

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



AUSBAUREGELN V: LEGENDEN



PATHFINDER[®] **ROLLENSPIEL**[™]

AUSBAUREGELN V: LEGENDEN



PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL[™]

AUSBAUREGELN V: LEGENDEN

IMPRESSUM

Lead Designer • Jason Bulmahn

Design Team • Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

Authors • Dennis Baker, Jesse Benner, Ben Bruck, Jim Groves, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, Jonathan Keith, Jason Nelson, Tom Phillips, Ryan Macklin, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Tork Shaw, Russ Taylor und Ray Vallesse

Cover Artist • Wayne Reynolds

Interior Artists • Rayph Beisner, Eric Belisle, Eric Braddock, Dmitry Burmak, Anna Christenson, Jorge Fares, Taylor Fischer, Grafit Studios, Tim Kings-Lynne, Diana Martinez, Brynn Metheny, Roberto Pitturru, Klaus Scherwinski und Luisa Preissler, Jason Rainville, Denman Rooke, Chris Seaman, Bryan Sola, Matteo Spirito, Sandara Tang, Tyler Walpole und Ben Wootten

Cartographer • Robert Lazzaretti

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Senior Editor • James L. Sutter

Development Team • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland und Patrick Renie

Editorial Team • Judy Bauer, Christopher Carey und Ryan Macklin

Editorial Interns • Jay Loomis und Cassidy Werner

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Art Director • Andrew Vallas

Graphic Designer • Sonja Morris

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Erik Keith, Justin Riddler und Sara Marie Teter

Warehouse Team • Will Chase, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood

Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Danksagung an • Ryan Dancey, Clark Peterson und die stolzen Teilnehmer des Open Gaming Movement.

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Mythic Adventures

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat • Peter Basedau, Fabian Fehrs, Tom Ganz, Günther Hamprecht, Alexander Lenz, Thorsten Naujoks,

Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ralph Schäfer, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout • Thomas Michalski

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.

Das Pathfinder-Rollenspiel wäre nicht möglich ohne die Leidenschaft und Treue der vielen Tausend Spieler, welche bei Spieltests und Entwicklung geholfen haben. Vielen Dank für eure Zeit und Mühe. Auf Seite 253 werden die Beteiligten des Workshops aufgeführt, der die Entwicklung dieses Bandes begleitet hat.

Dieses Produkt nutzt das *Pathfinder-Grundregelwerk*.

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 Publishing 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 Mythic Adventures is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, GameMastery, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2013 Paizo Inc.
© 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50015PDF
ISBN 978-3-86889-795-1



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

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	4	KAPITEL 5:	
Glossar	7	LEGENDÄRE MAGISCHE GEGENSTÄNDE	140
KAPITEL 1: LEGENDÄRE HELDEN	8	Magische Gegenstände	142
Einen legendären Charakter erschaffen	10	Besondere Rüstungs- und Schildeigenschaften	142
Zu einer Legende werden	10	Besondere Rüstungen und Schilde	142
Die Wahl eines Pfades	11	Besondere Waffeneigenschaften	143
Legendäre Pfade	11	Besondere Waffen	143
Grundlegende legendäre Fähigkeiten	12	Andere magische Gegenstände	146
Legendestufen aufsteigen	13	Artefakte	157
Erzmagier	14	Gewöhnliche Artefakte	157
Hierophant	20	Mächtige Artefakte	163
Marschall	26	Legendäre Gegenstände	169
Streiter	32	Legendäre Artefakte	169
Trickser	38	Legendäre Grundeigenschaften	169
Wächter	44	Eigenschaften legendärer Gegenstände	171
Fähigkeiten des Allgemeinen Pfades	50	KAPITEL 6: LEGENDÄRE MONSTER	174
KAPITEL 2: LEGENDÄRE TALENTE	52	Herkunft legendärer Monster	176
Talentarten	54	Legendengrad	176
Talentbeschreibungen	54	Die Spielwerte eines legendären Monsters	
KAPITEL 3: LEGENDÄRE ZAUBER	78	lesen	177
Zauberlisten	81	Legendäre Monster	178
Beschreibungen legendärer Zauber	84	Legendäre Monster verbessern	224
Neue Zauber	113	Legendäre Schablonen	224
KAPITEL 4:		Legendäre Kreaturen erschaffen	224
EIN SPIEL MIT LEGENDEN LEITEN	116	Die Unterart „Legende“	226
Aufbau von legendären Geschichten	119	Neue allgemeine Monsterregeln	226
Ursprünge von Legendenkraft	123	Monsterspielwerte einordnen	228
Begegnungen ausarbeiten	128	KAPITEL 7:	
Legendäre Charaktere belohnen	129	FEUER ÜBER SCHWARZSCHLOT	230
Legendäre Prüfungen	129	Abenteuerhintergrund	232
Beispielprüfungen	130	Einleitung	232
Legendäre Segnungen	132	Teil 1: Die Weisheit des Wassers	234
Wiederkehrende legendäre Gegner	133	Teil 2: Die Nereidenkuss	237
Legendäre Schwächen	134	Teil 3: Das Krakenmaul	239
Ideen für legendäre Abenteuer	135	Teil 4: Das Ende des Zorns	244
		Abschluss des Abenteuers	247
		ZUSATZBOGEN FÜR	
		LEGENDÄRE CHARAKTERE	248
		INDEX	250



