss imstande sein, seine Anweisungen binnen einer Runde mitzuteilen und die Handlungen müssen innerhalb der Wirkungsdauer erfüllbar sein. Die Anweisungen dürfen nicht für das Ziel offenkundig gefährlich oder schädlich sein. Die Erfüllung der Anweisungen muss nicht die vollständige Wirkungsdauer beanspruchen. Sobald die Anweisungen ausgeführt wurden, endet ein Wortzauber mit diesem Effektwort. Sollte die Wirkungsdauer vorher enden, unterliegt das Ziel keinem Zwang, die Anweisungen zu vollenden.

## WILLEN BRECHEN (BEFEHL)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Sprachenabhängig]; **Grad** Barde 4, Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort befolgt jede Anweisung des Wortkundigen. Diese Befehle werden über eine geistige Verbindung übermittelt, welche keine Sprache erfordert. Das Ziel ignoriert alle Befehle, die selbstmörderisch oder -zerstörerisch sind. Ein Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt nur auf Humanoide. Sollte das Zielwort dieses Effektwortes verstärkt werden, so dass der Wortzauber auf mehrere Ziele wirkt, erhalten diese einen Bonus von +4 auf ihre Rettungswürfe.

## Elektrizität

Zauber, die Elektrizitätsworte nutzen, knistern vor Leben und springen in brennenden Lichtbögen von Ziel zu Ziel.

### BLITZSCHLAG (ELEKTRIZITÄT)

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** Druiden 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6)

### DONNERSCHLAG (ELEKTRIZITÄT)

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** Druiden 8, Hexe 9, Hexenmeister/Magier 8

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (Maximum 20W8). Ein Ziel, dessen Rettungswurf gegen diesen Schaden misslingt, ist zudem für eine Runde pro Zauberstufe taub.

### FUNKENSCHLAG (ELEKTRIZITÄT)

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** Druiden 0, Hexe 0, Hexenmeister/Magier 0, Kampfmagus 0

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W4 Punkte Elektrizitätsschaden. Sollte der Wortzauber mit diesem Effektwort nur ein Ziel haben, ist ein Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf zum Treffen erforderlich und das Ziel erhält keinen Rettungswurf.

### KUGELBLITZ (ELEKTRIZITÄT)

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** Druiden 5, Hexe 6, Hexenmeister/Magier 5, Kampfmagus 5

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort verursacht bei einem Ziel 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W8), sowie die Hälfte dieses Schadens bei jedem anderen Ziel, das von dem Effekt betroffen ist.

### STROMSCHLAG (ELEKTRIZITÄT)

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Kampfmagus 1

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W4 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W4).

## Energie

Diese Worte nutzen rohe Magie, um reine Energie zu erschaffen.

### ENERGIEBOLZEN (ENERGIE)

**Schule** Hervorrufung [Energie]; **Grad** Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagus 2

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort verursacht 1W4 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W4). Dieser Effekt wird hinsichtlich Zaubern, die Energieeffekte aufheben oder absorbieren, wie *Magisches Geschoss* behandelt.

### ENERGIESTOSS (ENERGIE)

**Schule** Hervorrufung [Energie]; **Grad** Hexenmeister/Magier 5, Kampfmagus 5

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6)



## Erkenntnis

Worte dieser Familie enthüllen Antworten und können jemanden oder etwas über große Entfernungen ausspähen.

### AUFFINDEN (ERKENNTNIS)

**Schule** Erkenntnis;

**Grad** Barde 6, Druiden 6, Hexe 6, Inquisitor 6, Kleriker 6

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/ Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Wenn ein Wortkundiger einen Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt, kann er sowohl jeden Ort benennen, den er jemals besucht, als auch jeden Gegenstand, den er jemals in der Hand gehalten hat. Für die Wirkungsdauer dieses Wortzaubers kennt er stets die Richtung, in der dieser Ort liegt bzw. sich der Gegenstand befindet. Dabei handelt es sich stets um den kürzesten Reiseweg. Der Wortkundige wird perfekt durch Irrgärten und um andere Hindernisse geführt, die sich ihm bei seiner derzeitigen Reisemethode in den Weg stellen. Der Effekt führt ihn aber nicht um Gefahren herum.

### LEUCHTFEUER (ERKENNTNIS)

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Barde 0, Druiden 0, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Wenn ein Wortkundiger einen Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt, wird sein genauer Standort zu einem festen Punkt. Während der Wirkungsdauer des Wortzaubers kennt der Wortkundige stets die Richtung und Entfernung zu dem Punkt, an welchem er diesen Wortzauber gewirkt hat. Sollte er dieses Wort erneut verwenden, endet die Wirkungsdauer der letzten Anwendung sofort. Dieser Effekt teilt dem Wortkundigen nicht mit, wie er den Punkt erreichen kann, sondern weist ihm nur die direkte Richtung, selbst wenn feste Objekte und andere Gefahren zwischen ihm und seinem Leuchtfeuer liegen sollen.

### WEITBLICK (ERKENNTNIS)

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Barde 3, Druide 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kleriker 3

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Wenn ein Wortkundiger einen Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt, erschafft er ein unsichtbares Auge an einem Punkt, der 120 m + 12 m pro Zauberstufe entfernt sein kann. Dieses Auge kann sich nicht bewegen. Der Wortkundige kann für die Wirkungsdauer dieses Wortzaubers aber durch dieses Auge so blicken, als wäre es sein eigenes. Das Auge nutzt zum Sehen die Sinne des Wortkundigen, Dämmerlicht, Dunkelsicht und andere, wie zum Beispiel magische Effekte durch *Magie spüren*, eingeschlossen. Das Auge kann in alle Richtungen blicken und kann bei Entdeckung nicht zerstört werden.

**Verstärkung:** Dieser Sensor kann überall auf derselben Existenzebene platziert werden, auf der sich der Wortkundige aufhält. Die Reichweite ist nicht beschränkt. Der Wortkundige kann ihn innerhalb von 3 m zu einer ihm bekannten Kreatur platzieren, wobei dem Ziel ein Willenswurf zusteht, um den Effekt aufzuheben, zudem muss der Wortkundige die Zauberresistenz des Zieles überwinden.

Das Verbessern dieses Effektwortes erhöht seinen Grad um 2.

### Fesselung

Worte dieser Familie setzen Gegenstände fest und lähmen Kreaturen.

### DAUERHAFT LÄHMUNG (FESSELUNG)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Hexe 8, Hexenmeister/Magier 8, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** Permanent

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort funktioniert wie *Humanoiden lähmen*, wirkt aber auf alle Arten von Kreaturen mit permanenter Wirkungsdauer. Eine von einem Wortzauber mit diesem Effektwort betroffene Kreatur erhält einen zusätzlichen Willenswurf am Ende ihres ersten Zuges, nachdem ihr der erste Rettungswurf misslungen ist. Dieser Rettungswurf betrifft nur die Auswirkungen dieses Effektwortes, nicht aber eventueller anderer im Wortzauber. Sollte dieser Rettungswurf ebenfalls scheitern, kann die Dauerhafte Lähmung nur durch *Mächtiges Magie bannen*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden.

### HUMANOIDEN LÄHMEN (FESSELUNG)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 3, Inquisitor 2, Kleriker 2

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort ist gelähmt und kann zwar atmen und seine Umgebung wahrnehmen, sich aber nicht bewegen. Am Ende jedes seiner Züge steht dem Ziel ein neuer Rettungswurf zu, um diesen Effekt zu beenden. Fliegende Kreaturen, die ihre Flügel bewegen müssen, stürzen ab. Schwimmer können nicht schwimmen und ertrinken möglicherweise. Wortzauber mit diesem Effektwort wirken nur auf Humanoide.

### KREATUR LÄHMEN (FESSELUNG)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 4, Druide 4, Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5, Inquisitor 4, Paktmagier 5

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort funktioniert wie *Humanoide lähmen*, kann aber auf alle Arten von Kreaturen wirken.

### SCHLOSSSCHUTZ (FESSELUNG)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Hexenmeister/Magier 1

**Wirkungsdauer** Dauerhaft

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort verschließt einen nicht getragenen oder gehaltenen Gegenstand, wie etwa eine Tür, eine Truhe oder ein Buch. Sollte der Gegenstand über ein Schloss verfügen, wird der Gegenstand zudem abgeschlossen. Sollte der Wortzauber noch andere Effektwörter enthalten, so ruhen die Effekte dieser Worte so lange, bis eine andere Kreatur als der Wortkundige versucht, den Gegenstand aufzuschließen oder auf andere Weise zu öffnen. Diese Kreatur wird zum Ziel der anderen Effektwörter, ganz so, als hätten diese das Zielwort *Ausgewählt*. Hinsichtlich der Wirkungsdauer dieses sekundären Effektes werden nur die anderen Effektwörter beachtet.

### Feuer

Zauber mit diesem Effektwort verwenden hungrige Flammen, die alles verbrennen, was sich ihnen in den Weg stellt.

### FEUERBLITZ (FEUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Druide 2, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 2, Kampfmagus 1

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W4 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W4). Sollte der Wortzauber mit diesem Effektwort nur ein Ziel haben, ist ein Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf zum Treffen erforderlich und dem Ziel steht kein Rettungswurf zu.

**Verbesserung** (nur Hexenmeister/Magier): Dieser Zauber verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden (Maximum 5W6). Die Verbesserung des Effektwortes erhöht seinen Grad um 1.

### FEUERSBRUNST (FEUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Druide 8, Hexenmeister/Magier 8

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 20W8).

### FEUERSTOSS (FEUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6)

### FEUERSTRAHL (FEUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Druide 0, Hexenmeister/Magier 0, Kampfmagus 0

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W4 Punkte Feuerschaden. Sollte der Wortzauber mit diesem Effektwort nur ein Ziel haben, ist ein Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf zum Treffen erforderlich und dem Ziel steht kein Rettungswurf zu.

### FEUERSTURM (FEUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Druide 5, Hexenmeister/Magier 5, Inquisitor 5, Kampfmagus 5, Kleriker 5, Paktmagier 5

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro

Zauberstufe (Maximum 15W6)

### WAHRES FEUER (FEUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Druide 9, Hexenmeister/Magier 9

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 20W6).

### Flug

Diese Worte ermöglichen es jenen, die sie kennen, über den Himmel zu ziehen. Schwächere Wortzauber verlangen Samen Stürze, doch die mächtigsten verleihen wahre Flugfähigkeiten.

### FLIEGEN (FLUG)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3, Kleriker 4, Paktmagier 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält die Bewegungsrate Fliegen 18 m (durchschnittlich, 12 m falls belastet oder in mittlerer oder schwerer Rüstung). Das Ziel erhält ferner einen Verständnisbonus bei Würfeln auf Fliegen in Höhe der halben Zauberstufe.

### GLEITEN (FLUG)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 1, Barde 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Kampfmagus 1, Paktmagier 1

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

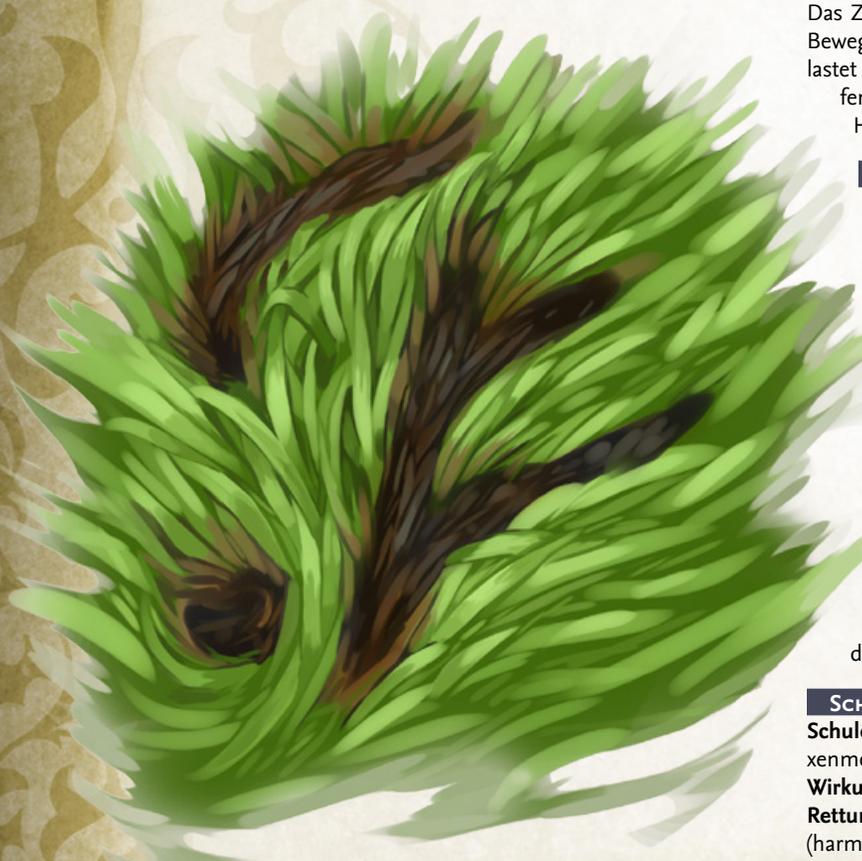
Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort fällt mit einer Bewegungsrate von 6 m pro Runde. Je auf diese Weise gefallene 1,50 m kann es sich 6 m horizontal bewegen (Maximaldistanz 24 m). Unabhängig von den Umständen kann das Ziel mit diesem Effekt niemals aufsteigen. Der Wortzauber mit diesem Effektwort endet augenblicklich, wenn das Ziel das nächste Mal eine feste Oberfläche berührt. Sollte der Zauber enden, während das Ziel noch durch die Luft gleitet, stürzt es normal.

### SCHWEBEN (FLUG)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagus 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

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



## Zieleinschränkungen *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann in der Luft treiben und sich mit einer Bewegungsaktion in der Runde bis zu 9 m hinauf oder hinab bewegen. Dieser Effekt gestattet nur vertikale Bewegung, aber andere Kräfte können es dem Ziel gestatten, sich auch horizontal zu bewegen. Der Wortkundige hat keine Kontrolle über diese Bewegung, kann einen Wortzauber mit diesem Effektwort aber mit einer Augenblicklichen Aktion vorzeitig beenden.

## Furcht

Diese Worte rufen bei allen, die sie hören, Urängste hervor.

### ANGST (FURCHT)

**Schule** Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kleriker 1  
**Wirkungsdauer** 1W4 Runden  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*  
 Dieses Effektwort verängstigt das Ziel für die Wirkungsdauer. Es hat keinen Effekt auf Ziele mit 5 oder mehr TW.

### GRAUEN (FURCHT)

**Schule** Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** Hexe 7, Hexenmeister/Magier 7  
**Wirkungsdauer** Sofort  
**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*  
 Dieses Effektwort verursacht beim Ziel 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe. Bei erfolgreichem Rettungswurf nimmt es nur 3W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe.

### SCHRECKEN (FURCHT)

**Schule** Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 3, Hexe 4, Hexenmeister/Magier 4, Inquisitor 4  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe  
**Rettungswurf** Willen keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Dieses Effektwort versetzt die Ziele für die Wirkungsdauer in den Zustand verängstigt. Ein Ziel dessen Rettungswurf gelingt, ist für eine Runde erschüttert.

## Gesinnung

Worte dieser Familie beschäftigen sich mit der Gesinnung, also der Wahrnehmung, Schädigung oder dem Schützen von Kreaturen abhängig von deren moralischer Einstellung.

### GESINNUNGSANGRIFF (GESINNUNG)

**Schule** Hervorrufung; **Grad** Inquisitor 5, Kleriker 5, Paladin 4  
**Wirkungsdauer** Sofort, siehe Text  
**Rettungswurf** Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja  
**Zieleinschränkungen** Explosion, Kegel, Linie  
 Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektwort gewirkt wird, wählt der Wortkundige eine Gesinnung aus (Böse, Gut, Chaotisch oder Rechtschaffen). Alle Kreaturen dieser Gesinnung nehmen 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (Maximum 8W8). Externare dieser Gesinnung nehmen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 15W6). Ferner gelten alle Kreaturen der betroffenen Gesinnung denen der Rettungswurf misslingt für eine Runde pro Zauberstufe als Wankend.

### GESINNUNGSRAUR (GESINNUNG)

**Schule** Bannmagie; **Stufe** Kleriker 8  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort funktioniert wie *Gesinnungsschild*, die Boni auf RK und Rettungswürfe steigen aber auf +4. Ferner erhält die Kreatur ZR 25 gegen Zauber von Kreaturen der gewählten Gesinnung. Kreaturen der gewählten Gesinnung empfinden es als schmerzhaft, die geschützte Kreatur zu berühren, und erleiden 2W6 Schadenpunkte bei jedem erfolgreichen Treffer mit einer Nahkampf- oder einer natürlichen Waffe.

### GESINNUNGSSCHILD (GESINNUNG)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kleriker 1, Paladin 1  
**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektwort gewirkt wird, wählt der Wortkundige eine Gesinnung aus (Böse, Gut, Chaotisch oder Rechtschaffen). Das Ziel des Wortzaubers ist gegen diese Gesinnung geschützt und erhält einen Ablenkungsbonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe von Kreaturen dieser Gesinnung, sowie einen Resistenzbonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte von Kreaturen dieser Gesinnung.

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann mit einer Augenblicklichen Aktion den Effekt dieses Zaubers beenden, um einen Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt aus einer Quelle der gewählten Gesinnung zu wiederholen. Es muss aber das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, auch wenn dieses schlechter sein sollte.

## Gestaltwandel

Worte dieser Familie verändern die Gestalt des Zieles und verleihen ihm besondere Angriffe und Kräfte.

### BESTIENGESTALT (GESTALTWANDEL)

**Schule** Verwandlung (Gestaltwandel); **Grad** Alchemist 4, Druid 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4  
**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Dieses Effektwort funktioniert wie *Veränderte Gestalt*, das Ziel des Wortzaubers erhält aber einen Größenbonus von +4 auf Stärke und kann drei Vorteile auswählen. Ferner stehen die folgenden Vorteile zur Wahl: Bewegungsrate Fliegen 9 m (durchschnittlich), Anspringen, Ergreifen, Zu-Fall-bringen oder ein Natürlicher Rüstungsbonus +4.

**Verbessern:** Das Ziel erhält vier Vorteile, nicht drei.

**Verbessern:** Der Wortzauber kann das Zielwort *Ausgewählt* nutzen.

Eine Verbesserung dieses Effektwortes erhöht seinen Grad um 1.

**MONSTERGESTALT (GESTALTWANDEL)**

**Schule** Verwandlung (Gestaltwandel); **Grad** Alchemist 5, Drui-  
de 5, Hexenmeister/Magier 5, Kampfmagus 5

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresi-  
stenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Dieses Effektivort funktioniert wie *Bestiengestalt*, das Ziel des Wortzaubers erhält aber einen Größenbonus von +6 auf Stärke. Ferner stehen die folgenden Vorteile zur Wahl: Bewegungsrate Graben 9 m, Blindgespür, Energieresistenz 20 gegen eine Energieart oder ein Natürlicher Rüstungsbonus +4.

**Verbessern:** Das Ziel erhält vier Vorteile, nicht drei.

**Verbessern:** Der Wortzauber kann das Zielwort *Ausgewählt* nutzen.

Eine Verbesserung dieses Effektivortes erhöht seinen Grad um 1.

**VERÄNDERTE GESTALT (GESTALTWANDEL)**

**Schule** Verwandlung (Gestaltwandel); **Grad** Alchemist 3, Drui-  
de 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresi-  
stenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erhält einen Größenbonus von +2 auf seine Stärke und zwei der folgenden Vorteile: zwei Klauenangriffe, die jeweils 1W6 Schadenpunkte verursachen (1W4, falls das Ziel Klein ist), einen Bissangriff, der 1W8 Schadenpunkte verursacht (1W6, falls das Ziel Klein ist), Bewegungsrate Klettern 9 m, Bewegungsrate Schwimmen 9 m, Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht, Geruchssinn oder einen Natürlichen Rüstungsbonus +2.

**Verbessern:** Das Ziel erhält drei Vorteile, nicht zwei.

**Verbessern:** Der Wortzauber kann das Zielwort *Ausgewählt* nutzen.

Eine Verbesserung dieses Effektivortes erhöht seinen Grad um 1.

**Heilung**

Heilende Worte fügen Fleisch wieder zusammen und pflegen den Körper. Sie kurieren selbst die entsetzlichen Schäden.

**DRAMATISCHE HEILUNG (HEILUNG)**

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Alchemist 4, Barde 4,  
Drui- de 5, Hexe 5, Inquisitor 4, Kleriker 4

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert (harmlos) oder Willen, halbiert;

**Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort wird für 4W6 Schadenpunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +20) geheilt.

Untote erleiden stattdessen durch dieses Effektivort Schaden, ihnen steht aber neben eventueller Zauberresistenz auch ein Willenswurf zu, um den Schaden zu halbieren.

**Verbessern:** Das Ziel wird für 4W8 Schadenpunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +20) geheilt.

**DURCHSCHNITTliche HEILUNG (HEILUNG)**

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Dru-  
ide 3, Hexe 2, Inquisitor 2, Kleriker 2, Paladin 3, Waldläufer 3

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert (harmlos) oder WIL halbiert;  
**Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort wird für 2W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +10) geheilt.

Untote erleiden stattdessen durch dieses Effektivort Schaden, ihnen steht aber neben eventueller Zauberresistenz auch ein Willenswurf zu, um den Schaden zu halbieren.

**Verbessern:** Das Ziel wird für 2W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +10) geheilt.

**ERFRISCHEnde BERÜHRUNG (HEILUNG)**

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Drui- de 0, Hexe 0, Inqui-  
sitor 0, Kleriker 0, Paladin 1

**Wirkungsdauer** Sofort

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

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Sollte das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort im Sterben liegen, wird es automatisch stabilisiert.

**Verbessern:** Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effekt wird nach Wahl des Wortkundigen von einem der folgenden Zustände geheilt: Entkräftet, Erschüttert, Kränkelnd.

Die Verbesserung des Effektivortes hebt seinen Grad um 1.

**MÄCHTIGE HEILUNG (HEILUNG)**

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Alchemist 3, Barde 3, Dru-  
ide 4, Hexe 4, Inquisitor 3, Kleriker 3, Paladin 4, Waldläufer 4

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert (harmlos) oder Willen, halbiert;

**Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort wird für 3W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15) geheilt.

Untote erleiden stattdessen durch dieses Effektivort Schaden, ihnen steht aber neben eventueller Zauberresistenz auch ein Willenswurf zu, um den Schaden zu halbieren.

**Verbessern:** Das Ziel wird für 3W8 Schadenpunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15) geheilt.

**SCHWACHE HEILUNG (HEILUNG)**

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Alchemist 1, Barde 1, Dru-  
ide 1, Hexe 1, Inquisitor 1, Kleriker 1, Paladin 1, Waldläufer 2

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert (harmlos) oder Willen, halbiert;

**Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort wird für 1W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +5) geheilt.

Untote erleiden stattdessen durch dieses Effektivort Schaden, ihnen steht aber neben eventueller Zauberresistenz ein Willenswurf zu, um den Schaden zu halbieren .

**Verbessern:** Das Ziel wird für 1W8 Schadenpunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +5) geheilt.

## Herbeizauberung

Diese Worte zaubern Kreaturen von anderen Existenzebenen herbei, die den Anweisungen des Wortkundigen folgen.

### DIENER I (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Barde 1, Druiden 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Kleriker 1, Paktmagier 1, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort zaubert eine Kreatur herbei, die deinen Anweisungen Folge leistet. Diese Kreatur greift deine Feinde nach besten Kräften in jeder Runde an, so sie dazu imstande ist. Falls du mit der Kreatur kommunizieren kannst, kannst du ihre Angriffe steuern oder sie anweisen, andere Aktionen auszuführen. Ein Wortzauber mit diesem Effektwort zaubert eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 1. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden oder Waldläufer gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 1. Grad herbei.

Eine herbeigezauberte Kreatur kann ihrerseits keine anderen Kreaturen herbeizaubern oder beschwören. Sie kann auch nicht ihre Fähigkeiten zur Teleportation oder Ebenenreise nutzen. Kreaturen können nicht in eine Umgebung herbeigezaubert werden, die für sie lebensfeindlich ist. Kreaturen, die mit einem Wortzauber mit diesem Effektwort herbeigezaubert werden, können keine Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten mit teuren Materialkomponenten nutzen. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort genutzt werden, um eine Kreatur mit einer Gesinnungsunterart oder einer elementaren Unterart herbeizuzaubern, ist es ein Wortzauber dieser Art. Kreaturen, die mit einem Sternchen (\*) versehen sind, werden entweder mit der Schablone für celestische Kreaturen herbeigezaubert, wenn du von guter Gesinnung bist, oder aber mit der Schablone für infernale Kreaturen, wenn du von böser Gesinnung bist. Solltest du neutral sein, kannst du dir eine der beiden Schablonen aussuchen. Mit einem Wortzauber mit diesem Effektwort herbeigezauberte Kreaturen, die keiner Gesinnungsunterart oder elementaren Unterart angehören, besitzen immer eine Gesinnung, die der deinen entspricht, egal welche Gesinnung sie normalerweise haben.

Solltest du dieses Wort mit einem anderen Effektwort kombinieren, kann nur die herbeigezauberte Kreatur das Ziel dieses Effektwortes sein. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

### DIENER II (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Barde 2, Druiden 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Kleriker 2, Paktmagier 2, Waldläufer 2

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I.

Er zaubert aber eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 2. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden oder Waldläufer gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 2. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

### DIENER III (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Barde 3, Druiden 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kleriker 3, Waldläufer 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** Ausgewählt



Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert aber eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 3. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden oder Waldläufer gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 3. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

#### DIENER IV (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Barde 4, Druiden 4, Hexe 4, Hexenmeister/Magier 4, Kleriker 4, Paktmagier 3, Waldläufer 4

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert aber eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 4. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden oder Waldläufer gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 4. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

#### DIENER V (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Barde 5, Druiden 5, Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5, Kleriker 5

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert aber eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 5. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 5. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

#### DIENER VI (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Barde 6, Druiden 6, Hexe 6, Hexenmeister/Magier 6, Kleriker 6, Paktmagier 4

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 6. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 6. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

#### DIENER VII (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Druiden 7, Hexe 7, Hexenmeister/Magier 7, Kleriker 7, Paktmagier 5

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 7. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 7. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

#### DIENER VIII (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Druiden 8, Hexe 8, Hexenmeister/Magier 8, Kleriker 8

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 8. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 8. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

#### DIENER IX (HERBEIZAUBERUNG)

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** Druiden 9, Hexe 9, Hexenmeister/Magier 9, Kleriker 9, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieser Wortzauber funktioniert wie Diener I. Er zaubert eine Kreatur von Tabelle 10-1 auf den Seiten 309-310 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 9. Grad herbei. Sollte ein Wortzauber mit diesem Effektwort von einem Druiden gewirkt werden, zaubert es stattdessen eine Kreatur von Tabelle 10-2 auf Seite 354 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus dem Eintrag zum 9. Grad herbei. Sollte das Zielwort *verbessert* werden, zaubert ein Wortzauber mit diesem Effektwort 1W4+1 der gewählten Kreaturen herbei.

## Illusion

Diese Worte täuschen die Sinne und erzeugen bei ihren Zeugen Unsicherheit über die Welt an sich.

#### ECHO (ILLUSION)

**Schule** Illusion (Einbildung); **Grad** Barde 0, Hexenmeister/Magier 0

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Willen, zweifelt an; **Zauberresistenz** Nein

## Zieleinschränkungen *Explosion* (Ausstrahlung)

Dieses Effektwort richtet sich auf einen Punkt, an dem es einen Ton erzeugt, der während der Wirkungsdauer lauter, leiser oder gleichbleibend ist. Die Lautstärke steigt mit der Stufe des Wortkundigen. Der SG für Würfe auf Wahrnehmung ist für dieses Geräusch 0, sinkt aber um 1 pro Zauberstufe (kann aber auch höher sein, wenn der Wortkundige dies wünscht). Dies bedeutet, dass das Geräusch zu Beginn so laut ist wie eine sprechende Kreatur, auf der 10. Stufe aber dem Lärm entspricht, den eine Kreatur während eines lauten Kampfes verursacht. Der Klang kann allem ähneln, was der Wortkundige wünscht, aber nicht Sprache oder Worte nachahmen. Sobald der Wortzauber gewirkt wurde, kann die Art des Geräusches nicht mehr geändert werden.

## GLITZERN (ILLUSION)

**Schule** Illusion (Einbildung); **Grad** Barde 2, Hexenmeister/Magier 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Willen, zweifelt an; **Zauberresistenz** Nein

## Zieleinschränkungen *Explosion* (Ausstrahlung)

Dieses Effektwort erzeugt eine sichtbare Illusion an einem Punkt innerhalb der Reichweite. Die Illusion darf den Bereich des Explosionsradius nicht überschreiten. Sie kann sich bewegen, wiederholt aber jede Runde ihre Bewegungen. Die Illusion entspricht jeder Erscheinung, die der Wortkundige wünscht. Dieser kann durch Konzentration die Bewegungen der Illusion verändern, sie kann das ursprüngliche Gebiet aber nicht verlassen.

## Kälte

Zauber mit diesen Worten entziehen der Umgebung die Wärme und lassen alles gefrieren.

## EISSTOSS (KÄLTE)

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** Druide 4, Hexe 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6). Sollte einem Ziel der Rettungswurf misslingen, ist es für 1W4 Runden verstrickt.

## FROSTFINGER (KÄLTE)

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** Druide 2, Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagus 2

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W6). Sollte einem Ziel der Rettungswurf misslingen, ist es für eine Runde wankend.

## KÄLTTEINBRUCH (KÄLTE)

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** Druide 0, Hexenmeister/Magier 0, Kampfmagus 0

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort verursacht 1W3 Punkte Kälteschaden. Sollte der Wortzauber nur ein einzelnes Ziel haben, ist ein Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf zum Treffen erforderlich. In diesem Fall gibt es keinen Rettungswurf.

## ZORN DES WINTERS (KÄLTE)

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** Druide 8, Hexenmeister/Magier 8

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

## Zieleinschränkungen *Explosion*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort erschafft einen Bereich mit schneesturmartigen Zuständen. Bei Eintritt des Effektes und dann zu Beginn jedes Zuges des Wortkundigen, nimmt jeder im Zielbereich 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (Maximum 20W6) und erleidet 1W4 Punkte GE-Schaden. Ein Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und verhindert den GE-Schaden. Kreaturen, die gegen Kälteschaden immun sind, erleiden den GE-Schaden nicht. Aufgrund des heftigen Schneetreibens und der starken Winde ist die Sichtweite innerhalb des Schneesturms auf 1,50 m reduziert. Effekte, die Feuerschaden verursachen, verletzen niemanden innerhalb dieses Schneesturmes, sofern sie nicht mindestens den gleichen Grad wie der Wortzauber mit diesem Effektwort besitzen.

## Körper

Körperworte verbessern die Gestalt ihrer Ziele und machen sie stärker, schneller und widerstandsfähiger.

## ENERGIEIMMUNITÄT (KÖRPER)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Alchemist 6, Druide 6, Hexenmeister/Magier 6, Inquisitor 6, Kleriker 6, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

## Zieleinschränkungen *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält Energieimmunität gegen eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Das Ziel erleidet alle Nebeneffekte, welche den Energieschaden begleiten könnten.

## ENERGIERESISTENZ (KÖRPER)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Alchemist 2, Druide 2, Hexenmeister/Magier 2, Inquisitor 2, Kleriker 2, Packmagier 2, Paladin 2, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/Stufe

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

## Zieleinschränkungen *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält Energieresistenz 10 gegen eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Das Ziel erleidet allerdings alle Nebeneffekte, welche den Energieschaden begleiten könnten.

**Verbessern:** Das Ziel erhält Energieresistenz 20 gegen eine Energieart.

## FESTIGEN (KÖRPER)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Alchemist 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kleriker 1, Paladin 1, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

## Zieleinschränkungen *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe. Ferner erhält das Ziel eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe seiner Trefferwürfel.

#### GESTALT VERBESSERN (KÖRPER)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Druiden 2, Hexenmeister/Magier 2, Kleriker 2, Paktmagier 2, Paladin 2, Waldläufer 2

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält (nach Wahl des Wortkundigen) einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution. Das Ziel kann den Effekt eines Wortzaubers mit diesem Effektwort mit einer Schnellen Aktion vorzeitig beenden, um bis zum Ende seines Zuges einen Verbesserungsbonus von +8 auf das betroffene Attribut zu erhalten.

#### PERFEKTE GESTALT (KÖRPER)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 4, Barde 4, Druiden 4, Hexenmeister/Magier 4, Kleriker 4, Paktmagier 4

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution.

### Leben

Zauber, die diese Worte nutzen, bringen die Toten ins Leben zurück und heilen selbst die schwersten Leiden.

#### LEBENSHAUCH (LEBEN)

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Hexe 8, Kleriker 8

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort funktioniert wie *Wiederbeleben*, kann aber für eine Kreatur eingesetzt werden, welche bis zu einem Tag pro Zauberstufe tot war. Die Kreatur wird mit der Hälfte seiner maximalen Lebenspunkte ins Leben zurückgeholt und der Körper muss nicht vollständig sein (es wird nur ein Stück benötigt). Körperteile, die der Kreatur vor ihrem Tod gefehlt haben, werden durch dieses Effektwort nicht wiederhergestellt. Die Kreatur erhält nur eine permanente negative Stufe durch eine Wiederbelebung mit diesem Effektwort. Diese negative Stufe verschwindet nach 24 Stunden (sie kann aber wie gewöhnlich auch früher entfernt werden). Die Kreatur behält alle zum Zeitpunkt ihres Todes vorbereiteten Zauber und freien Zauberplätze.

#### REINIGEN (LEBEN)

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Alchemist 4, Barde 4, Druiden 4, Inquisitor 4, Kleriker 4, Paladin 4, Waldläufer 4

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektwort genutzt wird, wählt der Wortkundige eine Art von Leiden: Flüche, Gifte oder Krankheiten. Das Ziel des Wortzaubers erhält einen neuen Rettungswurf, um alle gegenwärtig auf ihm wirkende Leiden

dieser Art zu beenden. Der SG dieses Rettungswurfs hat dieselbe Höhe wie der ursprüngliche SG gegen das Leid. Das Ziel muss für jedes einzelne Leiden einen Rettungswurf ausführen. Sollte ein Leiden keinen Rettungswurf gestatten, hebt dieses Effektwort dieses Leiden nicht auf.

Alternativ kann ein Wortzauber mit diesem Effektwort genutzt werden, um 1W4 temporäre negative Stufen oder eine permanente negative Stufe beim Ziel zu entfernen.

#### WIEDERBELEBEN (LEBEN)

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** Druiden 5, Hexe 5, Kleriker 5

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort holt eine lebende Kreatur, die innerhalb von einer Stunde pro Zauberstufe gestorben ist, ins Leben zurück. Die Seele des Zieles erhält ein klares Bild des Wortkundigen und kann sich entscheiden, nicht zurückzukehren – dies lässt den Wortzauber scheitern. Sollte die Seele willig sein, erhält das Ziel keinen Rettungswurf. Das Ziel kehrt mit einem TP ins Leben zurück, sofern es nicht durch ein anderes Effektwort zusätzlich geheilt wird. Ferner verliert es 50% aller vorbereiteten Zauber oder Zauberplätze, die es zum Zeitpunkt seines Todes besaß (dies wird zufällig bestimmt). Auf diese Weise zurückgeholt zu werden ist eine gewaltige Anstrengung und das Ziel erhält drei permanente negative Stufen durch das Erlebnis (sollte das Ziel nicht wenigstens 4 TW besitzen, hat ein Wortzauber mit diesem Effektwort keinen Effekt).

*Wiederbeleben* beseitigt alle tödlichen Verletzungen, die das Ziel besessen haben könnte, doch ansonsten muss die Leiche vollständig sein, damit der Wortzauber gelingt. Fehlende Körperteile fehlen auch nach der Belebung. Gewöhnliche Gifte und Krankheiten werden ebenso geheilt, aber magische Leiden halten weiterhin an.

Untote Kreaturen werden von einem Wortzauber mit diesem Effektwort nicht betroffen, dies gilt auch für die sterblichen Überreste von Kreaturen, die untot waren. Konstrukte und Externare können mit diesem Effektwort nicht ins Leben zurückgeholt werden. Gleiches gilt für Ziele, die an Altersschwäche gestorben sind.

### Licht

Lichtworte können Licht erschaffen oder rauben und dadurch Dunkelheit erzeugen.

#### DÜSTERNIS (LICHT)

**Schule** Hervorrufung; **Grad** Barde 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagier 2, Kleriker 2

**Wirkungsdauer** 1 Minuten/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort strahlt Dunkelheit mit einer Reichweite von 6 m aus, in der alle natürlichen Lichtquellen und das Licht aller magischen Lichtquellen, deren Grad niedriger ist als der des Wortzaubers, aufgehoben werden. Natürliches Licht wird um eine Stufe gesenkt. Ein Wortzauber mit diesem Effektwort hat keine Wirkung auf ein Gebiet, in dem es bereits dunkel ist.

## SONNENSCHEN (LICHT)

**Schule** Hervorrufung; **Grad** Barde 3, Druiden 3, Hexenmeister/Magier 3, Kleriker 3, Paladin 3

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort strahlt für die Wirkungsdauer helles weißes Licht aus. Im Zielgebiet herrschen helle Lichtverhältnisse, während die Lichtverhältnisse in weiteren 6 m Entfernung um eine Stufe steigen (Maximum: helles Licht). Kreaturen, die bei hellem Licht unter Abzügen leiden, erleiden diese Mali, während sie sich im Wirkungsbereich des Wortzaubers aufhalten. Es ist aber kein wahres Sonnenlicht und verletzt oder zerstört daher Kreaturen mit Lichtempfindlichkeit nicht.

## STRAHLEN (LICHT)

**Schule** Hervorrufung; **Grad** Barde 1, Druiden 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kampfmagier 1, Kleriker 1

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Das Zielgebiet eines Wortzaubers mit diesem Effektwort strahlt während der Wirkungsdauer Licht wie eine Fackel aus. Im Zielgebiet herrschen normale Lichtverhältnisse, während die Lichtverhältnisse in weiteren 6 m Entfernung um eine Stufe angehoben werden (Maximum: normales Licht).

## Macht

Die vielleicht urzeitlichsten Effektwörter sind jene Machtwörter, welche rohe Magie nutzen, um die Feinde des Wortkundigen zu verkrüppeln oder gar zu töten.

## BETÄUBUNG (MACHT)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Hexenmeister/Magier 8

**Wirkungsdauer** Variiert, siehe Text

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort betäubt eine lebende Kreatur, egal ob die Kreatur den Wortzauber mit diesem Effektwort hören kann oder nicht. Die Wirkungsdauer dieses Effektwortes richtet sich den gegenwärtigen maximalen Trefferpunkten des Zieles. Kreaturen mit 151 TP oder mehr sind nicht betroffen.

Trefferpunkte	Wirkungsdauer
50 oder weniger	4W4 Runden
51-100	2W4 Runden
101-150	1W4 Runden

## BLINDHEIT (MACHT)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Hexenmeister/Magier 7

**Wirkungsdauer** Variiert, siehe Text

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort lässt eine lebende Kreatur erblinden, egal ob die Kreatur den Wortzauber hört oder nicht. Die Wirkungsdauer dieses Effektwortes richtet sich nach den gegenwärtigen maximalen Trefferpunkten des Zieles. Kreaturen mit 201 TP oder mehr sind nicht betroffen.

Trefferpunkte	Wirkungsdauer
50 oder weniger	Permanent
51-100	1W4+1 Minuten
101-200	1W4+1 Runden

## TÖTEN (MACHT)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Hexenmeister/Magier 9

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort tötet eine lebende Kreatur, egal ob die Kreatur den Wortzauber mit diesem Effektwort hören kann oder nicht. Kreaturen mit 101 TP oder mehr sind nicht betroffen.

## Mauer

Mauerwörter erschaffen lange Barrieren, welche jene aufhalten und verletzen, die sie durchqueren.

## EISMAUER (MAUER)

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** Druiden 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4, Paktmagier 4

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Barriere*

Dieses Effektwort erschafft eine senkrechte Mauer aus festem Eis. Die Mauer muss auf einer glatten, ununterbrochenen Oberfläche stehen, wenn sie sich bildet. Die Mauer hat eine Stärke von 2,5 cm pro Zauberstufe und pro 2,5 cm davon besitzt sie 3 TP. Die Mauer blockiert die Sichtlinie.

## FEURMAUER (MAUER)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Druiden 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4, Paktmagier 4

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Barriere*

Dieses Effektwort erschafft eine senkrechte Mauer aus knisternden Flammen. Kreaturen, die sich am Standort der Mauer befinden, wenn diese entsteht, oder welche diese durchqueren wollen, erleiden 2W6 Punkte Feuerschaden +1 Punkt Feuerschaden pro Zauberstufe des Wortkundigen (Maximum +20). Ein Reflexwurf halbiert diesen Schaden. Die Mauer blockiert die Sichtlinie.

## KLINGENMAUER (MAUER)

**Schule** Beschwörung (Schöpfung); **Grad** Kleriker 6, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Barriere*

Dieses Effektwort erschafft eine senkrechte Mauer aus wirbelnden Klingen. Diese verursachen bei jeder Kreatur, mit der sie

in Kontakt kommen, 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe. Eine Kreatur, die sich am Standort der Mauer befindet, wenn diese entsteht, kann mit einem Reflexwurf dem kompletten Schaden entgehen. Kreaturen, welche die Mauer durchqueren, können mit einem Reflexwurf den Schaden halbieren, durchqueren aber die Mauer unabhängig vom Ergebnis des Wurfes. Diese Mauer bietet Kreaturen auf der anderen Seite Deckung, blockiert aber nicht die Sichtlinie.

### STEINMAUER (MAUER)

**Schule** Beschwörung (Schöpfung); **Grad** Druiden 6, Hexenmeister/Magier 5, Kampfmagus 5, Kleriker 5, Paktmagier 5  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Barriere*

Dieses Effektivort erschafft eine senkrechte Mauer aus festem Stein. Die Mauer muss auf einer glatten, ununterbrochenen Oberfläche stehen, wenn sie sich bildet. Die Mauer hat eine Stärke von 2,5 cm pro Zauberstufe, besitzt eine Härte von 8 und pro 2,5 cm Stärke 15 TP. Die Mauer blockiert die Sichtlinie.

### WINDMAUER (MAUER)

**Schule** Hervorrufung [Luft]; **Grad** Druiden 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3, Kleriker 3, Paktmagier 3, Waldläufer 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Barriere*

Dieses Effektivort erschafft eine senkrechte Mauer aus wirbelnden Winden. Diese Winde erschweren nicht die Sicht. Geschosse, welche die Mauer durchqueren, verfehlen automatisch - ausgenommen sind große Geschosse, z.B. von Riesen geworfene Felsen oder Geschosse von Belagerungswaffen. Kreaturen, die die Mauer durchqueren wollen, müssen einen Stärkewurf gegen SG 10 ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie in dieser Runde die Mauer nicht passieren können, es aber in späteren Runden erneut versuchen könnten. Gase, Gasodern und Kreaturen in *Gasförmiger Gestalt* können die Mauer nicht durchqueren.

## Rüstung

Diese Worte erschaffen durchscheinende Rüstungen aus solider Magie, welche den Träger schützen, ohne ihn zu behindern oder einzuschränken.

### ENERGIEBLOCK (RÜSTUNG)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Hexenmeister/Magier 0, Kampfmagus 0, Kleriker 0, Paktmagier 0

**Wirkungsdauer** 1 Runde

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erhält einen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK. Diese Rüstung besteht aus Energie und schützt gegen Angriffe körperloser Kreaturen.

**Verbessern:** Ein Wortzauber mit diesem Effektivort kann als Augenblickliche Aktion gewirkt werden. In diesem Fall hält der Effekt bis zum Ende deines nächsten Zuges an. Diese Verbesserung kann nicht genutzt werden, wenn der Wortzauber ein anderes Effektivort enthält (außer, dieses Wort kann als Augenblickliche Aktion genutzt werden). Diese Verstärkung erhöht den Grad des Effektivortes um 1.

### ENERGIERÜSTUNG (RÜSTUNG)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3, Kleriker 3

**Wirkungsdauer** 10 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erhält einen Rüstungsbonus von +4 zzgl. einem Punkt für jeweils 4 Zauberstufen des Wortkundigen auf seine RK. Diese Rüstung besteht aus Energie und schützt gegen Angriffe körperloser Kreaturen. Sollte das Ziel einen größeren Rüstungsbonus aus einer anderen Quelle erhalten, erhöht ein Wortzauber mit diesem Effektivort stattdessen diesen Rüstungsbonus um +1 und schützt das Ziel zudem gegen Angriffe körperloser Kreaturen.

### ENERGIESCHILD (RÜSTUNG)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Alchemist 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Kampfmagus 1, Paktmagier 1

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erhält einen Rüstungsbonus von +4 auf seine RK. Diese Rüstung besteht aus Energie und schützt gegen Angriffe körperloser Kreaturen.

### ENERGIESCHUTZ (RÜSTUNG)

**Schule** Bannmagie; **Grad** Hexenmeister/Magier 6, Kampfmagus 6

**Wirkungsdauer** 10 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich, Ausgewählt*

Dieses Effektivort funktioniert wie *Energierüstung*, verleiht aber einen Rüstungsbonus von +6 zzgl. einem Punkt pro 4 Zauberstufen des Wortkundigen. Sollte das Ziel einen größeren Rüstungsbonus aus einer anderen Quelle erhalten, erhöht ein Wortzauber mit diesem Effektivort stattdessen diesen Rüstungsbonus um +2.

## Säure

Diese Worte erschaffen giftige Säuren, die alles verbrennen, mit dem sie in Kontakt kommen.

### ÄTZENDE WOLKE (SÄURE)

**Schule** Beschwörung (Erschaffung [Säure]); **Grad** Hexe 6, Hexenmeister/Magier 7

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, halbiert; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Explosion*

Ein Wortzauber mit diesem Effektivort erschafft eine Wolke giftigen grünen Dampfes, welcher die Sicht behindert. In der Wolke gefangene Kreaturen erleiden 1W6 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 20W6) und sind erschöpft. Bei gelungenem Zähigkeitswurf erleiden die Kreaturen nur den halben Schaden und sind nicht erschöpft. Kreaturen, die innerhalb der Wolke verbleiben, erhalten einen kumulativen Abzug von -2 auf den Rettungswurf mit jeder Runde, die sie sich in der Wolke aufhalten. Wenn sie sich eine Runde außerhalb der Wolke aufhalten, wird der Malus gelöscht. Erschöpft

Kreaturen, die sich in der Wolke aufhalten und ihre Rettungswürfe nicht schaffen, werden entkräftet. Ein starker Wind, wie er z.B. durch *Windstoß* erschaffen wird, löst die Wolke augenblicklich auf.

## SÄUREBOLZEN (SÄURE)

**Schule** Beschwörung (Erschaffung [Säure]; **Grad** Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagus 2

**Wirkungsdauer** 2 Runden

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort verursacht 1W4 Punkte Säureschaden pro Stufe des Wortkundigen (Maximum 5W4). In der folgenden Runde nimmt das Ziel diesen Schaden erneut. Um ein Ziel mit einem Wortzauber mit diesem Effektwort zu treffen, ist ein Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich.

## SÄUREWELLE (SÄURE)

**Schule** Beschwörung (Erschaffung [Säure]; **Grad** Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4

**Wirkungsdauer** 2 Runden

**Rettungswurf** Reflex, halbiert und teilweise (s.u.); **Zauberresistenz** Nein

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort verursacht 1W6 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6). Durch dieses Effektwort geschädigte Ziele kränkeln für eine Runde pro Zauberstufe oder für insgesamt eine Runde, wenn der Rettungswurf gegen den Wortzauber erfolgreich war.

## VERÄTZUNG (SÄURE)

**Schule** Beschwörung (Erschaffung [Säure]; **Grad** Druiden 0, Hexenmeister/Magier 0, Inquisitor 0, Kampfmagus 0, Paktmagier 0

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Nein

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort verursacht 1W3 Punkte Säureschaden. Sollte der Wortzauber nur ein Ziel besitzen, ist ein Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf zum Treffen erforderlich und gestattet keinen Rettungswurf.

## Schall

Schallworte nutzen Klänge, um jene taub zu machen und zu schädigen, die sie hören.

## DISSONANZ (SCHALL)

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** Barde 2, Kampfmagus 2, Kleriker 2

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Zähigkeit, halbiert und teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W4 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W4) und lässt das Ziel für 1 Runde wanken. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und hebt den Zustand Wankend auf.

## SCHALLSCHLAG (SCHALL)

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** Barde 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6)

## ZERSTÖRERISCHE SCHWINGUNGEN (SCHALL)

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** Barde 6, Hexenmeister/Magier 7

**Wirkungsdauer** Sofort, 1 Runde/Stufe, siehe Text

**Rettungswurf** Reflex, halbiert und keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Linie*

Dieses Effektwort verursacht 1W6 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W6) und lässt die Ziele für 1 Runde pro Stufe taub werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und hebt den Zustand Taub auf.

## Schmerz

Der bloße Klang dieser Worte erfüllt jene Unglücklichen, die sie hören, mit Schmerzen.

## FOLTER (SCHMERZ)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Barde 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Inquisitor 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Den Zielen eines Wortzaubers mit diesem Effektwort wird übel, sie erhalten zum Ende ihres Zuges einen erneuten Rettungswurf, um diesen Effekt zu beenden.

## KRAMPF (SCHMERZ)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Barde 0, Hexe 0, Hexenmeister/Magier 0, Inquisitor 0, Kleriker 0

**Wirkungsdauer** 1 Runde

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Bei den Zielen eines Wortzaubers mit diesem Effektwort wird die Bewegungsrate halbiert (Minimum 3 m).

## QUAL (SCHMERZ)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Barde 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kleriker 1

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Die Ziele eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kränkeln.

## Schwerkraft

Worte der Schwerkraftfamilie nutzen eine unsichtbare Kraft, um Gegenstände und Kreaturen zu manipulieren.

## ABSTOSSEN (SCHWERKRAFT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Druiden 9, Hexe 8, Hexenmeister/Magier 8, Kleriker 9, Paktmagier 6

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Dieses Effektwort erzeugt einen Bereich unmöglicher Schwerkraft, in dem alle nicht am Boden befestigten Kreaturen und Gegenstände vom Zentrum der Explosion weg auf die Ränder hin zu fallen. Kreaturen im Wirkungsbereich werden bei Bildung dieser Zone augenblicklich auf den nächsten Rand zu bewegt. Sollte ihnen dabei ein Hindernis im Weg sein, treffen sie dieses und nehmen Schaden. Während ein Wortzauber

ber mit diesem Effektwort andauert, können Gegenstände das Wirkungsgebiet nicht betreten, außer sie können fliegen. Jeder fliegenden Kreatur, die Flügel nutzt und in das Wirkungsgebiet eindringt, muss augenblicklich ein Wurf für Fliegen gegen SG 25 gelingen oder sie wird zurückgetrieben und kann das Gebiet in diesem Zug nicht mehr betreten. Geschosse, welche dieses Gebiet durchqueren, verfehlen ihre Ziele automatisch. Der Wortkundige ist gegen diesen Effekt immun und kann den Bereich frei betreten.

**Verbessern:** Der Wortkundige kann eine Anzahl von Kreaturen in Höhe seiner Stufe bestimmen, die durch diesen Wortzauber nicht betroffen werden.

### ANHEBEN (SCHWERKRAFT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Barde 0, Hexenmeister/Magier 0, Kampfmagus 0, Paktmagier 0

**Wirkungsdauer** Konzentration

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Dieses Effektwort verleiht dem Wortkundigen die Fähigkeit, nichtmagische Gegenstände von bis zu 5 Pfund Gewicht auf eine Entfernung von bis zu 7,50 m + 1,50 m pro zwei Zauberstufen anzuheben und zu bewegen. Auf diese Weise bewegte Gegenstände können in einer Runde bis zu 4,50 m weit bewegt werden. Man kann sie nicht für Angriffe benutzen.

### LÖSEN (SCHWERKRAFT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Druiden 7, Hexenmeister/Magier 6

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort kehrt für die Ziele die Schwerkraft um, so dass sie während der Wirkungsdauer nach oben fallen. Für die Ziele ist oben unten und unten oben. Dies kann dazu führen, dass Kreaturen Sturzschaden erleiden, wenn sie auf die Decke oder eine andere Oberfläche über sich treffen. Dieser Effekt gilt für die Ziele und alle Ausrüstungsgegenstände, die sie mit sich führen. Wurf- und Schusswaffen interagieren mit der Schwerkraft normal, aufgrund der Desorientierung erleidet das Ziel von *Lösen* aber einen Malus von -4 auf solche Angriffe. Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektwort endet, stürzen die Ziele zu Boden, sofern sie nicht die Möglichkeit haben, sich festzuhalten, abzufangen oder in der Luft zu bleiben.

## Sprache

Worte dieser Familie stehen mit Sprache in Zusammenhang und erleichtern die Verständigung.

### ENTZIFFERN (SPRACHE)

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Alchemist 1, Barde 0, Druiden 0, Hexe 0, Hexenmeister/Magier 0, Inquisitor 0, Kampfmagus 0, Kleriker 0, Paladin 1, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann Texte lesen, die in einer bestimmten Sprache geschrieben sind, die Sprache der Magie eingeschlossen. Der Wortkundige wählt die Sprache beim Wirken des Wortzaubers. Während der Zauberdauer kann das Ziel diese Sprache fließend lesen. Sollte der

Wortkundige Magie als Sprache wählen, kann er Schriftrollen, Glyphen und andere magische Schriften entziffern, ohne sie auszulösen. Ein Wortzauber mit diesem Effektwort identifiziert eine Sprache nicht, der Wortkundige muss also wissen, um welche es sich handelt, oder diese zumindest erraten, damit der Wortzauber wirkt.

**Verbessern:** Dieses Effektwort kann das Zielwort *Ausgewählt* verwenden.

Die Verbesserung dieses Effektwortes erhöht den Grad um 1.

### FERNSPRECHEN (SPRACHE)

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Barde 5, Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5, Kleriker 5

**Wirkungsdauer** Konzentration

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann zu einer anderen willigen Kreatur, von der das Ziel weiß und die sich auf derselben Existenzebene aufhält, Kontakt aufnehmen. Solange der Wortkundige sich konzentriert, kann das Ziel verbal mit der willigen Kreatur kommunizieren. Das Ziel und die willige Kreatur müssen nicht über eine gemeinsame Sprache verfügen.

**Verbessern:** Dieses Wort kann das Zielwort *Ausgewählt* nutzen. Die Verbesserung dieses Effektwortes erhöht den Grad um 1.

### ÜBERSETZEN (SPRACHE)

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Alchemist 3, Barde 2, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kleriker 4,

**Wirkungsdauer** 10 Minuten/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann eine bestimmte Sprache nach Wahl des Wortkundigen lesen, schreiben, sprechen und verstehen. Dabei kann es sich um jede Sprache handeln, von deren Existenz der Wortkundige weiß.

## Teleportation

Teleportationsworte transportieren die Ziele an andere Orte oder sogar auf andere Existenzebenen.

### DIMENSIONSHÜPFER (TELEPORTATION)

**Schule** Beschwörung (Teleportation); **Grad** Barde 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3, Paktmagier 3

**Wirkungsdauer** Sofort

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort teleportiert willige Ziele zu einem anderen Ort, den der Wortkundige sehen kann und der innerhalb der Reichweite des Wortzaubers liegt.

### DIMENSIONSSPRUNG (TELEPORTATION)

**Schule** Beschwörung (Teleportation); **Grad** Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5, Kampfmagus 5, Paktmagier 5

**Wirkungsdauer** Sofort

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



### Zieleinschränkungen *Ausgewählt*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort teleportiert willige Ziele zu einem anderen Ort auf derselben Existenzebene. Der Wortkundige muss zu den Zielen dieses Wortzaubers gehören und den Zielort in der Vergangenheit bereits besucht haben.

### DIMENSIONSTOR (TELEPORTATION)

**Schule** Beschwörung (Teleportation); **Grad** Hexenmeister/Magier 9, Kleriker 8

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Explosion* Ausstrahlung

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort erschafft eine Verbindung zwischen der Ebene, auf der sich der Wortkundige aufhält, und einer anderen Existenzebene. Während dieses Tor offen ist, können Kreaturen, Zauber, Effekte und Gegenstände es von jeder Seite frei durchqueren. Optisch erscheint es als Torbogen, welcher die Ausstrahlung teilt. Der Wortkundige kann den Zielort nicht exakt bestimmen, sondern nur die Zielebene angeben. Die Ziele treffen in einer Entfernung von 7,5 bis 750 Kilometer zum beabsichtigten Ziel ein.

### DIMENSIONSWECHSEL (TELEPORTATION)

**Schule** Beschwörung (Teleportation); **Grad** Hexe 7, Hexenmeister/Magier 7, Kleriker 5

**Wirkungsdauer** Sofort

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort teleportiert willige Ziele auf eine andere Existenzebene. Der Wortkundige muss zu den Zielen dieses Wortzaubers gehören. Er kann den Zielort nicht exakt bestimmen, sondern nur die Zielebene angeben. Die Ziele treffen in einer Entfernung von 7,5 bis 750 Kilometer zum beabsichtigten Ziel ein.

### Tier

Worte dieser Familie sprechen wilde Tiere direkt an und beruhigen oder kontrollieren sie.

### BEFEHL DER NATUR (TIER)

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Druide 4, Hexe 4, Paktmagier 5, Waldläufer 4

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort gehorcht jedem einfachen Befehl des Wortkundigen. Diese Befehle werden über ein mentales Band übertragen und benötigen keine Spra-

che, müssen für das Ziel aber verständlich sein. Das Ziel ignoriert alle selbstmörderischen oder -zerstörerischen Befehle. Wortzauber mit diesem Effektwort wirken nur auf Tiere und Magische Bestien, wobei letztere einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf erhalten.

#### **LOCKRUF DER WILDNIS (TIER)**

**Schule** Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];  
**Grad** Druide 2, Hexe 2, Waldläufer 2

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort betrachtet den Wortkundigen als vertrauenswürdigen Verbündeten. Die Kreatur wird den Wortkundigen verteidigen und seine Verbündeten nicht angreifen, solange dieser Effekt anhält. Sollte das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort vom Wortkundigen oder seinen Verbündeten angegriffen werden, endet die Wirkungsdauer des Wortzaubers augenblicklich. Wortzauber mit diesem Effektwort wirken nur auf Tiere und Magische Bestien, wobei letztere einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf erhalten.

#### **RUHE DER NATUR (TIER)**

**Schule** Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];  
**Grad** Druide 1, Hexe 1, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort wird ruhig und folgsam. Das Ziel wird nicht angreifen, solange es sich unter diesem Effekt befindet, doch der Effekt endet, wenn das Ziel angegriffen wird. Von diesem Effekt betroffene Kreaturen fliehen nicht, sind aber auch nicht hilflos. Dieses Effektwort wirkt nur auf Tiere und Magische Bestien, wobei letztere einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf erhalten.

### Tod

Worte dieser Familie zerstören Leben und erschaffen untote Abscheulichkeiten.

#### **ERSCHLAGEN (TOD)**

**Schule** Nekromantie [Böse, Tod]; **Grad** Druide 7, Hexe 6, Hexenmeister/Magier 6, Kleriker 6

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort nimmt 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 150 Schadenspunkte). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt es 3W6 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15). Ein Wortzauber mit diesem Effektwort wirkt nur auf lebende Kreaturen.

#### **GRABESBANN (TOD)**

**Schule** Nekromantie; **Grad** Druide 5, Inquisitor 5, Kleriker 4, Paladin 4

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

#### **Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Todeszauber und Effekte von Todesmagie. Das Ziel kann keine negativen Stufen erhalten, solange der Wortzauber mit diesem Effektwort anhält, sollte es jedoch vorher schon negative Stufen erhalten haben, bleiben diese wirksam. Das Ziel stabilisiert sich zudem automatisch, wenn es unter 0 TP gebracht und dadurch nicht bereits getötet wurde.

#### **LEBENSRAUB (TOD)**

**Schule** Nekromantie [Böse]; **Grad** Hexe 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagus 4

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erleidet 1W4 temporäre negative Stufen. Sollte es aufgrund dieser negativen Stufen sterben, erhebt es sich 1W4 Tage später als ein Geist, sofern es nicht in heiligem Boden bestattet wurde.

**Verbessern:** Die negativen Stufen eines Wortzaubers mit diesem Effektwort sind permanent. Dieses Effektwort zu verstärken erhöht seinen Grad um 5.

#### **UNTOD (TOD)**

**Schule** Nekromantie [Böse]; **Grad** Hexenmeister/Magier 3, Kleriker 3

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort kann nur die Leichen toter Kreaturen zum Ziel haben, welche sich dann entweder als Skelette oder Zombies (nach Wahl des Wortkundigen) erheben. Diese Untoten folgen den Befehlen des Wortkundigen nach besten Kräften. Sie bleiben bis zu ihrer Zerstörung untote Kreaturen. Der Wortkundige kann höchstens 2 TW an Untoten pro Zauberstufe mit jeder Wirkung eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erschaffen. Er kann nicht mehr als 4 TW an untoten Kreaturen pro Zauberstufe kontrollieren. Sollte er zusätzliche Untote erschaffen, muss er Untote aus seiner Kontrolle entlassen, bis er sein Limit nicht mehr überschreitet.

### Verbergen

Worte dieser Familie verstecken Kreaturen und Gegenstände vorm Aufspüren und Entdecken.

#### **ENTSCHWINDEN (VERBERGEN)**

**Schule** Illusion (Fehlgefühl); **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Hexe 2, Hexenmeister/Magier 2, Inquisitor 2, Kampfmagus 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Dieses Effektwort funktioniert wie *Verblassen*, hat aber eine längere Wirkungsdauer.

**Verbessern:** Das Ziel wird nicht sichtbar, wenn es angreift oder eine offensive Aktion unternimmt. Ein Verbessern dieses Effektwortes erhöht seinen Grad um 2.

## HÜLLE DER UNSICHTBARKEIT (VERBERGEN)

**Schule** Illusion (Fehlgefühl); **Grad** Barde 4, Hexe 4, Hexenmeister/Magier 4

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektivort gewirkt wird, werden alle Gegenstände oder Kreaturen im Zielbereich unsichtbar, solange sie im Zielbereich verbleiben, nicht angreifen oder andere offensive Aktionen unternehmen. Alle Besitztümer der Kreaturen sind unsichtbar, solange sie im Wirkungsbereich bleiben. Ein mit einem Bogen abgeschossener Pfeil bliebe daher unsichtbar, bis er den Wirkungsbereich verlässt.

**Verbessern:** Das Ziel wird nicht sichtbar, wenn es angreift oder eine offensive Aktion unternimmt. Ein Verbessern dieses Effektivortes erhöht seinen Grad um 2.

## VERBLASSEN (VERBERGEN)

**Schule** Illusion (Fehlgefühl); **Grad** Alchemist 1, Barde 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Kampfmagus 1, Paktmagier 1

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort wird bis zum Beginn der nächsten Runde des Wortkundigen unsichtbar. Sollte das Ziel jemanden oder etwas angreifen oder eine andere offensive Aktion unternehmen, endet dieser Effekt.

**Verbessern:** Das Ziel wird nicht sichtbar, wenn es angreift oder eine offensive Aktion unternimmt.

## Verwundung

Worte der Verwundung fügen dem Ziel Schnitte und Prellungen zu, verursachen Schmerzen und Fleischwunden.

## BLUTIGE WUNDEN (VERWUNDUNG)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Hexe 0, Hexenmeister/Magier 0, Inquisitor 0, Kleriker 0

**Wirkungsdauer** Sofort

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

Sollte das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort im Sterben liegen, erleidet es jeden Zug einen Punkt Blutungsschaden.

**Verbessern:** Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effekt erleidet 1W3 Punkte Blutungsschaden. Dieses Effektivort zu verbessern erhöht seinen Grad um 1.

## DURCHSCHNITTICHE WUNDE (VERWUNDUNG)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Hexe 2, Inquisitor 2, Kleriker 2

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erleidet 2W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +10). Untote werden stattdessen durch den Effekt geheilt und erhalten weder einen Rettungswurf, noch wirkt vorhandene Zauberresistenz

**Verbessern:** Das Ziel des Wortzaubers erleidet 2W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +10).

## GEWALTIGE WUNDE (VERWUNDUNG)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Hexe 4, Inquisitor 4, Kleriker 4

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erleidet 4W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +20). Untote werden stattdessen durch den Effekt geheilt und erhalten weder einen Rettungswurf, noch wirkt vorhandene Zauberresistenz

**Verbessern:** Das Ziel des Wortzaubers erleidet 4W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +20).

## MÄCHTIGE WUNDE (VERWUNDUNG)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Hexe 3, Inquisitor 3, Kleriker 3

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erleidet 3W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15). Untote werden stattdessen durch den Effekt geheilt und erhalten weder einen Rettungswurf, noch wirkt vorhandene Zauberresistenz

**Verbessern:** Das Ziel des Wortzaubers erleidet 3W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15).

## SCHWACHE WUNDE (VERWUNDUNG)

**Schule** Nekromantie; **Grad** Hexe 1, Inquisitor 1, Kleriker 1

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektivort erleidet 1W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +5). Untote werden stattdessen durch den Effekt geheilt und erhalten weder einen Rettungswurf, noch wirkt vorhandene Zauberresistenz

**Verbessern:** Das Ziel des Wortzaubers erleidet 1W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +5).

## Wetter

Worte der Wetterfamilie kontrollieren die Kräfte der Natur und rufen Wind, Regen und Schnee herbei.

## NEBELBANK (WETTER)

**Schule** Beschwörung (Schöpfung); **Grad** Druiden 1, Hexe 1, Hexenmeister/Magier 1, Kleriker 1

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** Barriere, Explosion (Ausdehnung)

Dieses Effektivort erschafft in seinem Wirkungsbereich eine dicke Nebelwolke. Diese behindert jede Sichtwahrnehmung über 1,50 m hinaus, Dunkelsicht eingeschlossen. Kreaturen, die 1,50 m entfernt sind, verfügen über Tarnung, während weiter entfernte Kreaturen über Vollständige Tarnung verfügen. Ein mittelschwerer Wind- oder Feuereffekt entfernt den Nebel im betroffenen Bereich. Der Nebel bewegt sich nicht fort.

**Verbessern:** Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektivort das Zielwort *Explosion* verwendet, kann der Wortkundige mit einer Schnellen Aktion die Wolke sich um bis zu 3 m in der Runde bewegen lassen.

## SCHNEESTURM (WETTER)

**Schule** Beschwörung (Erschaffung); **Grad** Druiden 3, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kampfmagus 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Dieses Effektwort verursacht heftigen Schneefall im Wirkungsgebiet. Dies sorgt für Tarnung wie beim Effektwort *Nebelbank*. Der Effekt kann aber nicht durch Wind entfernt werden. Ferner wird der Boden im Wirkungsgebiet während der Wirkungsdauer als Schwieriges Gelände behandelt und als sehr rutschig im Hinblick auf Würfe für Akrobatik und Klettern.

**Verbessern:** Alle Kreaturen im Wirkungsgebiet erleiden jede Runde 2W6 Punkte Kälteschaden am Ende des Zuges des Wortkundigen. Dieses Effektwort zu verbessern erhöht seinen Grad um 1.

## STURMMEISTER (WETTER)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Druiden 7, Hexe 7, Hexenmeister/Magier 7/Kleriker 7

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zeiteinschränkungen** *Persönlich*

Ein Wortzauber mit diesem Effektwort verleiht dem Ziel die Fähigkeit, das Wetter in einem Radius von 1,5 Kilometern zu verändern. Das Ziel kann die Wetterbedingungen jeweils um einen Schritt auf der folgenden Skala auf- oder abwärts verändern: Gefrierende Kälte – Schneesturm – Schnee – Kalter Regen – Kalter Wind – Ruhiges Wetter – Warmer Wind – Gewitter – Wirbelsturm – Extreme Hitze. Jede Veränderung braucht 10 Minuten, um zu wirken. Sollte also gegenwärtig Warmer Wind herrschen und der Wortkundige das Wetter zu Kaltem Wind verändern wollen, müsste er zuerst Ruhiges Wetter und dann Kalten Wind herbeiführen. Das Ziel kann die Besonderheiten des Wetters nicht bestimmen, sondern nur die generelle Art des Wetters (man kann z.B. nicht Blitze ein Haus treffen lassen, wohl aber Blitzeinschläge in diesem Gebiet verursachen).

**Verbessern:** Jede Veränderung des Wetters erfordert nur 5 Minuten.

## WINDSTOSS (WETTER)

**Schule** Hervorrufung [Luft]; **Grad** Druiden 2, Hexenmeister/Magier 3

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

**Zieleinschränkungen** *Linie*

Dieses Effektwort erschafft einen Luftstoß, der jene in seinem Weg umwerfen oder aufhalten kann. Wenn ein Wortzauber mit diesem Effektwort gewirkt wird, müssen alle Kreaturen, die maximal der Größenkategorie Groß angehören, Zähigkeitswürfe bestehen, um nicht zu Boden geworfen und 3 m fortgeschoben zu werden. Jede Kreatur, welche diese Linie aus Luft durchqueren will, muss einen Stärkewurf gegen SG 20 bestehen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur 1,50 m ihrer Bewegungsrate verschwendet, sich ansonsten aber ungehindert weiterbewegen kann, solange sie nicht die Linie aus Luft durchquert. Der SG steigt auf 30, falls die Kreatur sich auf

die Quelle des Windes zubewegen will. Fliegende Kreaturen erhalten einen Malus von -4 auf ihre Rettungs- und Stärkewürfe gegen diesen Effekt.

## Zeit

Zauber, welche Zeitworte enthalten, verändern den Fluss der Zeit und beschleunigen oder verlangsamen ihn.

## BESCHLEUNIGUNG (ZEIT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 2, Barde 2, Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagus 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann bei jedem Zug eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen. Diese Bewegungsaktion kann vor, nach oder zwischen anderen Aktionen erfolgen, aber nicht während einer Vollen Aktion.

**Verbessern** Sollte das Ziel eine Volle Aktion ausführen, kann es statt einer zusätzlichen Bewegungsaktion einen zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten Angriffsbonus durchführen.

## LAUF (ZEIT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Druiden 1, Waldläufer 1

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Die Grundbewegungsrate des Zieles eines Wortzaubers mit diesem Effektwort an Land steigt um 3 m für die Wirkungsdauer dieses Effektwortes.

## SPURT (ZEIT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 1, Barde 1, Hexenmeister/Magier 1, Inquisitor 1, Kampfmagus 1, Paktmagier 1

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Persönlich*

Die Grundbewegungsrate des Zieles eines Wortzaubers mit diesem Effektwort an Land steigt um 9 m für die Wirkungsdauer dieses Effektwortes.

## VERLANGSAMUNG (ZEIT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Barde 2, Hexenmeister/Magier 2, Kampfmagus 2, Paktmagier 2

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort ist während der Wirkungsdauer dieses Effektwortes wankend. Dem Ziel steht ein neuer Rettungswurf gegen dieses Effektwort am Ende jeden Zuges zu, bei Erfolg endet die Wirkung dieses Effektwortes.

**Verbessern:** Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort erhält keine zusätzlichen Rettungswürfe, um diesen Effekt zu beenden. Sollte dem Ziel der erste Rettungswurf misslingen, ist es für die gesamte Wirkungsdauer wankend.



## VORHERSAGE (ZEIT)

**Schule** Erkenntnis; **Grad** Hexe 2, Kleriker 2

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

**Zeiteinschränkungen** *Persönlich*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort kann in die Zukunft einer einzelnen Handlung blicken, die innerhalb der nächsten Stunde geschehen wird. Es erkennt dabei, ob die Handlung eher zu guten oder schlechten Ergebnissen führen wird. Diese Vorhersage garantiert nicht, dass es tatsächlich so geschieht. Die Wahrscheinlichkeit einer korrekten Vorhersage liegt bei 70% + 1% pro Zauberstufe. Sollte dieser Wurf scheitern, sind die Ergebnisse falsch. Die einzige Information, die das Ziel erhält, ist „Wohl“ für ein gutes Ergebnis, „Wehe“ bei einem schlechten Ergebnis und beides, falls der Ausgang sowohl gut als auch schlecht oder neutral im Hinblick auf den Wortkundigen ist. Zusätzliche Anwendungen dieses Wortzaubers zum gleichen Handlungsablauf haben stets dasselbe Ergebnis.

## VORSPRUNG (ZEIT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Alchemist 4, Barde 4, Hexenmeister/Magier 4, Kampfmagier 4, Paktmagier 4

**Wirkungsdauer** Sofort

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

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort führt nachdem der Wortzauber gewirkt wurde sofort eine Standard- und eine Bewegungsaktion, oder eine Volle Aktion durch. Das Ziel überspringt dann seinen nächsten Zug und alle Effekte, die während seines Zuges geschehen würden, finden statt, Zaubereffekte verstreichen normal. Das Ziel ist während dieses nächsten Zuges nicht hilflos, kann aber keine Aktionen ausführen.

**Verbessern:** Statt seinen nächsten Zug zu verlieren, ist das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort während seines nächsten Zuges wankend.

## ZEITKONTROLLE (ZEIT)

**Schule** Verwandlung; **Grad** Hexenmeister/Magier 9

**Wirkungsdauer** Sofort

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

**Zeiteinschränkungen** *Ausgewählt*

Für das Ziel eines Wortzaubers mit diesem Effektwort wird die Zeit angehalten, so dass es 1W4 Standard-Aktionen unternehmen kann, ehe die Zeit wieder fortläuft. Alle anderen Kreaturen und Gegenstände sind für das Ziel während dieser zusätzlichen Aktionen immun. Andere Kreaturen können auch nicht zu Zielen werden, während die Zeit auf diese Weise angehalten ist. Das Ziel kann normal Zauber wirken und Gegenstände nutzen, die es mit sich führt.

## Zerstörung

Diese Worte lösen Katastrophen aus und hinterlassen schlimmste Verwüstungen.

## ERDSTOSS (ZERSTÖRUNG)

**Schule** Hervorrufung [Erde]; **Grad** Druide 8, Kleriker 8

**Wirkungsdauer** 1 Runde

**Rettungswurf** siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Dieses Effektwort lässt den Boden im Zielgebiet wie bei einem Erdbeben erzittern. Jeder Kreatur im Wirkungsbereich muss ein Reflexwurf gelingen, oder sie stürzt zu Boden und nimmt 8W6 Schadenspunkte. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und das Opfer stürzt nicht zu Boden. Höhlen, Klippen, Tunnel und andere natürliche Oberflächen im Wirkungsbereich brechen zusammen, lösen einen Erdbeben aus und begraben Kreaturen möglicherweise unter sich.

Gebäude und Strukturen nehmen durch diesen Effekt 100 Schadenspunkte. Dies lässt Holzgebäude und Mauerwerk in der Regel zusammenbrechen, nicht aber Steingebäude oder verstärktes Mauerwerk. Siehe Seite 429 des *Pathfinder Grundregelwerkes* für mehr Informationen über Erdbeben und Einstürze.

## KATASTROPHE (ZERSTÖRUNG)

**Schule** Hervorrufung [Luft]; **Grad** Druide 9, Hexe 9, Kleriker 9

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

**Zieleinschränkungen** *Explosion* (Ausstrahlung)

Dieses Effektwort lässt dunkle Wolken über dem Zielgebiet eines Wortzaubers mit diesem Effektwort entstehen. Das Zielgebiet leidet unter heftigem Regen und Hagel, welche zudem die Sichtverhältnisse einschränken und Fernkampfangriffe unmöglich machen. Nahkampfangriffe unterliegen einer Fehlschlagchance von 20%. Kreaturen im Wirkungsgebiet erleiden zu Beginn ihres Zuges 4W6 Schadenspunkte durch den Hagel. Ferner kann der Wortkundige ein Mal pro Runde einen Blitz vom Himmel herabschießen lassen, der 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe verursacht. Der Wortkundige kann diesen Blitz auf beliebig viele Ziele aufteilen und die Schadenswürfel beliebig unter ihnen aufteilen. Den Opfern steht ein Reflexwurf für halben Schaden zu. Ziele, deren Rettungswürfe misslingen, werden durch den Blitz zu Boden geworfen. Der Boden im Wirkungsbereich eines Wortzaubers mit diesem Effektwort gilt für die Wirkungsdauer als schwieriges Gelände (der Wortkundige ist hiervon ausgenommen).

## SCHADEN (ZERSTÖRUNG)

**Schule** Hervorrufung; **Grad** Barde 3, Hexenmeister/Magier 2, Kleriker 3

**Wirkungsdauer** Sofort

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja

**Zieleinschränkungen** *Ausgewählt*

Dieses Effektwort lässt einen Gegenstand innerhalb der Reichweite die Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte verlieren und verleiht ihm den Zustand Beschädigt. Der Gegenstand kann nicht mehr als 10 Pfund pro Zauberstufe wiegen. Magische Gegenstände erhalten neben ihrem normalen zudem einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf, um diesem Effekt zu widerstehen. Gegenstände, die von einer anderen Kreatur am Leib getragen oder gehalten werden, nutzen die Rettungswürfe der Kreatur oder des Gegenstandes, je nachdem welcher besser ist. Artefakte werden von diesem Wort nicht betroffen.

## Metaworte

Diese Worte modifizieren andere Wortelemente. Metaworte verwenden das folgende Format:

**Name:** Dies ist der Name des Metawortes.

**Grad:** Diese Zeile benennt den Minimalgrad eines Wortzaubers, der dieses Metawort enthalten kann. Zauber eines niedrigeren Grades können das Metawort nicht nutzen.

**Beschreibung:** Dieser Absatz beschreibt, was das Metawort modifiziert und wie es den Wortzauber verändert.

### DURCHSCHLAGEND

#### Grad 5

Der Wortkundige, der einen Wortzauber mit diesem Metawort wirkt, kann zwei Mal würfeln, um Zauberresistenz zu überwinden, und das bessere Ergebnis verwenden. Dieses Metawort hebt den Grad aller Effektworte in diesem Zauber, welche eine Zauberresistenz gestatten, um 1 Grad. Es kann ein Zielwort oder ein Effektwort modifizieren.

### EINFACH

#### Grad 1

Ein Wortzauber mit diesem Metawort benötigt keine Materialkomponente. Dieses Metawort kann ein Zielwort oder ein Effektwort modifizieren.

### ENTFERNT

#### Grad 0

Dieses Wort vergrößert die durch das Zielwort bestimmte Reichweite eines Wortzaubers. Sollte die Reichweite bisher Nah gewesen sein, so steigt sie auf Mittel (30 m + 3 m/Stufe). Von Mittel steigt die Reichweite auf Weit (120 m + 12 m/Stufe). Dieses Wort hat keine Wirkung auf Zielworte, deren Reichweite nicht Nah oder Mittel ist.

### GEISTIG

#### Grad 4

Dieses Effektwort verändert bei bestimmten Effektworten im Wortzauber den Rettungswurf. Sollte das Effektwort ursprünglich einen Zähigkeitswurf gestatten, ist dies nun ein Willenswurf. Die Änderung hat keine Auswirkungen auf die Folgen von Erfolg oder Misserfolg, sondern verändert nur die Art des Rettungswurfes.

### KÖRPERLICH

#### Grad 4

Dieses Effektwort verändert bei bestimmten Effektworten im Wortzauber den Rettungswurf. Sollte das Effektwort ursprünglich einen Willenswurf gestatten, ist dies nun ein Zähigkeitswurf. Die Änderung hat keine Auswirkungen auf die Folgen von Erfolg oder Misserfolg, sondern verändert nur die Art des Rettungswurfes.

### LANGFRISTIG

#### Grad 0

Ein Wortzauber mit diesem Metawort hat eine doppelte Wirkungsdauer. Dieses Metawort wirkt nicht auf Effektworte mit der Wirkungsdauer Sofort. Der Effekt dieses Wortes ist nicht mit dem Effekt des Talentes Zauber ausdehnen kumulativ.

### RUHIG

#### Grad 1

Ein Wortzauber mit diesem Metawort benötigt keine verbale Komponente. Dieses Metawort kann ein Zielwort oder ein Effektwort modifizieren.

### SORGFÄLTIG

#### Grad 1

Ein Wortzauber mit diesem Metawort erfordert keine Gestik.

### UNWIDERSTEHLICH

#### Grad 5

Ziele eines Wortzaubers mit diesem Metawort müssen Rettungswürfe jeweils zwei Mal ablegen und das schlechtere Ergebnis nehmen. Dieses Metawort erhöht den Grad aller Effektworte im Wortzauber, welche einen Rettungswurf gestatten, um 2 Grade.

### VERBESSERN

#### Grad 0

Dieses Metawort ermöglicht es, ein Effekt- oder Zielwort zu nutzen wie es jeweils unter *Verbessern* beschrieben ist. Manche *Verbessern*-Beschreibungen erhöhen den Grad des Effekt- oder Zielwortes und können nur dann benutzt werden, wenn der Grad des Wortzaubers hoch genug ist, um den neuen Grad des Wortes enthalten zu können. Sollte ein Wort mehr als eine *Verbessern*-Beschreibung enthalten, kann der Wortkundige zwischen diesen auswählen, aber nur maximal eine Verbesserung nutzen. Dieses Metawort kann bei einem Wortzauber mehrfach angewendet werden – einmal für das Zielwort und einmal für jedes Effektwort.

## ALCHEMISTENWORTE

### Alchemistenworte des 1. Grades

*Energieschild (Rüstung), Entziffern (Sprache), Festigen (Körper), Gleiten (Flug), Schwache Heilung (Heilung), Spurt (Zeit), Verblassen (Verbergen)*

### Alchemistenworte des 2. Grades

*Beschleunigung (Zeit), Durchschnittliche Heilung (Heilung), Energieresistenz (Körper), Entziffern\* (Sprache), Gedanken spüren (Aufspüren), Gestalt verbessern (Körper), Schweben (Flug), Verborgenes spüren (Aufspüren), Entschwinden (Verbergen)*

### Alchemistenworte des 3. Grades

*Flug (Flug), Mächtige Heilung (Heilung), Übersetzen (Sprache), Veränderte Gestalt (Fesselung)*

### Alchemistenworte des 4. Grades

*Bestiengestalt (Gestaltwandel), Dramatische Heilung (Heilung), Perfekte Gestalt (Körper), Reinigen (Leben), Veränderte Gestalt\* (Gestaltwandel), Entschwinden\* (Verbergen), Vorsprung (Zeit)*

### Alchemistenworte des 5. Grades

*Bestiengestalt\* (Gestaltwandel), Magie widerstehen (Bann), Monstergestalt (Gestaltwandel)*

## Alchemistenworte des 6. Grades

Energieimmunität (Körper), Monstergestalt\* (Gestaltwandel), Verborgenes spüren\* (Aufspüren)

## BARDENWÖRTER

### Bardenworte des 0. Grades

Anheben (Schwerkraft), Echo (Illusion), Entziffern (Sprache), Magie spüren (Aufspüren), Krampf (Schmerz), Leuchtfeuer (Erkenntnis),

### Bardenworte des 1. Grades

Angst (Furcht), Diener I (Herbeizauberung), Einfacher Befehl (Befehl), Entziffern\* (Sprache), Freundschaft (Befehl), Gleiten (Flug), Qual (Schmerz), Schwache Heilung (Heilung), Spurt (Zeit), Strahlen (Licht), Verblassen (Verbergen)

### Bardenworte des 2. Grades

Beschleunigung (Zeit), Diener II (Herbeizauberung), Dissonanz (Schall), Durchschnittliche Heilung (Heilung), Düsternis (Licht), Entschwinden (Verbergen), Gestalt verbessern (Körper), Gedanken spüren (Aufspüren), Glitzern (Illusion), Humanoiden lähmen (Fesselung), Schweben (Flug), Übersetzen (Sprache), Unterdrücken (Bann), Verborgenes spüren (Aufspüren), Verlangsamung (Zeit)

### Bardenworte des 3. Grades

Diener III (Herbeizauberung), Dimensionshüpfen (Teleportation), Folter (Schmerz), Mächtige Heilung (Heilung), Schaden (Zerstörung), Schrecken (Furcht), Sonnenschein (Licht), Unterdrücken\* (Bann), Umfangreicher Befehl (Befehl), Weitblick (Erkenntnis)

### Bardenworte des 4. Grades

Diener IV (Herbeizauberung), Dramatische Heilung (Heilung), Einfacher Befehl\* (Befehl), Entschwinden\* (Verbergen), Hülle der Unsichtbarkeit (Verbergen), Kreatur lähmen (Fesselung), Perfekte Gestalt (Körper), Reinigen (Leben), Schallschlag (Schall), Vorsprung (Zeit), Willen brechen (Befehl)

### Bardenworte des 5. Grades

Aufheben (Bann), Diener V (Herbeizauberung), Fernsprechen (Sprache), Weitblick\* (Erkenntnis)

### Bardenworte des 6. Grades

Auffinden (Erkenntnis), Diener VI (Herbeizauberung), Fernsprechen\* (Sprache), Hülle der Unsichtbarkeit\* (Verbergen), Verborgenes spüren\* (Aufspüren), Zerstörerische Schwingungen (Schall)

## DRUIDENWÖRTER

### Druidenworte des 0. Grades

Entziffern (Sprache), Erfrischende Berührung (Heilung), Feuerstrahl (Feuer), Funkenschlag (Elektrizität), Kälteeinbruch (Kälte), Leuchtfeuer (Erkenntnis), Magie spüren (Aufspüren), Verätzung (Säure)

### Druidenworte des 1. Grades

Diener I (Herbeizauberung), Entziffern\* (Sprache), Erfrischende Berührung\* (Heilung), Lauf (Zeit), Nebelbank (Wetter), Ruhe der Natur (Tier), Schwache Heilung (Heilung), Strahlen (Licht)

### Druidenworte des 2. Grades

Diener II (Herbeizauberung), Energieresistenz (Körper), Feuerblitz (Feuer), Frostfingers (Kälte), Gestalt verbessern (Körper), Lockruf der Natur (Tier), Unterdrücken (Bann), Windstoß (Wetter)

### Druidenworte des 3. Grades

Blitzschlag (Elektrizität), Diener III (Herbeizauberung), Durchschnittliche Heilung (Heilung), Feuerblitz\* (Feuer), Schneesturm (Wetter), Sonnenschein (Licht), Unterdrücken\* (Bann), Veränderte Gestalt (Gestaltwandel), Weitblick (Erkenntnis), Wind, Mauer (Mauer)

### Druidenworte des 4. Grades

Befehl der Natur (Tier), Bestiengestalt (Gestaltwandel), Diener IV (Herbeizauberung), Eismauer (Mauer), Eisstoß (Kälte), Feuermauer (Mauer), Kreatur lähmen (Fesselung), Mächtige Heilung (Heilung), Perfekte Gestalt (Körper), Reinigen (Leben), Veränderte Gestalt\* (Gestaltwandel)

### Druidenworte des 5. Grades

Aufheben (Bann), Bestiengestalt\* (Gestaltwandel), Diener V (Herbeizauberung), Dramatische Heilung (Heilung), Feuersturm (Feuer), Grabesbann (Tod), Kugelblitz (Elektrizität), Monstergestalt (Gestaltwandel), Weitblick\* (Erkenntnis), Wiederbeleben (Leben)

### Druidenworte des 6. Grades

Auffinden (Erkenntnis), Diener VI (Herbeizauberung), Energieimmunität (Körper), Monstergestalt\* (Gestaltwandel), Steinmauer (Mauer)

### Druidenworte des 7. Grades

Diener VII (Herbeizauberung), Erschlagen (Tod), Lösen (Schwerkraft), Sturmmeister (Wetter)

### Druidenworte des 8. Grades

Diener VIII (Herbeizauberung), Donnerschlag (Elektrizität), Erdstoß (Zerstörung), Feuerbrunst (Feuer), Zorn des Winters (Kälte)

### Druidenworte des 9. Grades

Abstoßen (Schwerkraft), Diener IX (Herbeizauberung), Katastrophe (Zerstörung), Wahres Feuer (Feuer)

## HEXENWÖRTER

### Hexenworte des 0. Grades

Blutige Wunden (Verwundung), Entziffern (Sprache), Erfrischende Berührung (Heilung), Funkenschlag (Elektrizität), Krampf (Schmerz), Magie spüren (Aufspüren)

### Hexenworte des 1. Grades

Angst (Furcht), Diener I (Herbeizauberung), Einfacher Befehl (Befehl), Energieschild (Rüstung), Entziffern\* (Sprache), Erfri-schende Berührung\* (Heilung), Feuerblitz (Feuer), Freundschaft (Befehl), Gleiten (Flug), Nebelbank (Wetter), Qual (Schmerz), Ruhe der Natur (Tier), Schwache Heilung (Heilung), Schwache Wunde (Verwundung), Strahlen (Licht), Stromschlag (Elektrizität), Verblassen (Verbergen)

### Hexenworte des 2. Grades

Diener II (Herbeizauberung), Durchschnittliche Heilung (Heilung), Durchschnittliche Wunde (Verwundung), Düsternis (Licht), Entschwinden (Verbergen), Feuerblitz\* (Feuer), Gedanken spüren (Aufspüren), Humanoiden lähmen (Fesselung), Lock-ruf der Natur (Tier), Schweben (Flug), Unterdrücken (Bann), Verborgenes spüren (Aufspüren), Vorhersage (Zeit)

### Hexenworte des 3. Grades

Blitzschlag (Elektrizität), Diener III (Herbeizauberung), Di-mensionshüpfer (Teleportation), Energierüstung (Rüstung), Fliegen (Flug), Folter (Schmerz), Mächtige Wunde (Verwun-dung), Schneesturm (Wetter), Übersetzen (Sprache), Unterdrü-cken\* (Bann), Veränderte Gestalt (Gestaltwandel), Weitblick (Erkenntnis)

### Hexenworte des 4. Grades

Befehl der Natur (Tier), Diener IV (Herbeizauberung), Drama-tische Wunde (Verwundung), Einfacher Befehl\* (Befehl), Eisstoß (Kälte), Entschwinden\* (Verbergen), Hülle der Unsichtbarkeit (Verbergen), Mächtige Heilung (Heilung), Schrecken (Furcht), Umfangreicher Befehl (Befehl), Veränderte Gestalt\* (Gestalt-wandel)

### Hexenworte des 5. Grades

Aufheben (Bann), Diener V (Herbeizauberung), Dimensio-nssprung (Teleportation), Dramatische Heilung (Heilung), Fern-sprechen (Sprache), Kreatur lähmen (Fesselung), Weitblick\* (Er-kenntnis), Wiederbeleben (Leben), Willen brechen (Befehl)

### Hexenworte des 6. Grades

Ätzende Wolke (Säure), Auffinden (Erkenntnis), Diener VI (Her-beizauberung), Erschlagen (Tod), Fernsprechen\* (Sprache), Hül-le der Unsichtbarkeit\* (Verbergen), Kugelblitz (Elektrizität), Ver-borgenes spüren\* (Aufspüren)

### Hexenworte des 7. Grades

Diener VII (Herbeizauberung), Dimensionswechsel (Teleporta-tion), Grauen (Furcht), Sturmmeister (Wetter)

### Hexenworte des 8. Grades

Abstoßen (Schwerkraft), Dauerhafte Lähmung (Fesselung), Die-ner VIII (Herbeizauberung), Lebenshauch (Leben)

### Hexenworte des 9. Grades

Diener IX (Herbeizauberung), Donnerschlag (Elektrizität), Ka-tastrophe (Zerstörung)

## HEXENMEISTER/MAGIERWORTE

### Hexenmeister/Magierworte des 0. Grades

Anheben (Schwerkraft), Blutige Wunden (Verwundung), Echo (Illusion), Energieblock (Rüstung), Entziffern (Sprache), Feuer-strahl (Feuer), Funkenschlag (Elektrizität), Kälteeinbruch (Käl-te), Krampf (Schmerz), Magie spüren (Aufspüren), Verätzung (Säure),

### Hexenmeister/Magierworte des 1. Grades

Angst (Furcht), Diener I (Herbeizauberung), Einfacher Befehl (Befehl), Gesinnungsschild (Gesinnung), Energieblock\* (Rüs-tung), Energieschild (Rüstung), Entziffern\* (Sprache), Festi-gen (Körper), Feuerblitz (Feuer), Freundschaft (Befehl), Gleiten (Flug), Nebelbank (Wetter), Qual (Schmerz), Schlossschutz (Fes-selung), Spurt (Zeit), Strahlen (Licht) Stromschlag (Elektrizität), Verblassen (Verbergen),

### Hexenmeister/Magierworte des 2. Grades

Beschleunigung (Zeit), Diener II (Herbeizauberung), Düsternis (Licht), Energiebolzen (Energie), Energieresistenz (Körper), Ent-schwinden (Verbergen), Feuerblitz\* (Feuer), Frostfinger (Kälte), Gedanken spüren (Aufspüren), Gestalt verbessern (Körper), Säu-rebolzen (Säure), Schaden (Zerstörung), Schweben (Flug), Un-terdrücken (Bann), Verborgenes spüren (Aufspüren), Verlangsa-mung (Zeit)

### Hexenmeister/Magierworte des 3. Grades

Blitzschlag (Elektrizität), Diener III (Herbeizauberung), Di-mensionshüpfer (Teleportation), Energierüstung (Rüstung), Feuerstoß (Feuer), Fliegen (Flug), Folter (Schmerz), Glitzern (Il-lusion), Humanoiden lähmen (Fesselung), Schneesturm (Wet-ter), Sonnenschein (Licht), Übersetzen (Sprache), Umfangreicher Befehl (Befehl), Unterdrücken\* (Bann), Untod (Tod), Veränderte Gestalt (Gestaltwandel), Weitblick (Erkenntnis), Windmauer (Mauer), Windstoß (Wetter)

### Hexenmeister/Magierworte des 4. Grades

Bestiengestalt (Gestaltwandel), Diener IV (Herbeizauberung), Einfacher Befehl\* (Befehl), Eismauer (Mauer), Eisstoß (Kälte), Entschwinden\* (Verbergen), Feuermauer (Mauer), Hülle der Unsichtbarkeit (Verbergen), Lebensraub (Tod), Perfekte Gestalt (Körper), Säurewelle (Säure), Schallschlag (Schall), Schrecken (Furcht), Veränderte Gestalt\* (Gestaltwandel), Vorsprung (Zeit)

### Hexenmeister/Magierworte des 5. Grades

Aufheben (Bann), Bestiengestalt\* (Gestaltwandel), Diener V (Herbeizauberung), Dimensionssprung (Teleportation), Ener-giestoß (Energie), Fernsprechen (Sprache), Feuersturm (Feuer), Kreatur lähmen (Fesselung), Kugelblitz (Elektrizität), Monster-gestalt (Gestaltwandel), Steinmauer (Mauer), Weitblick\* (Er-kenntnis), Willen brechen (Befehl)

### Hexenmeister/Magierworte des 6. Grades

Diener VI (Herbeizauberung), Energieimmunität (Kör-per), Energieschutz (Rüstung), Erschlagen (Tod), Fernspre-chen\* (Sprache), Hülle der Unsichtbarkeit\* (Verbergen), Lösen

(Schwerkraft), Magie widerstehen (Bann), Monstergestalt\* (Gestaltwandel), Verborgenes spüren\* (Aufspüren), Stören (Bann)

### Hexenmeister/Magierworte des 7. Grades

Ätzende Wolke (Säure), Blindheit (Macht), Diener VII (Herbeizauberung), Dimensionswechsel (Teleportation), Grauen (Furcht), Sturmmeister (Wetter), Zerstörerische Schwingungen (Schall)

### Hexenmeister/Magierworte des 8. Grades

Abstoßen (Schwerkraft), Betäubung (Macht), Dauerhafte Lähmung (Fesselung), Diener VIII (Herbeizauberung), Donnerschlag (Elektrizität), Feuerbrunst (Feuer), Zorn des Winters (Kälte)

### Hexenmeister/Magierworte des 9. Grades

Diener IX (Herbeizauberung), Dimensionsstor (Teleportation), Lebensraub\* (Tod), Töten (Macht), Wahres Feuer (Feuer), Zeitkontrolle (Zeit)

## INQUISITORENWORTE

### Inquisitorenworte des 0. Grades

Blutige Wunden (Verwundung), Entziffern (Sprache), Erfri-schende Berührung (Heilung), Krampf (Schmerz), Magie spüren (Aufspüren), Verätzung (Säure)

### Inquisitorenworte des 1. Grades

Angst (Furcht), Einfacher Befehl (Befehl), Entzif-fern\* (Sprache), Erfri-schende Berührung\* (Hei-lung), Festigen (Körper), Gesinnungsschild (Ge-sinnung), Qual (Schmerz), Schwache Heilung (Heilung), Schwache Wunde (Verwundung), Spüren Gesinnung (Aufspüren), Spurt (Zeit), Strahlen (Licht), Verblassen (Verbergen)

### Inquisitorenworte des 2. Grades

Durchschnittliche Heilung (Heilung), Durch-schnittliche Wunde (Verwundung), Energiere-sistenz (Körper), Entschwinden (Verbergen), Feu-erblitz (Feuer), Gedanken spüren (Aufspüren), Gesin-nung spüren\* (Aufspüren), Humanoiden lähmen (Fesse-lung), Unterdrücken (Bann), Verborgenes spüren (Aufspüren)

### Inquisitorenworte des 3. Grades

Feuerblitz\* (Feuer), Folter (Schmerz), Gesinnung spüren \* (Auf-spüren), Mächtige Heilung (Heilung), Mächtige Wunde (Ver-wundung), Unterdrücken\* (Bann)

### Inquisitorenworte des 4. Grades

Dramatische Heilung (Heilung), Dramatische Wunde (Ver-wundung), Einfacher Befehl\* (Befehl), Entschwinden\* (Verber-gen), Kreatur lähmen (Fesselung), Reinigen (Leben), Schrecken (Furcht)

### Inquisitorenworte des 5. Grades

Feuersturm (Feuer), Gesinnungsangriff (Gesinnung), Grabes-bann (Tod), Magie widerstehen (Bann)

### Inquisitorenworte des 6. Grades

Aufheben (Bann), Auffinden (Erkenntnis), Energieimmunität (Körper), Verborgenes spüren\* (Aufspüren),

## KAMPFMAGUSWORTE

### Kampfmagusworte des 0. Grades

Anheben (Schwerkraft), Energieblock (Rüstung), Entziffern (Sprache), Feuerstrahl (Feuer), Fun-kenschlag (Elektrizität), Kälteeinbruch (Kälte), Magie spüren (Aufspüren), Verätzung (Säure)

### Kampfmagusworte des 1. Grades

Energieblock\* (Rüstung), Energieschild (Rüs-tung), Entziffern\* (Sprache), Feuerblitz (Feuer), Gleiten (Flug), Spurt (Zeit), Strahlen (Licht), Strom-schlag (Elektrizität), Verblassen (Verbergen)

### Kampfmagusworte des 2. Grades

Beschleunigung (Zeit), Dissonanz (Schall), Düsternis (Licht), Energiebolzen (Energie), Entschwinden (Verbergen), Feuerblitz\* (Feuer), Frostfingers (Kälte), Gestalt verbessern (Körper), Säure-bolzen (Säure), Schweben (Flug), Unterdrücken (Bann), Verlang-samung (Zeit)

### Kampfmagusworte des 3. Grades

Blitzschlag (Elektrizität), Dimensionshüpfer (Telepor-tation), Energierüstung (Rüstung), Feuerstoß (Feu-er), Flug (Flug), Schneesturm (Wetter), Unterdrü-cken\* (Bann), Veränderte Gestalt (Gestaltwan-del), Windmauer (Mauer)

### Kampfmagusworte des 4. Grades

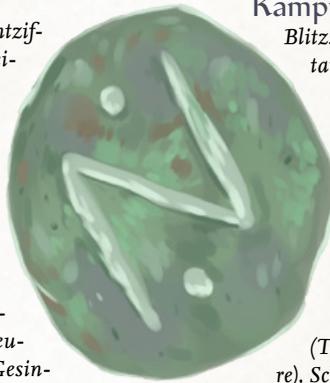
Bestiengestalt (Gestaltwandel), Eismau-er (Mauer), Eisstoß (Kälte), Entschwinden\* (Verbergen), Feuermauer (Mauer), Lebensraub (Tod), Perfekte Gestalt (Körper), Säurewelle (Säu-re), Schallschlag (Schall), Veränderte Gestalt\* (Gestalt-wandel), Vorsprung (Zeit)

### Kampfmagusworte des 5. Grades

Bestiengestalt\* (Gestaltwandel), Dimensionssprung (Telepor-tation), Energiestoß (Energie), Feuersturm (Feuer), Kugelblitz (Elektrizität), Monstergestalt (Gestaltwandel), Steinmauer (Mauer)

### Kampfmagusworte des 6. Grades

Aufheben (Bann), Energieschutz (Rüstung), Monstergestalt\* (Gestaltwandel)



## KLERIKER/MYSTIKERWORTE

### Kleriker/Mystikerworte des 0. Grades

Blutige Wunden (Verwundung), Energieblock (Rüstung), Entziffern (Sprache), Erfrischende Berührung (Heilung), Krampf (Schmerz), Magie spüren (Aufspüren)

### Kleriker/Mystikerworte des 1. Grades

Angst (Furcht), Diener I (Herbeizauberung), Einfacher Befehl (Befehl), Energieblock\* (Rüstung), Entziffern\* (Sprache), Erfrischende Berührung\* (Heilung), Festigen (Körper), Gesinnungsschild (Gesinnung), Nebelbank (Wetter), Qual (Schmerz), Schwache Heilung (Heilung), Schwache Wunde (Verwundung), Spüren Gesinnung (Aufspüren), Strahlen (Licht)

### Kleriker/Mystikerworte des 2. Grades

Diener II (Herbeizauberung), Dissonanz (Schall), Durchschnittliche Heilung (Heilung), Durchschnittliche Wunde (Verwundung), Düsternis (Licht), Energieresistenz (Körper), Gesinnung spüren\* (Aufspüren), Gestalt verbessern (Körper), Humanoiden lähmen (Fesselung), Unterdrücken (Bann), Untod (Tod), Verborgenes spüren (Aufspüren), Vorhersage (Zeit),

### Kleriker/Mystikerworte des 3. Grades

Diener III (Herbeizauberung), Energierüstung (Rüstung), Gesinnung Spüren\* (Aufspüren), Mächtige Heilung (Heilung), Mächtige Wunde (Verwundung), Schaden (Zerstörung), Sonnenschein (Licht), Unterdrücken\* (Bann), Weitblick (Erkenntnis), Windmauer (Mauer)

### Kleriker/Mystikerworte des 4. Grades

Diener IV (Herbeizauberung), Dramatische Heilung (Heilung), Dramatische Wunde (Verwundung), Einfacher Befehl\* (Befehl), Fliegen (Flug), Grabesbann (Tod), Perfekte Gestalt (Körper), Reinigen (Leben), Übersetzen (Sprache)

### Kleriker/Mystikerworte des 5. Grades

Aufheben (Bann), Diener V (Herbeizauberung), Dimensionswechsel (Teleportation), Fernsprechen (Sprache), Feuersturm (Feuer), Gesinnungsangriff (Gesinnung), Magie Widerstehen (Bann), Steinmauer (Mauer), Weitblick\* (Erkenntnis), Wiederbeleben (Leben)

### Kleriker/Mystikerworte des 6. Grades

Auffinden (Erkenntnis), Diener VI (Herbeizauberung), Energieimmunität (Körper), Erschlagen (Tod), Fernsprechen\* (Sprache), Klingenmauer (Mauer), Verborgenes spüren\* (Aufspüren)

### Kleriker/Mystikerworte des 7. Grades

Diener VII (Herbeizauberung), Sturmmeister (Wetter)

### Kleriker/Mystikerworte des 8. Grades

Diener VIII (Herbeizauberung), Dimensionstor (Teleportation), Erdstoß (Zerstörung), Gesinnungsaura (Gesinnung), Lebenshauch (Leben), Stören (Bann)

### Kleriker/Mystikerworte des 9. Grades

Abstoßen (Schwerkraft), Diener IX (Herbeizauberung), Katastrophe (Zerstörung)

## PAKTMAGIERWORTE

### Paktmagierworte des 0. Grades

Anheben (Schwerkraft), Energieblock (Rüstung), Entziffern (Sprache), Magie spüren (Aufspüren), Verätzung (Säure)

### Paktmagierworte des 1. Grades

Diener I (Herbeizauberung), Energieblock\* (Rüstung), Energieschild (Rüstung), Entziffern\* (Sprache), Festigen (Körper), Gleiten (Flug), Spurt (Zeit), Verlassen (Verbergen)

### Paktmagierworte des 2. Grades

Beschleunigung (Zeit), Diener II (Herbeizauberung), Energieresistenz (Körper), Entschwinden (Verbergen), Gedanken spüren (Aufspüren), Gestalt verbessern (Körper), Schweben (Flug), Unterdrücken (Bann), Verborgenes spüren (Aufspüren), Verlangsamung (Zeit)

### Paktmagierworte des 3. Grades

Diener IV (Herbeizauberung), Dimensionshüpfer (Teleportation), Fliegen (Flug), Unterdrücken\* (Bann), Windmauer (Mauer)

### Paktmagierworte des 4. Grades

Diener VI (Herbeizauberung), Eismauer (Mauer), Entschwinden\* (Verbergen), Feuermauer (Mauer), Perfekte Gestalt (Körper), Vorsprung (Zeit)

### Paktmagierworte des 5. Grades

Befehl der Natur (Tier), Diener VII (Herbeizauberung), Dimensionssprung (Teleportation), Feuersturm (Feuer), Klingenmauer (Mauer), Kreatur lähmen (Fesselung), Steinmauer (Mauer)

### Paktmagierworte des 6. Grades

Abstoßen (Schwerkraft), Aufheben (Bann), Dauerhafte Lähmung (Fesselung), Diener IX (Herbeizauberung), Energieimmunität (Körper), Magie widerstehen (Bann), Verborgenes spüren\* (Aufspüren)



## PALADINWORTE

### Paladinworte des 1. Grades

*Entziffern (Sprache), Erfrischende Berührung (Heilung), Festigen (Körper), Gesinnungsschild (Gesinnung), Schwache Heilung (Heilung), Spüren Gesinnung (Aufspüren)*

### Paladinworte des 2. Grades

*Energieresistenz (Körper), Entziffern\* (Sprache), Erfrischende Berührung\* (Heilung), Gesinnung spüren \* (Aufspüren), Gestalt verbessern (Körper), Unterdrücken (Bann)*

### Paladinworte des 3. Grades

*Durchschnittliche Heilung (Heilung), Gesinnung spüren\* (Aufspüren), Sonnenschein (Licht), Unterdrücken\* (Bann)*

### Paladinworte des 4. Grades

*Gesinnungsangriff (Gesinnung), Grabesbann (Tod), Mächtige Heilung (Heilung), Reinigen (Leben)*

## WALDLÄUFERWORTE

### Waldläuferworte des 1. Grades

*Diener I (Herbeizauberung), Energieresistenz (Körper), Entziffern (Sprache), Festigen (Körper), Lauf (Zeit), Leuchtfener (Erkenntnis), Ruhe der Natur (Tier)*

### Waldläuferworte des 2. Grades

*Diener II (Herbeizauberung), Entziffern\* (Sprache), Gestalt verbessern (Körper), Lockruf der Wildnis (Tier), Schwache Heilung (Heilung)*

### Waldläuferworte des 3. Grades

*Diener III (Herbeizauberung), Durchschnittliche Heilung (Heilung), Windmauer (Mauer)*

### Waldläuferworte des 4. Grades

*Befehl der Natur (Tier), Diener IV (Herbeizauberung), Mächtige Heilung (Heilung), Reinigen (Leben)*

## WORTE DER MACHT EINFÜHREN

Wenn du ein SL bist und Wortzauber in begrenzter Art und Weise in deine Kampagne einführen willst, dann erwäge, den SC einige Tränke, Schriftrollen oder Zauberstäbe mit Wortzaubern zur Verfügung zu stellen. Dies gibt den SC ein begrenztes, fest umrissenes Repertoire an Wortzaubern, mit denen sie experimentieren können, ohne gleich das ganze System lernen zu müssen. Es könnte hilfreich sein, ihnen die Regeln für die Worte in den jeweiligen Gegenständen zur Verfügung zu stellen, so dass die Spieler bestimmte Kombinationen nachschlagen können. Sollten die SC z.B. eine Schriftrolle: *Dramatische Heilung* finden, dann gib ihnen den Text des Wortes: *Mächtige Heilung* (siehe Seite 179), so dass sie genau wissen, wie die Schriftrolle funktioniert.

Sobald die Spieler mit dem System vertraut sind und mit anderen Wortzaubern experimentieren wollen, kannst du den Zauberkundigen gestatten, das Talent Wortkundiger zu wählen (siehe Seite 166). Ebenso kann ein Spieler das Spiel mit einem wortkundigen Charakter beginnen.

## METAWORTE

### 0. Grad

*Entfernt (Meta), Langfristig (Meta), Verbessern (Meta)*

### 1. Grad

*Einfach (Meta), Ruhig (Meta), Sorgfältig (Meta)*

### 4. Grad

*Geistig (Meta), Körperlich (Meta)*

### 5. Grad

*Durchschlagend (Meta), Unwiderstehlich (Meta)*

## ZIELWORTE

### 0. Grad

*Ausgewählt (Ziel), Kegel (Ziel), Persönlich (Ziel)*

### 1. Grad

*Explosion (Ziel), Linie (Ziel)*

### 3. Grad

*Barriere (Ziel)*



5

ZAUBER



***K**ira ließ sich von den merkwürdigen Ätherwellen nach oben treiben, fort von den Anderen, die im Dahintreiben nach wie vor in ihren sinnlosen Streit verstrickt waren..*

*Sie konnten das Kind nicht retten, das hätte ihnen allen eigentlich völlig klar sein sollen. Egal wohin sie gingen, der Feind würde das Mädchen finden, ergreifen und zu seinen eigenen finsternen Zwecken einsetzen. Und sobald dies geschah, war alles verloren.*

*Kyra seufzte und hob ihre Hand, ließ die Wärme der Göttin durch sich fließen. Nun gut ... Wenn es auf der ganzen Welt keinen sicheren Platz gab, war es wohl an der Zeit, dass sie eine neue Welt erschuf ...*

## ZAUBER NACH KLASSEN

Die folgenden Listen fassen die neuen, in diesem Buch vorgestellten Zauber nach Klassen zusammen. Sollte hinter dem Namen des Zaubers ein <sup>M</sup> oder ein <sup>F</sup> stehen, erfordert der Zauber eine Materialkomponente oder einen Fokus, wie er normalerweise nicht im Zauberkomponentenbeutel enthalten ist.

**Zauberliste des Kampfmagus:** Die komplette Liste der Zauber, die für die in diesem Band eingeführte Kampfmaguskategorie verfügbar sind, befindet sich in Kapitel 1 am Ende des Abschnittes zum Kampfmagus.

**Reihenfolge:** Die Listen führen die Zauber in alphabetischer Reihenfolge dem Namen nach auf. Wenn der Name mit „Schwäche/-r/-s“, „Mächtige/-r/-s“ oder „Massen-“, beginnt, wird die Beschreibung dieses Zaubers unter dem Buchstaben aufgelistet, mit dem das zweite Wort des Namens beginnt.

**Trefferwürfel:** Der Begriff „Trefferwürfel“ wird in Bezug auf Effekte, die eine Anzahl von Trefferwürfeln von Kreaturen betreffen, synonym mit dem Begriff „Charakterstufen“ verwendet. Kreaturen, die ihre Trefferwürfel nur aufgrund ihrer Klasse erhalten, haben so viele Charakterstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht.

**Zauberstufe:** Die Kraft eines Zaubers hängt in vielen Fällen von der Zauberstufe ab. Die Klassenstufe des Zaubers gilt beim Wirken eines Zaubers als Zauberstufe. Eine Kreatur ohne Klassen besitzt, solange es nicht angegeben wird, so viele Zauberstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht. In den folgenden Zauberlisten bezeichnet das Wort „Stufe“ immer die Zauberstufe.

**Kreaturen und Charaktere:** Die Begriffe „Kreatur“ und „Charakter“ werden bei den Zauberbeschreibungen synonym verwendet.

## ALCHEMISTENFORMELN

### Alchemistenformeln des 1. Grades

**Allzweckmittel:** Erhalte einen erholsamen oder unterhaltenden Effekt.

**Gefahrensinn:** Ziel erhält Bonus auf einen Initiativwurf.

**Jugendliche Erscheinung:** Ziel wirkt jünger.

**Stimme verändern:** Verändere die Stimme des Zieles.

### Alchemistenformeln des 2. Grades

**Besessene Haut:** Belebe und steuere deine eigene Haut wie eine eigenständige Kreatur.

**Defensive Entladung:** Elektrizität fügt Angreifern Schaden zu.

**Geisterhafte Verkleidung:** Du siehst aus wie dein eigener Geist.

**Gesteigerte Aufmerksamkeit:** Ziel erhält Bonus bei Würfeln auf Wahrnehmung.

**Lehren des Blutes:** Erlerne einen Zauber aus dem Blut des Zieles.

### Alchemistenformeln des 3. Grades

**Eiterpusteln:** Säurepusteln platzen auf, wenn du angegriffen wirst.

**Graben:** Ziel erhält Bewegungsrate: Graben 4,50 m.

**Monstergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen monströsen Humanoiden an.

**Puppenspieler:** Wie *Magisches Gefäß*, aber auf Sichtweite beschränkt.

**Schwächere Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund mittleren Alters.

**Untotengestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Untoten an.

**Zahllose Augen:** Zusätzliche Augen verleihen dir Rundumsicht.

### Alchemistenformeln des 4. Grades

**Echolot:** Echolot verleiht dir Blindsight 12 m.

**Mächtige Dunkelsicht:** Dunkelsicht 36 m.

**Mächtiges Falsches Leben:** Erhalte 2W10+Stufe temporäre TP.

**Monstergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen monströsen Humanoiden an.

**Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund hohen Alters.

**Säureschild:** Wie *Feuerschild*, verursacht aber Säureschaden.

**Schleimige Hand:** Berührung infiziert ein Ziel mit Grünschleim.

**Ungeziefergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Ungeziefers an.

### Alchemistenformeln des 5. Grades

**Mächtige Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund ehrwürdigen Alters.

**Monstergestalt III:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines winzigen oder riesigen monströsen Humanoiden an.

**Ungeziefergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Ungeziefers an.

**Untotengestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Untoten an.

### Alchemistenformeln des 6. Grades

**Monstergestalt IV:** Wie *Monstergestalt III*, aber mit mehr Fähigkeiten.

**Untotengestalt III:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines winzigen oder riesigen Untoten an.

## ANTIPALADINZAUBER

### Antipaladinzauber des 1. Grades

**Kleines Monster herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.

**Mörderischer Befehl:** Ziel wird gezwungen, einen Verbündeten zu töten.

**Streitross:** Tier erhält Kampfausbildung.

### Antipaladinzauber des 2. Grades

**Abscheu:** Ziel wird gezwungen, eine andere Kreatur zu meiden.

**Gifanfälligkeit:** Ziel erleidet einen Malus von -4 gegen Gift.

**Streitergewand:** Rüstung oder Schild erhält einen Verbesserungsbonus von +1/4 Stufen.

**Vergiftung weitergeben:** Ziel leidet unter den Effekten eines in dir wirkenden Giftes.

### Antipaladinzauber des 3. Grades

**Klinge des finsternen Triumphes:** Gebundene Waffe erhält *Geisterhafte Berührung*.

**Verachtung:** Die Einstellung des Zieles verschlechtert sich um zwei Stufen.

### Antipaladinzauber des 4. Grades

**Mächtige Dunkelsicht:** Dunkelsicht 36 m.

**Unheiliges Schwert:** Waffe wird zu einer *Waffe* +5 und verursacht +2W6 Schaden gegen Gutes.

## BARDENZAUBER

### Bardenzauber des 1. Grades

**Erzwungene Stille:** Ziel kann keine lauten Geräusche machen.

**Gefahrensinn:** Ziel erhält Bonus auf einen Initiativewurf.

**Instrument spielen:** Spiele auf einem Instrument, als hättest du es geübt.

**Jagdhorn:** Erzeuge drei Noten, die kilometerweit gehört werden.

**Jugendliche Erscheinung:** Ziel sieht jünger aus.

**Ki-Pfeil:** Pfeil verursacht so viel Schaden wie dein unbewaffneter Angriff.

**Kleines Monster herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Monster herbei.

**Ohrenbetäubender Schrei:** Verursache Schallschaden und mache das Ziel benommen.

**Selbstüberschätzung:** Ziel erleidet Mali auf Angriffe und Würfe, erhält aber Boni gegen Bezauberung und Zwang.

**Scherbenakkord:** Auftritt fügt 2W6 Stichschaden zu.

**Stimme verändern:** Verändere die Stimme des Zieles.

**Stolperzunge:** Ziel kann nicht verständlich sprechen.

**Unvorbereiteter Gegner:** Ziel erleidet Mali von -4 auf Initiative- und Reflexwürfe.

**Verlangen:** Ziel wird gezwungen, jemand anderen zu küssen oder zu streicheln.

### Bardenzauber des 2. Grades

**Abscheu:** Ziel wird gezwungen, eine andere Kreatur zu meiden.

**Allegro:** Erhalte *Hast*, während du Bardenauftritt aufrechterhältst.

**Andere verkleiden:** Wie *Selbstverkleidung*, aber wirkt auch auf anderen.

**Drachenfeuerwerk:** Erschaffe 1 Drachenfeuerwerk/Stufe.

**Drückende Langeweile:** Ziel verliert seine nächste Aktion.

**Durchdringendes Kreischen:** Ziel wankt durch einen schmerzhaften Schrei.

**Geisterhafte Verkleidung:** Du siehst wie dein eigener Geist aus.

**Gesteigerte Aufmerksamkeit:** Ziel erhält Bonus bei Würfeln auf Wahrnehmung.

**Geteilte Erinnerung:** Teile eine Erinnerung mit dem Ziel.

**Kochendes Blut:** Ziel erleidet Feuerschaden; Orks erhalten Bonus von +2 auf Stärke.

**Meisterarbeit:** Mache aus einem gewöhnlichen Gegenstand eine Meisterarbeit.

**Mitfühlender Verbündeter:** Ziel wird gezwungen, einem verletzten Verbündeten zu helfen.

**Mitleid:** Gegner können eine Mitleid erregende Kreatur nicht angreifen.

**Quälender Ton:** Geräusch macht 1W4 Kreaturen kränkelnd.

**Schmerz verzögern:** Ignoriere Schmerzen für 1 Stunde/Stufe.

**Seide zu Stahl:** Nutze einen Schal als Schild oder Peitsche.

**Spuknebel:** Kreaturen sind erschüttert und erleiden WE-Schaden.

**Stimme rauben:** Ziel wird mit der Zauberplage: Krächzen infiziert.

**Störende Kakophonie:** Lärm erschwert zaubern.

**Streitross:** Tier erhält Kampfausbildung.

**Vernarrtheit:** Ziel wird gezwungen, in der Nähe eines anderen zu bleiben.

**Wahnvorstellungen:** Ziel erleidet Mali auf mentale Aktionen.

### Bardenzauber des 3. Grades

**Affenschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm Unfug treibender Affen herbei.

**Bösartigkeit:** Ziel wird gezwungen, gegen jemand anderen zu intrigieren.

**Entsetzliches Bedauern:** Ziel wird gezwungen, sich selbst zu verletzen.

**Fluch des Ekels:** Ziel kränkelt, wenn es einen Auslöser sieht.

**Froschschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm giftiger Frösche herbei.

**Geisterhaftes Instrument:** Instrument hält Bardenauftritt aufrecht.

**Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren:** Befehlige eine herbeigezauberte Kreatur, als hättest du sie herbeigezaubert.

**Höllische Vision:** Illusion einer höllischen Landschaft erschüttert Kreaturen.

**Selbstverliebtheit:** Ziel wird von sich selbst abgelenkt.

**Spukchor:** Geister fügen Zuhörern furchtbare Schmerzen zu.

**Überwältigende Trauer:** Trauerndes Ziel kann keine Aktionen ausführen und verliert ihren GE-Bonus.

**Zeuge:** Blicke durch die Augen und höre durch die Ohren des Zieles.

### Bardenzauber des 4. Grades

**Echlot:** Echlot verleiht dir Blindsight 12 m.

**Innere Ruhe:** Friedliche Gefühle verletzen jene, die Gewalt anwenden wollen.

**Massen-Benommenheit:** Wie *Benommenheit*, wirkt aber auf mehrere Kreaturen.

**Meisterhafter Auftritt:** Beginne einen zweiten Bardenauftritt, während du den ersten aufrechterhältst.

**Schallstoß:** Klang stößt Ziele von dir weg.

**Schallwand:** Eine Mauer aus Schall wehrt Kreaturen ab und verletzt sie.

**Schattengang:** Teleportiere von einem Schatten zum nächsten.

**Tanz der Hundert Schnitte:** Erhalte einen Kampfbonus von +1/3 Stufen.

**Urschrei:** Befreie dich von Verzauberungen und lähmenden Effekten.

**Verachtung:** Einstellung des Zieles verschlechtert sich um zwei Stufen.

**Zwanghafter Neid:** Ziel bestiehlt oder entwaffnet andere.

### Bardenzauber des 5. Grades

**Bardenphantom:** Eine Phantomkopie beginnt Bardenauftritt.

**Ki-Schrei:** Ziel erleidet 1W6 Schallschaden/Stufe und ist betäubt.

**Rachsucht:** Ziel wird gezwungen, einen Gegner zu vernichten.

**Überirdische Freuden:** Hebe negative Emotionen auf.

**Widerhallendes Wort:** Ziel wird verwundet und ist wankend und betäubt.

### Bardenzauber des 6. Grades

**Tanz der Tausend Schnitte:** Wie *Tanz der Hundert Schnitte* plus Vorteile von *Hast*.

**Überwältigende Ehrfurcht:** Kreaturen verneigen sich vor dir, als wärst du ein göttliches Wesen.

**Wellen der Ekstase:** Wohlige Freuden betäuben Kreaturen und lassen sie wanken.

## DRUIDENZAUBER

### Druidenzauber des 1. Grades

**Erfrierung:** Ziel erleidet Kälteschaden und ist erschöpft.

**Kleinen Verbündeten herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.

**Kränkender Strahl:** Strahl lässt Ziel kränkeln.  
**rankheit erkennen:** Entdecke und identifiziere Krankheiten.  
**Leiche kompostieren:** Verwandle Leiche in blankes Skelett.  
**Leiche wiederherstellen:** Skelettierter Leiche wächst Fleisch nach.  
**Übelkeit bannen:** Unterdrücke Krankheit, Übelkeit und den Zustand kränkeld.

## Druidenzauber des 2. Grades

**Gifanfälligkeit:** Ziel erleidet Malus von -4 gegen Gift.  
**Kalter Hauch:** Ziel erleidet Kälteschaden und ist wankend.  
**Meisterarbeit:** Verwandle einen gewöhnlichen Gegenstand in eine Meisterarbeit.  
**Schüttelfrost:** Ziel leidet unter schwerer Kälte.  
**Streitross:** Tier erhält Kampfausbildung.  
**Teerkugel:** Brennender Teer verletzt das Ziel und senkt seine GE.  
**Unterschlupf aus Spinnennetz:** Erschaffe einen komfortablen Unterschlupf aus Spinnennetzen.

## Druidenzauber des 3. Grades

**Affenschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm Unfug treibender Affen herbei.  
**Anthropomorphes Tier:** Tier wird zum Zweibeiner.  
**Aschesturm:** Stört Bewegung und Sicht.  
**Froschschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm giftiger Frösche herbei.  
**Gift spucken:** Spucke blendendes Schwarzviperngift.  
**Graben:** Ziel erhält Bewegungsrate: Graben 4,50 m.  
**Nesselexplosion:** Explosion verursacht 3W6 Schaden und 1W6 Säureschaden.  
**Pilzbefall:** Ziel erleidet Blutungsschaden durch Angriffe.  
**Ungeziefergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Ungeziefers an.  
**Wildheit des Dachses:** Solange du dich konzentrierst, besitzen Waffen die Eigenschaft *Schärfe*.

## Druidenzauber des 4. Grades

**Atavismus:** Tier erhält die Schablone für Verbesserte Kreaturen.  
**Echolot:** Echolot verleiht dir Blindsight 12 m.  
**Fels- und Ascheregen:** Heiße Felsen verursachen 5W6 Schaden.  
**Holzhammer:** Baumzweige greifen Gegner an.  
**Kind der Wellen:** Ziel kann Wasser atmen und schwimmen.  
**Schleimige Hand:** Berührung infiziert ein Ziel mit Grünschleim.  
**Schwächere Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund mittleren Alters.  
**Seuchenträger:** Angriffe des Zieles übertragen Schmutzfelder.  
**Ungeziefergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Ungeziefers an.  
**Wespenmantel:** Wespenschwarm verteidigt oder trägt dich.

## Druidenzauber des 5. Grades

**Mächtige Ansteckung:** Infiziere ein Ziel mit einer magischen Krankheit.  
**Toten Tiergefährten erwecken:** Wie *Tote erwecken*, aber bei einem Tier.  
**Verurteilung:** Markiertes Ziel wird von Angehörigen deiner Religion gemieden.  
**Windschild:** Mauern aus Winden blockieren ausgewählte Angriffe.

## Druidenzauber des 6. Grades

**Epidemie:** Infiziere ein Ziel mit einer hochansteckenden Krankheit.  
**Flug der Riesenadler:** Zaubere 1 Riesenadler/3 Stufen herbei.  
**Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund hohen Alters.  
**Seuchenturm:** Wolke infiziert Kreaturen wie mit *Ansteckung*.

## Druidenzauber des 7. Grades

**Mächtige Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund ehrwürdigen Alters.  
**Schneidender Wind:** Winde blockieren Sicht und verursachen 3W6 Schaden/Runde.

## Druidenzauber des 8. Grades

**Blutnebel:** Nebel verursacht WE-Schaden und Kampfrausch.  
**Massen-Atavismus:** Ein Tier/Stufe erhält Schablone für Verbesserte Kreaturen.

## Druidenzauber des 9. Grades

**Älteren Purpurgewürm herbeizaubern:** Zaubere einen riesigen Purpurgewürm herbei.  
**Froschkoloss herbeizaubern:** Zaubere einen Froschkoloss herbei.  
**Polarnacht:** Kalte Dunkelheit lähmt und verursacht Schaden.

## HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER

### Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades

**Allzweckmittel:** Erhalte einen erholsamen oder unterhaltenden Effekt.  
**Drachenfeuerwerk:** Erschaffe 1 Drachenfeuerwerk/Stufe.  
**Eisdolch:** Eisdolch [Meisterarbeit] verursacht +1 Kälteschaden.  
**Erzwundene Stille:** Ziel kann keine lauten Geräusche machen.  
**Gefahrensinn:** Ziel erhält Bonus auf einen Initiativewurf.  
**Jugendliche Erscheinung:** Ziel sieht jünger aus.  
**Ki-Pfeil:** Pfeil verursacht Schaden wie dein waffenloser Angriff.  
**Kleines Monster herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.  
**Kränkender Strahl:** Strahl lässt Ziel kränkeln.  
**Leiche kompostieren:** Verwandle Leiche in blankes Skelett.  
**Leiche wiederherstellen:** Skelettierter Leiche wächst Fleisch nach.  
**Ohrenbetäubender Schrei:** Verursache Schallschaden und mache Ziel benommen.  
**Pfusch:** Ziel erleidet einen Malus von -20 bei seinem nächsten Angriffswurf oder Wurf.  
**Schattenwaffe:** Erschaffe eine quasi-reale Waffe [Meisterarbeit].  
**Selbstüberschätzung:** Ziel erleidet Mali auf Angriffe und Würfe, erhält aber Boni gegen Bezauberung und Zwang.  
**Stimme verändern:** Verändere die Stimme des Zieles.  
**Unvorbereiteter Gegner:** Ziel erleidet Mali von -4 auf Initiative- und Reflexwürfe.  
**Verhör:** Ziel beantwortet Fragen oder erleidet Schmerzen.  
**Zersetzender Hauch:** Berührungsangriff verursacht 1W4 Säureschaden/Stufe.

### Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades

**Andere verkleiden:** Wie *Selbstverkleidung*, wirkt aber auch bei anderen.  
**Besessene Haut:** Belege und steuere deine eigene Haut wie eine eigenständige Kreatur.  
**Defensive Entladung:** Elektrizität fügt Angreifern Schaden zu.  
**Drückende Langeweile:** Ziel verliert seine nächste Aktion.  
**Entstellende Berührung:** Ziel wird entstellt.  
**Geisterhafte Verkleidung:** Du siehst aus wie dein eigener Geist.  
**Geteilte Erinnerung:** Teile eine Erinnerung mit dem Ziel.  
**Gifanfälligkeit:** Ziel erleidet einen Malus von -4 gegen Gift.  
**Kalter Hauch:** Ziel erleidet Kälteschaden und ist wankend.

**Kochendes Blut:** Ziel erleidet Feuerschaden; Orks erhalten Bonus von +2 auf Stärke.

**Lehren des Blutes** (nur Magier): Erlerne einen Zauber aus dem Blut des Gegners.

**Meisterarbeit:** Verwandelt einen gewöhnlichen Gegenstand in eine Meisterarbeit.

**Mitfühlender Verbündeter:** Ziel wird gezwungen, einem verwundenen Verbündeten zu helfen.

**Mitleid:** Gegner können eine Mitleid erregende Kreatur nicht angreifen.

**Schmerz verzögern:** Ignoriere Schmerzen für 1 Stunde/Stufe.

**Schüttelfrost:** Ziel leidet unter schwerer Kälte.

**Schützende Bänder:** Energiebänder schützen vor Wuchtschaden.

**Schützender Schatten:** Schatten schützen das Ziel vor Licht.

**Seide zu Stahl:** Nutze einen Schal als Schild oder Peitsche.

**Simulakrum formen:** Verändere das Äußere eines Simulakrums.

**Spuknebel:** Kreaturen sind erschüttert und erleiden WE-Schaden.

**Stimme rauben:** Ziel wird mit der Zauberplage: Krächzen infiziert.

**Symbol der Spiegelbilder:** Ausgelöste Rune erzeugt Spiegelbilder.

**Unterschlupf aus Spinnennetz:** Erschaffe eine komfortablen Unterschlupf aus Spinnennetzen.

**Verlangen:** Ziel wird gezwungen, jemand anderen zu küssen oder zu streicheln.

**Wahnvorstellungen:** Ziel erleidet Mali auf mentale Aktionen.

**Wildheit des Dachses:** Solange du dich konzentrierst, besitzen Waffen die Eigenschaft *Schärfe*.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades

**Abscheu:** Ziel wird gezwungen, eine andere Kreatur zu meiden.

**Affenschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm Unflug treibender Affen herbei.

**Anthropomorphes Tier:** Tier wird Zweibeiner.

**Aschesturm:** Stört Bewegung und Sicht.

**Eiterpusteln:** Säurepusteln platzen auf, wenn du angegriffen wirst.

**Energiefaust:** Ziel erleidet 1W4 Energieschaden/Stufe und wird weggedrückt.

**Froschschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm giftiger Frösche herbei.

**Furchtbarer Schmerz:** Entsetzliche Schmerzen beschränken die Aktionen des Zieles.

**Graben:** Ziel erhält Bewegungsrate: Graben 4,50 m.

**Höllische Vision:** Illusion einer Höllenlandschaft erschüttert Kreaturen.

**Ki-Raub:** Erhöhe deinen Ki-Vorrat durch kritische Treffer.

**Monstergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen monströsen Humanoiden an.

**Puppenspieler:** Wie *Magisches Gefäß*, aber mit Begrenzung auf Sichtweite.

**Sand der Zeit:** Ziel altert vorübergehend.

**Schleier des Ekels:** Schwachen Kreaturen wird übel und/oder sie kränkeln.

**Schmerzhafte Verunstaltung:** Ziel erleidet GE- und KO-Schaden.

**Schwächeres Tote-Beleben:** Erschafft ein Skelett oder einen Zombie.

**Störende Kakophonie:** Lärm erschwert Zaubern.

**Untotengestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Untoten an.

**Vergiftung weitergeben:** Ziel erleidet die Effekte eines in dir befindlichen Giftes.

**Vernarrtheit:** Ziel wird gezwungen, in der Nähe eines anderen zu bleiben.

**Würgende Haare:** Dein Haar wird belebt und versucht, andere in einen Ringkampf zu verstricken.

**Zahllose Augen:** Zusätzliche Augen verleihen Rundumsicht.

**Zauberfieber:** Ziel wird mit der Zauberplage: Magische Übelkeit infiziert.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades

**Bösartigkeit:** Ziel wird gezwungen, gegen jemanden zu intrigieren.

**Eins mit dem Vertrauten:** Ergreife von deinem Vertrauten Besitz.

**Entsetzliches Bedauern:** Kreatur wird gezwungen, sich selbst zu verletzen.

**Externare quälen:** Schmerz veranlasst ein Externar, dir zu gehorchen.

**Fehlfunktion:** Konstrukt verhält sich für 1 Runde/Stufe seltsam.

**Fels- und Ascheregen:** Heiße Felsen verursachen 5W6 Schaden.

**Fleischwurmbefall:** Würmer verursachen TP-Verlust und GE-Schaden.

**Fluch der Zauberplage:** Ziel wird mit der Zauberplage: Zauberblokkade infiziert.

**Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren:** Befehle eine herbeigezauberte Kreatur, als hättest du sie herbeigezaubert.

**Kind der Wellen:** Ziel kann Wasser atmen und schwimmen.

**Mächtige Dunkelsicht:** Dunkelsicht 36 m.

**Mächtiges Falsches Leben:** Erhalte vorübergehend 2W10 TP + 1/Stufe.

**Massen-Benommenheit:** Wie *Benommenheit*, wirkt aber auf mehrere Kreaturen.

**Monstergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen monströsen Humanoiden an.

**Säureschild:** Wie *Feuerschild*, verursacht aber Säureschaden.

**Schattengang:** Teleportiere von einem Schatten zum nächsten.

**Schleimige Hand:** Berührung infiziert ein Ziel mit Grünschleim.

**Schwächere Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund mittleren Alters.

**Schwächeres Simulakrum:** Erschaffe einen Doppelgänger einer schwachen Kreatur.

**Symbol der Enthüllung:** Ausgelöste Rune enthüllt Illusionen.

**Symbol des Verlangsamens:** Ausgelöste Rune verlangsamt Kreaturen.

**Überwältigende Trauer:** Trauerndes Ziel kann keine Aktionen ausführen und verliert ihren GE-Bonus.

**Ungeziefergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Ungeziefers an.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades

**Ätzbrand:** Säurefleck fügt einem Gegner Schaden zu.

**Blitzbogen:** Ziele in einer Linie erleiden 1W6 Elektrizität/Stufe.

**Echolot:** Echolot verleiht Blindsicht 12 m.

**Eisgefängnis:** Dicks Eis hält und verletzt das Ziel.

**Fluch des Ekels:** Ziel kränkelt, wenn es einen Auslöser sieht.

**Gegenstand kontrollieren:** Ergreife von einem Gegenstand Besitz und belebe ihn.

**Konstrukt beruhigen:** Senke die Chance, dass ein Konstrukt in Raserie verfällt.

**Monstergestalt III:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines winzigen oder riesigen monströsen Humanoiden an.

**Säuresprühregen:** 1W6/Stufe Säureschaden plus 1 weitere Runde Säureschaden.

**Schallstoß:** Klang stößt Ziele von dir weg.

**Schallwand:** Mauer aus Schall wehrt Kreaturen ab und verletzt sie.

**Schnelle Selbstreparatur:** Konstrukt erhält Schnelle Heilung 5.

**Schwächere Astrale Projektion:** Begrenzte Astralreise.

**Selbstverliebtheit:** Ziel wird von sich selbst abgelenkt.

**Seuchenträger:** Angriffe des Zieles übertragen Schmutzfieber.

**Symbol der Ausspähung:** Ausgelöste Rune aktiviert Ausspähungssensor.

**Ungeziefergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Ungeziefers an.

**Untotengestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Konstrukts an.

**Unzerbrechliches Konstrukt:** Erhöhe Härte oder SR eines Konstrukts.

**Windschild:** Mauern aus Winden blockieren ausgewählte Angriffe.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades

**Eiskristallteleport:** Ziel wird erst eingefroren und dann teleportiert.  
**Eisschlag:** Kegel aus Eissplintern verursacht 1W6 Kälteschaden/Stufe.  
**Energiefesseln:** Ziel wird an einen bestimmten Ort gebunden.  
**Innere Ruhe:** Friedliche Gefühle verletzen jene, die Gewalt anwenden wollen.  
**Mächtige Ansteckung:** Infiziert ein Ziel mit einer magischen Krankheit.  
**Mächtiger Fluch:** Wie *Fluch*, aber schwerer zu brechen.  
**Monstergestalt IV:** Wie *Monstergestalt III*, aber mit mehr Fähigkeiten.  
**Rachsucht:** Ziel wird gezwungen, einen Gegner zu vernichten.  
**Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund hohen Alters.  
**Schwarzen Blob herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarzen Blob herbei.  
**Symbol des Versiegeln:** Erschaffe ausgelöste Energiewand.  
**Untotengestalt III:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines winzigen oder riesigen Untoten an.  
**Verachtung:** Die Einstellung des Zieles verschlechtert sich um zwei Stufen.  
**Verbindung im Kampf:** Du und ein Verbündeter erhalten Boni auf Angriff und RK.  
**Zwanghafter Neid:** Ziel bestiehlt oder entwapfnet andere.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades

**Befristete Auferstehung:** Hole eine Kreatur für 24 Stunde ins Leben zurück; nach Ablauf dieser Zeit stirbt sie erneut.  
**Eisleib:** Dein Körper wird zu lebendem Eis.  
**Epidemie:** Infiziere ein Ziel mit einer hochansteckenden Krankheit.  
**Ki-Schrei:** Ziel erleidet 1W6 Schallschaden/Stufe und ist betäubt.  
**Kleine Halbebene erschaffen:** Erschaffe deine eigene Halbebene.  
**Konstrukt kontrollieren:** Übernimm die Kontrolle über ein Konstrukt.  
**Mächtige Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund ehrwürdigen Alters.  
**Mondschaten:** Banne Licht und verwandle Lykanthropen zurück.  
**Säureeruption:** Explosion verursacht 1W6 Säureschaden/Stufe und hält an.  
**Schneidender Wind:** Winde blockieren Sicht und verursachen 3W6 Schaden/Runde.  
**Schutzkreis der Klarheit:** Ausstrahlung stört Illusionen und Heimlichkeit.  
**Seuchesturm:** Wolke infiziert Kreaturen wie mit *Ansteckung*.  
**Überirdische Freuden:** Hebe negative Emotionen auf.  
**Wellen der Ekstase:** Wohlige Freuden betäuben Kreaturen und lassen sie wanken.  
**Widerhallendes Wort:** Ziel wird verwundet und ist wankend und betäubt.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades

**Halbebene erschaffen:** Wie *Kleine Halbebene erschaffen*, aber größer und mit planaren Eigenschaften.  
**Konstrukt herbeizaubern:** Zaubere dein Konstrukt herbei.  
**Kugel der Leere:** Sphäre verursacht negative Stufen.  
**Untotengestalt IV:** Wie *Untotengestalt III*, aber mit mehr Fähigkeiten.  
**Visionen des Versagens:** Ziel ist dauerhaft erschüttert und kränkelnd und könnte sich mit einer Zauberpilge infizieren.

## Hexenmeister-/Magierzauber des 9. Grades

**Blitzsprung:** Verwandle dich in Elektrizität.  
**Blut zu Säure:** Ziel nimmt jede Runde Säureschaden und seine Angreifer erleiden Säureschaden.  
**Große Halbebene erschaffen:** Wie *Halbebene erschaffen*, aber mit mehr planaren Eigenschaften.

**Hölzerne Phalanx:** Erschafft vorübergehend 1W4+2 Holzgolems, die für dich kämpfen.  
**Interplanetares Teleportieren:** Teleportiere zu einem anderen Planeten.  
**Massen-Eisgefängnis:** Wie *Eisgefängnis*, wirkt aber auch 1 Kreatur/Stufe.  
**Symbol der Empfindlichkeit:** Ausgelöste Rune gibt Mali.  
**Symbol des Zwists:** Ausgelöste Rune lässt Kreaturen angreifen.  
**Überwältigende Ehrfurcht:** Kreaturen verneigen sich vor dir, als wärst du ein göttliches Wesen.  
**Verdammte Erde:** Pflanzen sterben, Lebewesen erkranken oder Tote erheben sich als Zombies.

## HEXENZAUBER

### Hexenzauber des 1. Grades

**Eisdolch:** Eisdolch [Meisterarbeit] fügt +1 Kälteschaden zu.  
**Erfrierung:** Ziel erleidet Kälteschaden und ist erschöpft.  
**Erzwungene Stille:** Ziel kann keine lauten Geräusche machen.  
**Jugendliche Erscheinung:** Ziel wirkt jünger.  
**Ki-Pfeil:** Pfeil verursacht Schaden wie dein waffenloser Angriff.  
**Kleines Monster herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.  
**Kränkelnder Strahl:** Strahl macht Ziel kränkelnd.  
**Krankheit erkennen:** Entdecke und identifiziere Krankheiten.  
**Leiche kompostieren:** Verwandle Leiche in blankes Skelett.  
**Leiche segnen:** Verhindere, dass eine Leiche als Untoter wieder aufersteht.  
**Leiche wiederherstellen:** Skelettierter Leiche wächst Fleisch nach.  
**Ohrenbetäubender Schrei:** Verursache Schallschaden und mache das Ziel benommen.  
**Pfusch:** Ziel erleidet einen Malus von -20 bei seinem nächsten Angriff oder Wurf.  
**Schattenwaffe:** Erschaffe eine quasi-reale Waffe [Meisterarbeit].  
**Schutz vor Hexereien:** Ziel erhält Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Hexereien.  
**Selbstüberschätzung:** Ziel erleidet Mali auf Angriffe und Würfe, erhält aber Boni gegen Bezauberung und Zwang.  
**Stimme verändern:** Verändere die Stimme des Zieles.  
**Stolperzunge:** Ziel kann nicht verständlich sprechen.  
**Übelkeit bannen:** Unterdrücke Krankheit, Übelkeit und den Zustand kränkelnd.  
**Unvorbereiteter Gegner:** Ziel erleidet Mali von -4 auf Initiative- und Reflexwürfe.  
**Verhör:** Ziel beantwortet Fragen oder erleidet Schmerzen.

### Hexenzauber des 2. Grades

**Besessene Haut:** Belege und steuere deine eigene Haut wie eine eigenständige Kreatur.  
**Entstellende Berührung:** Ziel wird entstellt.  
**Erinnerung teilen:** Teile eine Erinnerung mit dem Ziel.  
**Geisterhafte Verkleidung:** Du siehst aus wie dein eigener Geist.  
**Gifanfälligkeit:** Ziel erleidet Malus von -4 gegen Gift.  
**Kochendes Blut:** Ziel nimmt Feuerschaden; Orks erhalten einen Bonus von +2 auf Stärke.  
**Lehren des Blutes:** Erlerne einen Zauber aus dem Blut des Zieles.  
**Meisterarbeit:** Verwandelt einen normalen Gegenstand in eine Meisterarbeit.  
**Mitleid:** Gegner können eine Mitleid erregende Kreatur nicht angreifen.  
**Schmerz verzögern:** Ignoriere Schmerzen für 1 Stunde/Stufe.

**Schüttelfrost:** Ziel leidet unter schwerer Kälte.  
**Schützender Schatten:** Schatten schützen das Ziel vor Licht.  
**Seide zu Stahl:** Benutze einen Schal als Schild oder Peitsche.  
**Spuknebel:** Kreaturen sind erschüttert und erleiden WE-Schaden.  
**Stimme rauben:** Ziel wird mit der Zauberplage: Krächzen infiziert.  
**Symbol der Spiegelbilder:** Ausgelöste Rune erschafft Spiegelbilder.  
**Unterschlupf aus Spinnennetz:** Erschaffe einen komfortablen Unterschlupf aus Spinnennetzen.  
**Verlangen:** Ziel wird gezwungen, jemand anderen zu küssen oder zu streicheln.  
**Wahnvorstellungen:** Ziel erleidet Mali auf mentale Aktionen.

### Hexenzauber des 3. Grades

**Abscheu:** Ziel wird gezwungen, eine andere Kreatur zu meiden.  
**Anthropomorphes Tier:** Tier wird Zweibeiner.  
**Aschesturm:** Stört Sicht und Bewegung.  
**Eiterpusteln:** Säurepusteln brechen auf, wenn du angegriffen wirst.  
**Furchtbarer Schmerz:** Entsetzliche Schmerzen beschränken die Aktionen des Zieles.  
**Froschschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm giftiger Frösche herbei.  
**Gift spucken:** Spucke blendendes Schwarzviperngift.  
**Höllische Vision:** Illusion einer höllischen Landschaft erschüttert Betrachter.  
**Ki-Raub:** Erhöhe deinen Ki-Vorrat durch kritische Treffer.  
**Kichernder Totenschädel:** Schädel fungiert als *Magischer Mund*, Zuhörer werden erschüttert.  
**Puppenspieler:** Wie *Magisches Gefäß*, aber auf Sichtweite begrenzt.  
**Sand der Zeit:** Ziel altert vorübergehend.  
**Schleier des Ekels:** Schwachen Kreaturen wird übel und/oder sie kränkeln.  
**Schmerzhafte Verunstaltung:** Ziel erleidet GE- und KO-Schaden.  
**Ungeziefergestalt I:** Nimm die Gestalt und eine Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Ungeziefers an.  
**Vernarrtheit:** Ziel wird gezwungen, in der Nähe eines anderen zu bleiben.  
**Würgende Haare:** Dein Haar wird belebt und versucht, andere in einen Ringkampf zu verstricken.  
**Zahllose Augen:** Zusätzliche Augen verleihen dir Rundumsicht.  
**Zauberfieber:** Ziel wird mit der Zauberplage: Magische Übelkeit infiziert.  
**Zeuge:** Blicke durch die Augen und höre durch die Ohren des Zieles.

### Hexenzauber des 4. Grades

**Eins mit dem Vertrauten:** Ergreife von deinem Vertrauten Besitz.  
**Fels- und Ascheregen:** Heiße Felsen verursachen 5W6 Schaden.  
**Fleischwurmbefall:** Würmer verursachen TP-Verlust und GE-Schaden.  
**Fluch der Zauberplage:** Ziel wird mit der Zauberplage: Zauberblokade infiziert.  
**Kind der Wellen:** Ziel kann Wasser atmen und schwimmen.  
**Mächtiges Falsches Leben:** Erhalte vorübergehend 2W10 TP +1/Stufe.  
**Massen-Benommenheit:** Wie *Benommenheit*, wirkt aber auf mehrere Kreaturen.  
**Schattengang:** Teleportiere von einem Schatten zum nächsten.  
**Schleimige Hand:** Berührung infiziert ein Ziel mit Grünschleim.  
**Schwächere Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund mittleren Alters.  
**Symbol der Enthüllung:** Ausgelöste Rune enthüllt Illusionen.  
**Symbol der Heilung:** Ausgelöste Rune heilt lebende Kreaturen.  
**Symbol des Verlangsamens:** Ausgelöste Rune verlangsamt Kreaturen.  
**Ungeziefergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Ungeziefers an.  
**Wespennantel:** Wespenschwarm verteidigt oder trägt dich.

### Hexenzauber des 5. Grades

**Fluch des Ekels:** Ziel kränkelt, wenn es Auslöser sieht.  
**Gegenstand kontrollieren:** Ergreife Besitz von einem Gegenstand und belebe ihn.  
**Mächtige Ansteckung:** Infiziere ein Ziel mit einer magischen Krankheit.  
**Mächtiger Fluch:** Wie *Fluch*, aber schwerer zu brechen.  
**Selbstverliebtheit:** Ziel wird von sich selbst abgelenkt.  
**Seuchenträger:** Angriffe des Zieles übertragen Schmutzfieber.  
**Symbol der Ausspähung:** Ausgelöste Rune aktiviert Ausspähungssensor.

### Hexenzauber des 6. Grades

**Eiskristallteleport:** Ziel wird eingefroren und dann teleportiert.  
**Epidemie:** Infiziere ein Ziel mit einer hochansteckenden Krankheit.  
**Rachsucht:** Ziel wird gezwungen, einen Gegner zu vernichten.  
**Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund hohen Alters.  
**Seuchensturm:** Wolke infiziert Kreaturen wie mit *Ansteckung*.  
**Symbol des Versiegels:** Erzeugt ausgelöste Energiewand.

### Hexenzauber des 7. Grades

**Befristete Auferstehung:** Holt eine Kreatur für 24 Stunden ins Leben zurück.  
**Eisleib:** Dein Körper wird zu lebendem Eis.  
**Kleine Halbebene erschaffen:** Erschaffe deine eigene Halbebene.  
**Mächtige Resistenz gegen Alterung:** Ignoriere Mali aufgrund ehrwürdigen Alters.  
**Mondschaten:** Banne Licht und verwandle Lykanthropen zurück.  
**Schneidender Wind:** Winde blockieren Sicht und verursachen 3W6 Schaden/Runde.  
**Wellen der Ekstase:** Wohlige Freuden betäuben Kreaturen und lassen sie wanken.

### Hexenzauber des 8. Grades

**Halbebene erschaffen:** Wie *Kleine Halbebene erschaffen*, aber größer und mit planaren Eigenschaften.  
**Visionen des Versagens:** Ziel ist dauerhaft erschüttert und kränkelnd und könnte sich mit einer Zauberplage infizieren.

### Hexenzauber des 9. Grades

**Große Halbebene erschaffen:** Wie *Halbebene erschaffen*, aber mit mehr planaren Eigenschaften.  
**Polarnacht:** Kalte Dunkelheit lähmt und verursacht Schaden.  
**Symbol der Empfindlichkeit:** Ausgelöste Rune verleiht Mali.  
**Symbol des Zwists:** Ausgelöste Rune lässt Kreaturen angreifen.  
**Verdammte Erde:** Pflanzen sterben, Lebewesen erkranken oder Tote erheben sich als Zombies.

## INQUISITORENZAUBER

### Inquisitorenzauber des 1. Grades

**Anstacheln:** Ziel erleidet 1W6 nichttödlichen Schaden, du erhältst einen Bonus auf Einschüchtern.  
**Erzwungene Stille:** Ziel kann keine lauten Geräusche machen.  
**Handlung untersagen:** Ziel gehorcht deinem Befehl, nichts zu tun.  
**Jagdhorn:** Erzeuge drei Noten, die kilometerweit gehört werden können.  
**Leiche segnen:** Verhindere, dass eine Leiche als Untoter wieder aufersteht.

**Ohrenbetäubender Schrei:** Verursache Schallschaden und mache Ziel benommen.

**Richtspruch verleihen:** Verbündeter erhält die Vorzüge eines Richtspruchs.

**Schutz vor Hexereien:** Ziel erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Hexereien.

**Stimme verändern:** Verändere die Stimme des Zieles.

**Streitross:** Tier erhält Kampfausbildung.

**Verhör:** Ziel beantwortet Fragen oder erleidet Schmerzen.

**Wissen über den Feind:** Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster.

## Inquisitorenzauber des 2. Grades

**Andere verkleiden:** Wie *Selbstverkleidung*, aber wirkt auch auf andere.  
**Furchtbarer Schmerz:** Entsetzliche Schmerzen behindern die Aktionen des Zieles.

**Gebrechen unterdrücken:** Unterdrücke vorübergehend einen Zustand.  
**Geisterhafte Verkleidung:** Du siehst aus wie dein eigener Geist.

**Gesteigerte Aufmerksamkeit:** Ziel erhält Bonus bei Würfeln auf Wahrnehmung.

**Quälender Ton:** Geräusch lässt 1W4 Kreaturen kränkeln.

**Schmerz verzögern:** Ignoriere Schmerz für 1 Stunde/Stufe.

## Inquisitorenzauber des 3. Grades

**Entsetzliches Bedauern:** Kreatur wird gezwungen, sich selbst zu verletzen.

**Segen des Maulwurfs:** 1 Verbündeter/Stufe erhält Dunkelsicht und einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

**Zahllose Augen:** Zusätzliche Augen verleihen dir Rundumsicht.

**Zauberfieber:** Ziel wird mit der Zauberplage: Magische Übelkeit infiziert.

**Zeuge:** Blicke durch die Augen und höre durch die Ohren des Zieles.

## Inquisitorenzauber des 4. Grades

**Energiefesseln:** Ziel kann einen bestimmten Ort nicht verlassen.

**Fleischwurmbefall:** Würmer verursachen TP-Verlust und GE-Schaden.

**Fluch der Zauberplage:** Ziel wird mit der Zauberplage: Zauberblokkade infiziert.

**Mächtiges Verhör:** Wie *Verhör*, aber mit größeren Schmerzen und mehr Fragen.

**Massen-Benommenheit:** Wie *Benommenheit*, wirkt aber auf mehrere Kreaturen.

**Verbindung im Kampf:** Du und ein Verbündeter erhalten Boni auf Angriffs und RK.

**Verurteilung:** Markiertes Ziel wird von Angehörigen deiner Religion gemieden.

## Inquisitorenzauber des 5. Grades

**Göttliche Jagd:** Erhalte eine Bewegungsart deiner Beute.

**Mächtiges Handlung untersagen:** Wie *Handlung untersagen*, aber 1 Kreatur/Stufe.

**Mächtiges Richtspruch verleihen:** Verbündeter erhält alle deine Richtsprüche.

## Inquisitorenzauber des 6. Grades

**Überwältigende Ehrfurcht:** Kreaturen verneigen sich vor dir, als wärest du ein göttliches Wesen.

## KAMPFMAGUSZAUBER

### Kampfmaguszauber des 1. Grades

**Erfrierung:** Ziel erleidet Kälteschaden und ist erschöpft.

**Zersetzender Hauch:** Berührungsangriff verursacht 1W4 Säureschaden/Stufe.

### Kampfmaguszauber des 2. Grades

**Defensive Entladung:** Elektrizität fügt Angreifern Schaden zu.

**Kalter Hauch:** Ziel erleidet Kälteschaden und ist wankend.

**Lehren des Blutes:** Erlerne einen Zauber aus dem Blut des Zieles.

### Kampfmaguszauber des 3. Grades

**Energiefaust:** Ziel erleidet 1W4 Energieschaden/Stufe und wird weggedrückt.

**Energiewurfhaken:** Energiehaken schleppt dich zum Ziel.

**Monstergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen monströsen Humanoiden.

**Untotengestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Untoten an.

### Kampfmaguszauber des 4. Grades

**Monstergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen monströsen Humanoiden an.

**Schallwand:** Mauer aus Schall wehrt Kreaturen ab und verletzt sie.

**Ungeziefergestalt I:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines kleinen oder mittelgroßen Ungeziefers an.

**Zaubereffekt rauben:** Gezielter Banneffekt überträgt einen Effekt auf dich.

### Kampfmaguszauber des 5. Grades

**Ätzbrand:** Säurefleck fügt einem Gegner Schaden zu.

**Monstergestalt III:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines winzigen oder riesigen monströsen Humanoiden an.

**Säuresprühregen:** 1W6/Stufe Säureschaden plus 1 weitere Runde Säureschaden.

**Ungeziefergestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Ungeziefers an.

**Untotengestalt II:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines sehr kleinen oder großen Untoten an.

### Kampfmaguszauber des 6. Grades

**Monstergestalt IV:** Wie *Monstergestalt III*, aber mit mehr Fähigkeiten.

**Untotengestalt III:** Nimm die Gestalt und einige Kräfte eines winzigen oder riesigen Untoten an.

## KLERIKER- UND MYSTIKERZAUBER

### Kleriker- und Mystikerzauber des 1. Grades

**Handlung untersagen:** Ziel gehorcht deinem Befehl, nichts zu tun.

**Kleines Monster herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.

**Kränkelder Strahl:** Strahl lässt Ziel kränkeln.

**Krankheit erkennen:** Entdecke und identifiziere Krankheiten.

**Leiche kompostieren:** Verwandle Leiche in blankes Skelett.

**Leiche segnen:** Verhindere, dass eine Leiche als Untoter wiederaufersteht.

**Leiche wiederherstellen:** Skelettierter Leiche wächst Fleisch nach.  
**Mörderischer Befehl:** Ziel wird gezwungen, einen Verbündeten zu töten.

**Übelkeit bannen:** Unterdrücke Krankheit, Übelkeit und den Zustand kränkelnd.

**Wissen über den Feind:** Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 2. Grades

**Aura verleihen:** Ziel erhält Kopie deiner Klerikeraura.

**Chaossplitter:** Verletze rechtschaffene Kreaturen und verlangsame sie eventuell.

**Entstellende Berührung:** Ziel wird entstellt.

**Gebrechen unterdrücken:** Unterdrücke vorübergehend einen Zustand.

**Geschoss des Bösen:** Verletze gute Kreaturen und lasse sie eventuell kränkeln.

**Kochendes Blut:** Ziel erleidet Feuerschaden; Orks erhalten Bonus von +2 auf Stärke.

**Meisterarbeit:** Verwandle einen gewöhnlichen Gegenstand in eine Meisterarbeit.

**Mitfühlender Verbündeter:** Ziel wird gezwungen, einem verletzten Verbündeten zu helfen.

**Pfeil der Ordnung:** Verletze chaotische Kreaturen und mache sie eventuell benommen.

**Schmerz verzögern:** Ignoriere Schmerzen für 1 Stunde/Stufe.

**Schützender Schatten:** Schatten schützen das Ziel vor Licht.

**Schwächeres Tote-Beleben:** Erschaffe ein Skelett oder einen Zombie.

**Speer der Reinheit:** Verletze böse Kreaturen und blende sie eventuell.

**Unterschlupf aus Spinnennetz:** Erschaffe einen komfortablen Unterschlupf aus Spinnennetzen.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 3. Grades

**Aura des Archonten:** Aura lässt Gegner Mali auf Angriffe und RK erleiden.

**Externare quälen:** Schmerz veranlasst ein Externar, dir zu gehorchen.

**Höllische Vision:** Illusion einer höllischen Landschaft erschüttert Kreaturen.

**Ki-Raub:** Erhöhe deinen Ki-Vorrat durch kritische Treffer.

**Sand der Zeit:** Ziel altert vorübergehend.

**Segen des Maulwurfs:** 1 Verbündeter/Stufe erhält Dunkelsicht und einen Bonus von +2 bei Würfen auf Heimlichkeit.

**Symbol der Heilung:** Ausgelöste Rune heilt lebende Kreaturen.

**Wildheit des Daches:** Solange du dich konzentriert, besitzen Waffen die Eigenschaft *Schärfe*.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 4. Grades

**Aura des Unheils:** Kreaturen innerhalb deiner Aura sind erschüttert.

**Blutkrähenschlag:** Unbewaffnete Angriffe erschaffen Krähen, die Feuer- und negativen Energieschaden zufügen.

**Entsetzliches Bedauern:** Kreatur wird gezwungen, sich selbst zu verletzen.

**Fleischwurmbefall:** Würmer verursachen TP-Verlust und GE-Schaden.

**Gefäß des Mystikers** (nur Mystiker): Ziel erhält die Vorzüge deines Mystikerfluches.

**Gift spucken:** Spucke blendendes Schwarzviperngift.

**Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren:** Befehlige eine herbeigezauberte Kreatur, als hättest du sie herbeigezaubert.

**Kind der Wellen:** Ziel kann Wasser atmen und schwimmen.

**Konstrukt beruhigen:** Verringere die Wahrscheinlichkeit, dass ein Konstrukt zum Berserker wird.

**Seuchenträger:** Angriffe des Zieles übertragen Schmutzfeuer.

**Symbol der Enthüllung:** Ausgelöste Rune enthüllt Illusionen.

**Symbol des Verlangsamens:** Ausgelöste Rune verlangsamt Kreaturen.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 5. Grades

**Fluch der Zaubерplage:** Ziel wird mit der Zaubерplage: Zauberblokade infiziert.

**Heiliges Eis:** Erschaffe Mauer oder Wurfspere aus gefrorenem Weihwasser.

**Innere Ruhe:** Friedliche Gefühle verletzen jene, die Gewalt anwenden wollen.

**Mächtige Ansteckung:** Infiziere ein Ziel mit einer magischen Krankheit.

**Mächtiger Fluch:** Wie *Fluch*, aber schwerer zu brechen.

**Mächtiges Handlung untersagen:** Wie *Handlung untersagen*, aber 1 Kreatur/Stufe.

**Schnelle Selbstreparatur:** Konstrukt erhält Schnelle Heilung 5.

**Schwächere Astrale Projektion:** Begrenzte Astralreise.

**Symbol der Ausspähung:** Ausgelöste Rune aktiviert Ausspähungssensor.

**Unheiliges Eis:** Erschaffe eine Mauer oder Wurfspere aus gefrorenem unheiligen Wasser.

**Verurteilung:** Markiertes Ziel wird von Angehörigen deiner Religion gemieden.

**Windschild:** Mauern aus Winden blockieren ausgewählte Angriffe.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 6. Grades

**Eisschlag:** Kegel aus Eissplintern verursacht 1W6 Kälte/Stufe.

**Epidemie:** Infiziere ein Ziel mit einer hochansteckenden Krankheit.

**Seuchensturm:** Wolke infiziert Kreaturen wie mit *Ansteckung*.

**Symbol des Versiegeln:** Erschafft eine ausgelöste Energiemauer.

**Überirdische Freuden:** Hebe negative Emotionen auf.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 7. Grades

**Kleine Halbebene erschaffen:** Erschaffe deine eigene Halbebene.

**Mondschatten:** Banne Licht und verwandle Lykanthropen zurück.

**Schutzkreis der Klarheit:** Ausstrahlung vereitelt Illusionen und Heimlichkeit.

**Wellen der Ekstase:** Wohlige Freuden betäuben Kreaturen und lassen sie wanken.

**Würde des Streiters verleihen:** Ziel erhält Paladinfähigkeiten für 1 Runde/Stufe.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 8. Grades

**Halbebene erschaffen:** Wie *Kleine Halbebene erschaffen*, aber größer und mit planaren Merkmalen.

**Konstrukt herbeizaubern:** Zaubere dein Konstrukt herbei.

**Kugel der Leere:** Sphäre verursacht negative Stufen.

## Kleriker- und Mystikerzauber des 9. Grades

**Große Halbebene erschaffen:** Wie *Halbebene erschaffen*, aber größer und mit mehr planaren Merkmalen.

**Hölzerne Phalanx:** Erschafft vorübergehend 1W4+2 Holzgolems, die für dich kämpfen.

**Interplanetares Teleportieren:** Teleportiere zu einem anderen Planeten.

**Polarnacht:** Kalte Dunkelheit lähmt und verursacht Schaden.

**Symbol der Empfindlichkeit:** Ausgelöste Rune verleiht Mali.

**Symbol des Zwists:** Ausgelöste Rune lässt Kreaturen angreifen.

**Überwältigende Ehrfurcht:** Kreaturen verneigen sich vor dir, als wärst du ein göttliches Wesen.

**Verdammte Erde:** Pflanzen sterben, Lebewesen erkranken oder Tote erheben sich als Zombies.

## PAKTMAGIERZAUBER

### Paktmagierzauber des 1. Grades

**Eisdolch:** Eisdolch [Meisterarbeit] verursacht +1 Kälteschaden.  
**Kleines Monster herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.  
**Kränkender Strahl:** Strahl lässt Ziel kränkeln.  
**Zersetzender Hauch:** Berührungsangriff verursacht 1W4 Säureschaden/Stufe.

### Paktmagierzauber des 2. Grades

**Schützende Bänder:** Energiebänder schützen gegen Wuchtschaden.  
**Teilweise Eidolongenesung:** Teilweise Genesung für ein Eidolon.  
**Unterschlupf aus Spinnennetz:** Erschaffe einen komfortablen Unterschlupf aus Spinnennetzen.

### Paktmagierzauber des 3. Grades

**Affenschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm Unflug treibender Affen herbei.  
**Eidolongenesung:** Genesung für ein Eidolon.  
**Externe quälen:** Schmerz veranlasst ein Externar, dir zu gehorchen.  
**Froschschwarm herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarm giftiger Frösche herbei.  
**Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren:** Befehle eine herbeigezauberte Kreatur, als hättest du sie herbeigezaubert.  
**Puppenspieler:** Wie *Magisches Gefäß*, aber begrenzt auf Sichtweite.

### Paktmagierzauber des 4. Grades

**Massen-Benommenheit:** Wie *Benommenheit*, wirkt aber auf mehrere Kreaturen.  
**Säureschild:** Wie *Feuerschild*, verursacht aber Säureschaden.

### Paktmagierzauber des 5. Grades

**Eiskristallteleport:** Ziel wird eingefroren und dann teleportiert.  
**Kleine Halbebene erschaffen:** Erschaffe deine eigene Halbebene.  
**Schwarzen Blob herbeizaubern:** Zaubere einen Schwarzen Blob herbei.

### Paktmagierzauber des 6. Grades

**Flug der Riesenadler:** Zaubert 1 Riesenadler/3 Stufen herbei.  
**Halbebene erschaffen:** Wie *Kleine Halbebene erschaffen*, aber größer und mit planaren Eigenschaften.

## PALADINZAUBER

### Paladinzauber des 1. Grades

**Jagdhorn:** Erzeuge drei Noten, die kilometerweit zu hören sind.  
**Krankheit erkennen:** Entdecke und identifiziere Krankheiten.  
**Leiche segnen:** Verhindere, dass eine Leiche als Untoter wiederaufsteht.  
**Streitross:** Tier erhält Kampfausbildung.  
**Wissen über den Feind:** Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster.  
**Wort der Entschlossenheit:** Verbündeter wiederholt einen Rettungswurf gegen Bezauberung oder Furcht.

### Paladinzauber des 2. Grades

**Heiliger Schild:** Verleihe den Schutz deines Schildes einem anderen.  
**Pfeil der Ordnung:** Verletze chaotische Kreaturen und mache sie eventuell benommen.  
**Streitergewand:** Rüstung oder Schild erhalten einen Verbesserungsbonus von +1/4 Stufen.

### Paladinzauber des 3. Grades

**Aura des Archonten:** Aura lässt Gegner Mali auf Angriffe und RK erleiden.  
**Klinge des strahlenden Sieges:** Gebundene Waffe erhält die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*.  
**Segen des Maulwurfs:** 1 Verbündeter/Stufe erhält Dunkelsicht und einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

### Paladinzauber des 4. Grades

**Symbol der Heilung:** Ausgelöste Rune heilt lebende Kreaturen.  
**Toten Tiergefährten erwecken:** Wie *Tote erwecken*, aber bei einem Tier.  
**Verurteilung:** Markiertes Ziel wird von Angehörigen deiner Religion gemieden.  
**Würde des Streiters verleihen:** Ziel erhält für 1 Runde/Stufe Paladinfähigkeiten.

## WALDLÄUFERZAUBER

### Waldläuferzauber des 1. Grades

**Gefahrensinn:** Ziel erhält Bonus auf einen Initiativewurf.  
**Jagdhorn:** Erzeuge drei Noten, die man kilometerweit hören kann.  
**Kleinen Verbündeten herbeizaubern:** Zaubere 1W3 sehr kleine Tiere herbei.  
**Krankheit erkennen:** Entdecke und identifiziere Krankheiten.  
**Streitross:** Tier erhält Kampfausbildung.  
**Wissen über den Feind:** Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster.

### Waldläuferzauber des 2. Grades

**Gesteigerte Aufmerksamkeit:** Ziel erhält Bonus bei Würfeln auf Wahrnehmung.  
**Unterschlupf aus Spinnennetz:** Erschaffe einen komfortablen Unterschlupf aus Spinnennetzen.  
**Wildheit des Dachses:** Solange du dich konzentrierst, besitzen Waffen die Eigenschaft *Schärfe*.

### Waldläuferzauber des 3. Grades

**Graben:** Ziel erhält Bewegungsrate: Graben 4,50 m.  
**Segen des Maulwurfs:** 1 Verbündeter/Stufe erhält Dunkelsicht und einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.  
**Windschild:** Mauern aus Winden blockieren ausgewählte Angriffe.

### Waldläuferzauber des 4. Grades

**Mächtige Dunkelsicht:** Dunkelsicht 36 m.  
**Toten Tiergefährten erwecken:** Wie *Tote erwecken*, aber bei einem Tier.

## ZAUBERLISTE

### ABSCHEU

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** ANP 2, BAR 2, HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe

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

Du erfüllst das Ziel mit einer entsetzlichen Abscheu vor einer einzelnen Kreatur, welche du beim Wirken des Zaubers bestimmst. Das Ziel tut sodann alles, um wenigstens 18 m Distanz zum Objekt seiner Abscheu zu halten. Sobald diese Entfernung unterschritten wird, leidet das Ziel unter Übelkeit, bis es wieder auf Distanz gehen kann. Sollte letzteres das Ziel in körperliche Gefahr bringen, steht ihm ein zweiter Rettungswurf zu, um den Effekt des Zaubers zu brechen.

*Abscheu* ist der Gegenzauber zu *Vernarrtheit*.

### AFFENSCHWARM HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** BAR 3, DRU 3, HXM/MAG 3, PKM 3

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G, GF

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

**Effekt** Affenschwarm

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du zauberst einen Schwarm kreischender, Unfug treibender Affen herbei. Der Schwarm versteht und befolgt deine Befehle und verfügt über die Spielwerte eines Affenschwarms (*PF MHB II*, S. 191). Kreaturen, deren Rettungswurf gegen den ablenkenden Angriff der verrückten Affen misslingt, sind für 1 Minute taub und leiden in dieser Zeit unter Übelkeit. Die Affen versuchen in jeder Runde im Zuge einer Freien Aktion das Kampfmanöver Entwaffnen oder Entreißen gegen jede Kreatur einzuleiten, die ihren Zug im Feld des Schwarm beginnt; der KMB des Schwarms berechnet sich aus deiner Zauberstufe plus deines Attributbonus für dein Zauberattribut (Intelligenz bei Magiern, Weisheit bei Druiden, Charisma bei Barden, Hexenmeistern und Paktmagiern). Um einen Gegenstand von den Affen zurückzuholen, ist ein erfolgreiches Entwaffnen oder Entreißen gegen diesen KMB + 10 erforderlich. Ein von den Affen gestohlener Gegenstand nimmt jede Runde Schwarmsschaden, solange es sich im Besitz des Schwarms befindet.

### ALLEGRO

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A) oder bis zur Entladung.

Dieser Zauber ermöglicht es dir schneller zu handeln, während du einen Bardenauftritt aufrecht erhältst. Du musst bereits ei-

nen Bardenauftritt aufrechterhalten, ehe du *Allegro* wirkst. Du erhältst die Vorzüge von *Hast*, solange du diesen Bardenauftritt aufrecht erhältst. Solltest du den Bardenauftritt nicht länger aufrecht erhalten oder dieser unterbrochen werden, endet die Wirkungsdauer dieses Zaubers. Während du einen Bardenauftritt aufrechterhältst, kannst du *Allegro* mit einer augenblicklichen Aktion beenden, um einen Reflexwurf oder einen auf Geschicklichkeit basierenden Fertigkeitwurf zu wiederholen – du musst dich für die Wiederholung entscheiden, bevor das Ergebnis des ersten Wurfes bekanntgegeben wird. Das Ergebnis des zweiten Wurfes muss genommen werden, selbst wenn dieses schlechter sein sollte als der erste Wurf. *Allegro* bannt *Verlangsamten* und wird selbst durch *Verlangsamten* gebannt.

### ALLZWECKMITTEL

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** G

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** siehe unten

Dieser Zauber erzeugt einen von mehreren Effekten mit der Stärke eines Zaubertricks und in Bezug auf deine Gesundheit, dein Wohlergehen und Unterhaltung. Der Zauber hat keine Nebeneffekte (der Trick der *Trunkenheit* erzeugt z.B. keinen Kater). Wenn du *Allzweckmittel* einsetzt, wähle einen der folgenden Effekte:

**Betäubte Schmerzen:** Du spürst kleinere Schmerzen für 1 Stunde nicht (z.B. Arthritis, eine Erkältung oder einen Kater). Für diesen Zeitraum erhältst du einen Resistenzbonus von +2 gegen schmerzbezogene Zauber.

**Halluzination:** Für 1 Stunde erfährst du angenehme Sinnestäuschungen wie wandernde Lichter, Musik, verspielte surreale Tiere usw. Du weißt, dass sie nicht real sind, sie stellen aber dennoch eine Ablenkung dar, weshalb du einen Malus von -2 bei Würfen auf Wahrnehmungen für die Wirkungsdauer erleidest.

**Klarheit:** Du erhältst einen Kompetenzbonus von +1 auf einen einzelnen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitwurf innerhalb der nächsten Minute. Du musst dich vor dem Wurf entscheiden, den Bonus einzusetzen.

**Klartraum:** Falls du diesen Trick binnen 1 Stunde wirkst, ehe du schlafengehst, hast du einen Klartraum, der sich unter deiner Kontrolle befindet und eine Stunde anhält.

**Nüchternheit:** Du wirst für 1 Stunde vollständig nüchtern und ignorierst alle Mali auf deine Aktionen für *Trunkenheit* (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 233). Magische und alchemistische Methoden (z.B. *Gift entdecken*) nehmen dich immer noch als betrunken wahr. Die unter der Wirkung dieses Tricks verbrachte Zeit zählt nicht als Ausnüchterung, sondern verzögert nur deinen Rauschzustand.

**Resistenz:** Du erhältst für 1 Minute einen Resistenzbonus von +1 auf deine Rettungswürfe.

**Schlaf:** Du hast für wenigstens 1 Stunde einen angenehmen und erholsamen Schlaf, sofern du nicht vorher geweckt wirst. Solltest du bei Ende der Wirkungsdauer des Tricks schlafen, schläfst du weiter.

**Standfestigkeit:** Du erhältst 1 temporären Trefferpunkt für 1 Minute.

**Trunkenheit:** Du fühlst dich 1 Stunde lang wohligh betrunken, als hättest du ein paar alkoholische Getränke zu dir genommen.

**Wachheit:** Du bleibst für 2 Stunden wach, ohne dich schläfrig zu fühlen. Auch gibt es keine Nebeneffekte wie Unruhe oder Nervosität. Du erhältst eine Resistenzbonus von +5 gegen schlafbe-

zogene Zauber wie *Schlaflied* und *Schlaf*. Dieser Trick verzögert nur dein Schlafbedürfnis und zählt nicht als Ruhe oder Schlaf. Du kannst ihn mehrfach hintereinander einsetzen, doch wenn der Effekt jeweils nachlässt, fühlst du dich so erschöpft, als hättest du ihn nicht genutzt (die Müdigkeit holt dich ein).

### ÄLTEREN PURPURWURM HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** DRU 9  
**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G

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

**Effekt** 1 herbeigezauberte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII*, du zauberst aber einen Purpurwurm mit der Schablone für riesige Kreaturen herbei (PF MHB, S.295).

### ANDERE VERKLEIDEN

**Schule** Illusion (Fehlgefühl); **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe (A)

Dieser Zauber funktioniert wie *Selbstverkleidung*, du kannst allerdings mit ihm statt dessen auch eine andere Kreatur verkleiden.

### ANSTACHELN

**Schule** Nekromantie [Schmerz]; **Grad** INQ 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich und 1 Minute

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

Deine Augen blitzen auf und das Ziel erleidet 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schadens. Für die nächste Minute erhältst du einen Situationsbonus von +4 bei Würfeln auf Einschüchtern gegen das Ziel.

### MÄCHTIGE ANSTECKUNG

**Schule** Nekromantie [Böses, Krankheit]; **Grad** DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 6, KLE 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

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

Dieser Zauber funktioniert wie *Ansteckung*, außer dass das Opfer ohne Zuhilfenahme von Magie nicht von der Krankheit geheilt werden kann. Wenn die erforderliche Zahl an Rettungswürfen geschafft wird, heilt dies die Krankheit also nicht. Der SG zum Entfernen der Krankheit mittels Magie ist der SG des jeweiligen Rettungswurfes +5.

### ANTHROPOMORPHES TIER

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (humanoider Daumenknochen)

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührtes Tier

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

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

Du verwandelst das berührte Tier in einen zweibeinigen Hybriden, der sich aus seiner Ursprungsgestalt und einer humanoiden Gestalt zusammensetzt, ähnlich der Hybridgestalt eines Lykanthropen. Die Größe, Kategorie und Attributswerte des Tieres verändern sich nicht. Es verliert alle natürlichen Angriffe, außer seinen Bissangriff (sofern es einen Bissangriff als Tier hatte), alle Bewegungsarten, außer der Bewegungsrate an Land, sowie seine besonderen Angriffe, welche von seinen natürlichen Angriffen abhängen. Ein Paar ihrer Gliedmaßen kann Gegenstände und Waffen wie menschliche Hände einsetzen; Tieren ohne Gliedmaßen (z.B. Schlangen) wächst vorübergehend ein Armpaar. Die Intelligenz des Tieres steigt auf 3 und es erlangt die Fähigkeit, eine dir bekannte Sprache zu sprechen. Es ist nicht im Umgang mit hergestellten Waffen geübt. Es kann mit waffenlosen Schlägen angreifen und verursacht waffenlosen Schaden entsprechend einer Kreatur seiner Größe (außer es hat einen Bissangriff, bei dem es sich um einen natürlichen Angriff handelt).

*Anthropomorphes Tier* kann durch einen Zauberkundigen der 11. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten: 7.500GM).

### ASCHESTURM

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Feuer]; **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M/GF (eine Prise Asche)

**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)

**Wirkungsbereich** Zylinder (12 m-Radius, 6 m hoch)

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Wirbelnde Asche blockiert jede Sicht (sogar *Dunkelsicht*) innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers. Der Boden wird aufgrund ausglühender Asche zu schwierigem Gelände.

### SCHWÄCHERE ASTRALE PROJEKTION

**Schule** Nekromantie; **Grad** HXM/MAG 5, KLE 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Astrale Projektion*, du kannst aber die Astralebene nicht verlassen und andere Ebenen erforschen. Wohl aber kannst du auf die Ebene zurückkehren, auf der du warst, als du diesen Zauber gewirkt hast.

### ATAVISMUS

**Schule** Verwandlung; **Grad** DRU 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Tier

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

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

Indem du das uralte Erbe des Zieltieres hervorbringst, machst du es zu einer primitiven Zerstörungsmaschine. Das Tier erhält sofort die Schablone für Verbesserte Kreaturen. Es erhält einen Bonus von +2 auf alle Würfe, inklusive Schadenswürfe und die SG besonderer Fähigkeiten, einen Bonus von +4 auf die RK und den KMV, sowie +2 TW pro TW. Die Urinstinkte des Tieres übernehmen für die Wirkungsdauer dieses Zaubers die Herrschaft. Sollte das Tier irgendwelche Tricks über die Fertigkeit Mit Tieren umgehen erlernt haben, kann es außer „Angreifen“ keinen dieser Tricks nutzen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Tiere, die bereits die Schablone für Verbesserte Kreaturen besitzen.

#### MASSEN -ÄTAVISMUS

**Schule** Verwandlung; **Grad** DRU 8

**Ziele:** 1 Tier/Stufe, von denen keines weiter als 9 m von dem anderen entfernt sein darf.

Dieser Zauber funktioniert wie *Atavismus*, wirkt aber auf mehrere Kreaturen.

#### ÄTZBRAND

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad** HMX/MAG 5, KAM 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 3 Runden

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Mit einer Berührung hinterlässt du durch diesen Zauber einen kleinen, aber rasch wachsenden Flecken zersetzender Säure auf dem Ziel.

In der ersten Runde verursacht die Säure 1 Punkt Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 15). In der zweiten Runde wächst der Säurefleck und verursacht 1W4 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W4). In der dritten und letzten Runde bedeckt die Säure die ganze Kreatur und verursacht 1W6 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W6). Das Ziel kann die Säure mit einer Vollen Aktion abkratzen oder mit wenigstens 5 l Flüssigkeit abwaschen, um den Schaden in der jeweiligen Runde zu halbieren und die übrigen Runden des Zaubers aufzuheben.

#### AURA DES ARCHONTEN

**Schule** Hervorrufung [Gut, Ordnung]; **Grad** KLE 3, PAL 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** 6 m

**Wirkungsbereich** 6 m-Radius mit dir als Zentrum

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

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

Du erhältst eine mächtige Aura ähnlich der Aura der Bedrohung eines Archonten. Jede feindselige Kreatur innerhalb eines 6 m-Radius um dich herum muss einen Willenswurf schaffen, um den Effekten dieser Aura zu widerstehen. Bei Misslingen erhält die Kreatur einen Malus von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe sowie ihre RK für die Dauer des Zaubers oder bis sie dich erfolgreich mit einem Angriff trifft. Eine Kreatur, die dem Effekt widerstanden oder ihn gebrochen hat, kann von dieser Anwendung der *Aura des Archonten* nicht mehr betroffen werden.

#### AURA DES UNHEILS

**Schule** Nekromantie [Furcht, Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** KLE 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M/GF (Knochenpulver)

**Reichweite** Persönlich

**Wirkungsbereich** Ausstrahlung mit 6 m-Radius und dir als Zentrum

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe

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

Du strahlst eine nahezu greifbare Aura des Schreckens aus. Jedes Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers, das nicht mit dir verbündet ist sowie jedes Wesen, das den Wirkungsbereich später betritt, muss einen Willenswurf bestehen, um nicht den Zustand erschüttert zu erhalten. Ein erfolgreicher Rettungswurf unterdrückt diesen Effekt. Verlässt ein Wesen den Wirkungsbereich und betritt ihn später wieder, muss es einen weiteren Rettungswurf schaffen, um nicht der Wirkung des Zaubers zu erliegen.

#### AURA VERLEIHEN

**Schule** Verwandlung; **Grad** KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, GF

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du verstehst eine andere Kreatur mit deiner göttlichen Aura, so dass sie eine Aura identisch deiner Klerikeraura ausstrahlt. Die Gesinnung des Zieles ändert sich nicht, aber Zauber wie Böses entdecken oder Gutes entdecken erkennen nur die Aura, nicht die tatsächliche Gesinnung der Kreatur. Für die Dauer dieses Zaubers funktionieren von der Gesinnung beeinflusste oder abhängige Effekte entsprechend der verliehenen Aura, nicht der tatsächlichen Aura der Kreatur. Wenn der Zauber endet, normalisiert sich die Aura der Kreatur wieder und gesinnungbeeinflussende Effekte wirken wieder auf sie entsprechend der tatsächlichen Gesinnung.

#### BARDENPHANTOM

**Schule** Illusion (Schatten) [Schatten]; **Grad** BAR 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M

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

**Effekt** Phantomsänger

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst einen quasi-realen Phantomsänger, der sich als verschwommenes, schattenhaftes Duplikat deiner Selbst manifestiert. Der Sänger folgt dir automatisch und bewegt sich selbst bei einer Teleportation mit dir mit. Wenn ein *Bardenphantom* entsteht, beginnt es augenblicklich mit einem Bardenauftritt deiner Wahl, wobei es Zugang zu denselben Bardenauftritten hat wie du auch. Es setzt diesen Bardenauftritt solange fort, bis du es mit Hilfe einer Bewegungsaktion anweist, zu einem anderen Auftritt zu wechseln. Die Runden, die ein *Bardenphantom* mit der Erschaffung eines Bardenauftritts verbringt, zählen nicht gegen die Zahl an Runden deines täglichen Bardenauftritts, ebenso kann der Bardenauftritt eines *Bardenphantoms* nicht genutzt werden, um Zauber auszulösen, die von dir erfordern, dass du selbst einen Bardenauftritt beginnst oder beendest.

## BEFRISTETE AUFERSTEHUNG

**Schule** Nekromantie; **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7  
**Zeitaufwand** 10 Minuten  
**Komponenten** V, G, M (Diamantstaub im Wert von 500 GM)  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte tote Kreatur  
**Wirkungsdauer** 24 Stunden  
 Du holst eine Leiche, die noch nicht länger als 48 Stunden tot ist, vorübergehend ins Leben zurück. Der Zauber hält 24 Stunden an, nach welchen das Ziel erneut stirbt. Das Ziel erhält eine permanente negative Stufe, während es unter der Wirkung dieses Zaubers steht – die negative Stufe verschwindet, wenn das Ziel stirbt oder dauerhaft von den Toten zurückgeholt wird (z.B. mittels *Tote erwecken*). Das Ziel gilt immer noch als tote Leiche (aber nicht als Untoter) hinsichtlich Zaubern, die tote Kreaturen wiederbeleben, so dass ein Kleriker *Tote beleben* oder einen ähnlichen Zauber auf das Ziel wirken kann, selbst wenn *Befristete Auferstehung* aktiv ist. Sobald eine Kreatur einmal mit *Befristete Auferstehung* wiederbelebt wurde, kann dieser Zauber nicht erneut auf sie benutzt werden, bis sie dauerhaft von den Toten zurückgeholt wurde.

## MASSEN-BENOMMENHEIT

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 4, HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, PKM 4  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziele:** 1 oder mehr humanoide Kreaturen, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.  
 Dieser Zauber funktioniert mit Ausnahme der aufgeführten Unterschiede wie *Benommenheit*.

## BESESSENE HAUT

**Schule** Nekromantie; **Grad** ALC 2, HEX 2, HXM/MAG 2  
**Zeitaufwand** 1 Minute  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe (A)  
 Du häutest dich und belebst deine eigene Haut als magische Kreatur unter deiner Kontrolle. Du kannst mit Hilfe einer Standard-Aktion dein Bewusstsein in deine belebte Haut projizieren oder aus dieser in deinen Körper zurückkehren. Während sich dein Bewusstsein in deinem Körper befindet, bist du hilflos (mit Ausnahme der Möglichkeit, deinen Willen in deine Haut zu transferieren oder den Zauber aufzuheben). Deine besessene Haut entspricht dir bis auf die folgenden Dinge: Sie hat nur die Hälfte der Trefferpunkte, die du bei Wirken dieses Zaubers besitzt und kann nicht über diesen Wert hinaus geheilt werden; Sie gehört der Kategorie Konstrukt an und besitzt Eigenschaften und Immunitäten wie sie auch Konstrukte haben; ST 3, KO -; SR 10/Hieb- oder Stichwaffen; und erlangt die Fähigkeit Verdichten (siehe *PF MHB II*, Allgemeine Monsterfähigkeiten, S. 302). Deine Haut kann alle Aktionen unternehmen, die dir in deinem eigenen Körper normalerweise offenstehen (z.B. Kämpfen oder Zaubern).  
 Wenn deine Haut sich abschält, fallen die TP deines Körpers auf 0. Dein Körper kann sich nicht auf natürlichem Wege heilen, solange er keine Haut besitzt, auch Heilzauber, die Trefferpunktschaden heilen, wirken nicht; nur Regeneration (wie der Zauber *Regeneration*, ein *Regenerationsring*, die *Monsterfähigkeit Regeneration* oder jeder andere Effekt, der fehlende Körperteile

nachwachsen lässt) oder *Heilung* kann deine Haut neu wachsen lassen und dir ermöglichen, Trefferpunkte über 0 TP hinaus zurückzugewinnen.

Sollte sich dein Körper regenerieren, ehe deine Haut zu ihm zurückkehrt, stirbt sie und dein Bewusstsein kehrt automatisch in deinen Körper zurück. Deine Haut kann mittels *Sanfter Ruhe* konserviert werden und ist für alle Zauber geeignet, die einen Teil deines Körpers oder Fleisches benötigen (z.B. *Auferstehung*), oder auch für jede Magie oder jedes Ritual, das die Haut einer Kreatur erfordert.

Wenn deine Haut zu deinem Körper zurückkehrt, erhältst du Trefferpunkte in Höhe der aktuellen Trefferpunkte der Haut zurück. Sollte der Zauber enden, ehe dein Körper und deine Haut wieder vereint sind, oder deine Haut getötet werden, während sich dein Bewusstsein in deinem Körper befindet, verbleibst du hilflos und bei 0 TP, bis dein ganzer Körper wiederhergestellt wird (dies erfordert mächtige Magie, siehe oben). Sollte dein Körper sterben, während du von deiner Haut Besitz ergriffen hast, stirbst du mit Ablauf der Wirkungszauber dieses Zaubers unabhängig davon, wie viele TP die Haut noch besitzt. Sollten dein Körper oder deine Haut getötet werden, während sich dein Bewusstsein darin befindet, endet der Zauber und du stirbst augenblicklich.

Dieser Zauber hinterlässt, dort wo sie aufbricht, lange Narben auf deiner Haut, welche aber normalerweise verblassen, wenn sie mit heilender Magie behandelt werden.

## BLITZBOGEN

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** HXM/MAG 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (Fell und zwei kleine Glasfiguren)  
**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)  
**Ziele:** Zwei Kreaturen oder Gegenstände, die nicht weiter als 18 m voneinander entfernt sein dürfen.  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja (siehe Text)  
 Du erschaffst einen Überschlagblitz zwischen zwei Zielen. Der Blitz verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W6) bei beiden Zielen und allen Kreaturen in gerader Linie dazwischen. Der Zauber scheitert, falls zwischen den Zielen keine Schusslinie bestehen sollte. Der Überschlagblitz entzündet Entflammbares und beschädigt Gegenstände in seinem Weg. Er kann Metalle mit niedrigem Schmelzpunkt wie Blei, Gold, Kupfer, Silber oder Bronze zum Schmelzen bringen.

## BLITZSPRUNG

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** HXM/MAG 9  
**Zeitaufwand** 1 Schnelle Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
 Mit einer Standard-Aktion kannst du dich in einen Blitz verwandeln und augenblicklich in gerader Linie bis zu 36 m zurücklegen, um am Zielort mit Hilfe einer Freien Aktion zu rematerialisieren. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Kreaturen auf dieser Linie erleiden 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden und sind für 1 Runde wankend (ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand wankend, *Zauberresistenz* findet Anwendung).  
 Auch Gegenstände in deinem Weg werden beschädigt, entflammare Gegenstände werden entzündet und Metalle mit

niedrigem Schmelzpunkt schmelzen. Sollte dein Weg durch eine Barriere unterbrochen oder anderweitig abgelenkt werden, materialisierst du dich kurz vor deinem Zielpunkt auf der nächsten freien Fläche; Ziele auf der Linie bis zu diesem Punkt erleiden den normalen Schaden. Du bist immun gegen Elektrizität, solange dieser Zauber anhält.

### BLUT ZU SÄURE

**Schule** Verwandlung [Säure, Schmerz]; **Grad** HXM/MAG 9  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (eine Wachspuppe und eine Säurephiole im Wert von 10 GM)  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel** 1 lebende Kreatur  
**Wirkungsdauer** Konzentration (Maximum 1 Runde/5 Stufen)  
**Rettungswurf** Zähigkeit, halbiert; **Zauberresistenz** Ja  
 Du verwandelst Blut im Leib des Zieles zu Säure und verursachst so 1W6 Punkte Säureschaden/2 Stufen (Maximum 12W6) pro Runde. Die Kreatur gilt aufgrund der lähmenden Schmerzen als wankend und kränkelnd. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf in jeder Runde halbiert den Schaden und hebt für 1 Runde den Zustand wankend auf. Sollte dieser Schaden die Kreatur auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzieren, löst sie sich auf und hinterlässt nur schwache Rückstände. Ihre Ausrüstung bleibt davon unbetroffen.  
 Jeder, der das Ziel mit einer Nahkampfwaffe schlägt, die nicht über Reichweite verfügt, einer natürlichen Waffe oder einem waffenlosen Angriff, erleidet 3W6 Punkte Säureschaden durch Spritzer säurehaltigen Blutes. Sollte der Angriff mit einer hergestellten Hieb- oder Stichwaffe erfolgen, nimmt auch die Waffe diesen Schaden.  
 Dieser Zauber hat keine Wirkung bei Kreaturen, die gegen kritische Treffer oder Blutungseffekte immun sind.

### BLUTKRÄHENSCHLAG

**Schule** Hervorrufung [Böses, Feuer]; **Grad** KLE 4  
**Zeitaufwand** 1 Runde  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja  
 Deine waffenlosen Schläge setzen Energiestöße in Gestalt von Flammengeschossen oder glühenden roten Krähen frei, die sofort auf dein Ziel zufliegen, um es zu treffen. Du kannst waffenlose Schläge oder Schlaghagelangriffe gegen das Ziel machen, als befände es sich in dem von dir bedrohten Bereich; jeder erfolgreiche Angriff verursacht Schaden, als hättest du mit deinem waffenlosen Angriff getroffen, wobei die Hälfte Feuerschaden und die andere Hälfte Schaden aufgrund negativer Energie ist (letztere heilt keine Untoten). Wenn du z.B. ein Mönch der 14. Stufe bist, kannst du Schlaghagel einsetzen, um fünf Mal anzugreifen. Dabei erschaffst du mit jedem erfolgreichen Angriff gegen das Ziel eine Energiekrähe und verursachst mit jeder Krähe 2W6 Schadenspunkte + entsprechende Modifikatoren für waffenlose Angriffe.

### BLUTNEBEL

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Gift]; **Grad** DRU 8  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (eine Prise getrocknete, rote Alge)  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Wirkungsbereich** 18 m-Radius  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja  
 Dieser Zauber zaubert eine Nebelwolke rostroter Giftalgen herbei. Jede Kreatur innerhalb des Nebels wird von den Algen bedeckt, was ihr dieselbe rötliche Farbe verleiht. Alle Ziele inner-



halb des Nebels erhalten Tarnung. Jeder Kreatur innerhalb des Nebels muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht 1W4 WE-Schaden zu erleiden und in Wut zu verfallen, wobei sie jede Kreatur angreift, die sie in der Nähe wahrnimmt (wie „greife die nächste Kreatur an“ beim Zustand verwirrt). Eine wütende Kreatur verbleibt in diesem Zustand, solange der Zauber andauert. Einer Kreatur muss nur ein Rettungswurf gelingen, solange sie sich im Nebel aufhält. Sollte sie ihn verlassen und wieder betreten, ist ein neuer Rettungswurf erforderlich.

### BÖSARTIGKEIT

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 3, HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (Türkipulver im Wert von 150 GM)

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe

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

Du erweckst beim Ziel bössartige Vorsätze. Diese sind gegen ein zweites Individuum gerichtet, das du beim Zaubern festlegst. Das Ziel versucht sodann, das Ziel seines Hasses in Misskredit zu bringen oder zu missbrauchen und plant sogar einen Mord an ihm. Dieser Hass ist nicht offenkundig und die Handlungen des Zieles gegen das Objekt seines Hasses verbleiben subtil und indirekt. Dabei bleibt das verzauberte Ziel sogar im Rahmen seiner finanziellen Mittel und seines Ethos, der Hass treibt es aber bis an die Grenzen.

Das Ziel nimmt jeden Tag 2 Punkte WE-Schaden, da der alles verschlingende Hass sein Denken beherrscht. Das Ziel kann den Attributsschaden nur abmildern, indem es dem Hass nachgibt und danach handelt. So könnte es ein Getränk seines Hassobjektes mit Alkohol versetzen, um es zu einem leichteren Opfer für Schläger zu machen, das Eigentum des Verhassten beschädigen, üble Gerichte über ihn in Umlauf bringen, ihm ein Verbrechen anhängen, Leprakranke oder Bettler dafür bezahlen, dass sie ihn belästigen, ihn entführen oder erpressen oder andere körperliche Schäden arrangieren.

Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, erinnert sich das Ziel an den Hass, aber nicht an die Motivation dafür.

### CHAOSPLITTER

**Schule** Hervorrufung [Chaos]; **Grad** KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, GF

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

**Effekt** Wurfpeilförmiges Geschoss aus Chaosenergie

**Wirkungsdauer** Augenblicklich (1W6 Runden)

**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du schleuderst einen vielfarbigen Splitter aus gefestigtem Chaos aus deinem heiligen Symbol, welcher ein Ziel innerhalb der Reichweite in Form eines Berührungsangriffes im Fernkampf angreift. Eine rechtschaffene Kreatur, die von dem Splitter getroffen wird, erleidet 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (Maximum 5W8). Ein rechtschaffener Externar erleidet stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 10W6) und wird für eine Runde verlangsamt (wie *Verlangsamen*). Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und hebt die Verlangsamung auf. Das Geschoss hat keine Wirkung auf chaotische Kreaturen und verursacht nur halben Schaden bei Kreaturen, die weder rechtschaffen noch chaotisch sind. Letztere werden auch nicht verlangsamt.

### DEFENSIVE ENTLADUNG

**Schule** Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 2, KAM 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine hohle Metallkugel)

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe oder bis entladen

Elektrische Energie fließt durch deinen Körper und schockt die nächste Kreatur, die dich berührt. Jede Kreatur, die dich mit einem Teil ihres Körpers oder einer in der Hand gehaltenen Waffe trifft, erleidet 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro zwei Zauberstufen (Maximum 6W6). Sollte der Angreifer über Zauberresistenz verfügen, kommt sie gegen diesen Schaden zum Tragen. Jedes Mal, wenn der Zauber sich entlädt, wird die Zahl der verursachten Schadenswürfel halbiert (abgerundet); wenn der Schaden 0 Schadenswürfel erreicht, endet die Wirkungsdauer.

### DRACHENFEUERWERK

**Schule** Verwandlung [Feuer, Licht]; **Grad** BAR2, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein in Stoff gewickeltes Bündel Schwefel)

**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)

**Effekt** Drachenförmiges Feuerwerk

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

Dieser Zauber gehört zu den beliebtesten Darbietungen bei den Mittsommerfesten der Halblinge. Mit ihm kann man ein Feuerwerk in der Gestalt kleiner Drachen erschaffen.

Einmal pro Runde kannst du mit Hilfe einer Bewegungsaktion ein 1,50 m x 1,50 m Feld auswählen und ein Feuerwerk in diese Richtung verschießen. Das Feuerwerk legt einen Zickzackkurs von dir zu diesem Feld zurück, wobei es allen Kreaturen und Gegenständen auf seinem Weg ausweicht und mit einem Knall und einer farbigen Explosion aus Feuer und Licht explodiert. Kreaturen im Zielfeld erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden und sind für 1 Runde benommen (ein Reflexwurf halbiert den Schaden und verhindert die Benommenheit).

Dieser Zauber wird in der Regel bei festlichen Angelegenheiten genutzt, bei denen das Ziel hoch am Himmel liegt, um die Sichtbarkeit zu erhöhen und Betrachter zu schützen.

### DRÜCKENDE LANGEWEILE

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe oder bis gebrochen (siehe Text)

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

Du erfüllst dein Ziel mit Langeweile. Das Ziel verliert jegliches Interesse an seiner gegenwärtigen Tätigkeit und muss einen Willenswurf gegen den Zaubereffekt bestehen, um seine nächste Aktion ausführen zu können. Sollte dieser Wurf misslingen, unternimmt das Ziel keine Aktion in dieser Runde. Die Langeweile hält an, bis die Wirkungsdauer endet oder das Ziel den Zaubereffekt mit einem erfolgreichen Willenswurf bricht.

## MÄCHTIGE DUNKELSICHT

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 4, ANP 4, HXM/MAG 4, WAL 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelsicht*, das Ziel kann aber mit Hilfe dieses Zaubers 36 m weit sehen.

## DURCHDRINGENDES KREISCHEN

**Schule** Hervorrufung [Schall, Schmerz]; **Grad** BAR 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe  
**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Du stößt einen ohrenbetäubenden Schrei aus, der nur vom Ziel des Zaubers gehört werden kann, während es für andere so aussieht, als würdest du einen stummen Schrei von dir geben. Das Ziel erleidet entsetzliche Schmerzen durch den Schrei und erhält den Zustand wankend. Dieser Zauber hat keine Wirkung bei tauben Kreaturen und kann einen Bereich der *Stille* nicht durchdringen.

## ECHOLOT

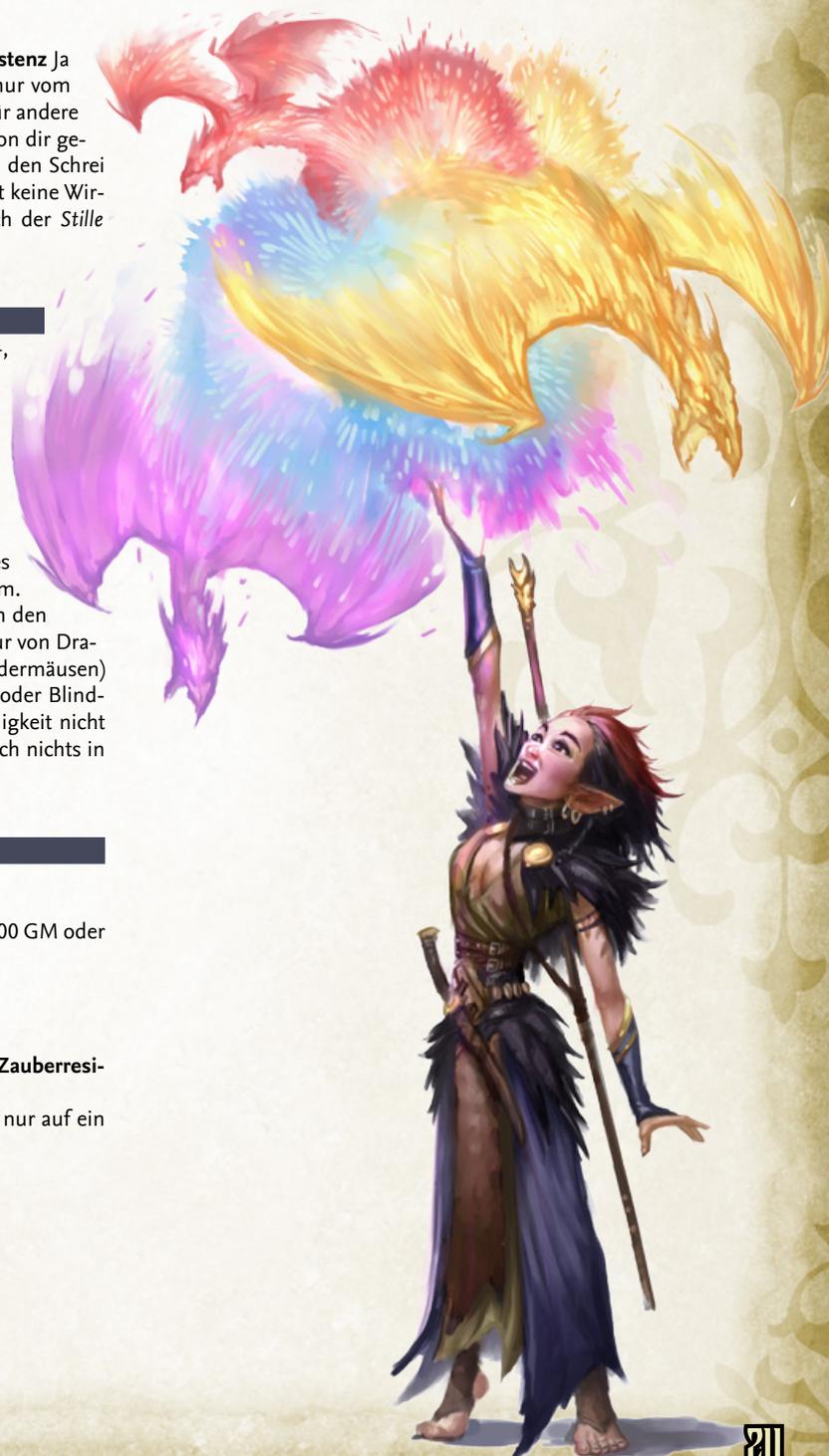
**Schule** Verwandlung [Schall]; **Grad** ALC 4, BAR 4, DRU 4, HXM/MAG 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe  
 Du kannst die Welt wahrnehmen, indem du hohe Töne erzeugst und nach den Echos lauschst. Dies verleiht dir Blindsight mit einer Reichweite von 12 m. Die echoproduzierenden Töne sind zu hoch, um von den meisten Kreaturen gehört zu werden und können nur von Drachen, anderen Tieren mit dieser Fähigkeit (z.B. Fledermäusen) und Kreaturen mit gehörbasierendem Blindgespür oder Blindsight wahrgenommen werden. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du taub sein solltest und kannst auch nichts in einem Bereich von *Stille* wahrnehmen.

## EIDOLONGENESUNG

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 3  
**Zeitaufwand** 1 Minute  
**Komponenten** V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 GM oder 1.000 GM, siehe Text)  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührtes Eidolon  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Genesung*, wirkt aber nur auf ein Eidolon.

## TEILWEISE EIDOLONGENESUNG

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 2  
**Zeitaufwand** 3 Runden  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührtes Eidolon  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Teilweise Genesung*, wirkt aber nur auf ein Eidolon.



## EINS MIT DEM VERTRAUTEN

**Schule** Nekromantie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** Dein Vertrauter  
**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe oder bis du in deinen Körper zurückkehrst  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos);  
**Zauberresistenz** Ja  
 Du projizierst deine Seele in deinen Vertrauten und übernimmst seinen Körper, während sein Bewusstsein intakt bleibt. Wenn du deine Seele transferiert hast, wirkt dein Körper auf jeden tot. Während du von deinem Vertrauten Besitz ergriffen hast, kannst du mit ihm telepathisch kommunizieren. Du behältst deine Intelligenz, deine Weisheit und dein Charisma, deine Stufe, deinen Grundangriffsbonus, deine Rettungswurfbasisboni, deine Gesinnung und geistigen Fähigkeiten. Der Körper des Vertrauten behält seine Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution, Trefferpunkte sowie seine natürlichen und automatischen Fähigkeiten. Ein Körper mit zusätzlichen Gliedmaßen gestattet dir keine zusätzlichen Angriffe (oder vorteilhaftere Angriffe mit zwei Waffen) als gewöhnlich. Du kannst jede Fähigkeit nutzen, über die der Vertraute verfügt, wie Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Du kannst nur sprechen, falls dein Vertrauter eine Sprache sprechen kann. Du kannst keine Zauber mit Gestik wirken, wenn dein Vertrauter nicht über menschenähnliche Gliedmaßen verfügt, um die erforderlichen Bewegungen auszuführen. Du kannst mit einer Standard-Aktion in deinen Körper zurückkehren, solange dieser sich innerhalb der Reichweite befindet. Sollte dein Vertrauter getötet werden, während sich deine Seele in ihm befindet, und dein Körper sich in Reichweite befinden, kehrt deine Seele unbeschadet in deinen Körper zurück, andernfalls stirbst du.  
 Der Zauber endet, wenn du aus deinem Vertrauten in deinen eigenen Körper zurückkehrst.

## EISDOLCH

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Kälte]; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, PKM 1  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** 0 m  
**Effekt** 1 Eisdolch  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein  
 Du erschaffst einen Dolch [Meisterarbeit] aus Eis. Der Dolch verursacht zusätzlich zum normalen Schaden 1 Punkt Kälteschaden. Sollte der Dolch deine Hand länger als 1 Runde verlassen, schmilzt er und der Zauber endet. Auf der 6. Stufe funktioniert der Dolch wie ein *Eisdolch +1*, auf der 11. Stufe erhält er die Eigenschaft *Rückkehr*, wenn er geworfen wird (er schmilzt und entsteht direkt vor deinem nächsten Zug neu in deiner Hand).

## EISGEFÄNGNIS

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** HXM/MAG 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (3 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe; siehe Text  
**Rettungswurf** Reflex, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du schließt das Ziel in festem Eis mit einer Dicke von 2,50 cm pro Zauberstufe ein. Sollte der Rettungswurf der Kreatur scheitern, ist sie hilflos, kann aber noch atmen (das Eis blockiert die Schusslinie zum Ziel). Sollte der Rettungswurf gelingen, ist die Kreatur nur verstrickt und kann ansonsten normal handeln. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes nimmt das Ziel jede Runde 1 Punkt Kälteschaden pro Zauberstufe, während es hilflos oder verstrickt ist. Das Eis hat Härte 0 und 3 TP pro 2,50 cm Dicke; wenn es aufgebrochen wird, wird die Kreatur befreit. Eine Kreatur kann aus dem Eis mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 + deine Zauberstufe ausbrechen.

## MASSEN-EISGEFÄNGNIS

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** HXM/MAG 9  
**Ziele:** 1 Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Eisgefängnis*, von obigen Ausnahmen abgesehen.

## EISKRYSTALLELEPORT

**Schule** Beschwörung (Teleportation) [Kälte]; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6, PKM 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V  
**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1W4 Runden und Augenblicklich  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Teleportieren*, du nutzt ihn aber, um dich oder eine andere Kreatur an einen von dir bestimmten, sicheren Ort zu bringen (das Ziel kann Gegenstände mit sich führen, solange ihr Gewicht nicht dessen schwere Last übertrifft). Du kannst das Ziel nur an einen Ort schicken, mit dem du sehr vertraut bist. Das Ziel wird zunächst 1W4 Runden lang in Eis eingeschlossen (Härte 0, 3 TP pro 2,50 cm Dicke, 2,50 cm Dicke pro Zauberstufe); während dieser Zeit ist es sich zwar seiner Umgebung bewusst, aber gelähmt und unfähig zu körperlichen Handlungen, und beginnt zu verblassen, während die Teleportation stattfindet. Am Ende dieser 1W4 Runden teleportiert sich das Ziel an den Zielort und die Trefferpunkte des Eises fallen auf 0, während es rasch schmilzt. Sollte das Eis zerstört werden, ehe sich das Ziel teleportiert, endet der Zauber und die Teleportation findet nicht statt.

## EISLEIB

**Schule** Verwandlung [Kälte]; **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)  
 Du verwandelst dich in lebendes Eis; dies verleiht dir mehrere Fähigkeiten: Du erhältst die Unterkategorie Kälte und SR 5/Magie. Du wirst immun gegen Attributtschaden, Betäubung, Blindheit, Elektrizität, Ertrinken, Gift, Krankheit, Kritische Treffer, Taubheit und alle Zauber oder Angriffe, welche deine Physiologie oder Atmung betreffen, da du keines von beiden besitzt, solange der Zauber andauert. Du kannst nicht trinken und daher auch keine Tränke o.ä. zu dir nehmen und auch keine Blasinstrumente spielen. Deine waffenlosen Angriffe verursachen Schaden wie ein Knüppel deiner Größe (1W4 bei kleinen, 1W6

bei mittelgroßen Charakteren) plus 1 Punkt Kälteschaden und du giltest bei waffenlosen Angriffen als bewaffnet. Du kannst dich durch nichtmagisches Eis oder Schnee mit deiner normalen Bewegungsrate und mit derselben Leichtigkeit hindurchgraben, mit der ein Fisch durch Wasser schwimmt. Du kannst dich durch magisches Eis und Schnee bewegen, wenn dir ein Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen SG 11 + Zauberstufe des Effektes gelingt; solltest du den Effekt erzeugt haben, gelingt dir dieser Wurf automatisch. Wenn du dich durch Eis und Schnee bewegst, hinterlässt du dabei keinen Tunnel oder ein Loch.

## EISSCHLAG

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** HXM/MAG 6, KLE 6  
**Zeitaufwand** Schnelle Aktion  
**Komponenten** V, G, M (ein kleines Kristall- oder Glaszepter)  
**Reichweite** 9 m  
**Wirkungsbereich** 9 m-Linie  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja  
 Du erschaffst einen alles zerfetzenden Sturm aus Eisscherben, der linienförmig aus deiner Hand schießt. Der Zauber verursacht bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W6).

## EITERPUSTELN

**Schule** Verwandlung [Säure]; **Grad** ALC 3, HEX 3, HXM/MAG 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)  
**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise (siehe Text);  
**Zauberresistenz** Ja  
 Deine Haut wird von angeschwollenen Eiterbeulen übersät, die aufplatzen, wenn du getroffen wirst. Jede Kreatur, die dich mit einem ihrer Körperteile oder einer in der Hand geführten Waffe trifft, verursacht wie gewohnt Schaden, erleidet zugleich aber 1W6 Punkte Säureschaden und muss einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht für 1 Runde zu kränkeln. Sollte der Angreifer einen kritischen Treffer gelandet haben, muss er einen Zähigkeitswurf bestehen oder leidet unter Übelkeit statt zu kränkeln. Dieser Schaden kann auch Schwärme verletzen.



## ENERGIEFAUST

**Schule** Hervorrufung [Energie]; **Grad** HXM/MAG 3, KAM 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja  
 Dieser Zauber lädt deine Hand mit telekinetischer Energie auf. Dein erfolgreicher Berührungsangriff im Nahkampf verursacht 1W4 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W4) und drückt das Ziel von dir in gerader Linie um 1,50 m pro 2 Zauberstufen fort. Senke die Entfernung, um welche das Ziel weggedrückt wird, pro Größenkategorie über Mittelgroß um 1,50 m (d.h. -1,50 m bei großen, -3 m bei riesigen, -4,50 m bei gigantischen und -6 m bei kolossalen Kreaturen; Minimum 0 m). Mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf vereitelt das Ziel die Bewegung, aber nicht den Schaden.

## ENERGIEFESSELN

**Schule** Hervorrufung [Energie]; **Grad** HXM/MAG 4, INQ 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Du erschaffst Fesseln aus Energie, die sich um die Gliedmaßen des Zieles legen. Du bestimmst ferner einen Gegenstand oder einen Platz innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel, an dem sich die Fesseln verankern; dabei muss es sich um den Boden, eine Wand oder eine standfeste Struktur handeln. Das Ziel ist verstrickt und kann sich nicht weiter als 9 m vom Ankerpunkt des Zaubers entfernen. Die Fesseln selbst können nicht angegriffen (wohl aber gebannt) werden; sollte der Gegenstand oder der Bereich, an dem die Fesseln verankert sind, aber zerbrochen werden, ist das Ziel frei und kann sich wegbewegen (es ist aber immer noch verstrickt).

## ENERGIEWURFHAKEN

**Schule** Hervorrufung [Energie]; **Grad** KAM 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur oder 1 Gegenstand innerhalb der Reichweite und Du

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst einen Energiehaken, der nach dem Ziel schlägt und dich auf ein dem Ziel anliegendes Feld zieht. Sollte der Berührungsangriff Erfolg haben, nimmt das Ziel 1 Punkt Energieschaden pro Zauberstufe. Egal ob der Berührungsangriff trifft oder nicht, schleppt dich der Energiehaken in gerader Linie auf ein dem Ziel anliegendes Feld. Diese Bewegung provoziert wie gewöhnlich Gelegenheitsangriffe. Der Haken verhindert, dass du während dieser Bewegung stürzt, daher kannst du auf diese Weise eine Grube oder Schlucht überqueren oder ei-

nen höher oder tiefer gelegenen Punkt erreichen. Sollte der Effekt dabei durch einen Bereich führen, durch den dein Körper nicht passt, z.B. ein Fallgitter oder eine Schießscharte, schleppt dich der Haken bis zu diesem Punkt und du erleidest Schaden, als wärst du die bisher zurückgelegte Strecke gefallen (du knallst gegen das Hindernis). Solltest du gefesselt sein – z.B. wenn du an eine Wand gekettet bist – zieht dich der Haken, soweit es deine Fesseln zulassen, befreit dich aber nicht von ihnen.

Falls du ungehindert am Ziel ankommst, landest du auf deinen Füßen und bist durch die plötzliche Bewegung nicht beeinträchtigt (es ist kein Wurf erforderlich, um das Gleichgewicht zu wahren o.ä.), der Zauber garantiert aber nicht, dass die Landezone sicher ist. Sollte z.B. dein Ziel fliegen oder sich auf einem Vorsprung befinden, so sich für dich kein Platz mehr befindet, entlässt dich der Haken benachbart zum Ziel, so dass du fällst.

Solltest du diesen Zauber in Verbindung mit deiner Klassenfertigkeit Kampfauberei einsetzen, kannst du deinen Nahkampfangriff an deiner Ausgangsposition machen oder am Ziel.

## ENTSETZLICHES BEDAUERN

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 3, HXM/MAG 4, INQ 3, KLE 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erfüllst das Ziel mit derart heftigem, schwerwiegendem Bedauern, dass es damit beginnt, sich selbst zu verletzen. Dem Ziel muss jede Runde einen Willenswurf gelingen, um sich nicht selbst mit einem Gegenstand in seiner Hand oder mittels waffenlosen Angriffen 1W8 Schadenspunkte + ST-Modifikator zuzufügen. Sollte der Willenswurf gelingen, ist es stattdessen für 1 Runde starr vor Trauer, kann keine Aktionen ausführen und erleidet einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse – danach endet der Zauber.

## ENTSTELLENDEN BERÜHRUNG

**Schule** Verwandlung [Fluch]; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe

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

Mit einer Berührung belegst du das Opfer mit einem schmerzhaften Fluch, der es entsetzlich entstellt. Die äußere Erscheinung der Entstellung richtet sich nach den Launen des Zauberkundigen (die meisten Dämonenanbeter wählen z.B. Deformierungen, welche die Form oder Gestalt ihres abysischen Schutzherrn widerspiegeln). Der Ziel erleidet einen der folgenden Mali:

- -2 auf einen Attributswert (Minimum 1).
- -2 auf Angriffs- oder Rettungswürfe.
- Bewegungsrate an Land um 1,50 m reduziert.

Du kannst dir auch andere Effekte ausdenken, sie sollten aber nicht mächtiger als die hier aufgeführten sein.



## EPIDEMIE

**Schule** Nekromantie [Böses, Krankheit]; **Grad** DRU 6, HEX 6, HXM/MAG 7, KLE 6

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

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

Das Ziel steckt sich wie durch den Zauber *Ansteckung* mit einer der folgende Krankheiten an: Beulenpest, Fieberwahn, Hirnbrand, Lepra, Rote Qual, Schleimiges Verderben, Schmutzfeber, Schüttelkrämpfe oder Trübe Sieche (PF GRW, S.558). Die Krankheit ist jedoch hochansteckend und jede Kreatur, die das infizierte Ziel berührt, von ihm berührt wird oder mehr als eine Stunde mit ihm in einem geschlossenen Raum verbringt, muss einen Rettungswurf gegen den normalen SG der Krankheit (nicht den SG des Zaubers) ablegen, um sich nicht anzustecken. Sollte das ursprüngliche Ziel die Krankheit überwinden, indem es die erforderliche Anzahl an Rettungswürfen schafft, bleibt es für eine Zeit entsprechend der Frequenz der Krankheit Überträger und kann während dieser Zeit weiterhin andere infizieren.

## ERFRIERUNG

**Schule** Verwandlung [Kälte]; **Grad** DRU 1, HEX 1, KAM 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dein Berührungsangriff im Nahkampf verursacht 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden + 1 Punkt pro Zauberstufe und überbringt dem Ziel den Zustand erschöpft. Dieser Zustand endet, wenn sich das Ziel von dem nichttödlichen Schaden erholt hat. Dieser Zauber kann ein Ziel nicht entkräften, selbst wenn es bereits erschöpft sein sollte. Du kannst diesen Berührungsangriff im Nahkampf bis zu ein Mal pro Zauberstufe einsetzen.

## ERZWUNGENE STILLE

**Schule** Verwandlung [Schall]; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** G

**Reichweite** Mittel (30 m +3 m/Stufe)

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

Mit einer Geste dämpfst du jedes Geräusch um das Ziel herum und machst es unfähig, zu schreien oder anderweitig laute Geräusche zu machen. Dies stört das Ziel nicht am Zaubern. Das Ziel kann immer noch Schalleffekte nutzen, allerdings sinkt der SG dieser Effekte um -2. Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Schalleffekte und einen Situationsbonus von +4 bei Würfeln auf Heimlichkeit.

## EXTERNARE QUÄLEN

**Schule** Hervorrufung [Böse, Schmerz]; **Grad** HXM/MAG 4, KLE 3, PKM 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 beschworener Externar oder Elementar (siehe Text)

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

Du fügst einer mittels *Verbündeter aus den Ebenen* (oder einem ähnlichen Zauber) beschworenen Kreatur mit böartigen Energiegeschossen Schaden zu. Diese üblen Energien verursachen bei der beschworenen Kreatur furchtbare Schmerzen und foltern sie, so dass sie sich eher deinem Willen unterwirft. Die Zielkreatur muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder erhält in der nächsten Stunde einen Malus in Höhe von -1 pro 2 deiner Stufen (Maximum -10) auf alle Rettungswürfe und Würfe gegen dich. Ferner reduzieren Kreaturen, die für ihre Dienste eine Bezahlung verlangen, diese pro 4 deiner Stufen um 20% (Maximale Reduzierung 60%). Wesen, die du mit diesem Zauber quälst, beginnen allerdings sehr schnell, dich zu hassen und sind eher geneigt, deine Anweisungen zu verdrehen oder nach ihrer Freilassung auf Rache zu sinnen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen, die gegen nichttödlichen Schaden immun sind.

## MÄCHTIGES FALSCHES LEBEN

**Schule** Nekromantie; **Grad** ALC 4, HEX 4, HXM/MAG 4

Dieser Zauber funktioniert wie *Falsches Leben*, du erhältst aber vorübergehend Trefferpunkte in Höhe von 2W10 + Zauberstufe (Maximum +20). Die Effekte dieses Zaubern sind nicht mit denen von *Falsches Leben* kumulativ.

## FEHLFUNKTION

**Schule** Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Wirkungsbereich** 1 Konstrukt

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

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

Dieser Zauber funktioniert wie *Verwirrung*, betrifft aber nur Konstrukte. Diese brabbeln auch nicht unverständlich, sondern führen einfach keine Aktionen aus, wenn sie an der Reihe sind. Sie können aber immer noch Gelegenheitsangriffe machen.

## FELS- UND ASCHEREGEN

**Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M/GF (Obsidian und Asche)

**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)

**Wirkungsbereich** Zylinder (6 m-Radius, 12 m hoch)

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Brocken heißen Vulkangesteins und Ascheklumpen hageln nach Wirken dieses Zaubers hernieder und verursachen bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich 3W6 Punkte Wuchtschaden und 2W6 Punkte Feuerschaden. Dies geschieht nur einmal, wenn der Zauber gewirkt wird; während der restlichen Wirkungsdauer fällt im Wirkungsbereich ein schwerer Ascheregen. Kreaturen in diesem Bereich erleiden einen Malus von -4 bei Würfeln auf Wahrnehmung. Außerdem gilt der ganze Bereich als schwieriges Gelände. Am Ende der Wirkungsdauer verschwinden die Felsen und die Asche ohne Spuren oder Nachwirkungen, sieht man von dem verursachten Schaden ab.

## FLEISCHWURMBEFALL

**Schule** Beschwörung (Herbeirufung) [Böses]; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise (siehe Text);  
**Zauberresistenz** Ja  
 Mit einer Berührung verursachst du einen Befall mit heißhungerigen Würmern, die sich im Fleisch des Zieles manifestieren. Das Ziel muss in jeder Runde einen Zähigkeitswurf ablegen. Bei Misslingen erleidet es 1W6 Schadenspunkte, 2 Punkte GE-Schaden und ist für 1 Runde wankend. Sollte der Wurf gelingen, nimmt es weder Trefferpunkte- noch Attributsschaden, sondern leidet nur für 1 Runde unter Übelkeit statt zu wanken. *Fleischwurmbefall* kann nicht vorzeitig durch *Krankheit kurieren* oder *Heilung* beendet werden, da der Befall wieder erneut beginnt, wenn die aktuellen Würmer getötet werden sollten. *Schutz vor Bösem* hebt die Effekte des Zaubers auf, solange die Wirkungsdauer der beiden Zauber überlappt. *Böses bannen* beendet einen *Fleischwurmbefall* automatisch.

## MÄCHTIGER FLUCH

**Schule** Nekromantie [Fluch]; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 6, KLE 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** Permanent  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Fluch*, allerdings ist der SG zum Brechen des Fluches um +5 erhöht.

## FLUCH DER ZAUBERPLAGE

**Schule** Bannzauber [Fluch]; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 5  
**Zeitaufwand** 1 Runde  
**Komponenten** V, G, M (Blei- und Platinpulver im Wert von 250 GM)  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein  
 Du unterbrichst die Fähigkeit der Zielkreatur, magische Energien zu nutzen. Für die Dauer des Zaubers infiziert sich das Ziel mit der Zauberverfluchung: Zauberverfluchung (siehe Seite 97). Bannwürfe, um die Zauberverfluchung zu heilen, unterliegen aufgrund der Störung magischer Energien dieses Zaubers einem Malus von -5.

## FLUCH DES EKELS

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Fluch, Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 3, HEX 5, HXM/MAG 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufen)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** Permanent  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du verfluchst eine Kreatur, so dass sie den Anblick eines bestimmten Auslösers meidet. Dabei kann es sich um eine von dir festgelegte Art von Kreatur, Gegenstand oder einen Zustand handeln. Wenn sich das Ziel innerhalb von 9 m um den Auslöser herum befindet und des Auslösers gewahr ist, kränkelt es und verspürt den Drang zu verschwinden. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt den Drang zu verschwinden auf, das Ziel kränkelt aber weiterhin, solange es sich nicht mehr als 9 m vom Auslöser entfernt aufhält und des Auslösers gewahr ist. Als Auslöser können z.B. dienen: Bettler, schmutzige Kleidung, kranke Kreaturen, der König, Blut, Spinnen, Ratten, Leichen und Schmutzwasser.

## FLUG DER RIESENADLER

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung) [Gutes]; **Grad** DRU 6, PKM 6  
**Zeitaufwand** 1 Runde  
**Komponenten** V, G, GF  
**Reichweite** Weit (120 m + 12 m/Stufe)  
**Effekt** Herbeigezauberte Adler  
**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein  
 Du zauberst einen Schwarm Riesenadler herbei (ein Riesenadler pro 3 Zauberstufen, maximal sechs; *PF MHB*, S. 11). Die Adler tragen dich und deine Verbündeten durch die Lüfte; dabei meiden sie Kämpfe, wenn möglich, verteidigen sich aber, wenn sie angegriffen werden. Sollten die Adler angreifen, sinkt die verbleibende Wirkungsdauer von 1 Stunde pro Stufe auf 1 Runde pro Stufe (sollte der Zauber also noch 5 Stunden Wirkungsdauer haben, kämpfen die Adler 5 Runden lang, ehe der Zauber endet).

## FROSKKOLOSS HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** DRU 9  
**Zeitaufwand** 1 Runde  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Effekt** 1 herbeigezauberte Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Keine; **Zauberresistenz** Nein  
 Dieser Zauber funktioniert wie Verbündeten der Natur herbeizaubern IX, aber du zauberst einen Froschkoloss herbei (*PF MHB*, S. 119).

## FROSCHSCHWARM HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** BAR 3, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, PKM 3  
**Effekt** 1 Schwarm Giftfrösche  
 Diese Zauber funktioniert wie *Schwarm herbeizaubern*, du zauberst allerdings einen Schwarm Giftfrösche herbei. Dieser Schwarm hat die Spielwerte eines Tausendfüßlerschwarms (*PF MHB*, S. 247), jedoch die Kategorie Tier und sein Gift verursacht KO- statt GE-Schaden.

## FURCHTBARER SCHMERZ

**Schule** Nekromantie [Schmerz, Tod]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (eine Nadel und ein getrockneter Augapfel)  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)



**Ziele:** 1 lebende Kreatur/Stufe, on denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Du schickst krampfartige Schmerzen durch die Körper der Ziele. Aufgrund der Schmerzen erleiden betroffene Kreaturen einen Malus von -2 auf ihre RK und bei Angriffs-, Nahkampfschadens- und Reflexwürfen und müssen Konzentrationswürfe schaffen, um Zauber zu wirken (SG = SG dieses Zaubers). Sollte eine betroffene Kreatur aber eine Bewegungsaktion aufwenden, um so laut wie möglich zu schreien, kann sie für den Rest des Zuges ohne Mali agieren.

„Schreien“ im Sinne dieses Zaubers liegt bei jeder Ausdrucksverleihung der Schmerzen vor, sei es mittels Brüllen oder auf telepathischem Wege; Kreaturen, die nicht schreien können (z.B. Kreaturen ohne natürliche Kommunikations- oder Sprachfähigkeiten), erleiden den vollen Effekt dieses Zaubers.

**GEBRECHEN UNTERDRÜCKEN**

**Schule** Bannzauber; **Grad** INQ 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Du

**Ziel** Persönlich

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

Du überwindest vorübergehend einen schädlichen Zustand. Dies beendet den durch den Zustand verursachten Effekt nicht, sondern lässt ihn lediglich für die Wirkungsdauer des Zaubers ruhen. Du kannst einen der folgenden Zustände unterdrücken: Benommen, Blind, Erschöpft, Erschüttert, Geblendet, Gelähmt, Kränkelnd, Taub, Verängstigt oder Verwirrt.

**GEFAHRENSINN**

**Schule** Erkenntnis; **Grad** ALC 1, BAR 1, HXM/MAG 1, WAL 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe oder bis aktiviert

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Eine von *Gefahrensinn* betroffene Kreatur ist instande, Gefahren zu spüren. Wenn die Kreatur während der Wirkungsdauer des Zaubers erstmals einen Wurf auf Initiativ machen muss, addiert sie auf diesen Wurf einen Verständnisbonus in Höhe ihrer Zauberstufe (Maximum +5). Wenn der Bonus einmal zum Tragen gekommen ist, endet der Effekt des Zaubers.

## GEFÄSS DES MYSTIKERS

**Schule** Verwandlung; **Grad** Mystiker 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziele:** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Das Ziel erhält alle Vorteile deines Mystikerfluches ohne die damit verbundenen Nachteile ertragen zu müssen. In manchen Fällen hat dies keinen Effekt (z.B. kann ein Kämpfer mit deinem Fluch: Heimgesucht dennoch nicht zaubern und hat daher auch keine Vorteile daraus, dass er zusätzliche Zauber kennt).

## GEGENSTAND KONTROLLIEREN

**Schule** Nekromantie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Ziel** 1 Gegenstand; siehe Text  
**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe oder bis du in deinen Körper zurückkehrst  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Gefäß*, du transferierst aber deinen Geist in einen einzelnen Gegenstand und belebst ihn wie mittels *Gegenstände beleben*. Allerdings kontrolliert dein Geist den Gegenstand, als handle es sich um deinen eigenen Körper. Du kannst weder sprechen noch zaubern, während du von dem Gegenstand Besitz ergriffen hast. Da dein seelenloser Ursprungskörper, während er sich unter dem Effekt dieses Zaubers befindet, effektiv tot ist, unterbricht der Effekt auch vorübergehend Gifte, Krankheiten und andere auf dich einwirkende Leiden.

## GEISTERHAFTE VERKLEIDUNG

**Schule** Illusion (Fehlgefühl); **Grad** ALC 2, BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe (A)  
 Du verleihst dir selbst und deiner Ausrüstung (Waffen, Kleidung und Rüstung eingeschlossen) eine durchscheinende, geisterartige Erscheinung. Dies betrifft auch jede gewöhnliche oder magische Verkleidung, die du trägst – solltest du z.B. als der König oder ein Sahuagin verkleidet sein, siehst du aus wie geisterhafte Version des Königs oder eines Sahuagin. Deine geisterhafte Gestalt kann eine blassgrüne, -blaue oder -violette Färbung besitzen oder eine gedämpfte, gräuliche Version deiner normalen Erscheinung sein. Der Zauber macht dich weder zu einem Geist noch verleiht er dir irgendwelche Fähigkeiten körperloser Wesen. Wenn du möchtest, kann die Illusion sogar so wirken, als würdest du leicht über dem Boden schweben – du schwebst aber nicht wirklich, sondern befindest dich immer noch auf dem Boden. Einer Kreatur, die mit der Illusion interagiert, steht ein Willenswurf zu, um die Illusion zu erkennen.

## GEISTERHAFTES INSTRUMENT

**Schule** Illusion (Schatten) [Schatten]; **Grad** BAR 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich

**Effekt** Geisterhaftes Instrument  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein  
 Du erschaffst ein geisterhaftes Instrument – ein leuchtendes, magisches Konstrukt in der Form eines tragbaren Musikinstrumentes deiner Wahl. Das Instrument schwebt neben dir und bewegt sich mit dir mit (selbst wenn du dich an einen anderen Ort teleportieren solltest). Es kann nicht beschädigt, wohl aber gebannt werden. Das Instrument spielt nach deinen Wünschen; solange es spielt, muss du keine deiner täglichen Runden an Bardenauftritt aufwenden, um einen Bardenauftritt aufrechtzuerhalten. Einen Bardenauftritt zu beginnen oder auf einen neuen Effekt zu wechseln, kostet dich immer noch eine Runde an Bardenauftritt.

## GESCHOSS DES BÖSEN

**Schule** Hervorrufung [Böses]; **Grad** KLE 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, GF  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Effekt** Pfeilförmiges Geschoss aus böser Energie  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich (1W4 Runden)  
**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja  
 Du verschießt ein knisterndes Geschoss aus Dunkelheit aus deinem unheiligen Symbol auf ein Ziel innerhalb deiner Reichweite mit einem Berührungsangriff im Fernkampf. Ein gute Kreatur, die von einem *Unheiligen Geschoss* getroffen wird, erleidet 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (Maximum 5W8). Ein guter Externar erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 10W6) und kränkelt für 1 Runde. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und hebt den Zustand kränkeln auf. Dieser Zauber verursacht bei Kreaturen, die weder gut noch böse sind, nur halben Schaden und lässt sie auch nicht kränkeln. Das Geschoss hat bei bösen Kreaturen keine Auswirkungen.

## GESTEIGERTE AUFMERKSAMKEIT

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 2, BAR 2, INQ 2, WAL 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (Glaslinse)  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos);  
**Zauberresistenz** Ja  
 Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus von +10 bei Würfeln auf Wahrnehmung. Der Bonus steigt auf der 8. Zauberstufe auf +20 und auf der 16. Zauberstufe auf +30 (Maximum).

## GETEILTE ERINNERUNG

**Schule** Erkenntnis; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Berührung  
**Ziele:** Du und eine berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Du verbindest vorübergehend deinen Geist mit dem des Zieles und teilst mit ihm eine Erinnerung von maximal 1 Minute Länge. Du kannst dem Ziel entweder eine deiner Erinnerungen oder eine seiner eigenen Erinnerungen zeigen. Ferner kannst du aber auch auf eine Erinnerung des Zieles zurückgreifen und diese betrachten.

## GIFT SPUCKEN

**Schule** Verwandlung [Gift]; **Grad** DRU 3, HEX 3, KLE 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Effekt** 1 Strom aus Gift  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich; siehe Text  
**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Nein  
 Du speist einen Strom aus Gift auf ein Ziel mit einem Berührungsangriff im Fernkampf. Sollte das Gift treffen, verursacht es für 1 Runde Blindheit. Dem Ziel muss zudem ein Rettungswurf gelingen, um nicht mit Schwarznatterngift vergiftet zu werden; der SG des Rettungswurfes gegen das Gift in den Folgerunden entspricht dem SG dieses Zaubers.

## GIFTANFÄLLIGKEIT

**Schule** Nekromantie [Gift]; **Grad** ANP 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, GF  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja  
 Du schwächst die Abwehr des Zieles gegen Gift. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Gifte betreffen das Ziel ferner für 2 weitere Frequenzeinheiten (Schwarzviperngift z.B. wirkt 8 Runden lang statt 6 Runden und Arsen 6 Minuten statt 4 Minuten). Versuche, das vergiftete Ziel mittels Magie oder Heilkunde zu heilen, unterliegen einem Malus von -4.

## GÖTTLICHE JAGD

**Schule** Verwandlung; **Grad** INQ 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe; siehe Text  
 Wähle eine Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung, welcher du bereits Schaden zugefügt hast. Sollte diese Kreatur über eine besondere Bewegungsart wie Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen verfügen, erhältst du für die Wirkungsdauer dieses Zaubers diese Bewegungsart mit derselben Bewegungsrate und Manövrierbarkeit wie die ausgewählte Kreatur. Sollte dir dies eine Graben- oder Schwimmen-Bewegungsrate verleihen, kannst du beim Graben oder Schwimmen atmen. Sollte sich die Kreatur mehr als 300 m weit von dir entfernen, endet die Wirkungsdauer dieses Zaubers. Falls die Kreatur über mehrere Bewegungsarten verfügt, wählst du eine davon aus.

## GRABEN

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 3, DRU 3, HXM/MAG 3, WAL 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Das Ziel erhält Bewegungsrate: Graben 4,50 m (oder 3 m, falls es mittlere oder schwere Rüstung oder mittlere oder schwere

Last trägt) durch Sand, lockeren Boden oder Erde oder 1,50 m durch Stein. Zum Graben ist nur so viel Konzentration erforderlich wie zum Gehen, so dass das Ziel normal angreifen oder zaubern kann. Die grabende Kreatur kann nicht rennen oder einen Sturmangriff machen.

Lockere Materialien stürzen hinter dem Ziel eine Runde nach Verlassen des Bereiches ein. Dieser Zauber verleiht dem Ziel nicht die Fähigkeit, unter der Erde zu atmen, weshalb sie beim Durchqueren lockeren Materials den Atem anhalten muss und nur kurze Strecken zurücklegen kann, da sie andernfalls ersticken könnte.

## HALBEBENE ERSCHAFFEN

**Schule** Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HEX 8, HXM/MAG 8, KLE 8, PKM 6  
**Zeitaufwand** 4 Stunden  
**Komponenten** V, G, F (eine gegabelte Metallstange im Wert von mindestens 500 GM)  
**Effekt** Extradimensionale Halbebene aus bis zu 10 Würfeln mit 3 m Seitenlänge/Stufe (F)  
**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe oder augenblicklich (siehe Text)  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Kleine Halbebene erschaffen*, allerdings ist der Bereich größer und du kannst die Ebene mit mehr Eigenschaften versehen. Dieser Zauber kann aber auch eingesetzt werden, um eine Halbebene zu erweitern, die du bereits mit *Kleine Halbebene erschaffen* erzeugt hast (du musst mit diesem Zauber also keine vollständig neue Halbebene erschaffen); in diesem Fall beträgt die Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe. Alternativ kannst du mit diesem auf deiner Halbebene gewirkten Zauber eine der folgenden Eigenschaften deiner Halbebene hinzufügen oder aus ihr entfernen, die Wirkungsdauer ist in diesem Fall augenblicklich:

**Elementar:** Deine Halbebene erhält die Eigenschaft Vorherrschaft der Erde, des Feuers, der Luft oder des Wassers (siehe Elementare und Energetische Eigenschaften, *Pathfinder Spiellexikon*, S. 176).

**Form:** Standardmäßig hat eine Halbebene eine festgelegte Größe und Begrenzungen. Indem du diese Eigenschaft auswählst, kannst deiner Halbebene eine geschlossene Form verleihen, so dass eine Kreatur bei Erreichen eines Endes an das gegenüberliegende gebracht wird (siehe Form und Größe, *Pathfinder Spiellexikon*, S. 175). Du kannst Bereiche oder Plätze an den Rändern deiner Halbebene bestimmen, wo dies eintritt (z.B. ein Paar von Geheimtüren oder einen Pfad durch den Wald) oder es für die ganze Ebene gelten lassen (z.B. indem du ihr Kugelform verleihst).

**Freigiebig:** Deine Halbebene erhält eine lebendige, natürliche Ökologie mit Bächen, Teichen, Wasserfällen und Pflanzen. Die Halbebene liefert ausreichend auf Pflanzen basierende Nahrung (Nüsse, Getreide, Früchte, Pilze, usw.), um ein mittelgroße Kreatur pro 3 m-Würfel der Halbebene zu versorgen. Es gibt keine Tiere in der Halbebene, außer du bringst sie hinein; die Ökologie besteht fort, solange die Halbebene existiert, ohne Bewässerung, Gärtnerei, Bestäubung usw. zu benötigen. Tote, organische Materie verrottet und kehrt auf normale Weise in den Boden zurück. Sollte es auf deiner Halbebene normales Licht geben, handelt es sich bei den Pflanzen um gewöhnliche Oberflächenpflanzen, sollte es ein Reich des Zwielichts oder der Dunkelheit sein, sind es Pilze und andere Pflanzen, die an dunkle oder unterirdische Verhältnisse angepasst sind.

**Gesinnung:** Deine Ebene erhält die Eigenschaft (leichte) Gesinnung in Verbindung mit einer der folgenden Gesinnungen: böse, chaotisch, gut, neutral oder rechtschaffen (siehe Gesin-

nungseigenschaften, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 177). Du kannst deiner Halbebene nicht die Gesinnungseigenschaft einer Gesinnung verleihen, die du selbst nicht besitzt.

**Jahreszeiten:** Die Halbebene verfügt über Jahreszeiten und einen Tag-Nacht-Zyklus, die in der Regel jenen eines Landes auf der Materiellen Ebene entsprechen, von dir aber angepasst werden können (z.B. könnte es in deiner Halbebene immer Winter sein, Tage und Nächte könnten nur jeweils 4 Stunden andauern, usw.).

**Schwerkraft:** Die Schwerkraft einer Halbebene ist standardmäßig normal und in eine Richtung ausgerichtet, so wie es die meisten Kreaturen der Materiellen Ebene gewohnt sind. Durch die Auswahl dieser Eigenschaft kannst du dich für hohe, niedrige, keine, objektiv oder subjektiv ausgerichtete Schwerkraft entscheiden (siehe Schwerkraft, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 174).

**Struktur:** Deine Halbebene besitzt eine bestimmte, verbundene, körperliche Struktur, sie könnte z.B. ein riesiger Baum, ein treibendes Schloss, ein Labyrinth, ein Berg oder etwas anderes sein. (Diese Option existiert, damit du ein Grundthema für deine Ebene auswählen kannst, ohne dir über die kleineren Einzelheiten Gedanken machen zu müssen, welche Zauber du für jeden Hügel, jedes Loch, jede Wand, jeden Boden und jeden Winkel benötigst.)

Du kannst diesen Zauber mittels *Dauerhaftigkeit* permanent machen (Kosten: 20.000 GM). Solltest du *Halbebene erschaffen* mehrfach wirken, um die Halbebene auszudehnen, erfordert jeder zusätzliche Bereich eine eigene Anwendung von *Dauerhaftigkeit*.

## GROSSE HALBEBENE ERSCHAFFEN

**Schule** Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9, KLE 9

**Zeitaufwand** 6 Stunden

**Komponenten** V, G, F (eine gegabelte Metallstange im Wert von mindestens 500 GM)

**Effekt** Extradimensionale Halbebene aus bis zu 20 Würfeln mit 3 m Seitenlänge/Stufe (F)

**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe oder augenblicklich (siehe Text)

Dieser Zauber funktioniert wie *Halbebene erschaffen*, allerdings ist der Bereich größer und du kannst die Ebene mit mehr Eigenschaften versehen. Dieser Zauber kann aber auch eingesetzt werden, um eine Halbebene zu erweitern, die du bereits mit *Kleine Halbebene erschaffen* oder *Halbebene erschaffen* erzeugt hast (du musst mit diesem Zauber also keine vollständig neue Halbebene erschaffen); in diesem Fall beträgt die Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe. Alternativ kannst du mit diesem auf deiner Halbebene gewirkten Zauber eine der folgenden Eigenschaften (oder eine der unter *Halbebene erschaffen* genannten Eigenschaften) deiner Halbebene hinzufügen oder aus ihr entfernen. Die Wirkungsdauer ist in diesem Fall augenblicklich:

**Energie:** Deine Ebene erhält die Eigenschaft (schwache) Vorherrschaft der negativen oder positiven Energie (siehe Elementare und Energetische Eigenschaften, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 176). Eine Ebene kann nur eine vorherrschende Energieart besitzen.

**Magie:** Deine Ebene erhält die Eigenschaft tote Magie, verbesserte Magie, eingeschränkte Magie oder wilde Magie (siehe Magische Eigenschaften, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 177). Solltest du tote Magie auswählen, bist du in deiner Halbebene gefangen, falls sie kein permanentes planares Portal besitze sollte (z.B. aufgrund der Eigenschaft Portal, s.u.). Solltest du verbesserte oder eingeschränkte Magie auswählen, entscheide dich für eine Art von Magie, die verbessert oder eingeschränkt werden soll, z.B. „Effekte der Kategorie Feuer oder die Feuer manipulieren“ oder „Todeszauber und Zauber der Domänen der Ruhe und

des Todes“. Eine Ebene kann nicht hinsichtlich derselben Art von Zaubern gleichzeitig mit den Eigenschaft verbesserte und eingeschränkte Magie versehen werden.

**Portal:** Deine Halbebene erhält ein dauerhaftes Tor zu einem Ort auf einer anderen Ebene, welches nur zur Ebenenreise genutzt werden kann. Dieser Ort muss dir sehr vertraut sein. Dieses Tor ist immer offen und von beiden Seiten nutzbar. Du kannst es aber mit gewöhnlichen Mitteln sichern, z.B. indem du eine Tür hinein baust.

**Wandelbar:** Du kannst in deiner Halbebene beliebig oft *Erde bewegen* mit einem Zehntel des normalen Zeitaufwandes einsetzen und normale Pflanzen auf dieselbe Weise formen (z.B. indem du Bäume zu Zäunen oder menschenähnlichen Gestalten verformst). Du kannst mit dieser Fähigkeit sogar Felsformationen beeinflussen, der Zeitaufwand sinkt dann allerdings nur auf die Hälfte.

**Zeit:** Standardmäßig vergeht in deiner Halbebene die Zeit mit der normalen Geschwindigkeit. Wenn du diese Eigenschaft wählst, kannst du deiner Halbebene die Eigenschaft unstehter Zeitablauf, fließende Zeit (halbe oder doppelte Normalgeschwindigkeit) oder zeitlos geben (siehe Zeit, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 175).

Du kannst diesen Zauber mittels *Dauerhaftigkeit* permanent machen (Kosten: 22.500 GM). Solltest du *Große Halbebene erschaffen* mehrfach wirken, um die Halbebene auszudehnen, erfordert jeder zusätzliche Bereich eine eigene Anwendung von *Dauerhaftigkeit*.

## KLEINE HALBEBENE ERSCHAFFEN

**Schule** Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7, KLE 7, PKM 5

**Zeitaufwand** 2 Stunden

**Komponenten** V, G, F (eine gegabelte Metallstange im Wert von mindestens 500 GM)

**Reichweite** 0 m

**Effekt** Extradimensionale Halbebene aus bis zu 3 Würfeln mit 3 m Seitenlänge/Stufe (F)

**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst eine kleine, endliche Halbebene. Du musst dich auf der Astral-, der Äther- oder einer anderen Ebene mit Zugang zu einer dieser Ebenen befinden (z.B. der Materiellen Ebene), um diesen Zauber zu wirken.

Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheidest du, ob die Halbebene innerhalb der Astral- oder der Ätherebene liegen soll. Sie ist mit Luft oder Wasser gefüllt (deine Entscheidung). Die Ebene ist flach und ohne Eigenschaften, der Boden kann aus z.B. Erde, Stein, Wasser oder Holz bestehen. Die „Wände“ und die „Decke“ der Ebene können wie feste Erde, festes Gestein, Holz oder Wasser wirken oder sich als Nebel, formlose Leere oder ähnliche unreal wirkende Grenze präsentieren. Die Umweltbedingungen der Ebene entsprechen einem gemäßigten Frühlingstag auf der Materiellen Ebene. Du bestimmst den Grad der vorherrschenden Lichtverhältnisse (hell, normal, schwach oder finster) für die ganze Ebene.

In der Ebene gibt es keine einheimischen Kreaturen oder Pflanzen, du kannst aber welche dort ansiedeln (sollte das Licht in der Ebene hell oder normal sein, zählt es als Sonnenlicht hinsichtlich der Bedürfnisse von Pflanzen zum Wachsen). Die Umgebung der Ebene zählt als normales Gelände hinsichtlich Effekten, die auf Erde, Stein, Holz usw. einwirken. Z.B. könntest du *Erde bewegen* nutzen, um einen Hügel oder eine Steinmauer zu erschaffen, die dann als Barrikade dient.

Wenn du diesen Zauber gewirkt hast, kannst du dich und bis zu sieben andere Kreaturen automatisch auf die Ebene bringen, indem ihr einen Kreis bildet und euch an den Händen fasst. Die Halbebene ist eine andere Existenzebene und daher außerhalb der Reichweite von Zaubern und Fähigkeiten, die keine anderen Ebenen erreichen oder beeinflussen können. Kreaturen können die Ebene nur mittels Ebenenreisezaubern betreten wie Astrale Projektion, Ätherische Gestalten oder Ebenenwechsel. Für dich gilt die komplette Halbebene als „sehr vertraut“.

Mit einer Standard-Aktion kannst du eine Kreatur aus deiner Halbebene hinauswerfen. Die Kreatur kann dem mit einem Willenswurf widerstehen, andernfalls findet sie sich in der Ebene wieder, welche deiner Halbebene am nächsten ist (i.d.R. die Astral- oder die Ätherebene, doch falls du diesen Zauber auf der Materiellen Ebene gewirkt hast, wird die Kreatur auf die Materielle Ebene geschickt). Wenn die Wirkungsdauer endet, löst sich die Halbebene auf und alle Kreaturen auf ihr werden auf diese Weise ohne Rettungswurf hinausgeworfen. Die Ebene kann nicht gebannt werden, wohl aber von einer Kreatur auf ihr mittels Begrenzter Wunsch, Magische Auftrennung, Wunder oder Wunsch zerstört werden, wenn ihr ein erfolgreicher Bannwurf gelingt.

Solltest du dich auf deiner Halbebene befinden, kannst du sie ausdehnen, indem du diesen Zauber erneut wirkst. Alternativ kannst du auch die Wirkungsdauer auf die ursprüngliche Dauer zurücksetzen. Sollte bei einem Teil deiner Halbebene die Wirkungsdauer auslaufen und noch andere Teile fortbestehen, werden Kreaturen aus den sich auflösenden Bereichen in die verbleibenden Bereiche transportiert. Sollte ein sich auflösender Bereich der Halbebene zur Folge haben, dass ein Teil der Ebene vom Rest abgeschnitten wird (z.B. wenn die Teile in einer geraden Linie miteinander verbunden wurden und sich die Mitte auflöst), zählen die gestrandeten Abschnitte als eigenständige Halbebenen unter deiner Kontrolle. Du kannst sie wieder verbinden, indem du diesen Zauber erneut wirkst, um eine Verbindung zwischen den beiden Teilen zu erschaffen. Du kannst diesen Zauber mittels *Dauerhaftigkeit* permanent machen (Kosten: 17.500 GM). Solltest du *Kleine Halbebene erschaffen* mehrfach wirken, um die Halbebene auszudehnen, erfordert jeder zusätzliche Bereich eine eigene Anwendung von *Dauerhaftigkeit*.

## HANDLUNG UNTERSAGEN

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend, Sprachabhängig]; **Grad** INQ 1, KLE 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

Du untersagst dem Ziel eine einzelne Handlung, welches es nach besten Kräften meidet. Du kannst verlangen, dass das Ziel keine Aktionen unternimmst, die unter eine der folgenden Optionen fallen:

**Angriff:** Das Ziel kann keine Handlungen unternehmen, bei denen es einen Angriffswurf machen müsste. Es kann ferner keine Zauber oder Fähigkeiten einsetzen, welche auf einen Gegner oder den Bereich abzielen, in dem sich ein Gegner aufhält.

**Fortbewegen:** Das Ziel kann keine Handlungen unternehmen, die es an einen anderen Ort führen würden. Das Ziel leistet aber

keinen Widerstand, wenn es von anderen bewegt wird – es kann also z.B. mitgeschleppt, getragen oder auch auf ein Floß gelegt werden, das den Fluss hinuntertreibt. Es versucht aber nicht vorzüglich, sich zu bewegen, und würde auch kein Reittier veranlassen, sich zu bewegen.

**Kommunizieren:** Das Ziel kann nicht mit anderen kommunizieren – dies umfasst u.a. sprechen, Würfe auf Bluffen, um geheime Botschaften zu übermitteln, Schreiben und Telepathie. Dies verhindert nicht, dass das Ziel sich zu anderen Zwecken verbal äußert, z.B. indem es Befehlsworte ausspricht oder die verbalen Komponenten von Zaubern.

**Zaubern:** Das Ziel kann keine Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen.

**Ziehen:** Das Ziel kann keinen Gegenstand oder Ausrüstungsgegenstand und keine Waffe oder Komponente hervorholen, ziehen oder vorbereiten.

Dem Ziel stehen alle Aktionen offen, die ihm nicht vom Zauberkundigen untersagt wurden. Z.B. Kann ein Ziel, das sich nicht fortbewegen darf, immer noch zaubern, angreifen oder um Hilfe rufen.

## MÄCHTIGES HANDLUNG UNTERSAGEN

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend, Sprachabhängig]; **Grad** INQ 5, KLE 5

**Ziele:** 1 Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Handlung untersagen*, wirkt aber auf bis zu 1 Kreatur/Stufe. Jeder Kreatur muss dieselbe Handlung untersagt werden.

## HEILIGER SCHILD

**Schule** Bannzauber; **Grad** PAL 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erhältst die Fähigkeit, magisch die Verteidigung deines Schildes auf eine andere Kreatur in der Ferne zu übertragen.

Mit einer Schnellen Aktion bestimmst du ein Ziel innerhalb von 9 m. Das Ziel erhält den Schildbonus deines Schildes und den Verbesserungsbonus auf die Rüstungsklasse bis zu deinem nächsten Zug; du selbst erhältst in dieser Zeit keinen Vorteil durch den Schildbonus deines Schildes oder den Verbesserungsbonus und kannst auch keine anderen Eigenschaften oder Fähigkeiten deines Schildes (z.B. magische Fähigkeiten, Schildstoß oder Deckung geben mit einem Turmschild) nutzen. Mit einer Schnellen Aktion kannst du ein anderes Ziel zum Nutznießer des Schutzes machen, dich selbst eingeschlossen. Wenn du dich selbst zum Ziel des Schutzes machst, kannst du alle Eigenschaften und Fähigkeiten des Schildes normal nutzen. Sollte die geschützte Kreatur die 9 m-Reichweite des Effektes verlassen, kehrt der Schutz deines Schildes automatisch zu dir zurück. Jede Situation, in der du deinen Schildbonus verlieren würdest (z.B. wenn ein Gegner den Schild zerschmettert, du ihn fallenlässt oder hilflos oder bewusstlos wirst), hat zur Folge, dass die geschützte Kreatur den Vorteil durch das Schild verliert.

## HEILIGES EIS

**Schule** Verwandlung [Gutes, Kälte, Wasser]; **Grad** KLE 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (eine Flasche voll Weihwasser oder 5 Pfd. Silberpulver im Wert von 25 GM)  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Effekt** Eismauer oder fliegende Wurfspere aus Eis (siehe Text)  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe, Augenblicklich oder bis verbraucht (siehe Text)  
**Rettungswurf** Keiner oder Reflex, keine Wirkung (siehe Text);  
**Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber erschafft eine große Masse gefrorenen Weihwassers, die zu zwei Zwecken genutzt werden kann:  
*Heilige Eismauer:* Dies funktioniert wie *Eiswand* (Halbkugel oder Fläche). Jede Kreatur, die durch heiliges Wasser Schaden nimmt, erleidet 1 Schadenspunkt, wenn sie die Eismauer berührt oder mit Nahkampfgriffen angreift. Längerer Kontakt mit der Mauer (z.B. wenn man darauf steht oder geht) fügt 1W6 Schadenspunkte zu. Selbst wenn das Eis durchbrochen wird, verbleibt eine dünne Schicht heiliger Luft. Jede Kreatur, die eine Bruchstelle durchquert (die Kreatur, welche durch die Wand gebrochen ist, eingeschlossen), erleidet 1W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (kein Rettungswurf); die eine Hälfte des Schadens wird durch Kälteschaden verursacht, während die andere Hälfte Schaden darstellt, der durch Weihwasser verursacht wird (Kreaturen, die durch Weihwasser keinen Schaden nehmen, erleiden letzteren Schaden nicht).

*Wurfspere aus heiligem Eis:* Der Zauber erzeugt in deinem Feld eine Anzahl von Wurfspereen aus gefrorenem Weihwasser in Höhe deiner Zauberstufe (Maximum 15), welche sich selbst gegen ein oder mehrere Ziele schleudern, die nicht weiter als 3 m voneinander entfernt sein dürfen. Bei jedem Wurfspere muss dir ein Angriffswurf gelingen, um das Ziel zu treffen, dabei verwendest du deinen Grundangriffsbonus + WE-Modifikator. Die Wurfspere verursachen jeweils 1W6 Schaden + 1 Punkt Kälteschaden + 1 Punkt Schaden durch Weihwasser. Die Wurfspere werden dabei zerstört.

## HERBEIGEZAUBERTE KREATUR KONTROLLIEREN

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 3, HXM/MAG 4, KLE 4, PKM 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel** 1 herbeigezauberte Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Du übernimmst die Kontrolle über eine herbeigezauberte Kreatur, indem du das Band zwischen der Kreatur und dem Zauberkundigen, der sie herbeigezaubert hat, unterbrichst. Sollte der Kreatur ihr Willenswurf misslingen, kann du ihr Befehle geben, als hättest du sie herbeigezaubert. Der ursprüngliche Herbeigezauberer kann mit einer Standard-Aktion versuchen, die Kontrolle zurückzuerlangen; hierzu muss ihm ein konkurrierender Wurf auf Zauberkunde gegen dich gelingen. Wenn Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren endet, erlangt der ursprüngliche Herbeigezauberer die Kontrolle zurück; sollte der Herbeigezauberungszauber enden, ehe Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren endet, geht die restliche Wirkungsdauer verloren.

## HÖLLISCHE VISION

**Schule** Illusion (Fehlgefühl) [Böses, Furcht]; **Grad** BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, M (eine Prise Schwefel)  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Effekt** Ausstrahlung mit 15 m-Radius  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein  
 Du legst über einen Bereich eine realistische Illusion einer furchteinflößenden Höllenlandschaft. Gebäude, Strukturen, Ausrüstungsgegenstände und Kreaturen innerhalb dieses Bereiches werden nicht verborgen, Umgebungsmerkmale nehmen allerdings eine höllische Erscheinung an. Während du auf diese Bilder vorbereitet und daher auch nicht von ihnen betroffen bist, muss anderen Kreaturen im Bereich ein Willenswurf gelingen, um nicht erschüttert zu sein und einen Malus von -2 gegen Furchteffekte zu erleiden, solange sie im Wirkungsgebiet verbleiben. Teufel und andere rechtschaffenen böse Kreaturen erleiden durch diesen Zauber keine negativen Effekte.

## HÖLZERNE PHALANX

**Schule** Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 9, KLE 9  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Effekt** 3 oder mehr Holzgolems, von denen keiner weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf. (siehe Text)  
**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein  
 Du erschaffst 1W4+2 Holzgolems mit der Schablone für Verbesserte Kreaturen (PF MHB, S. 134, 295). Die Golems helfen dir bereitwillig im Kampf, führen eine spezifische Mission aus oder dienen dir als Leibwächter. Du kannst stets nur eine *Hölzerne Phalanx* aktiv haben. Solltest du diesen Zauber wirken, während die Wirkungsdauer einer anderen *Hölzernen Phalanx* noch nicht abgelaufen ist, endet die Wirkungsdauer der früheren Anwendung.

## HOLZHAMMER

**Schule** Verwandlung; **Grad** DRU 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, GF  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 riesiger oder größerer Baum  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein  
 Dieser Zauber belebt den Ast eines Baumes und lenkt ihn gegen deine Feinde. Ab Zauberstufe 10 oder niedriger kannst du diesen Zauber auf einen riesigen Baum wirken, ab Zauberstufe 11-15 auf einen gigantischen und ab Zauberstufe 16 auf einen kolossalen Baum. Der belebte Ast macht Hiebangriffe mit einem Stärkewert in Höhe von 10 + deine Zauberstufe. Der Ast schlägt einmal in der Runde mit einem Angriffsbonus in Höhe deiner Zauberstufe + ST-Modifikator des Astes zu, welcher durch den passenden Größenmodifikator angepasst wird (-2 für Riesig, -4 für Gigantisch, -8 für Kolossal). Ein riesiger Baum macht mit seinen Hiebgriffen 2W6 Schaden, ein gigantischer Baum 3W6 Schaden und ein kolossaler Baum 4W6 Schaden; der Baum

addiert das 1,5fache seines ST-Modifikators auf diesen Schaden. Ein riesiger Baum hat eine Reichweite von 4,50 m, ein gigantischer Baum von 6 m und ein kolossaler Baum von 9 m. Der Baum greift die Kreatur an, die du beim Wirken des Zaubers festlegst und kann sich nicht bewegen. Du kannst mit einer Bewegungsaktion ein neues Ziel für den Baum festlegen. Der Baum erhält keinen Bonus, sollte er Gegner in die Zange nehmen und kann auch keinem anderen Kampfteiligten dabei helfen, einen Gegner in die Zange zu nehmen. Er kann nur Gegner angreifen, die du siehst.

## INNERE RUHE

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 6, KLE 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3m/Stufe)

**Ziele:** 1 Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

Du erfüllst den Verstand deiner Ziele mit Gefühlen der Ruhe und der Friedfertigkeit. Jene, die Gewalttaten begehen wollen, werden von krampfartigen Schmerzen geplagt und erleiden 3W6 Punkte nichttödlichen Schaden in jeder Runde, in der sie eine andere Kreatur verletzen wollen. Sollten von dem Zauber betroffene Individuen angegriffen werden, können sie sich verteidigen und an Kampfhandlungen teilnehmen, indem sie die Aktionen Defensiv kämpfen oder Volle Verteidigung nutzen, ohne die Schadenskomponente des Zaubers auszulösen.

## INSTRUMENT SPIELEN

**Schule** Erkenntnis; **Grad** BAR 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe

Du kannst ein Instrument deiner Wahl spielen, als hättest du 1 Fertigerangs in der passenden Fertigkeit Auftreten. Statt eines gewöhnlichen Instruments kannst du einen Gegenstand als improvisiertes Instrument benutzen, z.B. ein Fass als Trommel oder einen Bogen als Harfe, und es spielen, als wäre es zum Spielen von Musik gebaut worden.

## INTERPLANETARES TELEPORTIEREN

**Schule** Beschwörung (Teleportation); **Grad** HXM/MAG 9, KLE 9

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

**Reichweite** Persönlich und Berührung

**Ziele:** Du und berührte Gegenstände oder andere berührte bereitwillige Kreaturen

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner und Willen, keine Wirkung (Gegenstand);

**Zauberresistenz** Nein und Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber funktioniert wie *Teleportieren*, unterliegt aber keinen Begrenzungen was die Reichweite angeht. Ferner musst du dein Ziel nicht gesehen haben, wohl aber mit Sicherheit wis-

sen, zu welcher Welt du reisen willst („der dritte Planet von der Sonne aus gesehen“ ist ein akzeptables Ziel, aber „eine bewohnbare Welt in der Nähe dieses hellen Sterns“ ist es nicht). Solltest du einen bestimmten Ort auf einem Planeten kennen, kommst du dort ohne eine Fehlschlagschance an, ansonsten triffst du an einem Ort an, der nicht sofort lebensbedrohlich ist. Sollte eine solche sichere Landezone nicht auf dieser Welt existieren (z.B. wenn jemand ohne die richtigen Vorsichtsmaßnahmen in die Sonne zu teleportieren versucht), scheitert der Zauber.

## JAGDHORN

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 1, INQ 1, PAL 1, WAL 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** G

**Reichweite** Persönlich

**Effekt** 3 Hornstöße

**Wirkungsdauer** 1 Runde

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erzeugst den Klang eines großen Jagdhorns und bläst bis zu drei Noten mit der Lautstärke eines brüllenden Drachen. Diese Noten können im Freien unter normalen Bedingungen bis zu 3 Kilometer weit gehört werden.

Du kannst diese Klänge jederzeit während der Wirkungsdauer des Zaubers mit Hilfe einer Freien Aktion erzeugen. Jeder Klang kann kurz oder lang sein, so dass du sehr einfache kodierte Nachrichten übermitteln kannst.

## JUGENDLICHE ERSCHEINUNG

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 1, BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

Du lässt dein Ziel wie eine jüngere Version seiner selbst aussehen. Du bestimmst, wie viel jünger es aussehen soll (z.B. „10 Jahre“ oder „wie ein junger Erwachsener“). Du kannst ansonsten keine Einzelheiten der Erscheinung des Zieles verändern, die nicht direkt mit Alterung in Verbindung stehen (graues Haar nimmt z.B. die Ursprungsfarbe an). Das Ziel kann nicht so jung erscheinen, dass sich seine Größe ändern würde. Dieser Zauber wirkt nicht auf altersabhängige Veränderungen der Attributwerte oder andere altersbezogene Effekte.

## KALTER HAUCH

**Schule** Hervorrufung [Kälte]; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, KAM 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber lässt deine Hand blassblau glühen. Dein Berührungsangriff im Nahkampf verursacht 4W6 Punkte Kälteschaden und lässt das Ziel 1 Runde lang wanken. Solltest du einen Kritischen Treffer landen, ist das Ziel stattdessen für 1 Minute wankend.

## KICHERNDER TOTENSCHÄDEL

**Schule** Illusion (Fehlgefühl); **Grad** HEX 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Totenschädel

**Wirkungsdauer** Dauerhaft bis entladen

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

Dieser Zauber funktioniert wie *Magischer Mund*, erschafft aber keinen illusionären Mund auf einer beliebigen Oberfläche, sondern wirkt auf einen Totenschädel. Wenn die Magie des Schädels freigesetzt wird, gibt er ein wildes, entnervendes Kichern von sich, ehe er seine Botschaft verkündet. Alle Kreaturen, die dieses Kichern hören, müssen einen Rettungswurf bestehen oder sind für 1W4 Runden erschüttert.

## KIND DER WELLEN

**Schule** Verwandlung [Wasser]; **Grad** DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 4, KLE 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe (A)

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

Das Ziel erhält die Fähigkeit Wasser zu atmen und eine Schwimmen-Bewegungsrate von 9 m. Diese Schwimmggeschwindigkeit bedeutet ferner, dass das Ziel den Standardbonus von +8 bei Würfeln auf Schwimmen und die Fähigkeit erhält, bei Würfeln auf Schwimmen 10 zu nehmen, selbst wenn es abgelenkt oder in Gefahr ist. Das Ziel kann beim Schwimmen die Aktion rennen benutzen, sofern es in gerader Linie schwimmt. Der Zauber nimmt dem Ziel nicht die Fähigkeit, Luft atmen zu können.

## KI-PFEIL

**Schule** Beschwörung; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Ein berührter Pfeil

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du verleihest einem Pfeil deine Macht und schleuderst ihn auf ein Ziel, das maximal 30 m weit von dir entfernt ist. Mache einen Fernkampfangriffswurf. Sollte dieser treffen, nimmt das Ziel durch den Pfeil Schaden (inklusive deinem ST-Bonus), als hättest du es mit einem einzelnen waffenlosen Angriff getroffen.

## KI-RAUB

**Schule** Nekromantie [Böses]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)

Du versetzt deinen Geist in einen aufnahmefähigen Zustand, so dass du einem lebenden Gegner einen Teil seines Ki stehlen kannst, wenn du gegen ihn einen kritischen Treffer bestätigst oder ihn auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzierst. Dies erhöht deinen Ki-Vorrat um 1 Ki-Punkt, solange du wenigstens 1 Ki-Punkt in Reserve hast, ermöglicht dir aber nicht, das Maximum deines Ki-Vorrats zu überschreiten. Diese Fähigkeit ist nicht kumulativ mit ähnlichen Fähigkeiten (z.B. die Fähigkeit Ki stehlen des Archetypen des Mönchs der Hungrigen Geister in den *Pathfinder Expertenregeln*). Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn du keinen Ki-Vorrat hast.

## KI-SCHREI

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 5, HXM/MAG 7

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** Eine lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise (siehe Text);

**Zauberresistenz** Ja

Du stößt ein gutturales Brüllen aus, welches sich in einen Stoß aus Schallenergie verwandelt und deinen Gegner trifft. Das Ziel erleidet 1W6 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (Maximum 20W6) und ist für 1 Runde betäubt; ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und verhindert die Betäubung.

## KLEINEN VERBÜNDETEN HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** DRU 1, WAL 1

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G, GF

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

**Effekt** 1W3 herbeigezauberte Kreaturen

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, du kannst aber nur 1W3 sehr kleine oder kleinere Tiere herbeizaubern (z.B. Affen, Eidechsen, Fledermäuse, Kröten, Raben, Ratten oder Wiesel). Die herbeigezauberten Kreaturen müssen alle derselben Tierart angehören.

## KLEINES MONSTER HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** ANP 1, BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, PKM 1

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G, F/GF (ein sehr kleiner Beutel und eine kleine Kerze)

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

**Ziele:** 1W3 herbeigezauberte Kreaturen

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, du kannst aber nur 1W3 sehr kleine oder kleinere Tiere herbeizaubern (z.B. Affen, Eidechsen, Fledermäuse, Kröten, Raben, Ratten oder Wiesel). Die herbeigezauberten Kreaturen müssen alle derselben Tierart angehören. Wie bei Tieren, die mit *Monster herbeizaubern I* herbeigezaubert werden, kannst du eine deiner Gesinnung entsprechenden Schablone anwenden.

## KLINGE DES FINSTEREN TRIUMPHES

**Schule** Verwandlung [Böses]; **Grad** ANP 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Deine durch Dunkle Gunst verbesserte Waffe

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos);

**Zauberresistenz** Nein

Du stärkst das Band zwischen deiner durch Dunkle Gunst verbesserten Waffe und ihrem unheiligen Geist. Die Waffe erhält die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Du kannst die Schadensart der Waffe (Hieb, Stich oder Wucht) mit einer Schnellen Aktion ändern. Des Weiteren erhältst du einen unheiligen Bonus in Höhe deiner halben Zauberstufe auf deine KMV gegen Entwaffnen und Zerschmettern, wenn dies gegen deine durch Dunkle Gunst verbesserte Waffe gerichtet ist.

## KLINGE DES STRAHLENDEN SIEGES

**Schule** Verwandlung [Gutes]; **Grad** PAL 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Deine durch Göttlicher Bund verbesserte Paladinwaffe

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos);

**Zauberresistenz** Nein

Du stärkst das Band zwischen deiner durch Göttlicher Bund verbesserten Waffe und ihrem himmlischen Geist. Die Waffe erhält die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Du kannst die Schadensart der Waffe (Hieb, Stich oder Wucht) mit einer Schnellen Aktion ändern. Des Weiteren erhältst du einen heiligen Bonus in Höhe deiner halben Zauberstufe auf deine KMV gegen Entwaffnen und Zerschmettern, wenn dies gegen deine durch Göttlicher Bund verbesserte Waffe gerichtet ist.

## KOCHENDEN BLUT

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Ziele:** 1 Kreatur pro 3 Stufen, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** Konzentration + 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Das Blut der Zielkreaturen beginnt zu kochen. Sollte einem Ziel der Rettungswurf misslingen, erleidet es in jeder Runde 1 Punkt Feuerschaden. Dieser Zauber wirkt nicht auf Kreaturen, die kein Blut besitzen. Sollte das Ziel der Unterart „Ork“ angehören, erleidet es keinen Feuerschaden, sondern erhält einen Moralbonus von +2 auf Stärke.

## KONSTRUKT BERUHIGEN

**Schule** Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 5, KLE 4

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Konstrukt

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du besänftigst den elementaren Geist des Zielkonstrukts und senkst so die Wahrscheinlichkeit, das es zum Berserker wird, um 1W4% pro 4 Zauberstufen (Maximum 5W4%). Solltest du diesen Zauber auf ein Konstrukt wirken, das sich bereits in Berserkerwut befindet, und du sein Herr sein, kannst du sofort W% würfeln, um die Berserkerwut des Konstrukts zu beenden. Gelingt der Wurf, kehrt es zu normaler Funktionsweise zurück und die Wahrscheinlichkeit einer Berserkerwut fällt wieder auf 0%.

## KONSTRUKT HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Teleportation); **Grad** HXM/MAG 8, KLE 8

**Zeitaufwand** 10 Minuten

**Komponenten** V, G, M (Saphir im Wert von 1.000 GM oder 5.000 GM; siehe Text)

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührtes Konstrukt

**Wirkungsdauer** Dauerhaft bis entladen

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Sofortige Herbeizauberung*, kann aber nur ein von dir kontrolliertes Konstrukt herbeizaubern. Für Konstrukte wie Golems, die immun gegen Magie sind, muss der Wert des speziell bearbeiteten Saphirs wenigstens 5.000 GM betragen, bei anderen Konstrukten genügt ein Saphir im Wert von 1.000 GM. Sollte sich das Konstrukt nicht mehr unter deiner Kontrolle befinden oder zerstört worden sein, scheitert der Zauber. Du weißt allerdings grob, wo sich das Konstrukt oder seine Überreste befinden.

## KONSTRUKT KONTROLLIEREN

**Schule** Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 7

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Konstrukt

**Wirkungsdauer** Konzentration

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

Du entreißt dem Meister eines Konstrukts die Kontrolle über jenes. Solange du dich konzentrierst, kannst du das Konstrukt kontrollieren, als wärest du sein Meister. Dir muss in jeder Runde ein Wurf auf Zauberkunde gelingen, um die Kontrolle aufrechtzuerhalten; der SG des Wurfes ist 10 + TW des Konstrukts. Sollte der Erschaffer oder Meister des Konstrukts zugegen sein und versuchen, das Konstrukt zu kontrollieren, müsst ihr in jeder Runde konkurrierende Würfe auf Konzentration ablegen, um das Konstrukt zu kontrollieren.

## KRÄNKELNDER STRAHL

**Schule** Nekromantie; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, PKM 1

Dieser Zauber funktioniert wie *Entkräftender Strahl*, das Ziel kränkelt aber, wenn sein Rettungswurf misslingt, und verbleibt unversehrt, sollte es seinen Rettungswurf schaffen.

## KRANKHEIT ERKENNEN

**Schule** Erkenntnis; **Grad** DRU 1, HEX 1, KLE 1, PAL 1, WAL 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel oder Wirkungsbereich** 1 Kreatur, 1 Gegenstand oder 1 Würfel mit 1,50 m Seitenlänge



**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erkennst, ob eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Bereich mit einer Krankheit oder einer anderen Art von Befall (inklusive Schimmel, Schleime und ähnliche Gefahren) oder irgendeinem außergewöhnlichen oder übernatürlichen Effekt infiziert ist, der die Zustände kränkelnd oder Übelkeit verursacht. Sollte eine Krankheit vorhanden sein, erfährst du, worum es sich handelt und welche Effekte sie hat. Sollte das Ziel eine Kreatur sein, erhältst du einen Bonus von +4 bei Würfeln auf Heilkunde, um die Krankheit der Kreatur zu behandeln. Der Zauber kann viele Barrieren durchdringen, wird aber von 0,30 m Stein, 2,5 cm normalen Metalls, einem dünnen Bleiblech oder 1 m Holz oder Erde blockiert.

#### KUGEL DER LEERE

**Schule** Nekromantie; **Grad** HXM/MAG 8, KLE 8

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein beliebiger schwarzer Edelstein im Wert von 50 GM)

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

**Effekt** Sphäre mit 0,30 m-Durchmesser

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

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

Du erschaffst eine kleine, gewichtslose Sphäre aus reiner negativer Energie. Mit Hilfe einer Bewegungsaktion kannst du sie pro Runde um bis zu 9 m in jede beliebige Richtung bewegen. Sollte sie ein Feld mit einer lebenden Kreatur betreten, bewegt sie sich in dieser Runde nicht weiter und die Kreatur erhält eine negative Stufe (Zähigkeit, keine Wirkung). Jede Kreatur, die das Feld durchquert, in dem die Sphäre sich befindet, oder dort ihren Zug beendet, erhält eine negative Stufe (Zähigkeit, keine Wirkung). 24 Stunden, nachdem eine Kreatur durch die Sphäre eine negative Stufe erhalten hat, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen einen SG gleich dem SG dieses Zaubers für jede negative Stufe machen. Für jeden erfolgreichen Rettungswurf wird eine der negativen Stufen entfernt, die übrigen werden permanent. Sollten mehrere Sphären (von unterschiedlichen Anwendungen dieses Zaubers) dasselbe Feld betreten, verschmelzen sie automatisch miteinander. Die entstehende Sphäre nutzt den höheren der beiden SG als ihren SG und die höhere übrige Wirkungsdauer. Sollten die Sphären von unterschiedlichen Zauberkundigen erschaffen worden sein, muss jeder einen konkurrierenden Intelligenzwurf machen, um die Sphäre bewegen zu können. Eine untote Kreatur, die das Feld der Sphäre durchquert oder dort ihren Zug beendet, erhält für 1 Stunde 2W4 x 5 temporäre Trefferpunkte.

## LEHREN DES BLUTES

**Schule** Erkenntnis [Böses]; **Grad** ALC 2, HEX 2, KAM 2, MA G 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

**Reichweite** Berührung

**Ziel** 1 toter Zauberkundiger

**Wirkungsdauer** 24 Stunden

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Indem du etwa einen halben Liter des Blutes eines innerhalb der letzten 24 Stunden getöteten Zauberkundigen trinkst, kannst du versuchen, einen der Zauber zu erlernen, die diesem Zauberkundigen bekannt waren. Wähle einen Zauber, der für den toten Zauberkundigen verfügbar war und der sich auf deiner Zauberliste befindet; du erhältst für 24 Stunden das Wissen um diesen Zauber. In dieser Zeit kannst du ihn gemäß den normalen Regeln für das Kopieren von Zaubern niederschreiben (oder deinem Vertrauten beibringen, falls du eine Hexe bist). Sobald du den Zauber gelernt hast, kannst du ihn normal vorbereiten.

## LEICHE KOMPOSTIEREN

**Schule** Nekromantie; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine Prise getrockneter Krötenschemel)

**Reichweite** Berührung

**Ziel** 1 Leiche oder 1 körperlicher Untoter

**Wirkungsdauer** Augenblicklich oder 1 Min.; siehe Text

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Mit diesem Zauber lässt der Zauberkundige das Fleisch einer großen oder kleineren Leiche rasch verrotten, bis nur noch ein vollkommen sauberes Skelett übrig bleibt. Sollte der Zauber auf einen körperlichen Untoten gewirkt werden, der kein Skelett ist, erleidet die Kreatur für 1 Minute einen Malus von -2 auf alle Würfe, sowie auf seine RK und KMV.

## LEICHE SEGNE

**Schule** Hervorrufung [Gutes]; **Grad** HEX 1, INQ 1, KLE 1, PAL 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, GF, M (eine Prise Silberstaub)

**Reichweite** Berührung

**Wirkungsbereich** Berührte Leiche

**Wirkungsdauer** 24 Stunden

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erfüllt eine Leiche mit positiver Energie und vereitelt so, dass sie in eine untote Kreatur verwandelt werden kann. Versuche, die Leiche als Untoten zu beleben, schlagen automatisch fehl. Sollte die Leiche von einer Kreatur getötet worden sein, welche aus ihren getöteten Opfern Untote erschafft (z.B. Schatten, Vampire oder Todesalbe), wird dieser Effekt verzögert, bis der Zauber endet. Es ist möglich, eine Leiche über längere Zeit zu schützen, indem dieser Zauber jeden Tag gewirkt wird.

*Leiche segnen* kann durch einen Zauberkundigen der 9. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten: 500 GM).

## LEICHE WIEDERHERSTELLEN

**Schule** Nekromantie; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Leiche

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du lässt genug neues Fleisch auf einer verrotteten oder skelettierten Leiche einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur wachsen, so dass diese als Zombie statt als Skelett belebt werden kann. Die Leiche sieht aus wie zum Todeszeitpunkt der Kreatur. Das neue Fleisch ist leicht faulig und ungenießbar.

## MEISTERARBEIT

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Stunde

**Komponenten** V, G, M (siehe unten)

**Reichweite** Berührung

**Ziel** 1 berührte Waffe, Rüstung, Schild, Werkzeug oder Ausrüstungsgegenstand, der für eine Fertigkeit benutzt wird.

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verwandelst einen normalen Gegenstand, der keine Meisterarbeitsqualität besitzt, in sein Meisterarbeitsgegenstück. Ein normales Schwert wird zu einem Schwert (Meisterarbeit), eine Lederrüstung wird zu einer Lederrüstung (Meisterarbeit), Diebeswerkzeug wird zu Diebeswerkzeug (Meisterarbeit) usw. Sollte es kein Meisterarbeitsgegenstück zu dem Zielgegenstand geben, hat der Zauber keinen Effekt. Du kannst 50 Einheiten Munition verwandeln, als wären sie eine Waffe. Du entscheidest, ob sich das Äußere des Gegenstandes ändert, um seine verbesserte Qualität zu reflektieren.

Die Materialkomponenten des Zaubers sind magische Reagenzien im Wert des Kostenunterschiedes zwischen einem normalen Gegenstand und dem entsprechenden Meisterarbeitsgegenstück (in der Regel 300 GM bei einer Waffe, 150 GM bei einer Rüstung oder 50 GM bei einem Werkzeug). Sollte ein Gegenstand mehrere Meisterarbeitsoptionen haben (z.B. bei einer Doppelwaffe oder einem Stachelschild, der in eine Waffe [Meisterarbeit] oder Rüstung [Meisterarbeit] verwandelt werden kann), entscheidest du dich für eine der Optionen. Du kannst diesen Zauber danach erneut wirken, um von der anderen Option zusätzlich Gebrauch zu machen.

## MEISTERHAFTER AUFTRITT

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

Während dieser Zauber aktiv ist, kannst du einen zweiten Bardenauftritt beginnen und zugleich einen anderen aufrechterhalten. Der Beginn dieses zweiten Auftritts kostet 2 Runden an Bardenauftritt statt 1 Runde. Die Aufrechterhaltung beider Auftritte kostet jede Runde 3 Runden an Bardenauftritt.

Wenn dieser Zauber endet, endet auch augenblicklich einer der Auftritte (deine Wahl).

*Meisterhafter Auftritt* ist nicht mit anderen Methoden zu Aufrechterhaltung simultaner Bardenauftritte kumulativ.

## MITFÜHLENDER VERBÜNDETER

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung ; **Zauberresistenz** Ja  
 Beim Anblick eines verletzten Verbündeten bricht das Ziel sofort seine gegenwärtige Handlung ab und eilt dem Verbündeten zu Hilfe. Sollte das Ziel über Heilmagie oder Gegenstände mit Heilmagie verfügen, benutzt es sie, um dem Verletzten zu helfen, anderenfalls setzt es Heilkunde ein. Das Ziel bleibt bei dem verletzten Verbündeten, um seine Sicherheit zu gewährleisten und weigert sich zu gehen, bevor nicht seine Wunden vollständig versorgt sind oder der Zauber endet. Das Ziel kann sich aber verteidigen und angreifen.

### MITLEID

**Schule** Bannzauber [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe und 1 Minute; siehe Text

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Heiligtum*. Wenn eine Kreatur, die das Ziel anzugreifen versucht, ihren Rettungswurf nicht schafft, verspürt sie aber zusätzlich starkes Mitleid mit dem Ziel, als wäre es schwach, Mitleids erregend und keine Bedrohung. Sollte das Ziel den Zauber durch einen Angriff brechen, erhält jede Kreatur, deren Rettungswurf gegen den Zauber zuvor misslungen war, einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe gegen das Ziel für 1 Minute.

### MONDSCHATTEN

**Schule** Illusion (Schatten) [Dunkelheit, Schatten]; **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7, KLE 7

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)

**Wirkungsbereich** Ausstrahlung mit 36 m-Radius

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst einen gewaltigen Schatten herauf, welcher das Mondlicht in einem Bereich verschluckt. Hierdurch erzeugt du ähnliche Umstände wie bei einer Mondfinsternis. Die Lichtverhältnisse werden um zwei Stufen gesenkt (im Gegensatz zu *Tiefere Dunkelheit* entsteht aber maximal normale Dunkelheit statt übernatürlicher Dunkelheit).

Lykanthropen im betroffenen Gebiet müssen in jeder Runde einen Willenswurf bestehen oder sich in ihre humanoide Gestalt zurückverwandeln. Ferner erleiden sie im betroffenen Bereich einem Malus von -5 bei ihren Konstitutionswürfen, um Tier- oder Hybridgestalt anzunehmen.

### MONSTERGESTALT I

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 3, HXM/MAG 3, KAM 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)

**Reichweite** Persönlich

**Ziele:** Du

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Gestalt einer beliebigen kleinen oder mittelgroßen Kreatur der Kategorie monströser Humanoider annehmen.

Sollte die angenommene Gestalt eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du diese auch: Fliegen 9 m (durchschnittlich), Klettern 9 m, Schwimmen 9 m, Dämmer-sicht, Dunkelsicht 18 m und Geruchssinn. Sollte die Gestalt der Unterart aquatisch angehören, erhältst du die Unterarten aquatisch und Amphibie.

*Kleiner monströser Humanoider:* Solltest du die Gestalt eines kleinen monströsen Humanoiden annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürliche Rüstungsbonus von +1.

*Mittelgroßer monströser Humanoider:* Solltest du die Gestalt eines mittelgroßen monströsen Humanoiden annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

### MONSTERGESTALT II

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 4, HXM/MAG 4, KAM 4

Dieser Zauber funktioniert wie *Monstergestalt I*, du kannst aber zudem die Gestalt einer sehr kleinen oder einer großen Kreatur annehmen.

Sollte die angenommene Gestalt eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du diese auch: Fliegen 18 m (gut), Klettern 18 m, Schwimmen 18 m, Anspringen, Ergreifen, Dämmer-sicht, Dunkelsicht 18 m, Geräusche nachahmen, Geruchssinn, Mit Haien sprechen, Nachahmung, Sprungangriff, Starre, und Zu-Fall-bringen. Sollte die Kreatur die besondere Eigenschaft kleinere Waffen besitzen, erhältst du diese Eigenschaft.  
*Sehr kleiner monströser Humanoider:* Solltest du die Gestalt eines sehr kleinen monströsen Humanoiden annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

*Großer monströser Humanoider:* Solltest du die Gestalt eines großen Humanoiden annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Stärke, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

### MONSTERGESTALT III

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, HXM/MAG 5, KAM 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Monstergestalt II*, du kannst aber zudem die Gestalt einer winzigen oder riesigen Kreatur annehmen.

Sollte die angenommene Gestalt eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du diese auch: Fliegen 27 m (gut), Graben 9 m, Klettern 27 m, Schwimmen 27 m, Blindge-spür 9 m, Dämmer-sicht, Dunkelsicht 18 m, Anspringen, Blut-rausch, Ergreifen, Schreckliche Erscheinung, Geräusche nach-ahmen, Geruchssinn, Gift, Kalte Lebenskraft, Krallen, Mit Hai-en sprechen, Nachahmung, Natürliche Schläue, Rundumsicht, Spinnennetz, Sprungangriff, Starre, Trampeln, Überwältigend,

Wasserstoß, Wildheit, Würgen und Zu-Fall-bringen. Sollte die Kreatur die besondere Eigenschaft Kleinere Waffen besitzen, erhältst du diese Eigenschaft.

**Winziger monströser Humanoider:** Solltest du die Gestalt eines winzigen monströsen Humanoiden annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -4 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

**Riesiger monströser Humanoider:** Solltest du die Gestalt eines riesigen monströsen Humanoiden annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine Stärke, einen Malus von -4 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

## MONSTERGESTALT IV

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 6, HXM/MAG 6, KAM 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Monstergestalt III*, du kannst aber zusätzliche Fähigkeiten annehmen.

Sollte die angenommene Gestalt eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du diese auch: Fliegen 36 m (gut), Graben 18 m, Klettern 36 m, Schwimmen 36 m, Blindgespür 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 27 m, Anspringen, Blutauswurf, Ergreifen, Erschütterungssinn 18 m, Furchtbare Erscheinung, Gebrüll, Geräusche nachahmen, Geruchssinn, Gift, Kalte Lebenskraft, Krallen, Mit Haien sprechen, Nachahmung, Natürliche Schläue, Odemwaffe, Rundumsicht, Spinnennetz, Sprungangriff, Stacheln, Starre, Trampeln, Überwältigend, Wasserstoß, Wildheit, Würgen, Zerreißen und Zu-Fall-bringen. Sollte die Kreatur Immunität oder Resistenz gegen eine Energieart besitzen, erhältst du Resistenz 20 gegen diese Energiearten. Sollte die Kreatur Empfindlichkeit gegen eine Energieart besitzen, erhältst du diese Empfindlichkeit. Sollte die Kreatur Immunität gegen Gift besitzen, erhältst du einen Bonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Gift.

## MÖRDERISCHER BEFEHL

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** ANP 1, KLE 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

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

**Ziele:** 1 lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

Du erfüllst das Ziel mit dem Drang, seinen nächsten Verbündeten töten zu wollen, dem er nach besten Kräften nachkommt. Das Ziel greift in seiner nächsten Runde den ihm am nächsten befindlichen Verbündeten mit einer Nahkampfwaffe oder natürlichen Waffe an. Wenn nötig, bewegt es sich zum nächsten Verbündeten und macht einen Sturmangriff, um anzugreifen. Falls es seinen nächsten Verbündeten nicht in diesem Zug erreichen kann, bewegt sich das Ziel so weit wie möglich auf ihn zu.

## NESSEXPLOSION

**Schule** Beschwörung [Säure]; **Grad** DRU 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Wirkungsbereich** Explosion mit 3 m-Radius

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du setzt eine Explosion stacheliger, säuregefüllter Nesseln frei. Im Explosionsbereich befindliche Kreaturen erleiden 3W6 Schaden plus 1W6 Säureschaden in der nächsten Runde. Diejenigen, die ihren Reflexwurf bestehen, erleiden nur halben Schaden durch die Explosion und keinen Schaden in der nächsten Runde.

## OHRENBETÄUBENDER SCHREI

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich; siehe Text

**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise (siehe Text);

**Zauberresistenz** Ja

Du stößt einen kraftvollen Schrei aus, den aber nur das Ziel hören kann. Das Ziel ist für 1 Runde benommen und erleidet 1W6 Punkte Schallschaden für pro 2 Zauberstufen (Maximum 5W6). Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf hebt die Benommenheit auf und halbiert den Schaden.

## PFEIL DER ORDNUNG

**Schule** Hervorrufung [Ordnung]; **Grad** KLE 2, PAL 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, GF (heiliges Symbol)

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

**Effekt** Pfeilförmiges Geschoss aus Ordnungsenergie

**Wirkungsdauer** Augenblicklich (1 Runde); siehe Text

**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du verschießt aus deinem heiligen Symbol einen schimmernden Pfeil reiner Ordnung auf ein Ziel in Reichweite mit einem Berührungangriff im Fernkampf. Eine chaotische Kreatur, die von einem *Pfeil der Ordnung* getroffen wird, erleidet 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (Maximum 5W8). Ein chaotischer Externar erleidet stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 10W6) und ist für 1 Runde benommen. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und verhindert die Benommenheit.

Dieser Zauber fügt Kreaturen, die weder chaotisch noch rechtschaffen sind, nur halben Schaden zu und macht sie nicht benommen. Der Pfeil hat keine Wirkung auf rechtschaffene Kreaturen.

## PFUSCH

**Schule** Verzauberung (Zwang); **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Humanoider

**Wirkungsdauer** Konzentration + 2 Runden oder bis ausgelöst

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

Das Ziel erleidet einen Malus von -20 auf seinen nächsten Angriffswurf oder sonstigen Wurf, der einen Wurf mit einem W20 erfordert. Die Aktion muss von dem Ziel während seines Zuges vorsätzlich durchgeführt werden. Kreaturen mit mehr als 10 TW werden von diesem Zauber nicht betroffen.

## PILZBEFALL

**Schule** Nekromantie [Krankheit]; **Grad** DRU 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziele:** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1W3 Tage

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

Die überzieht das Ziel mit einem nekrotischen Pilz, wodurch seine Haut weich und empfindlich wird. Krötenschemel, Flechtengrind und andere ekeleregende Pilzgewächse sprießen aus der Haut des Zieles. Das Ziel erleidet 1W3 Punkte CH-Schaden. Jeder körperliche Angriff auf das Ziel verursacht automatisch zusätzliche 1W6 Punkte Blutungsschaden.

## POLARNACHT

**Schule** Verwandlung [Dunkelheit, Kälte]; **Grad** DRU 9, HEX 9, KLE 9

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Effekt** Ausbreitung mit 9 m.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du hüllst einen Bereich in die erbarmungslose Kälte der arktischen Nacht. Lichtverhältnisse sinken um 2 Stufen (es entsteht aber maximal normale Dunkelheit statt übernatürlicher Dunkelheit) und alle Kreaturen im Bereich erleiden 5W6 Punkte Kälteschaden und 1W6 Punkte GE-Schaden pro Runde. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf in einer Runde vereitelt den GE-Schaden, aber nicht den Kälteschaden. Jede Kreatur, die sich während ihres Zuges nicht bewegt, wird von einer Eisschicht entsprechend dem Zauber *Eiswand* überzogen, ist somit hilflos und kann nicht atmen. Leichen, die sich in dem Bereich länger als 1 Runde befinden, werden in solides Eis verwandelt, um eine solche eisige Leiche wiederzubeleben, ist Wahre Auferstehung, Wunder oder Wunsch erforderlich. Mit Hilfe einer Bewegungsaktion kannst du den Wirkungsbereich um 3 m in jede Richtung verschieben.

## PUPPENSPIELER

**Schule** Nekromantie; **Grad** ALC 3, HEX 3, HXM/MAG 3, PKM 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, F (ein Stück Papier mit dem Namen des Zieles)

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Ziel** 1 bereitwillige Kreatur

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe oder bis du in deinen Körper zurückkehrst

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du projizierst deine Seele aus deinem Körper in den Leib einer bereitwilligen Kreatur. Diese Inbesitznahme wird durch *Schutz vor Bösem* oder ähnliche Schutzmaßnahmen aufgehalten. Die Seele des Zieles teilt den Körper mit dir; sie ist hilflos, kann aber immer noch ihre Sinne nutzen. Du und die Seele des Zieles können telepathisch miteinander kommunizieren, als würdest ihr eine gemeinsame Sprache verwenden. Du behältst deine Intelligenz, deine Weisheit und dein Charisma, deine Stufe, deinen Grundangriffsbonus, deine Rettungswurfbasisboni, deine Gesinnung und deine geistigen Fähigkeiten. Der Körper des Zieles behält seine Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution,

Trefferpunkte, natürlichen Fähigkeiten und natürlichen Angriffe wie z.B. Biss- oder Stachelangriffe. Ein Körper mit zusätzlichen Gliedmaßen gestattet dir keine zusätzlichen Angriffe (oder verteilte Angriffe mit zwei Waffen). Du kannst keine der außergewöhnlichen, zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeiten nutzen, über die der Körper verfügt.

Du kannst mit einer Standard-Aktion in deinen Körper zurückkehren und so den Zauber beenden. Sollte dein Gastkörper getötet werden, während sich deine Seele in ihm befindet, und dein Körper sich in Reichweite befinden, kehrt deine Seele unbeschadet in deinen Körper zurück und die Lebenskraft deines Gastgebers verflüchtigt sich (er stirbt). Sollte sich dein Körper nicht in Reichweite befinden, stirbt ihr beide. Jede Seele ohne einen Ort, an den sie gehen kann, wird als getötet betrachtet.

## QUÄLENDER TON

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 2, INQ 2

**Zeitaufwand** 2 Standard-Aktionen

**Komponenten** V, G

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

**Ziele:** 1W4 lebende Kreaturen

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

Du erzeugst einen mächtigen Klang, der lebendes Fleisch in Vibrationen versetzt. Zielen muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht zu kränkeln. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, sind auch gegen diesen Zauber immun.

## RACHSUCHT

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung, Sprachabhängig]; **Grad** BAR 5, HEX 6, HXM/MAG 6

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

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

Du gibst einer Kreatur den magischen Befehl, einen einzelnen Feind ausfindig zu machen und0 zu vernichten, der ihr eingebildeten oder tatsächlichen Schaden zugefügt hat. Du wählst beim Wirken des Zaubers den Feind aus, welcher dem Ziel bekannt sein muss (z.B. „der Mörder deines Bruders“) oder leicht per Sicht erkannt werden kann (z.B. „der König der Hügelriesen“). Das Ziel unterliegt einem *Geas*, um diesen Feind zu finden und gefangen zu nehmen oder zu töten, und erleidet die Mali jenes Zaubers, solange es nicht aktiv versucht, den Feind zu erreichen. Wenn das Ziel einen Kampf mit dem Feind beginnt, erhält es einen Moralbonus von +6 auf Stärke und Konstitution, einen Moralbonus von +3 auf Willenswürfe und ist immun gegen die Zustände erschüttert und verängstigt.

Solltest du einen der Freunde oder geliebten Menschen des Zieles als Feind auswählen, steht dem Ziel ein weiterer Rettungswurf zu, um dem Zauber zu widerstehen, sobald es einen Kampf mit dem Feind beginnt.

## RESISTENZ GEGEN ALTERUNG

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 4, DRU 6, HEX 6, HXM/MAG 6

**Komponenten** V, G

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Resistenz gegen Alterung*, du ignorierst aber die Mali auf ST, GE und KO, welche du bei mittlerem Alter und hohem Alter erhältst.



**MÄCHTIGE RESISTENZ GEGEN ALTERUNG**

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 5, DRU 7, HEX 7, HXM/MAG 7  
**Komponenten** V, G  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Resistenz gegen Alterung*, du ignorierst aber die Mali auf ST, GE und KO, welche du bei mittlerem, hohem und ehrwürdigem Alter erhältst.

**SCHWÄCHERE RESISTENZ GEGEN ALTERUNG**

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 3, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 24 Stunden  
 Du ignorierst die körperlichen Nachteile mittleren Alters. Dieser Zauber lässt dich nicht jünger aussehen und verhindert auch nicht, dass du an hohem Alter stirbst. Solange er andauert, ignorierst du aber die Mali in Höhe von -1 auf ST, GE und KO, welche du erhältst, wenn du die mittlere Alterskategorie erreichst. Du behältst die altersbedingten Boni auf IN, WE und CH, während dieser Zauber auf dich wirkt. Zusätzliche Mali bei Erreichen der Alterskategorie Alt oder Ehrwürdig zählen voll.

**RICHTSPRUCH VERLEIHEN**

**Schule** Erkenntnis; **Grad** INQ 1  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, GF  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** 1 Verbündeter  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Du überträgst göttliches Wissen und Zorn von dir auf einen Verbündeten. Dieser Verbündete erhält die Vorteile einer deiner aktiven Richtsprüche (so wie du selbst auch). Solltest du keinen Richtspruch nutzen können (z.B. weil du dich nicht im Kampf befindest, verängstigt, bewusstlos o.a. bist) oder den Richtspruch wechseln, verliert der Verbündete die Vorteile des Richtspruches. Solltest du mehrere Richtsprüche aktiv haben, erhält der Verbündete nur einen davon, (den du auswählst) wenn du diesen Zauber wirkst.

## MÄCHTIGES RICHTSPRUCH VERLEIHEN

**Schule** Erkenntnis; **Grad** INQ 5  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, GF  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** 1 Verbündeter  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Richtspruch verleihen*, der Verbündete erhält aber die Vorteile aller deiner aktiven Richtsprüche.

## SAND DER ZEIT

**Schule** Nekromantie; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte Kreatur oder Gegenstand  
**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe oder Augenblicklich (siehe Text)  
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja  
 Du lässt das Ziel vorübergehend altern, so dass es sofort die nächste Alterskategorie erreicht. Das Ziel erleidet augenblicklich die Mali für Alterung auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution entsprechend der neuen Alterskategorie, erhält aber keine Boni. Eine Kreatur, deren Alter unbekannt ist, wird behandelt, als würde dieser Zauber sie in die mittlere Alterskategorie versetzen. Alterslose oder unsterbliche Kreaturen sind immun gegen diesen Zauber.  
 Solltest du diesen Zauber auf einen Gegenstand, ein Konstrukt oder eine untote Kreatur wirken, erleidet das Ziel 3W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15), indem die Zeit es abnutzt und korrodiert. Diese Version des Zauber hat die Wirkungsdauer: Augenblicklich.

## SÄURERUPTION

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad** HXM/MAG 7  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Wirkungsbereich** Explosion mit 9 m-Radius  
**Wirkungsdauer** Augenblicklich und 2 weitere Runden; siehe Text  
**Rettungswurf** Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein  
 Säure schießt aus deine m Feld in alle Richtungen und verursacht im Wirkungsbereich 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 20W6) bei Kreaturen und Gegenständen, die sich in niemandes Besitz befinden. Während der nächsten 2 Runden nehmen in deinem Zug jene Kreaturen und Gegenstände, deren Rettungswürfe gegen die Explosion misslungen sind, zusätzliche 1W6 Punkte Säureschaden pro 2 Zauberstufen (Maximum 10W6), sofern die Säure nicht neutralisiert, gebannt oder abgewaschen wird.

## SÄURESCHILD

**Schule** Hervorrufung [Säure]; **Grad** ALC 4, HXM/MAG 4, PKM 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, M (ein Stück einer Zitronenschale)  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
 Dieser Zauber funktioniert wie *Feuerschild*, hüllt dich aber in gelben oder grünen, säurehaltigen Nebel statt in heiße oder kalte Flammen. Der Zauber verursacht bei Angreifern Säureschaden und schützt dich vor Säureschaden. Dieser Zauber gibt kein Licht ab.



**SÄURESPRÜHREGEN**

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad** HXM/MAG 5, KAM 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (Säurephiole im Wert von 10 GM)

**Reichweite** 18 m

**Effekt** 18 m-Linie

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Reflex, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja Säure sprüht aus deiner ausgestreckten Hand und verursacht 1W6 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 15W6) bei jeder Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs (Reflex, halbiert). Diese Säure brennt 1 Runde lang weiter und verursacht 1W6 Punkte Säureschaden pro zwei Zauberstufen (Maximum 7W6) bei jeder Kreatur, deren Rettungswurf gegen den Zauber misslungen ist (Wenn die Kreatur an der Reihe ist, darf sie einen zweiten Reflexwurf ablegen; bei einem Erfolg hat der zusätzliche Schaden keine Wirkung).

**SCHALLSTOSS**

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)

**Ziele:** siehe Text

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (Gegenstand) oder Keiner (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du erzeugst eine Schallwelle, die Kreaturen oder Gegenstände von dir fortschleudern kann, ähnlich dem Effekt Heftiger Schub von *Telekinese*. Du kannst einen Gegenstand oder eine Kreatur pro Zauberstufe in gerader Linie von dir fortschleudern (Maximum 15), sofern sich diese sich in Reichweite befinden sollten. Jeder geschleuderte Gegenstand, bzw. jede geschleuderte Kreatur darf sich nicht weiter als 3 m von den anderen entfernt befinden. Du kannst insgesamt 25 Pfd. pro Zauberstufe schleudern (Maximum 375 Pfd. auf der 15. Stufe).

Du kannst diesen Zauber einsetzen, um einen Gegenstand oder eine Kreatur auf ein bestimmtes Ziel zu schleudern. Dazu muss dir pro Kreatur oder Gegenstand ein Angriffswurf gelingen (GAB + IN-Modifikator [wenn du ein Magier bist] oder + CH-Modifikator [wenn du ein Barde oder ein Hexenmeister bist]). Geschleuderte Waffen verursachen Standardschaden (ohne ST-Bonus; beachte, dass Pfeile oder Armbrustbolzen, die auf diese Weise benutzt werden, Schaden wie Dolche ihrer Größenkategorie verursachen). Andere Gegenstände verursachen Schaden in einem Bereich von 1 Schadenspunkt pro 25 Pfund Gewicht (bei weniger gefährlichen Gegenständen) bis hin zu 1W6 Schadenspunkten pro 25 Pfund (bei harten, festen Gegenständen). Gegenstände und Kreaturen, die ihr Ziel verfehlen, landen auf einem dem Ziel benachbarten Feld.

Kreaturen, deren Gewicht nicht die Kapazität des Zaubers überschreitet, können geschleudert werden, ihnen steht aber ein Willenswurf (neben ihrer Zauberresistenz) zu, um dem Effekt zu widerstehen. Dies gilt auch, wenn getragene oder gehaltene Gegenstände das Ziel dieses Zaubers sind.

Sollte eine geschleuderte Kreatur gegen eine feste Oberfläche geworfen werden, nimmt sie Schaden, als wäre sie 3 m gestürzt (1W6 Schadenspunkte).

**SCHALLWAND**

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 5, KAM 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine Stimmgabel und ein Quarzkristall)

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Effekt** Durchsichtige Wand aus Schallenergie von bis zu 6 m/Stufe Länge oder Ring aus Schall mit Radius von bis zu 1,50 m/2 Stufen; Höhe stets 6 m

**Wirkungsdauer** Konzentration + 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Eine durchscheinende Barriere aus reinem Schall erscheint. Diese Wand gibt ein sehr schwaches Summen von sich, solange sie in Ruhe gelassen wird. Wird sie von einem Gegenstand oder einer Kreatur berührt, gibt sie eine wahre Kakophonie an Lärm ab.

Die Wand lenkt Pfeile, Armbrustbolzen, lockeres Geröll und kleine oder kleinere fliegende Kreaturen ab wie *Windwall*, nur prallen diese Dinge harmlos ab, statt nach oben gelenkt zu werden. Der Lärm verursacht 2W4 Punkte Schallschaden bei Kreaturen in bis zu 3 m Entfernung zu dem Gegenstand oder der Kreatur, welche die Barriere berührt. Wer die Mauer berührt oder durchquert, erleidet 2W6 Punkte Schallschaden + 1 Punkt Schallschaden pro Zauberstufe (Maximum +20). Solltest du die Mauer auf von Kreaturen besetzten Feldern erschaffen, nimmt jede Kreatur Schaden, als würde sie die Wand durchqueren. Der Zauber *Stille* unterdrückt die Wand in seinem Wirkungsbereich, die Mauer erscheint aber wieder nach Ende der Wirkungsdauer von *Stille*.

**SCHATTENGANG**

**Schule** Illusion (Schatten) [Schatten]; **Grad** BAR 4, HEX 4, HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Um diesen Zauber einsetzen zu können, musst du dich in einem Bereich mit schwachen Licht oder Dunkelheit befinden. Du betrittst einen Schatten oder einen Bereich von Dunkelheit, welcher dich entlang eines gewundenen Pfades aus Schattenstoff zu einem anderen schwach erhellten oder dunklen Ort innerhalb der Reichweite transportiert.

**SCHATTENWAFFE**

**Schule** Illusion (Schatten) [Schatten]; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** 0 m

**Effekt** 1 Schattenwaffe

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

**Rettungswurf** Willen, anzweifeln (bei Interaktion); **Zauberresistenz** Ja

Du greifst nach der Schattenebene und formst eine quasi-reale Nahkampfwaffe einer Art, mit der du im Umgang vertraut bist. Du kannst diese Waffe für Angriffe verwenden wie eine richtige Waffe und mit ihr normalen Schaden entsprechend ihrer Waffenart verursachen.

Wenn du eine Kreatur erstmals mit der Waffe triffst, steht der Kreatur ein Willenswurf zu, um die Waffe anzuzweifeln; ein Misserfolg bedeutet, dass die Waffe normalen Schaden verursacht, während das Ziel bei Erfolg nur 1 Schadenspunkt durch den Angriff nimmt. Bei Gegenständen verursacht die Waffe nur 1 Schadenspunkt.

Sollte eine angegriffene Kreatur über Zauberresistenz verfügen, musst dir ein Zauberstufenwurf (1W20 + ZS) gegen diese Zauberresistenz gelingen, wenn du das erste Mal mit der *Schattenwaffe* zuschlägst. Solltest du diese Resistenz nicht überwinden, wird der Zauber gebannt, andernfalls steht dem Ziel des Angriffes immer noch ein Willenswurf zu, um die Waffe anzuzweifeln. Auf der 5. Stufe erhält die Waffe einen Verzauberungsbonus von +1. Auf der 10. Stufe kannst du diesen Bonus auf +2 anheben oder der Waffe die Eigenschaft *Schärfe* oder *Eis* verleihen. Beide Eigenschaften haben keine Auswirkungen, sollte das Ziel die Waffe erfolgreich anzweifeln.

Der Zauber endet, wenn die Waffe deinen Besitz verlässt.

## SCHERBENAKKORD

**Schule** Hervorrufung; **Grad** BAR 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** 4,50 m

**Wirkungsbereich** Kegelförmige Explosion

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Während deines Bardenauftritts kannst du eine Saite anstimmen, deren Noten sich in einen Regen rasiermesserscharfer Kristallscherben verwandeln. Die Scherben verursachen 2W6 Punkte Stichschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich.

## SCHLEIER DES EKELS

**Schule** Illusion (Täuschung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein Gewirr vielfarbiger Fäden)

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

**Effekt** Transparentes Muster, das 12 m lang und 6 m hoch ist.

**Wirkungsdauer** Konzentration + 1 Runde/Stufe (A)

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

Dieser Zauber erschafft einen durchsichtigen Schleier aus vielfarbigen Lichtfäden, welche endlos verschiedene, fremdartige Muster bilden. Eine Seite des Schleiers ist harmlos (welche, bestimmst du beim Zaubern). Die andere Seite verformt und wandelt sich zu unmöglichen Gestalten, was auf jede Kreatur, die den Schleier betrachtet und innerhalb von 18 m steht eine Wirkung entfaltet. Der Schleier wirkt maximal auf 24 TW an Kreaturen. Die Kreaturen mit den wenigsten TW sind als erste betroffen, bei Kreaturen mit gleich vielen TW sind zuerst die betroffen, die dem Schleier am nächsten sind. Der Effekt richtet sich nach den TW der Kreaturen.

*4 oder weniger TW:* Der Kreatur ist übel, solange sie den Schleier sehen kann und 1W4 Runden darüber hinaus, ferner kränkt sie für weitere 2W4 Runden, nachdem sie den Schleier nicht mehr sieht.

*8 oder weniger TW:* Der Kreatur ist 1W4 Runden lang übel. Solange sie den Schleier sieht, kränkt sie, und dann noch 1W4 Runden darüber hinaus.

*9 oder mehr TW:* Die Kreatur kränkt, solange sie den Schleier sehen kann.

Mit einem erfolgreichen Rettungswurf kann eine Kreatur alle Effekte des Schleiers ignorieren. Kreaturen ohne Sehvermögen werden vom *Schleier des Ekels* nicht betroffen.

Betroffene Kreaturen können den Blick abwenden oder ihre Augen schließen, um den Schleier nicht sehen zu müssen, ähnlich der Vermeidung eines Blickangriffs.

*Schleier des Ekels* kann durch einen Zauberkundigen der 10. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten: 7.500 GM).

## SCHLEIMIGE HAND

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Krankheit]; **Grad** ALC 4, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein Tropfen Säure und eine schwarze Glaskugel)

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

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

Du erschaffst auf deiner Hand einen schleimigen Überzug. Wenn du mit diesem Schleim einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf durchführst, löst er sich und bleibt am Ziel haften; von diesem Zeitpunkt an verhält er sich wie Grünschleim (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 416) und verursacht 1W3 Punkte KO-Schaden pro Runde. Alles, was Grünschleim vernichtet (abkratzen, einfrieren, verbrennen, abschneiden, Sonnenlicht oder *Krankheit kurieren*), zerstört auch diesen Schleim. Sollte der Schleim eine Kreatur töten, verschlingt er die Leiche und stirbt dann selbst. Er kann sich nicht vom ursprünglichen Ziel auf eine andere Kreatur weiterübertragen und stirbt, wenn er vom ursprünglichen Ziel getrennt wird.

## SCHMERZ VERZÖGERN

**Schule** Verzauberung [Gefühl]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

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

Du unterbrichst die Fähigkeit des Zieles, Schmerzen zu empfinden. Schmerzeffekte (z.B. Brennende Schmerzen\* \* und Symbol des Schmerzes) wirken nicht auf das Ziel, bis die Wirkungsdauer dieses Zaubers verstrichen ist. Dieser Zauber hebt keine körperlichen Schäden, Attributsschäden oder Attributverluste auf, welche ein Schmerzeffekt bereits verursacht hat, hebt aber weiterhin andauernde Mali aufgrund von Schmerzen auf, solange er andauert.

## SCHMERZHAFTE VERUNSTALTUNG

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel) [Böses, Schmerz]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Zähigkeit, teilweise (siehe Text);

**Zauberresistenz** Ja

Dein Berührungsangriff verursacht beim Ziel schmerzhaft Verunstaltungen. Seine Gliedmaßen verdrehen und biegen sich, während sein Körper in unkontrollierte Zuckungen verfällt. Das Ziel erleidet in jeder Runde entsetzliche Schmerzen und nimmt 2W6 Punkte nichttödlichen Schadens und je 1 Punkt GE- und KO-Schaden. Dazu wird seine Bewegungsrate um 3 m reduziert. Einmal pro Runde kann das Ziel mit Hilfe einer Freien Aktion einen neuen Rettungswurf versuchen, um dem Zauber für 1 Runde zu widerstehen.

### SCHNEIDENDER WIND

**Schule** Hervorrufung [Erde, Luft]; **Grad** DRU 7, HEX 7, HXM/MAG 7

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Effekt** Sandsturm mit 6 m-Radius und einer Höhe von 6 m.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

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

Dieser Zauber ruft einen Windsturm aus stechendem Sand herbei, der jegliche Sicht blockiert. Du kannst mit Hilfe einer Bewegungsaktion den Sturm jede Runde um bis zu 9 m weit bewegen. Jede Kreatur im betroffenen Gebiet erleidet 3W6 Punkte Stichwaffenschaden pro Runde. Das Gebiet wird als Windsturm betrachtet (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439, Tabelle 13-10: Effekte von Wind).

Sollte eine Kreatur mit Zauberresistenz diesem Zauber erfolgreich widerstehen, so ist sie vom Wind und vom Sand nicht betroffen, kann im betroffenen Bereich aber immer noch nichts sehen.

### SCHNELLE SELBSTREPARATUR

**Schule** Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 5, KLE 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, GF

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührtes Konstrukt

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

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

Das Zielkonstrukt erhält die Eigenschaft Schnelle Heilung 5. Dies ist nicht mit anderer Schneller Heilung kumulativ, welche das Konstrukt eventuell bereits besitzt. Schnelle Heilung hat keine Wirkung auf ein Konstrukt, das auf 0 TP gebracht oder zerstört wurde.

### SCHÜTTELFROST

**Schule** Nekromantie [Kälte]; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe; siehe Text

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel leidet für die Wirkungsdauer des Zaubers unter Schüttelfrost und den Effekten schwerer Kälte (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 442). Schwere Kälte bedeutet, dass das Ziel beim Scheitern des ersten Rettungswurfes 1W6 Punkt nichttödlichen Kälteschadens nimmt und alle 10 Minuten einen Rettungswurf gegen den SG für schwere Kälte statt den SG des Zaubers ablegen muss, um nicht zusätzlichen Schaden zu erleiden.

### SCHUTZ VOR HEXEREIEN

**Schule** Bannzauber; **Grad** HEX 1, INQ 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziele:** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

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

Du gibst dem Ziel einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Hexereien.

### SCHÜTZENDE BÄNDER

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Energie]; **Grad** HXM/MAG 2, PKM 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziele:** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe oder bis entladen (A)

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos);

**Zauberresistenz** Ja

Unsichtbare Bänder aus Energie umgeben lebenswichtige Bereiche des Zieles. Die Bänder widerstehen Wucht und Aufprall, ohne die Fortbewegung zu beeinträchtigen. Das Ziel erhält SR 2/Hieb- oder Stichwaffen und nimmt nur halben Schaden durch Würgen, Stürzen und Begraben werden, sowie ähnliche Wuchteffekte wie z.B. *Zerdrückende Hand*. Ringkampfwürfe zu anderen Zwecken als Würgen (z.B. Verschlingen oder um das Ziel in einen Haltegriff zu nehmen) sind nicht betroffen. Sobald der Zauber 12 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 120 Punkte für Zauberstufe 10) abgewendet hat, ist er entladen. Die Bänder haben keine Wirkung auf körperlose Angriffe, außer diese verursachen Würge- oder Wuchtschaden oder würden der Schadensreduzierung unterliegen.

### SCHÜTZENDER SCHATTEN

**Schule** Hervorrufung [Dunkelheit]; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos);

**Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber erschafft einen leichten Schatten um das Ziel herum. Ein Ziel mit Blindheit durch Licht, Lichtempfindlichkeit oder Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (wie Vampire und Todesalbe) kann Mali aufgrund dieser Eigenschaften ignorieren. Der Zauber verleiht dem Ziel einen Bonus von +2 bei Rettungswürfen gegen nichtmagische Gefahren aufgrund hellen Lichts wie z.B. geblendet zu werden oder gegen Sonnenbrand.

### SCHUTZKREIS DER KLARHEIT

**Schule** Bannzauber; **Grad** HXM 7, HXM/MAG 7

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, F (eine Kristalllinse im Wert von 100 GM)

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Effekt** Ausstrahlung mit 6 m-Radius

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

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

Du erschaffst eine magische Ausstrahlung, welche alle Einbildungs- und Fehlfühleffekte im Wirkungsbereich stört und Kreaturen einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe verleiht, um sie als Illusionen zu erkennen. Die Ausstrahlung hebt jede Art von Tarnung unterhalb vollständiger Tarnung innerhalb des Wirkungsbereichs auf. Würfe auf Wahrnehmung, um Kreaturen oder Gegenstände innerhalb des Bereichs zu bemerken, erhalten einen Bonus in Höhe deiner halben Zauberstufe (Maximum +10). Der Zauber ist stationär, sofern er auf einen Punkt gewirkt wird. Sollte er auf eine Kreatur oder einen Gegenstand gewirkt werden, ist er mobil, jedoch können Kreaturen und in Besitz befindliche Gegenstände den Zauber mittels eines Rettungswurfes oder Zauberresistenz aufheben.

### SCHWARZEN BLOB HERBEIZAUBERN

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung) [Säure]; **Grad** HXM/MAG 6, PKM 5

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G, M (eine Säureflasche im Wert von 10 GM)

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

**Effekt** 1 herbeigezauberter schwarzer Blob

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du zauberst einen schwarzen Blob (PF MHB, S.234) herbei, der sofort jede in seiner Nähe befindliche Kreatur angreift. Du hast keine Kontrolle über die Kreatur, so dass sie auch dich angreifen könnte, wenn keine offensichtlicheren Gegner in der Nähe sind. Der schwarze Blob wird als herbeigezauberte Kreatur behandelt und hat die Unterart „Extraplanar“. Seine Fähigkeit Teilen funktioniert normal, allerdings verschwinden auch alle vom herbeigezauberten schwarzen Blob abgespaltenen Blobs, wenn die Wirkungsdauer endet.

### SEGEN DES MAULWURFES

**Schule** Verwandlung; **Grad** INQ 3, KLE 3, PAL 3, WAL 3

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G

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

**Ziele:** 1 Kreatur/Stufe

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

**Rettungswurf** Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Die Ziele erhalten Dunkelsicht mit einer Reichweite von 9 m und einen Kompetenzbonus von +2 bei Würfen auf Heimlichkeit.

### SEIDE ZU STAHL

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** 1 Schal

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du versiehst einen gewöhnlichen Schal (oder ein ähnliches Stoffstück) mit der Stärke von Stahl, ohne dabei sein Gewicht oder seine Flexibilität zu verändern. In jeder Runde kannst du, wenn du an der Reihe bist, entscheiden, ob du dich mit dem Schal verteidigen (Schildbonus von +2 auf deine RK) oder mit ihm wie mit einer Peitsche angreifen willst.

### SELBSTÜBERSCHÄTZUNG

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min.

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

Das Ziel wird von seiner übermäßigen Meinung über sich selbst und seinen Wert derart abgelenkt, dass es einen Malus von -2 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe erleidet. Dieses Gefühl verleiht dem Ziel aber auch einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangeffekte.

### SELBSTVERLIEBTHEIT

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 3, HEX 5, HXM/MAG 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine sehr kleine Spiegelscherbe)

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe (A)

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

Du veranlasst das Ziel, von seiner eigenen Bedeutung, Befähigung und Attraktivität überwältigt zu werden. Das Ziel kann nicht anders, als sich selbst in jeder spiegelnden Oberfläche zu jeder sich bietenden Gelegenheit zu betrachten. In sozialen Situationen versucht das Ziel stets darüber zu sprechen, wie ansehnlich es ist oder wie hässlich jemand anderes doch im Vergleich sei. Das Ziel ist dauerhaft abgelenkt, da es ständig nach spiegelnden Oberflächen sucht, in denen es sich betrachten kann (z.B. Spiegel, Wasseroberflächen, polierte Schilde usw.). Diese Ablenkung lässt das Ziel einen Malus von -2 bei allen Kampfwürfen erleiden.

Im Kampf ist das Ziel besorgt, dass Gegner sein Äußeres beschädigen könnten, und konzentriert sich mehr auf Verteidigung statt Angriff (es wirkt defensive Zauber statt offensiven, kämpft defensiv und wendet Aktionen wie Volle Verteidigung usw. an).

### SEUCHENSTURM

**Schule** Nekromantie [Böses, Krankheit]; **Grad** DRU 6, HEX 6, HXM/MAG 7, KLE 6

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Effekt** Wolke verbreitet sich mit 6 m-Radius und hat eine Höhe von 6 m.

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe und Augenblicklich (siehe Text)

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein  
Du erschaffst eine abscheuliche, graue Wolke ähnlich dem Zauber *Nebelwolke*, aus der zuweilen übelriechende, kränklich grüne Blitze zucken. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen Zähigkeitwürfe bestehen oder infizieren sich mit einer der folgenden Krankheiten (du wählst die Krankheit bei Wirken des Zaubers aus): Beulenpest, Dämonenfieber, Fieberwahn, Hirnbrand, Lepros, Rote Qual, Schmutzfieber, Schleimiges Verderben, Schüttelkrämpfe, Teufelszuckungen oder Trübe Sieche. Die Ansteckung erfolgt unmittelbar (es kommt nicht zu einer Inkubationszeit) und stellt einen augenblicklichen Effekt dar. Nutze die bei der

Krankheit aufgeführt Frequenz, um weitere Effekte zu bestimmen; der SG des Rettungswurfs gegen die Krankheit steigt um +2. Hinsichtlich weiterer Informationen siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S.558.

Im Gegensatz zu einer *Nebelwolke* bewegt sich der *Seuchesturm* mit 3 m pro Runde von dir am Boden entlang fort. Bestimme in jeder Runde die aktuelle Ausdehnung der Wolke (der Mittelpunkt wandert in jeder Runde 3 m weiter vom Ursprung weg). Da die Dämpfe schwerer sind als Luft, sinken sie zum tiefsten Punkt des Geländes hinab und dringen sogar in Tierbauten oder andere Öffnungen ein. Die Wolke kann keine Flüssigkeiten durchdringen und auch nicht unter Wasser gewirkt werden.

### SEUCHENTRÄGER

**Schule** Nekromantie [Böses, Krankheit]; **Grad** DRU 4, HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

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

Die natürlichen Angriffe des Zieles übertragen Schmutzfeber (SG 10 + ½ TW der Kreatur + KO-Modifikator der Kreatur).

### SIMULAKRUM FORMEN

**Schule** Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührtes Simulakrum

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

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

Du nimmst an einem Simulakrum kosmetische Veränderungen ähnlich dem Zauber *Selbstverkleidung* vor. Die Veränderungen sind aber wirklich und keine Illusionen. Dies hat keinen Einfluss auf die Fähigkeiten des Simulakrums.

### SCHWÄCHERES SIMULAKRUM

**Schule** Illusion (Schatten); **Grad** HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Stunde

**Komponenten** V, G, M (eine Eisskulptur des Zieles plus Rubinpulver im Wert von 50 GM pro TW des Simulakrums)

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Simulakrum*, du kannst aber kein Simulakrum einer Kreatur erschaffen, deren TW oder Stufen deine Zauberstufe überschreiten, ferner hat das Simulakrum keine magischen Fähigkeiten. Die Kreatur steht nicht unter deiner Kontrolle, erkennt dich aber als ihren Schöpfer an.

### SPEER DER REINHEIT

**Schule** Hervorrufung [Gutes]; **Grad** KLE 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, GF

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

**Effekt** Speerförmiges Geschoss aus guter Energie

**Wirkungsdauer** Augenblicklich (1 Runde)

**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja  
Du schleuderst einen Lichtspeer aus reinem Weiß oder Gold aus deinem heiligen Symbol, welcher ein Ziel innerhalb der Reichweite als Berührungsangriff im Fernkampf trifft.

Eine getroffene böse Kreatur erleidet 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (Maximum 5W8). Ein böser Externar erleidet stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 10W6) und ist für 1 Runde geblendet. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und verhindert die Blendung.

Dieser Zauber verursacht bei Kreaturen, die weder böse noch gut sind, nur halben Schaden und blendet sie auch nicht; auf gute Kreaturen hat er keine Wirkung.

### SPUKCHOR

**Schule** Nekromantie [Geistesbeeinflussung, Schmerz]; **Grad** BAR 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Wirkungsbereich** Ausstrahlung mit 9 m-Radius

**Wirkungsdauer** Konzentration + 2 Runden

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

Du erschaffst einen geisterhaften Chor, der gequältes, unirdisches Stöhnen von sich gibt, so dass Zuhörer glauben, von den Toten gefoltet zu werden. Die durchscheinenden Sänger füllen einen Würfel von 3 m Seitenlänge aus, sind aber körperlos, interagieren nicht körperlich mit Kreaturen und können auch nicht angegriffen werden.

Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zum Chor erleiden furchtbare Schmerzen, die ihnen Mali von -2 auf Angriffs-, Fähigkeits- und Fertigkeitwürfe verleihen. Individuen, welche den Wirkungsbereich verlassen, erleiden diese Mali für 2 weitere Runden, ehe die Täuschung verblasst.

### SPUKNEBEL

**Schule** Illusion (Einbildung) [Furcht, Schatten]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** V, G

**Komponenten** 1 Standard-Aktion

**Reichweite** 6 m

**Effekt** Wolke dehnt sich mit 6 m-Radius aus hat eine Höhe von 6 m

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)

**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Um dich herum entsteht eine Illusion bestehend aus nebligen Dämpfe voller schattenhafter Umrisse. Der Nebel bewegt sich nicht fort. Der illusionäre Nebel stört jede Sicht, Dunkelheit eingeschlossen, jenseits von 1,50 m. Eine Kreatur in 1,50 m Entfernung verfügt über Tarnung (Angriffe verfehlen mit einer Wahrscheinlichkeit von 20%). Weiter entfernte Kreaturen haben Vollständige Tarnung (50% Chance, sie zu verfehlen, und der Angreifer kann den Standort seines Zieles nicht mittels Sicht bestimmen).

Allen Kreaturen innerhalb des Nebels muss ein Willenswurf gelingen oder sie erleiden 1W2 Punkte WE-Schaden und sind erschüttert. Der Zustand erschüttert hält so lange an, wie die Kreatur sich im Nebel aufhält.

## STIMME RAUBEN

**Schule** Nekromantie; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** Permanent (A)  
**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Die Kehle des Zieles zieht sich zusammen, während es mit der Zauberplage: Krächzen infiziert wird (siehe Seite 95).

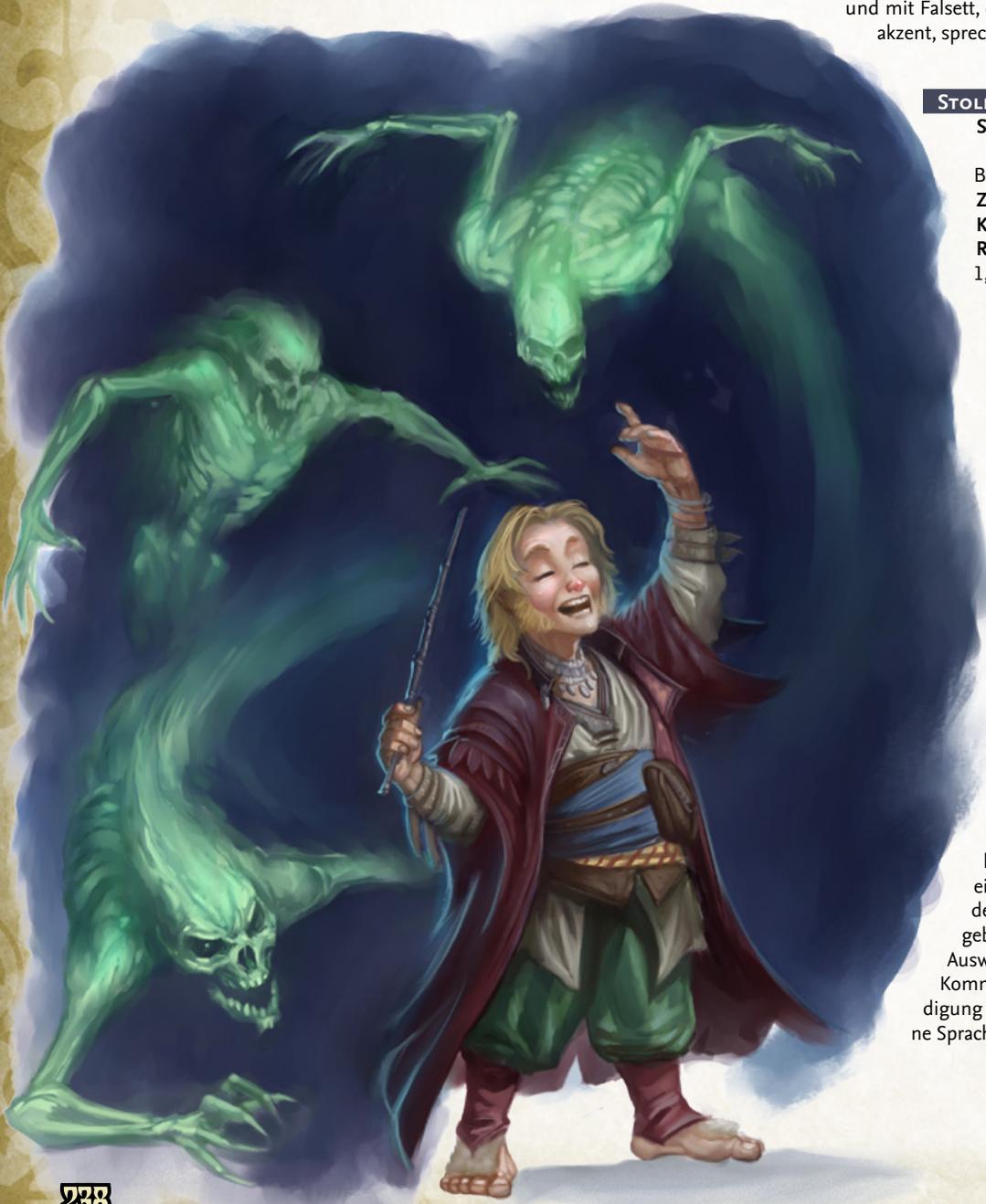
## STIMME VERÄNDERN

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 1, BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziele:** 1 humanoide Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe  
**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
 Du veränderst die Stimme des Zieles. Du könntest sie z.B. hoch, rauchig oder nasal wirken lassen oder einen Akzent in einen anderen, dir vertrauten Akzent verändern. Sollte dieser Zauber Teil einer Verkleidung sein, erhält das Ziel einen Bonus von +10 beim Wurf auf Verkleiden, wenn es einen Zuhörer täuschen will. Das Ziel kann die veränderte Stimme wie seine normale Stimme nutzen. Ein Halblingfrau könnte z.B. die Stimme eines adeligen Zwergenmannes samt Akzent erhalten und mit Falsett, einem ländlichen Halblingsakzent, sprechen.

## STOLPERZUNGE

**Schule** Verzauberung (Zwang)  
 [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1, HEX 1  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel** 1 Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1W4 Runden  
**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Diese Verzauberung vereitelt, dass sich eine Kreatur sprachlich verständlich machen kann. Wenn die Kreatur zu sprechen versucht – egal in welcher Sprache – gibt sie nur eine unverständliche Mischung aus zusammenhangslosen Worten und Geräuschen von sich. Selbst magische Worte sind davon zum Teil betroffen: Zauber mit verbalen Komponenten unterliegen einer Zauberpatzerchance von 20%, ferner besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, beim Aktivieren eines magischen Gegenstandes, das falsche Befehlswort zu geben. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf telepathische Kommunikation oder die Verständigung von Kreaturen, die über keine Sprache verfügen.



## STÖRENDE KAKOPHONIE

**Schule** Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Wirkungsbereich** 6 m-Ausbreitung

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Die Luft füllt sich mit einem lauten, ungleichmäßigen Geräusch, welches die Konzentration erschwert. Um einen Zauber im Wirkungsbereich der Kakophonie wirken zu können, ist ein Wurf auf Konzentration gegen SG 15 + Zaubergrad erforderlich. Der SG aller anderen Würfe auf Konzentration ist um +5 erhöht. Der SG von Würfeln auf Wahrnehmung, um zu lauschen, ist ebenfalls um +5 erhöht.

## STREITERGEWAND

**Schule** Bannzauber; **Grad** ANP 2, PAL 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Rüstung oder berührter Schild

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Schutzgewand*, wirkt aber nur auf eine Rüstung oder einen Schild, die oder den du trägst, bzw. bei dir führst. Sollte jemand anderes die Rüstung oder den Schild tragen, wird die Wirkung des Zaubers unterbrochen, lebt aber wieder auf, sobald du die Rüstung oder den Schild wieder trägst.

## STREITROSS

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad**

ANP 1, BAR 2, DRU 2, INQ 1, PAL 1, WAL 1

**Zeitaufwand** 1 Minute

**Komponenten** V, G, M (ein schwarzer Stoffstreifen)

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

**Ziel** Ein gleichgültiges oder freundliches Tier

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du verleiht dem Zieltier die Eigenschaft Kampfausbildung (siehe *Pathfinder Grundregelwerk* S. 102, Fertigkeit Mit Tieren umgehen). Dies ersetzt für die Wirkungsdauer jede andere Ausbildung des Tieres und alle ihm bekannten Tricks. Nach Ende der Wirkungsdauer kehren die ursprüngliche Ausbildung und alle bekannten Tricks zurück.

## SYMBOL DER AUSSPÄHUNG

**Schule** Erkenntnis (Ausspähung); **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5

**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 1.000 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, allerdings erzeugt es bei Auslösung einen Ausspähungssensor, der mit dir verbunden ist. Der Sensor entsteht auf dem Symbol und ist selbst dann mit dir verbunden, wenn du dich auf einer anderen Ebene aufhalten solltest. Du weißt sofort, dass das Symbol ausgelöst wurde, wenn du bei Bewusstsein bist, und wirst aufgeweckt, solltest du normal schlafen. Das Symbol stört deine Kon-

zentration nicht. Du kannst den betroffenen Bereich durch das Symbol beobachten wie mittels *Ausspähung*, wobei der Sensor die Zielkreatur ersetzt.

Sobald es ausgelöst wurde, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

Im Gegensatz zu *Symbol des Todes* ist ein *Symbol der Ausspähung* keine magische Falle. *Symbol der Ausspähung* kann durch einen Zauberkundigen der 13. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 10.000 GM).

## SYMBOL DER EMPFINDLICHKEIT

**Schule** Bannzauber; **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9, KLE 9

**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 15.000 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, allerdings schwächt er alle Kreaturen innerhalb von 18 m. Betroffene Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf ihre Zauberresistenz und Rettungswürfe. Energieresistenzen und Schadensreduzierungen, sofern sie solche besitzen, werden um 10 reduziert (Minimum 0).

Sobald es ausgelöst wurde, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

Der Effekt dauert so lange an, wie sich die Kreatur in 18 m Entfernung oder weniger zum Symbol aufhält, und dann noch zusätzlich für 1 Runde pro Zauberstufe.

*Symbol der Empfindlichkeit* kann durch einen Zauberkundigen der 18. Stufen (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 25.000 GM).

## SYMBOL DER ENTHÜLLUNG

**Schule** Erkenntnis; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, KLE 4

**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 1.000 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, allerdings wird es nur durch unsichtbare Kreaturen, Kreaturen, die unter einer Illusion (Fehlgefühl) stehen, Kreaturen der Unterart Gestaltwandler und solche, deren Gestalt magisch verändert wurde, ausgelöst. Diese Kreaturen werden von einem blassen Licht umgeben, welches wie *Feenfeuer* funktioniert, aber 10 Minuten pro Zauberstufe anhält; das Symbol legt aber nicht ihre wahre Gestalt offen. Sobald es ausgelöst wurde, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

*Symbol der Enthüllung* kann durch einen Zauberkundigen der 12. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 10.000 GM).

## SYMBOL DER HEILUNG

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** HEX 4, KLE 3, PAL 4

**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 500 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Willen, halbiert (harmlos) (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (harmlos) (siehe Text)

Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, allerdings werden alle Kreaturen innerhalb von 18 m um das *Symbol der Heilung* in positive Energie gehüllt und heilen 2W8 Punkte + 1 Schadenspunkt pro Zauberstufe (Maximum +15). Untote und ande-

re Kreaturen, die durch positive Energie verletzt werden, nehmen stattdessen dieselbe Menge an Schaden; ein Willenswurf halbiert diesen Schaden. Eine Kreatur kann nur einmal pro 24 Stunden durch das Symbol geheilt oder verletzt werden. Sobald es ausgelöst wird, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv. *Symbol der Heilung* kann durch einen Zauberkundigen der 10. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 10.000 GM).

## SYMBOL DER SPIEGELBILDER

**Schule** Illusion (Einbildung); **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2  
**Zeitaufwand** V, G; M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 100 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Willen, teilweise (harmlos); **Zauberresistenz** Ja  
Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, allerdings erschafft er einen illusionären Doppelgänger jeder Kreatur innerhalb von 18 m um das Symbol. Diese Duplikate funktionieren wie *Spiegelbilder* und bewegen sich mit den Originalen, wobei sie ihre Bewegungen, Geräusche und Handlungen genau nachah-

men. Sollte ein illusionärer Doppelgänger zerstört werden, erscheint ein neuer, sobald die Kreatur an der Reihe ist. Die Abbilder bestehen, solange eine Kreatur sich innerhalb von 18 m um das Symbol aufhält und dann noch für 1 Runde/Stufe. Sobald es ausgelöst wurde, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

*Symbol der Spiegelbilder* kann durch einen Zauberkundigen der 10. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 5.000 GM).

## SYMBOL DES VERLANGSAMENS

**Schule** Verwandlung; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, KLE 4  
**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 1.000 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, verlangsamt aber alle Kreaturen innerhalb von 18 m um das *Symbol des Verlangsamens* wie der Zauber *Verlangsamen* für 1 Runde pro Zauberstufe. *Symbol des Verlangsamens* kann durch einen Zauberkundigen der 11. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 10.000 GM).

## SYMBOL DES VERSIEGELNS

**Schule** Bannzauber [Energie]; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6, KLE 6  
**Zeitaufwand** 10 Minuten

**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 5.000 GM (gesamt))

**Reichweite** 0 m; siehe Text

**Effekt** 1 Symbol

**Wirkungsdauer** Permanent

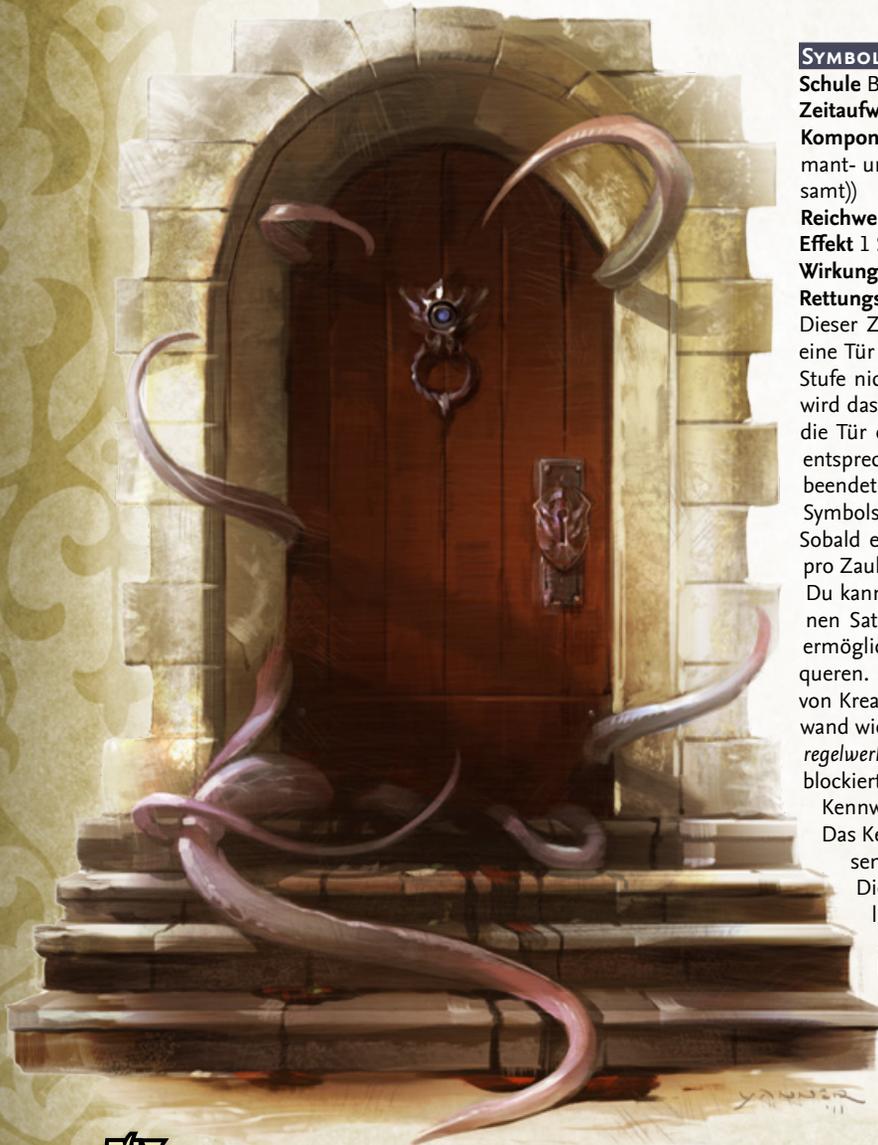
**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erlaubt dir, eine mächtige Rune auf oder über eine Tür oder andere Öffnung zu zeichnen, deren Größe 2m<sup>2</sup>/Stufe nicht überschreiten darf. Wenn der Zauber vollendet ist, wird das Symbol sofort ausgelöst, glüht sichtbar und versiegelt die Tür oder Öffnung mit einer unsichtbaren Energiebarriere entsprechend einer *Energiewand*. Die Zerstörung des Symbols beendet diesen Effekt, allerdings muss nach Aktivierung des Symbols zuerst die *Energiewand* zerstört werden.

Sobald es ausgelöst wurde, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

Du kannst beim Schreiben des Symbols ein Codewort oder einen Satz festlegen, welcher einer Kreatur, die ihn ausspricht, ermöglicht, das Siegel zu umgehen und die Öffnung zu durchqueren. Du kannst ferner das Symbol auf eine beliebige Zahl von Kreaturen einstimmen, dies verlängert jedoch den Zeitaufwand wie unter *Symbol des Todes* beschrieben (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 338). Die *Energiewand*, welche das Symbol erschafft blockiert auch Angriffe und Schusslinien von Kreaturen, die das Kennwort kennen oder auf die das Symbol eingestimmt ist. Das Kennwort verhindert also nur, dass sie das Symbol auflösen, nicht aber die Effekte des ausgelösten Symbols.

Die *Energiewand* kann mittels *Auflösung* oder einem ähnlichen Effekt zerstört werden, wenn dem Zauberkundigen ein Zauberstufenwurf gegen SG 11 + deine Zauberstufe gelingt. *Klopfen* wirkt weder auf ein Symbol des Versiegelns noch auf die *Energiewand*. Ein Symbol des Versiegelns kann nicht gebannt werden, wird durch *Magische Auftrennung* aber sofort zerstört.



## SYMBOL DES ZWISTS

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9, KLE 9

**Komponenten** V, G, M (Quecksilber und Phosphor, sowie Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 15.000 GM (gesamt))

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, allerdings werden alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs eines *Symbol des Zwists* dazu gedrängt, die nächste bei Bewusstsein befindliche Kreatur für 1 Runde pro Zauberstufe anzugreifen (ähnlich des „Greife die nächste Kreatur an“-Ergebnisses des Zaubers *Verwirrung*). Die Wirkung hält auch dann noch an, wenn der Wirkungsbereich des Symbols verlassen wird. Sollte keine andere Kreatur sichtbar sein, kann eine betroffene Kreatur normal handeln. Sobald es ausgelöst wurde, bleibt das Symbol für 10 Minuten pro Zauberstufe aktiv.

*Symbol des Zwists* kann durch einen Zauberkundigen der 18. Stufe (oder höher) mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (Kosten 25.000 GM).

## TANZ DER HUNDERT SCHNITTE

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

Du wirst zu einem tödlichen Kriegstänzer, der voll Eleganz und Präzision herumwirbelt. Du erhältst einen Moralbonus in Höhe von +1 pro 3 Zauberstufen (Maximum +5 auf der 15. Stufe) auf alle Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf, Würfe auf Akrobatik und auf deine RK. Der RK-Bonus geht verloren, falls du deinen GE-Bonus auf die Rüstungsklasse verlieren solltest. Du musst in Bewegung bleiben, damit der Zauber weiterhin wirkt. Solltest du dich in einer Runde nicht wenigstens 3 m weit bewegen oder einen Nahkampfangriff ausführen, endet die Wirkungsdauer des Zaubers.

## TANZ DER TAUSEND SCHNITTE

**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Tanz der Hundert Schnitte*, du erhältst ferner aber noch die Vorteile von *Hast*.

## TEERKUGEL

**Schule** Verwandlung; **Grad** DRU 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine sehr kleine Teerkugel)

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

**Effekt** Fernkampfangriff

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst einen klebrigen Ball aus brennendem Teer, den du mit einem Fernkampfangriff nach deinen Gegnern schleuderst. Sollte die Teerkugel treffen, verursacht sie 1W4 Punkte Feuerschaden + deinen ST-Modifikator und übergießt das Ziel mit heißem, klebrigem Teer. Der Teer verursacht für 1W4 Runden lang in jeder Runde 1W4 Punkte Feuerschaden, wenn die getroffene Kreatur am Zug ist, und lässt das Ziel einen Malus von -2 auf Ge-

schicklichkeit für dieselbe Zeit erleiden. Das Ziel kann mit Hilfe einer Vollen Aktion versuchen, den Teer zu löschen oder abzukühlen, ehe es diesen zusätzlichen Schaden nimmt. Hierzu sind ein Reflexwurf gegen SG 15 oder wenigstens 4 Liter nichtentflammare Flüssigkeit nötig. Wenn das Ziel sich auf dem Boden rollt, erhält es einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf.

## SCHWÄCHERES TOTE-BELEBEN

**Schule** Nekromantie [Böse]; **Grad** HXM/MAG 3, KLE 2,

**Ziel** 1 Leiche

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

Dieser Zauber funktioniert wie *Tote beleben*, du erschaffst aber nur ein einzelnes kleines oder mittelgroßes Skelett oder einen Zombie. Du kannst mit diesem Zauber keine Skelett- oder Zombievarianten erschaffen.

## TOTEN TIERGEFÄHRTEN ERWECKEN

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** DRU 5, PAL 4, WAL 4

**Zeitaufwand** 1 Minute

**Komponenten** V, G, M (ein Diamant im Wert von 1.000 GM)

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Toter Tiergefährte oder totes gebundenes Reittier

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Tote erwecken*, wirkt aber nur auf einen Tiergefährten, Vertrauten oder das gebundene Reittier eines Paladins.

## ÜBELKEIT BANNEN

**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** DRU 1, HEX 1, KLE 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 10 Min./Stufe; siehe Text

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

Du beruhigst beim Ziel bestehende Gefühle von Unwohlsein und Übelkeit, so dass es einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheit, Übelkeit und Effekte, die es kränkeln lassen, erhält. Sollte das Ziel bereits unter einem dieser Effekte leiden, wird er für die Wirkungsdauer des Zaubers unterdrückt.

## ÜBERIRDISCHE FREUDEN

**Schule** Beschwörung (Heilung) [Gefühl]; **Grad** BAR 5, HXM/MAG 7, KLE 6

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** 18 m

**Wirkungsbereich** Alle Verbündeten und Gegner innerhalb einer auf dir zentrierten Explosion mit 18 m-Radius

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Nein; **Zauberresistenz** Ja

Deine inspirierenden Worte überwältigen andere mit überirdischer Freude. Alle Verbündeten im Wirkungsbereich werden von allen schädlichen Gefühlseffekten befreit. Der Zauber heilt ferner 1W4 Punkte IN-, WE- oder CH-Schaden (nach deiner Wahl) bei allen Verbündeten im Wirkungsbereich.

## ÜBERWÄLTIGENDE EHRFURCHT

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];  
**Grad** BAR 6, HXM/MAG 9, INQ 6, KLE 9

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine Schwanenfeder)

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Ziele:** 1 Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Deine Gegenwart ruft unglaublich Ehrfurcht bei den Wesen in deiner Nähe hervor. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen diesen Zauber misslingt, wirft sich vor dir auf den Boden im Glauben, sich vor einem göttlichen Wesen niederzuwerfen. Eine fliegende Kreatur, die nicht schweben kann, muss sofort landen, um sich niederzuwerfen. Diese Kreaturen gelten für die Dauer des Zaubers als hilflos. Ein Ziel dieses Zaubers kann jede Runde mit Hilfe einer Vollen Aktion einen neuen Rettungswurf versuchen, um den Effekt zu beenden; dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Eine Kreatur, die von diesem Zauber für wenigstens 1 Runde betroffen wurde, sich aber vor Ablauf der Wirkungsdauer erholt, erleidet 1W6 Punkte WE-Entzug und ist für 1W4 Runden wankend. Eine Kreatur, der der erste Rettungswurf gelingt, ist nur für 1 Runde wankend.

## ÜBERWÄLTIGENDE TRAUER

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];  
**Grad** BAR 3, HXM/MAG 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erfüllst einen einzelnen Gegner mit starker Trauer. Er kann keine Aktionen unternehmen, erleidet einen Malus von -2 auf seine RK und verliert seinen GE-Bonus, so er einen hat. Er kann jede Runde einen neuen Willenswurf versuchen, um den Zaubereffekt zu brechen.

## UNGEZIEFERGESTALT I

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 4, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Gestalt einer beliebigen kleinen oder mittelgroßen Kreatur der Kategorie Ungeziefer annehmen. Sollte die von dir angenommene Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 9 m (durchschnittlich), Klettern 9 m, Schwimmen 9 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Ausfall und Geruchssinn. Du erhältst keine vollständige Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, wohl aber einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen solche Effekte.

*Kleines Ungeziefer:* Solltest du die Gestalt eines kleinen Ungezieters annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

*Mittelgroßes Ungeziefer:* Solltest du die Gestalt eines mittelgroßen Ungezieters annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

## UNGEZIEFERGESTALT II

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 5, KAM 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Ungeziefergestalt I*, du kannst aber zudem die Gestalt einer sehr kleinen oder großen Kreatur der Kategorie Ungeziefer annehmen. Sollte die von dir angenommene Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du sie ebenfalls:

Fliegen 18 m (gut), Graben 9 m, Klettern 18 m, Schwimmen 18 m, Ausfall, Blut saugen, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Ergreifen, Erschütterungssinn 9 m, Geruchssinn, Spinnennetz, Trampeln, Vergiften, Würgen und Ziehen. Du erhältst keine vollständige Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, wohl aber einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen solche Effekte.

*Sehr kleines Ungeziefer:* Solltest du die Gestalt eines sehr kleinen Ungezieters annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

*Großes Ungeziefer:* Solltest du die Gestalt eines großen Ungezieters annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +5.

## UNHEILIGES EIS

**Schule** Verwandlung [Böses, Kälte, Wasser]; **Grad** KLE 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (eine Flasche unheiliges Wasser oder 5 Pfund Silberpulver im Wert von 25 GM)

Dieser Zauber funktioniert wie *Heiliges Eis*, es entsteht aber gefrorenes, unheiliges Wasser statt gefrorenem Weihwasser.

## UNHEILIGES SCHWERT

**Schule** Hervorrufung [Böses]; **Grad** ANP 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Nahkampfwaffe

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erlaubt dir, die Macht des Bösen in dein Schwert oder eine andere Nahkampfwaffe deiner Wahl zu leiten. Diese Waffe wird für die Wirkungsdauer des Zaubers zu einer *Unheiligen Waffe* +5 (Verbesserungsbonus von +5 bei Angriffs- und Schadenswürfen, zusätzliche +2W6 Schaden gegen gute Gegner).

Sie projiziert ferner einen *Schutzbereich gegen Gutes* (wie der Zauber). Sollte der *Schutzbereich gegen Gutes* ablaufen, erschafft das Schwert während deines Zuges mit Hilfe einer Freien Aktion einen neuen Kreis. Der Zauber wird automatisch 1 Runde, nachdem die Waffe deine Hand verlassen hat, aufgehoben. Du kannst nicht mehr als ein *Unheiliges Schwert* gleichzeitig besitz-

zen. Sollte dieser Zauber auf eine magische Waffe angewandt werden, überlagert die Kraft des Zauber die Fähigkeiten, welche die Waffe normalerweise hat, für die Wirkungsdauer des Zauber (die Werte sind nicht kumulativ). Dieser Zauber ist zudem nicht kumulativ mit Zaubern, welche die Waffe auf irgendeine Weise modifizieren. Dieser Zauber wirkt nicht auf Artefakte. Der Bonus einer Waffe [Meisterarbeit] ist nicht kumulativ mit dem Verzauerbonus dieses Zaubers auf den Angriffswurf.

### UNTERSCHLUPF AUS SPINNENNETZ

**Schule** Beschwörung (Erschaffung); **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2, PKM 2, WAL 2

**Zeitaufwand** 1 Minute

**Komponenten** V, G, GF

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

**Effekt** Spinnennetzkugel mit 1,50 m – 3 m Durchmesser oder Halbkugel mit 1,50 m – 6 m Durchmesser

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe (A)

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst einen Unterschlupf aus leicht klebrigem Spinnennetz. Der Unterschlupf verfügt über eine Tür, die groß genug ist, um eine mittelgroße Kreatur hindurch zu lassen. Die lichtundurchlässigen Wände des Unterschlupfes sind 2,50 cm dick und bieten jedem Wesen in seinem Inneren vollständige Deckung. Nur Kreaturen der Größenordnung mini mit vernachlässigbarer Stärke können in den Netzen gefangen werden (Schwärme eingeschlossen); alle anderen Kreaturen können sich befreien, ohne dass dazu ein Stärkewurf oder eine Aktion nötig wären. Das Netz ist klebrig genug, um Zweige, Blätter, Erde und leichte Gegenstände festzuhalten, so dass du den Unterschlupf auch tarnen kannst. Der Unterschlupf ist wasserdicht und isoliert bei geschlossener Tür. Die Oberfläche hat Härte 0 und 2 TP für jeweils 1,50 m x 1,50 m Fläche. Der Unterschlupf nimmt normalen Schaden durch Feuer und brennt wie Holz. Wenn die Zaubervirkung endet, verrottet das Spinnennetz rasch und verschwindet.

### UNTOTENGESTALT I

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 3, HXM/MAG 4, KAM 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (ein Stück der Kreatur, dessen Gestalt du annehmen willst)

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Gestalt einer beliebigen kleinen oder mittelgroßen körperlichen Kreatur der Kategorie Untoter annehmen, die vage humanoide Form haben muss (z.B. ein Ghul, Skelett oder Zombie). Du erhältst einen Bissangriff (1W6 für mittelgroße Gestalten, 1W4 für kleine Gestalten), zwei Klauen- oder Hiebangriffe (1W6 für mittelgroße Gestalten, 1W4 für kleine Gestalten) und Dunkelsicht 18 m. Sollte die Gestalt, die du annimmst, über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 9 m (durchschnittlich), Klettern 9 m, Schwimmen 9 m, Dämmerlicht und Geruchssinn.

In dieser Gestalt wirst du durch Zauber wie *Untote entdecken* als untote Kreatur wahrgenommen. Das gilt allerdings nicht für Magie, die deine wahre Gestalt enthüllt (wie *Wahrer Blick*). Hinsicht-

lich fokussierter Energie, Heil- und Wunden verursachen-Zaubern wirst du wie ein Untoter behandelt, jedoch nicht hinsichtlich anderer Effekte, die speziell Untote zum Ziel haben oder bei ihnen besondere Wirkung entfalten (wie z.B. Gleißendes Licht).

**Kleiner Untoter:** Solltest du die Gestalt eines kleinen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

**Mittelgroßer Untoter:** Solltest du die Gestalt eines mittelgroßen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

### UNTOTENGESTALT II

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, HXM/MAG 5, KAM 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Untotengestalt I*, du kannst aber zudem die Gestalt einer sehr kleinen oder großen körperlichen Kreatur der Kategorie Untoter annehmen. Sollte die Gestalt, die du annimmst, über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 18 m (gut), Klettern 18 m, Schwimmen 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Anspringen, Blut saugen, Ergreifen, Geräusche nachahmen, Geruchssinn, Nachahmung, Schattenlos, SR 5/Wuchtwaffen Starre und Zu-Fall-bringen.

In dieser Gestalt erhältst du einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf. Sollte die Gestalt eine Empfindlichkeit gegen eine Angriffsart besitzen (z.B. gegen Sonnenlicht), erhältst du diese Empfindlichkeit.

**Sehr kleiner Untoter:** Solltest du die Gestalt eines sehr kleinen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

**Großer Untoter:** Solltest du die Gestalt eines großen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Stärke, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

### UNTOTENGESTALT III

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 6, HXM/MAG 6, KAM 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Untotengestalt II*, du kannst aber zudem die Gestalt einer winzigen oder riesigen körperlichen Kreatur der Kategorie Untoter annehmen. Sollte die Gestalt, die du annimmst, über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 27 m (gut), Graben 9 m, Klettern 27 m, Schwimmen 27 m, Anspringen, Aura der Furcht, Blindespür 9 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Ergreifen, Geruchssinn, Krallen, Krankheit, Natürliche Schläue, Rundumsicht, Spinnennetz, SR 5/-, Trampeln, Überwältigend, Unnatürliche Aura, Vergiften, Wasserstoß, Würgen und Zu-Fall-bringen.

Falls die Kreatur über Immunität oder Resistenz gegen eine Energieart verfügt, erhältst du Resistenz 20 gegen diese Energieart. Sollte sie eine Empfindlichkeit gegen eine Energie besitzen, erhältst du diese Empfindlichkeit. In dieser Gestalt erhältst du einen Bonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf. Sollte die Gestalt eine Empfindlichkeit gegen eine Angriffsart besitzen (z.B. gegen Sonnenlicht), erhältst du diese Empfindlichkeit.

**Winziger Untoter:** Sollte du die Gestalt eines winzigen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine

Geschicklichkeit, einen Malus von -4 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

**Riesiger Untoter:** Solltest du die Gestalt eines riesigen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine Stärke, einen Malus von -4 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

## UNTOTENGESTALT IV

**Schule** Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** HXM/MAG 8

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A) (siehe Text)

Dieser Zauber funktioniert wie *Untotengestalt III*, du kannst aber zudem weitere Fähigkeiten übernehmen. Sollte die Gestalt, die du annimmst, über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 36 m (gut), Graben 18 m, Klettern 27 m, Schwimmen 36 m, Anspringen, Aura des Feuers, Blindgespür 18 m, Dämmsicht, Dunkelsicht 27 m, Erschütterungssinn 18 m, Ergreifen, Feuertod, Gebrüll, Geruchssinn, Krallen, Körperlos, Lebensgespür 18 m, Odemwaffe, Schnelle Heilung 5, Spinnennetz, SR 10/Magie und Silber, SR 15/Wuchtwaffen und Magie, Stacheln, Trampeln, Vergiften, Wasserstoß, Würgen, Zerreißen und Zu-Fall-bringen.

Sollte die Gestalt der Kreatur körperlos sein, wird die Wirkungsdauer des Zaubers in Runden/Stufe statt Minuten/Stufe berechnet; ferner werden dein Biss- und Klauenangriff (oder Hiebangriff) zu körperlosen Berührungsangriffe. Falls die Kreatur über Immunität oder Resistenz gegen eine Energieart verfügt, erhältst du Resistenz 30 gegen diese Energieart. Sollte sie eine Empfindlichkeit gegen eine Energie besitzen, erhältst du diese Empfindlichkeit. In dieser Gestalt erhältst du einen Bonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf. Sollte die Gestalt eine Empfindlichkeit gegen eine Angriffsart besitzen (z.B. gegen Sonnenlicht), erhältst du diese Empfindlichkeit.

**Sehr kleiner Untoter:** Solltest du die Gestalt eines sehr kleinen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +8 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

**Großer Untoter:** Solltest du die Gestalt eines großen Untoten annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +6 auf deine Stärke, einen Größenbonus von +2 auf deine Konstitution, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +6.

## UNVORBEREITETER GEGNER

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

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

Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Initiative- und Reflexwürfe.

## UNZERBRECHLICHES KONSTRUKT

**Schule** Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 5

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (Adamantpulver im Wert von 100 GM)

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

**Ziel** 1 Konstrukt

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erhöht beim Ziel die SR/Adamant um +5 oder die Härte um +5. Sollte das Ziel weder über SR/Adamant oder Härte verfügen, hat dieser Zauber keine Wirkung.

## URSCHREI

**Schule** Bannzauber [Geistesbeeinflussung, Schall]; **Grad** BAR 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V

**Reichweite** Persönlich

**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

Du stößt einen mächtigen Schrei aus den Tiefen deiner Seele aus, der dich belebt und Lähmungs- und Verzauberungseffekte bannt. Dies funktioniert wie *Verzauberung brechen*, betrifft aber nur dich und befreit dich nur von Lähmungs- und Verzauberungseffekten. Sollte der Zauberstufenwurf zum Brechen des feindlichen Effektes gelingen, stößt du deinen Schrei aus und der Zauber wirkt normal, andernfalls scheitert der Zauber ohne weitere Effekte. Du kannst diesen Zauber sogar dann wirken, wenn du aufgrund eines Verzauberungseffektes gelähmt oder unfähig sein solltest zu sprechen, jedoch nicht im Wirkungsbereich von *Stille* oder falls du aus anderen Gründen als Verzauberung oder Lähmung nicht sprechen kannst (z.B. weil du geknebelt bist) oder dich in einer Umgebung befindest, in der man nicht sprechen kann.

## VERACHTUNG

**Schule** Verzauberung [Gefühl]; **Grad** ANP 3, BAR 4, HXM/MAG 6

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G, M (Speichel)

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

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

Du erfüllst das Herz des Zieles mit bössartiger Verachtung für alle anderen Kreaturen. Die Einstellung des Zieles gegenüber allen Kreaturen (sich selbst ausgenommen) verschlechtert sich um 2 Stufen.

## VERBINDUNG IM KAMPF

**Schule** Erkenntnis [Geistesbeeinflussung]; **Grad** HXM/MAG 6, INQ 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziele:** Du und 1 Verbündeter

**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe

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

Du verschmilzt deine Gedanken mit denen eines Verbündeten. Dies erlaubt euch, perfekt koordiniert zu kämpfen. Ihr würfelt beide im Kampf für Initiative und verwendet das höhere Ergebnis, ehe ihr eure individuellen Modifikatoren hinzurechnet. Dieser Zauber hat drei Effekte:

**Nahkampf:** Solltet ihr beide Nahkampfangriffe gegen dieselbe Kreatur machen, nutzt ihr das höhere eurer beiden Würfelergebnisse für euren Angriffswurf (plus Boni).

**Fernkampf:** Solltet ihr beide Fernkampfangriffe gegen dieselbe Kreatur machen, nutzt ihr das höhere eurer beiden Würfelergebnisse für euren Angriffswurf (plus Boni).

**Zauber:** Solltet ihr beide zaubern und dasselbe Gebiet oder dieselbe Kreatur zum Ziel haben, erhalten die betroffenen Kreaturen einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe gegen eure Zauber. Ihr verliert diese Vorteile, falls ihr euch nicht sehen könnt oder einer von euch beiden bewusstlos oder hilflos ist.

## VERDAMMTE ERDE

**Schule** Nekromantie [Böses, Fluch; Siehe Text]; **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9, KLE 9

**Zeitaufwand** 10 Min.

**Komponenten** V, G, M (Onyxpulver im Wert von 10.000 GM), GF

**Reichweite** Berührung

**Wirkungsbereich** Ausstrahlung mit 1,5 km-Radius um den berührten Punkt herum

**Wirkungsdauer** Permanent

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

Du belegst das Land mit einem furchtbaren Fluch, welcher jene, die dort leben und sterben, plagt wird. Wähle einen der folgenden Effekte:

**Hungersnot:** Alle normalen Pflanzen im Wirkungsbereich wachsen nur noch halb so schnell und produzieren nur noch den halben Ertrag, als unterlägen sie dem *Hemmen*-Effekt von Pflanzen schrumpfen.

**Lebende Tote:** Jede Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer, die im Wirkungsbereich getötet wird, erhebt sich 24 Stunden nach ihrem Tod als unkontrollierter Zombie. Dasselbe geschieht mit Leichen, die in dem Gebiet vergraben werden. Wenn man die Leichen verbrennt oder sie zerteilt, verhindert das ihre Wiederauferstehung als Zombie.

**Seuche:** Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen täglich bei Sonnenuntergang einen Zähigkeitswurf schaffen oder erkranken an einer der folgenden Krankheiten, welche du beim Wirken des Zaubers auswählst: Beulenpest, Fieberwahn, Hirnbrand, Lepra, Rote Qual, Schleimiges Verderben, Schmutzfiel, Schüttelkrämpfe oder trübe Sieche. Es gibt keine Inkubationszeit, die Krankheit bricht sofort aus, für alles Weitere nutze die Frequenz und den SG des RW. Dies ist ein Krankheitseffekt.

## VERGIFTUNG WEITERGEBEN

**Schule** Nekromantie [Gift]; **Grad** ANP 2, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich; siehe Text

**Rettungswurf** Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du kannst diesen Zauber nur wirken, wenn du gegenwärtig vergiftet bist. Du greifst auf das Gift in deinem Leib zurück und duplizierst seine Wirkung im Ziel, welches von demselben Gift betroffen wird wie du. Allerdings muss es Rettungswürfe gegen den SG dieses Zaubers statt gegen den gewöhnlichen SG des Giftes ablegen. Solltest du von mehreren Giften betroffen sein, musst du entscheiden, unter welchem das Ziel leiden soll.

## VERHÖR

**Schule** Nekromantie [Böses, Schmerz]; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1

**Zeitaufwand** 1 Runde

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe

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

Du befragst das Ziel und drohst ihm zugleich mit magischen Schmerzen. Du kannst dem Ziel 1 Frage pro 2 Zauberstufen stellen. Das Ziel kann die Frage entweder beantworten oder erleidet 1W4 Schadenspunkte + deinen WE-Bonus. Das Ziel muss nicht wahrheitsgemäß antworten, die stete Gefahr Schmerzen erleiden zu können, lässt ihn aber einen Malus von -4 bei Würfeln auf Bluffen erleiden, um dich überzeugend anzulügen.

## MÄCHTIGES VERHÖR

**Schule** Nekromantie [Böses, Schmerz]; **Grad** INQ 4

Dieser Zauber funktioniert wie *Verhör*, der Zauber verursacht aber Schaden in Höhe von 1W8 Punkten plus deinen WE-Bonus, wenn das Ziel eine Frage nicht beantwortet.

## VERLANGEN

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 1, HEX 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Runde

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

Dein Ziel wird von Lust und Verlangen nach einer einzelnen Kreatur oder einem Gegenstand erfüllt, die bzw. den du beim Wirken des Zaubers bestimmst. Diese Kreatur oder dieser Gegenstand muss sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden und für das Ziel des Zaubers wahrnehmbar sein. Das Ziel wird von dem Drang beherrscht, auf das Objekt seiner Gelüste zuzustürmen und es während seines nächsten Zuges leidenschaftlich zu küssen oder zu streicheln und keine sonstigen Aktionen zu unternehmen. Sollte das Ziel normalerweise keine lustvollen Gefühle gegenüber der von dir bestimmten Kreatur oder dem Gegenstand besitzen, erhält es einen Bonus von +4 auf seinen Rettungswurf.

## VERNARRTHEIT

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 2, HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Tag/Stufe

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

Du erfüllst dein Ziel mit Gefühlen intensiver Liebe und Zuneigung für ein dem Ziel bekanntes Individuum. Wenn du den Zauber wirkst, bestimmst du eine einzelne Kreatur zum Fokus des Verlangens für das Ziel. Das Ziel tut sodann alles, um sich nicht weiter als 9 m vom Objekt seiner Begierde zu entfernen. Sollte diese Entfernung überschritten werden, ist das Ziel wan-

kend, bis es sich wieder in der Nähe des Fokus seiner Wünsche befindet. Sollte der Aufenthalt innerhalb von 9 m zum Ziel seiner Begierde das Ziel des Zaubers in offenkundige, physische Gefahr bringen, steht ihm ein zweiter Rettungswurf zu, um den Zaubereffekt zu brechen. *Vernarrtheit* ist der Gegenzauber zu *Abscheu*.

## VERURTEILUNG

**Schule** Verwandlung [Fluch; siehe Text]; **Grad** DRU 5, INQ 4, KLE 5, PAL 4

**Zeitaufwand** V, G, GF

**Komponenten** 1 Minute

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

**Ziel** 1 Kreatur deines Glaubens

**Wirkungsdauer** Permanent

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Als Fluch und Bestrafung für Handlungen oder Missetaten, die den Grundsätzen eurer gemeinsamen Religion widersprechen, stößt du das Ziel aus eurem Glauben aus. Dies hat drei Effekte: Erstens wird das Ziel mit einem magischen Symbol gezeichnet, das nur Angehörige deines Glaubens sehen können. Dieses Symbol zeigt auf, dass das Ziel schwer gesündigt hat und dass die Gläubigen ihm nicht helfen sollten. Allerdings sagt es auch aus, dass das Ziel nicht wegen des Symbols verfolgt werden soll (dies würde Angehörige eines rechtschaffenen Glaubens aber nicht davon abhalten, einen bekannten Kriminellen einzukerkern, dessen Verbrechen nach Erhalt des Symbols erfolgten).

Zweitens wird das Ziel nicht länger von hilfreichen Zaubern der Gläubigen betroffen und wird von anderen Zaubern, die Angehörige deines Glaubens wirken, als Feind behandelt. *Leichte Wunden heilen*, das von einem Anhänger deines Glaubens gewirkt wird, hätte so keine Wirkung auf das Ziel. Sollte das Ziel mit einem Kleriker deines Glaubens reisen, der z.B. *Gebet* wirkt, würde das Ziel durch den Zauber *Mali* statt *Boni* erlangen, selbst wenn das Ziel mit dem Kleriker gut befreundet wäre.

Drittens kann ein göttlicher Zauberkundiger, ein Angehöriger einer Prestigeklasse deines Glaubens oder jemand, der aus anderen Gründen über besondere Fähigkeiten verfügt, weil er deinem Glauben angehört und das Symbol trägt, diese Fähigkeiten nicht einsetzen, solange das Symbol an Ort und Stelle verbleibt. Ein Paladin deines Glaubens wäre z.B. nicht in der Lage, *Paladinzauber* zu wirken, bzw. *Handauflegen* oder andere Klassenfertigkeiten zu nutzen. Das Ziel kann einer anderen Religion beitreten, um seine Fähigkeiten wieder nutzen zu können, doch selbst wenn diese ihn annimmt, bleibt das Symbol für die Angehörigen deines Glaubens weiterhin sichtbar.

Dieser mächtige Zauber, bei dem dem Ziel kein Rettungswurf zusteht, wird eingesetzt, um Sünden und Überschreitungen zu bestrafen, welche nicht die Todesstrafe verlangen, oder wenn du es vorziehst, Gnade walten zu lassen, statt schwer zu strafen. Der Zauber hat allerdings einen Nachteil, welcher seine übermäßige Nutzung verhindert: Sollte das Ziel unschuldig sein und sich keine Taten oder Missetaten gegen euren gemeinsamen Glauben zu Schulden haben kommen lassen, ist es vom Zauber nicht betroffen; stattdessen wirkt der Zauber auf dich, selbst wenn du der beschuldigten Dinge unschuldig bist. Dies verhindert inquisitorische Amokläufe moralisch kompromittierter Gläubiger

und bedeutet, dass die meisten Anschuldigungen über Fehlverhalten sorgfältig untersucht werden (meist auch mittels *Magie*), ehe dieses Urteil ergeht.

Das Symbol kann wie jeder andere Flucheffect entfernt werden. Zudem kann ein Angehöriger deines Glaubens *Buße* wirken, um den Fluch zu brechen, so ihm ein Zauberstufenwurf gegen deine Zauberstufe gelingt; *Fluch brechen* erfordert ebenfalls einen Zauberkundigen deiner Religion, um die *Verurteilung* zu beenden.

## VISIONEN DES VERSAGENS

**Schule** Erkenntnis [Fluch, Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** HEX 8, HXM/MAG 8

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** Permanent oder 1 Runde/Stufe (siehe Text)

**Rettungswurf** Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du quälst den Körper und Geist des Ziels mit dem Schmerz und dem Leid jedes bitteren Versagens, das es jemals erfahren wird. Dies macht es dauerhaft erschüttert und kränkelnd. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert die Dauer auf 1 Runde pro Stufe. Sollte das Ziel ein Zauberkundiger sein, erhält es bei Mislingen des Rettungswurfs zudem eine zufällig bestimmte niedere Zauberpilger (siehe Seite 95).

## WAHNVORSTELLUNGEN

**Schule** Illusion (Phantom); **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Nah (6 m)

**Ziel** 1 humanoide Kreatur

**Wirkungsdauer** 5 Min./Stufe (Maximum 1 Stunde)

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

Dieser Zauber verursacht im Verstand deines Zieles Wahnvorstellungen. Oberflächen scheinen zu verschwimmen und sich in Bewegung zu befinden und eingebildete Bewegungen lenken ständig seinen Blick ab. Das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf Willenswürfe, Zauberstufenwürfe, sowie auf Intelligenz- und weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe.

## WELLEN DER EKSTASE

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 6, HEX 7, HXM/MAG 7, KLE 7

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** 9 m

**Wirkungsbereich** Kegelförmige Explosion

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe; siehe Text

**Rettungswurf** Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du strahlst Wellen intensiven Wohlbefindens ab, die alle Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs schwächen. Betroffene Kreaturen sind für 1 Runde betäubt und für den Rest der Wirkungsdauer wankend. Eine Kreatur, der ein Rettungswurf gelingt, ist für die erste Runde wankend und kann danach normal handeln.

#### WESPENMANTEL

**Schule** Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** DRU 4, HEX 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (A)  
 Du zauberst einen Wespenschwarm (PF MHB, S. 275) herbei, der dein Feld ausfüllt (max. 1,50 m x 1,50 m), dich aber nicht angreift. Die dichte Ungezieferwolke verleiht dir teilweise Tarnung gegen Fernkampfangriffe. Jede Kreatur, die dich erfolgreich im Nahkampf angreift, erleidet 2W6 Punkte Schwarmsschaden und wird durch den Wespenschwarm vergiftet, unterliegt aber nicht der Schwarmfähigkeit Ablenkung. Mit einer Freien Aktion während deines Zuges kannst du den Schwarm so eng um dich zusammenziehen, dass du Bewegungsrate: Fliegen 6 m (schlechte Manövrierfähigkeit) erhältst. Wenn du den Schwarm einsetzt, um zu fliegen, verleiht er dir weder Tarnung, noch verletzt er Kreaturen, die dich treffen. Du kannst während deines Zuges mit einer Freien Aktion den Schwarm wieder seine schützende Funktion annehmen lassen.

#### WIDERHALLENDES WORT

**Schule** Verwandlung [Schall]; **Grad** BAR 5, HXM/MAG 7  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V  
**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** 3 Runden  
**rettungswurf** Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja  
 Du äusserst ein furchtbares Wort der Macht, mit dem du schlussendlich tödliche Vibrationen im Leib des ausgewählten Zielles erzeugst. Das Ziel muss in jeder Runde, wenn du am Zug bist, einen Rettungswurf ablegen. Mit jedem misslungenen Rettungswurf wird der Effekt stärker:  
 In der ersten Runde erleidet das Ziel 5W6 Punkte Schallschaden und ist für 1 Runde wankend. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und verhindert den Zustand wankend.  
 In der zweiten Runde erleidet das Ziel 5W6 Schadenspunkte und ist für 1 Runde betäubt. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und verhindert die Betäubung.  
 In der dritten Runde erleidet das Ziel 10W6 Schadenspunkte und ist für 1W4+1 Runden betäubt. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden und verhindert die Betäubung.  
 Das *Widerhallende Wort* hat nach der dritten Runde keine Wirkung mehr, selbst wenn die Wirkungsdauer erhöht wird.

#### WILDHEIT DES DACHSES

**Schule** Verwandlung; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 2, KLE 3, WAL 2  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziele:** 1 Waffe/3 Stufen  
**Wirkungsdauer** Konzentration  
**rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Schärfen*, wirkt aber auf mehrere Waffen und erfordert deine Konzentration. Du wählst die betroffenen Waffen aus (1 Waffe pro Kreatur). Sollte eine Waffe die Reichweite des Zaubers verlassen, endet der Zauber für diese Waffe.

#### WINDSCHILD

**Schule** Verwandlung [Luft]; **Grad** DRU5, HXM/MAG 5, KLE 5, WAL 3  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G

**Ziele:** 1 oder mehr mittelgroße Kreaturen/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)  
**rettungswurf** Keiner (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja  
 Du erschaffst einen beweglichen Zylinder aus Winden, welcher alle Ziele des Zaubers umgibt und wie *Windwall* beschützt, sie aber in keiner Weise behindert. Pfeile und Armbrustbolzen, die auf die Ziele abgefeuert werden, werden z.B. nach oben abgelenkt und verfehlen, während die Pfeile oder Bolzen, welche die Ziele selbst abfeuern, den Wall passieren können, als wäre dieser nicht vorhanden.

Eine große Kreatur zählt als 4 mittelgroße Kreaturen hinsichtlich der Frage, wie viele Ziele von diesem Zauber betroffen werden können. Eine riesige Kreatur zählt als 8, eine gigantische Kreatur als 16 und eine kolossale als 32 mittelgroße Kreaturen. Dieser Zauber hat keine Wirkung in einem Bereich, der von einem Wind- oder Wetterzauber höheren Grades betroffen ist.

#### WISSEN ÜBER DEN FEIND

**Schule** Erkenntnis; **Grad** INQ 1, KLE 1, PAL 1, WAL 1  
**Zeitaufwand** 1 Minute  
**Komponenten** V, G, GF  
**Reichweite** Persönlich  
**Ziel** Du

**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein  
 Du trittst mit dem Göttlichen in Verbindung und rufst dir eine Kreaturenart ins Gedächtnis, die dir während des letzten Tages begegnet ist. Du kannst einen Wissenswurf hinsichtlich dieser Kreaturenart mit einem Verständnisbonus von +10 machen.

#### WORT DER ENTSCLOSSENHEIT

**Schule** Bannzauber; **Grad** PAL 1  
**Zeitaufwand** 1 Augenblickliche Aktion  
**Komponenten** V, GF  
**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel** 1 Verbündeter

**Wirkungsdauer** Augenblicklich  
**rettungswurf** Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)  
 Du fokussierst deine Aura auf einen Verbündeten und ermöglichst ihm, einen gescheiterten Rettungswurf gegen einen Furcht- oder Bezauberungseffekt mit einem Bonus von +4 zu wiederholen. Solltest du nicht über die Klassenfähigkeit Aura der Tapferkeit verfügen, hat dieser Zauber bei Furchteffekten auf das Ziel keine Wirkung. Solltest du nicht über die Klassenfähigkeit Aura der Entschlossenheit verfügen, hat der Zauber bei Bezauberungseffekten auf das Ziel keine Wirkung.

#### WÜRDE DES STREITERS VERLEIHEN

**Schule** Verwandlung [Gut, Ordnung]; **Grad** KLE 7, PAL 4  
**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion  
**Komponenten** V, G, GF  
**Reichweite** Berührung  
**Ziel** Berührte rechtschaffen gute Kreatur  
**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe (siehe Text)

## **Rettungswurf Ja (harmlos); Zauberresistenz Ja (harmlos)**

Du fokussierst die Macht der Ordnung und des Guten in dein Ziel und verleihst ihm vorübergehend Kräfte ähnlich denen eines Paladins. Das Ziel erhält die zauberähnliche Fähigkeit, beliebig oft *Böses entdecken* einzusetzen, Immunität gegen Krankheit (alle Krankheiten, unter denen es gegenwärtig leidet, werden unterdrückt) und Immunität gegen Furcht (alle auf das Ziel wirkenden Furchteffekte werden beendet); es kann einmal Hand auflegen (nur selbst) wie ein Paladin mit deiner halben Zauberstufe und einmal Böses niederstrecken wie ein Paladin mit deiner halben Zauberstufe. Es addiert seinen CH-Modifikator auf alle Rettungswürfe und kann zauberauslösende, zauberwirkende und andere magische Gegenstände benutzen, welche die Fähigkeit voraussetzen, Paladinzauber zu wirken. Jede Fähigkeit, die bis zum Ende der Wirkungsdauer nicht genutzt wird, ist dann verloren. Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn er auf einen Paladin gewirkt wird.

## **WÜRGENDE HAARE**

**Schule** Verwandlung; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dein Haar erwacht zum Leben und greift um sich, um einen Gegner in einen Ringkampf zu verwickeln und zu würgen. Mache einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen das Ziel mit deiner Zauberstufe als Grundangriffsbonus + deinem IN-Bonus (sofern du eine Hexe oder ein Magier bist) oder deinem CH-Bonus (im Falle eines Hexenmeisters). Dieser Ringkampfwurf provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte dein Haar einen Gegner in einen Ringkampf verstricken, erleidet er 1W6 Schadenspunkte oder den Schaden deines waffenlosen Angriffes, sollte dieser höher sein, und gilt als ringend. Dein Haar erhält einen Bonus von +5 auf Ringkampfwürfe gegen bereits von ihm verstrickte Gegner, kann Gegner aber nicht bewegen oder in den Haltegriff nehmen. In jeder Runde, in der deinem Haar ein Ringkampfwurf gelingt, verursacht es zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Die KMV deines Haares hinsichtlich Kampfmanöverwürfen, um dem Ringkampf zu entkommen, entspricht seinem KMB +10.

Sobald du ein Ziel ausgewählt hast, greift dein Haar dieses Ziel unabhängig von deinen eigenen Handlungen an. Du kannst mit Hilfe einer Bewegungsaktion ein neues Ziel bestimmen; dein Haar lässt dann das aktuelle Ziel los und greift das neue Ziel in dieser Runde an.

Dein Haar kann nicht als eigenständige Kreatur anvisiert werden - man kann es aber bannen.

## **ZAHLLOSE AUGEN**

**Schule** Verwandlung; **Grad** ALC 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Stunde/Stufe

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

Dem Ziel wachsen zusätzliche Augen am ganzen Körper, den Hinterkopf eingeschlossen. Es erhält Rundumsicht (*PF MHB II*, S. 300) und kann nicht in die Zange genommen werden.

## **ZAUBEREFFEKT RAUBEN**

**Schule** Bannzauber; **Grad** KAM 4

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie ein gezieltes *Magie bannen*, wirkt aber nur auf Kreaturen und erfordert einen Berührungsangriff im Nahkampf. Sollte dieser Angriff erfolgreich sein und der Zauber erfolgreich einen auf dem Ziel liegenden Zauber bannen, wird dieser Zauber stattdessen auf dich transferiert, als wärest du sein ursprüngliches Ziel. Du erhältst keinen neuen Rettungswurf oder Zauberresistenzwurf gegen diesen Zauber und musst seine Auswirkungen akzeptieren, selbst wenn diese nicht positiv sein sollten. Dies wirkt sich nicht auf die Wirkungsdauer des Zaubers aus - sollte diese z.B. nur noch 4 Runden anhalten, wirkt der Zauber auch nur noch 4 Runden auf dich. Sollte die Wirkungsdauer des Zaubers oder Effektes dauerhaft sein, hält sie nach dem Transfer noch 1 Stunde pro Zauberstufe des ursprünglichen Zauberkundigen an und endet dann. Der geraubte Zauber kehrt nicht zum ursprünglichen Ziel zurück.

## **ZAUBERFIEBER**

**Schule** Nekromantie [Böses, Fluch, Krankheit]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

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

**Ziel** 1 Kreatur

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

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

Das Ziel wird mit der Zauberplage: Magische Übelkeit infiziert (siehe Seite 96).

**ZERSETZENDER HAUCH**

**Schule** Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad** HXM/MAG 1, KAM 1, PKM 1

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Berührung

**Ziel** Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand

**Wirkungsdauer** Augenblicklich

**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dein erfolgreicher Berührungsangriff im Nahkampf verursacht 1W4 Punkte Säureschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W4).

**ZEUGE**

**Schule** Erkenntnis (Ausspähung); **Grad** BAR 3, HEX 3, INQ 3

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Lang (120 m + 12 m/Stufe)

**Ziel** 1 lebende Kreatur

**Wirkungsdauer** 1 Min./Stufe (A)

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

Du verbindest deine Sinne mit dem Ziel, so dass du durch seine Auge und Ohren sehen und hören kannst. Mit Hilfe einer Bewegungsaktion kannst du deine Sinne auf das Ziel oder dich zu-

rück übertragen. Wenn du die Sinne des Zieles benutzt, bist du blind und taub. Während du die Sinne des Zieles nutzt, kannst du seine normalen und besonderen Sinne nutzen (z.B. Dunkel-sicht), aber nicht deine eigenen.

**ZWANGHAFTER NEID**

**Schule** Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung];

**Grad** BAR 4, HXM/MAG 6

**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion

**Komponenten** V, G

**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

**Ziele:** 1 Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.

**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja  
Du erfüllst Kreaturen mit Gefühlen kochendem Neids. Betroffene Ziele wenden sich gegen die nächste Kreatur (egal ob Freund oder Feind) und versuchen, ihr eine wertvolle Waffe mittels Entwaffnen abzunehmen, etwas zu stehlen, was sie hält, oder sie in einen Ringkampf zu verstricken, um ihr etwas wegzunehmen, was sie wertschätzt (deine Wahl). Betroffenen Kreaturen steht zu Beginn jeder Runde ein neuer Willenswurf im Zuge einer Freien Aktion zu, um diesen Effekt zu beenden.

## ALPHABETISIERTE WORTE DER MACHT

Wort (Kategorie/Gruppe)	Seite		Seite
Abstoßen (Schwerkraft)	181	Entschwinden (Verbergen)	184
Angst (Furcht)	173	Entziffern (Sprache)	182
Anheben (Schwerkraft)	182	Erfrischende Berührung (Heilung)	174
Ätzende Wolke (Säure)	180	Erdstoß (Zerstörung)	187
Auffinden (Erkenntnis)	170	Erschlagen (Tod)	184
Aufheben (Bann)	168	Explosion (Zielwort)	167
Ausgewählt (Zielwort)	166	Fernsprechen (Sprache)	182
Barriere (Zielwort)	167	Festigen (Körper)	177
Befehl der Natur (Tier)	183	Feuerblitz (Feuer)	171
Beschleunigung (Zeit)	186	Feuermauer (Mauer)	179
Bestiengestalt (Gestaltwandel)	173	Feuersbrunst (Feuer)	172
Betäubung (Macht)	179	Feuerstoß (Feuer)	172
Blindheit (Macht)	179	Feuerstrahl (Feuer)	172
Blitzschlag (Elektrizität)	170	Feuersturm (Feuer)	172
Blutige Wunden (Verwundung)	185	Fliegen (Flug)	172
Dauerhafte Lähmung (Fesselung)	171	Folter (Schmerz)	181
Diener I (Herbeizauberung)	175	Freundschaft (Befehl)	169
Diener II (Herbeizauberung)	175	Frostfinger (Kälte)	177
Diener III (Herbeizauberung)	175	Funkenschlag (Elektrizität)	170
Diener IV (Herbeizauberung)	176	Gedanken spüren (Aufspüren)	168
Diener V (Herbeizauberung)	176	Geistig (Metawort)	188
Diener VI (Herbeizauberung)	176	Gesinnung spüren (Aufspüren)	168
Diener VII (Herbeizauberung)	176	Gesinnungsangriff (Gesinnung)	173
Diener VIII (Herbeizauberung)	176	Gesinnungsaura (Gesinnung)	173
Diener IX (Herbeizauberung)	176	Gesinnungsschild (Gesinnung)	173
Dimensionshüpfer (Teleportation)	182	Gestalt verbessern (Körper)	178
Dimensionssprung (Teleportation)	182	Gewaltige Wunde (Verwundung)	185
Dimensionstor (Teleportation)	183	Gleiten (Flug)	172
Dimensionswechsel (Teleportation)	183	Glitzern (Illusion)	177
Dissonanz (Schall)	181	Grabesbann (Tod)	184
Donnerschlag (Elektrizität)	170	Grauen (Furcht)	173
Dramatische Heilung (Heilung)	174	Hülle der Unsichtbarkeit (Verbergen)	185
Düsternis (Licht)	178	Humanoiden lähmen (Fesselung)	171
Durchschlagend (Metawort)	188	Kälteeinbruch (Kälte)	177
Durchschnittliche Heilung (Heilung)	174	Katastrophe (Zerstörung)	187
Durchschnittliche Wunde (Verwundung)	185	Kegel (Zielwort)	167
Echo (Illusion)	176	Klingenmauer (Mauer)	179
Einfach (Metawort)	188	Körperlich (Metawort)	188
Einfacher Befehl (Befehl)	169	Krampf (Schmerz)	181
Eismauer (Mauer)	179	Kreatur lähmen (Fesselung)	171
Eisstoß (Kälte)	177	Kugelblitz (Elektrizität)	170
Energieblock (Rüstung)	180	Langfristig (Metawort)	188
Energiebolzen (Energie)	170	Lauf (Zeit)	186
Energieimmunität (Körper)	177	Lebenshauch (Leben)	178
Energieresistenz (Körper)	177	Lebensraub (Tod)	184
Energierüstung (Rüstung)	180	Leuchtfeuer (Erkenntnis)	170
Energieschild (Rüstung)	180	Linie (Zielwort)	167
Energieschutz (Rüstung)	180	Lockruf der Wildnis (Tier)	184
Energiestoß (Energie)	170	Lösen (Schwerkraft)	182
Entfernt (Metawort)	188	Mächtige Heilung (Heilung)	174
		Mächtige Wunde (Verwundung)	185
		Magie spüren (Aufspüren)	168
		Magie widerstehen (Bann)	168
		Monstergestalt (Gestaltwandel)	174



Nebelbank (Wetter)	185
Perfekte Gestalt (Körper)	178
Persönlich (Zielwort)	166
Qual (Schmerz)	181
Reinigen (Leben)	178
Ruhe der Natur (Tier)	184
Ruhig (Metawort)	188
Säurebolzen (Säure)	181
Säurewelle (Säure)	181
Schaden (Zerstörung)	187
Schallschlag (Schall)	181
Schlossschutz (Fesselung)	171
Schneesturm (Wetter)	186
Schrecken (Furcht)	173
Schwache Heilung (Heilung)	174
Schwache Wunde (Verwundung)	185
Schweben (Flug)	172
Sonnenschein (Licht)	179
Sorgfältig (Metawort)	188
Spurt (Zeit)	186
Steinmauer (Mauer)	180
Stören (Bann)	168
Strahlen (Licht)	179
Stromschlag (Elektrizität)	170
Sturmeister (Wetter)	186
Töten (Macht)	179
Übersetzen (Sprache)	182
Umfangreicher Befehl (Befehl)	169
Unterdrücken (Bann)	169
Untod (Tod)	184
Unwiderstehlich (Metawort)	188
Veränderte Gestalt (Gestaltwandel)	174
Verbessern (Metawort)	188
Verblassen (Verbergen)	185
Verlangsamung (Zeit)	186
Verätzung (Säure)	181
Verborgenes spüren (Aufspüren)	168
Vorhersage (Zeit)	187
Vorsprung (Zeit)	187
Wahres Feuer (Feuer)	172
Weitblick (Erkenntnis)	171
Wiederbeleben (Leben)	178
Willen brechen (Befehl)	169
Windmauer (Mauer)	180
Windstoß (Wetter)	186
Zeitkontrolle (Zeit)	187
Zerstörerische Schwingung (Schall)	181
Zorn des Winters (Kälte)	177

## ZAUBER MIT NEUEN KATEGORIEN

Die folgenden Zauber aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* (mit zwei Sternchen markiert) besitzen die neuen Kategorien aus Kapitel 2:

**Fluch:** Blind- oder Taubheit verursachen, Brandzeichen\*\*, Bürde des Mystikers\*\*, Ewige Ruhe\*\*, Fluch, Geas/Auftrag, Handwerkers Fluch\*\*, Mächtiges Brandzeichen\*\*, Mal der Gerechtigkeit, Schlechtes Omen\*\*, Schwächerer Geas, Unlöscher Durst\*\*, Unstillbarer Hunger\*\*, Verbannt aus der Natur\*\*.

**Gefühl:** Aura der mächtigen Tapferkeit\*\*, Antipathie, Böser Blick, Ehrfurchtgebietende Waffe\*\*, Erschrecken, Erzwungene Reue\*\*, Feste Hoffnung, Fröhliche Gelassenheit\*\*, Furcht, Furcht auslösen, Gefühle besänftigen, Geteilter Zorn\*\*, Jagdgeheul\*\*, Massen-Tadel\*\*, Mondsucht\*\*, Rachsüchtiges Phantom\*\*, Sammelpunkt\*\*, Segen von Mut und Lebenskraft\*\*, Symbol der Furcht, Sympathie, Tadel\*\*, Tiefe Verzweiflung, Tiere beruhigen, Tödliches Phantom, Unheil, Unheimliches Schicksal, Verfluchen, Wut, Zorn\*\*.

**Gift:** *Ghulhand* (nur Gestank), Gift beschleunigen\*\*, Giftbolzen\*\*, Nahrung und Wasser verderben\*\*, Stinkende Wolke, Todeswolke, Trank in Gift verwandeln\*\*, Vergiften

**Krankheit:** Ansteckung, Krätze\*\*.

**Schatten:** Mächtige Schattenbeschwörung, Mächtige Schattenhervorrufung, Projiziertes Ebenbild, Schatten, Schattenbeschwörung, Schattenhervorrufung, Schattenreise.

**Schmerz:** Böser Blick, Brennende Schmerzen\*\*, Massen-Brennende Schmerzen\*\*, Symbol des Schmerzes, Ungeziefer zurücktreiben, Vergeltung\*\*.

## AKTUALISIERTE LISTE VERBESSERTER VERTRAUER

Die folgende Tabelle aktualisiert die Aufzählung der verbesserten Vertrauten unter dem gleichnamigen Talent:

Vertrauter	Zauberstufe	
	Gesinnung	Arkane
Blutmücke	N	5
Cacodaimon, Daimon <sup>3</sup>	NB	7
Cassisis, Engel <sup>3</sup>	NG	7
Celestischer Falke <sup>1</sup>	NG	3
Cythnigot, Qlippoth <sup>3</sup>	CB	7
Elementar, Kleiner (jede Art)	N	5
Entropischer Affe <sup>1</sup>	CN	3
Felival, Agathion <sup>3</sup>	NG	7
Heinzelmännchen <sup>3</sup>	N	7
Homunkulus <sup>2</sup>	(jeder)	7
Imp	RB	7
Infernalische Viper <sup>1</sup>	NB	3
Limbuswurm, Proteaner <sup>3</sup>	CN	7
Lyrakien, Azata <sup>3</sup>	CG	7
Mephit (jede Art)	N	7
Nuglub, Gremlin <sup>3</sup>	CB	7
Paracletus, Aion <sup>3</sup>	N	7
Pseudodrache	NG	7
Quasit	CB	7
Resolute Eule <sup>1</sup>	RN	3
Schreckensratte	N	3
Schlichter, Unvermeidbarer <sup>3</sup>	RN	7

<sup>1</sup> Oder anderes Celestisches, Entropisches<sup>3</sup>, Infernalisches oder Resolutes<sup>3</sup> Tier von der Liste der Standardvertrauten.

<sup>2</sup> Der Meister muss zunächst den Homunkulus erschaffen.

<sup>3</sup> siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*.





## INDEX

Alchemist	15–20	Hexerei (Hexe)	36
Entdeckungen	15	Hohe Hexerei (Hexe)	37
Formelliste	196	Hünenstein-Weiser (Druide)	33
Alternative Klassenmerkmale	14	Infiltrator (Inquisitor)	53
Anfangsvermögen	8	Inquisitor	49–54
Antipaladin - Zauberliste	196	Inquisitionen	49
Arkana (Kampfmagus)	10	Zauberliste	201
Arkane Entdeckungen (Magier)	63	Internist (Alchemist)	18
Arkaner Vorrat (Kampfmagus)	9	Jagdfallen (Waldläufer)	88
Barde	21–27	Kämpferausbildung (Kampfmagus)	13
Meisterstücke	21	Kampfmagus	9–13, 55–57
Zauberliste	197	Zauberliste	13, 202
Bauen neuer Konstrukte	111	Kampfschule (Kampfmagus)	10
Berühmtheit (Barde)	25	Kategorien der Externare	103
Besessener (Mystiker)	75	Ketzer (Inquisitor)	53
Blutlinie (Hexenmeister)	41	Klagesänger (Barde)	26
Bonustalent (Kampfmagus)	12	Klassen	6–89
Bonusarten und Effekte	134	Kleriker	58–62
Brutmeister (Paktmagier)	81	Fokussierungsvarianten	58
Chirurg (Alchemist)	18	Zauberliste	202
Demagoge (Barde)	25	Klosterbruder (Kleriker)	62
Drachenschamane (Druide)	32	Klonmeister (Alchemist)	19
Druide	28–35	Konstrukte	111
Tier- und Geländedomänen	28	Bauen	111
Ungeziefergefährten	31	Modifizieren	113
Zauberlisten	197	Reparieren	113
Eide (Paladin)	84	Kräuterhexe (Hexe)	39
Eidgebundener (Paladin)	84	Mächtige Hexerei (Hexe)	37
Eidolon-Grundform (Eidolon)	77	Mächtige Kampfschule (Kampfmagus)	13
Eidolonist (Paktmagier)	82	Mächtiger Zugang zu Zaubern (Kampfmagus)	13
Elementarmagieschule des Holzes (Magier)	65	Magier	63–66
Elementarmagieschule des Metalls (Magier)	65	Arkane Entdeckungen	63
Entdeckung (Alchemist)	15	Schulen	65
Entdeckung (Magier)	63	Zauberlisten	198
Erleuchteter Philosoph (Mystiker)	75	Magieschule (Magier)	65
Evolution (Eidolon)	80	Meister der Schriftrolle (Magier)	55
Evolutionsmeister (Paktmagier)	83	Meisterbeschwörer (Paktmagier)	83
Existierende Charaktere anpassen	14	Meisterstück (Barde)	21
Externare	101	Mentalist (Alchemist)	19
Kategorien	103	Modelle (Eidolon)	77
Herbeirufen	101	Modifizieren (Konstrukte)	113
Wahre Namen	101	Mondkind (Druide)	33
Exorzist (Inquisitor)	52	Mönch	67–69
Fallensteller (Waldläufer)	89	Mönchsschwüre	67
Fluchweber (Kampfmagus)	55	Zauberliste	68
Fokussierungsvarianten (Kleriker)	58	Mysterium (Mystiker)	70
Gegenschlag (Kampfmagus)	13	Mystiker	70–76
Geisha (Barde)	26	Mysterien	70
Gekreuzte Blutlinie (Hexenmeister)	44	Zauberliste	202
Geländedomänen (Druide)	28	Mystiker der Ebenen (Mystiker)	75
Grabhexe (Hexe)	38	Paktmagier	77–83
Haischamane (Druide)	32	Eidolon-Grundformen	77
Herbeirufen (Externare)	101	Eidolonmodelle	77
Herr der Untoten (Kleriker)	61	Evolutionen	80
Hexe	36–40	Zauberliste	204
Hexerei	36	Paladin	84–87
Mächtige Hexerei	37	Eide	84
Hohe Hexerei	37	Zauberliste	204
Themen für Schutzherren	38	Prediger (Inquisitor)	53
Zauberliste	200	Präparator (Alchemist)	19
Hexenmeister	41–48	Psychonaut (Alchemist)	19
Blutlinien	41	Quinggong-Mönch (Mönch)	68
Zauberliste	198	Reanimator (Alchemist)	20



Referenzzauber	138	Wahrer Kampfmagus (Kampfmagus)	13
Reparieren (Konstrukte)	113	Waldläufer	88–89
Rudelführer (Druide)	33	Jagdfallen	84
Saurierschamane (Druide)	34	Zauberliste	204
Schadensgrenzen (Zauber)	129	Weissager (Mystiker)	76
Schallbrecher (Barde)	27	Wiedergeborener (Druide)	35
Schutzherr (Hexe)	38	Wilde Blutlinie (Hexenmeister)	45
Schwarzklingschärfer (Kampfmagus)	55	Wissensvorrat (Kampfmagus)	12
Schwüre (Mönch)	67	Worte der Macht	160–193
Seehexe (Hexe)	40	alphabetisch	250
Separatist (Kleriker)	62	Effektworte	167
Singender Heiler (Barde)	27	Metaworte	188
Stabmagus (Kampfmagus)	57	Wortlisten der Klassen	188
Sterndeuter (Mystiker)	76	Zielworte	166
Sturmdruide (Druide)	35	Wortlisten	188
Sündenzehrer (Inquisitor)	54	Zauber	194–249
Talente	140–159	Kategorien	137
Theologe (Kleriker)	62	Referenzzauber	138
Tierdomänen (Druide)	28	Werkstatt	128
Tierflüsterer (Barde)	27	Zauberbücher	121
Tierverbündete (Hexe)	40	Zauberduelle	99
Ungeziefergefährten (Druide)	31	Zauber kategorien	137, 251
Verbesserte Kampfzauberei (Kampfmagus)	12	Zauberrückruf (Kampfmagus)	12
Verbesserte Vertraute	251	Zauberklänge (Kampfmagus)	57
Verbesserter Zauberrückruf (Kampfmagus)	13	Zauberplagen	94
Vertrauter	117	Zauberschlag (Kampfmagus)	10
Vivisektionist (Alchemist)	20	Zauberwerkstatt	128
Wahre Namen (Externare)	101	Zweifach-Verfluchter (Mystiker)	76

#### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2014, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwab.

The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skryn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Movic Deva from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrosodaemon from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Frogemoth from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Ice Golem from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Mihstu from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Sandman from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Wood Golem from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene and Patrick Lawinger.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2014, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



# PATHFINDER<sup>®</sup> ROLLENSPIEL<sup>™</sup>

Deine Welt!  
Beherrsche sie!

Erweiterte Spielleiter-Techniken, Weltbau-Tipps

Jede Menge NSC & Inspirationsmaterial

DAS PATHFINDER SPIELLEITERHANDBUCH!

 **ULISSES  
SPIELE**

 **paizo**

**PATHFINDER<sup>®</sup>  
ROLLENSPIEL<sup>™</sup>**

**3.5 • OGL  
COMPATIBLE**

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

[www.pathfinder-rpg.de](http://www.pathfinder-rpg.de)

# ABSOLUTE MACHT!

**F**ühre deinen Charakter an die Spitze magischer Macht mit den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* zum *Pathfinder Rollenspiel*. In diesem Band warten arkane und göttliche Geheimnisse auf dich, um in den Händen aller zauberkundigen Klassen zum Leben zu erwachen. Neben der neuen Basisklasse des Kampfmagus, welche arkane Magie und die Kunst des Kampfes verbindet, findest du ein neues Zaubersystem, Regeln für Zauberduelle und andere magische Spezialisierungen, sowie Seiten voller neuer Zauber, Talente und mehr. Denn warum sollte man sich bei Magie mit weniger als der absoluten Macht zufrieden geben?

*Pathfinder Ausbauregeln: Magie* ist ein Begleitband für das Pathfinder Rollenspielsystem, den jeder haben sollte. Dieses phantasievolle Rollenspiel basiert auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase, bei der über 50.000 Spieler an der Erschaffung eines modernen Rollenspiels mitgewirkt haben, um den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* enthalten:

- ▶ Den Kampfmagus, eine neue Basisklasse, die tödliche arkane Magie mit den Fähigkeiten und Waffen eines ausgebildeten Kriegers verbindet.
- ▶ Worte der Macht, ein innovatives und flexibles neues Zaubersystem.
- ▶ Neue Optionen für Zauberkundige, wie alchemistische Entdeckungen, alternative Einsatzmöglichkeiten für fokussierte Energie, Druidentiergefahrten, Hexenmeisterblutlinien, Eidolonkräfte, Hexereien und Mysterien.
- ▶ Zusätzliche Talente und magische Fähigkeiten für kriegerische Charaktere, darunter Ki-Tricks für Mönche, Archetypen für Inquisitoren und Jagdfallen für Waldläufer.
- ▶ Neue magische Zustände namens Zauberpilgen, sowie Systeme zum Erschaffen von Konstrukten, dem Binden Externarer und Zauberduelle.
- ▶ Mehr als 100 neue Zauber und ausführliche Richtlinien zum Entwickeln eigener Zauber.
- ▶ UND VIEL, VIEL MEHR!



Zweite, überarbeitete Auflage

ULISSES  
SPIELE



PATHFINDER  
ROLLENSPIEL

3.5 • OGL  
COMPATIBLE

ISBN 978-3-86889-608-4  
Artikelnummer: US50007PDF

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

[www.pathfinder-rpg.de](http://www.pathfinder-rpg.de)