Legenden berichten vom Kommen großer Helden. Wenn sich die Mächte der Finsternis sammeln und die Unterwelt aufbricht, um das Land der Lebenden zu verschlingen, werden einige wenige tapfere Seelen den Rufwahrer Größe vernehmen. Ihre Taten werden zu Legenden werden und ihre Siege noch über Jahrhunderte hinweg gefeiert werden. Bereits jetzt wandeln sie unter uns, nicht ahnend, welches Schicksal sie erwartet. Der Moment ist nahe, ihre Stunde beinahe gekommen!

WAS IST „LEGENDÄR“?

Jeder kennt die Geschichte vom Sohn des Schmieds, der die Waffe ergreift, um sein Dorf zu verteidigen und später zu einem bekannten Abenteurer wird. Oder die der jungen Elfin, welche jahrelang staubige Bücher studiert und einfache Zauber übt, ehe sie in die Welt hinauszieht, um nach uraltem Wissen zu suchen. Dies sind die Geschichten „gewöhnlicher“ Abenteurer, die aus dem normalen Volk stammen und sich an unnachgiebigen, gnadenlosen Orten einen Namen machen.

Es sind aber nicht die einzigen Geschichten über Heldenmut: Manche Abenteurer sind mehr als herausragend und außergewöhnlich. Ihre Geschichten sind der Stoff der größten Sagen der Geschichte und jede ihrer Taten bringt Legenden hervor. Egal ob

sie die Kinder von Göttern sind, die mit göttlicher Kraft gesegnet sind oder ob sie unter einem Glücksstern oder ähnlichem Vorzeichen geboren wurden, diesen Charakteren ist Größeres vorherbestimmt. Sie sind legendär: Sie verfügen über unvergleichlichen Heldenmut und sind zu unglaublichen Taten fähig.

Eine Legende zu sein bedeutet, auf eine Kraft zurückgreifen zu können, welche nur wenige überhaupt wagen zu verstehen zu wollen, und deren Anwendung sich noch weniger jemals erhoffen. Legendäre Charaktere sind vom Hauch des Schicksals umgeben und jede ihrer Taten wirkt sich auf die Welt selbst aus. Ihre Geschichten sind mit den bedeutenden Ereignissen ihrer Zeit verbunden und ihre Handlungen von Bedeutung für den Ausgang dieser Geschehnisse. Legendäre Charaktere sind widerstandsfähiger und mächtiger als andere und erwecken daher eine Ehrfurcht, die ihre normalen, nichtlegendären Gegenstücke niemals erzielen können. Andere Abenteurer mögen zögern, sich mit einem Drachen anzulegen, der ein Dorf heimsucht. Doch legendäre Helden kümmern sich nicht nur um den Drachen, sondern befreien zudem den ganzen Landstrich von Bedrohungen.

Letztendlich wird die Geschichte legendärer Helden durch die Herausforderungen bestimmt, denen sie gegenüberstehen. Der SL verfügt über eine Reihe neuer,

ehrfurchtgebietender Werkzeuge, mit denen er legendäre Spielercharaktere konfrontieren kann, darunter gewaltige und tödliche legendäre Monster sowie finstere und clevere legendäre Bösewichte. Legendäre Monster sind einzigartige Kreaturen oder Überbleibsel eines vergangenen Zeitalters, als solche furchtbaren Bestien noch das Land beherrschten. Nun hausen sie an den vergessenen Orten der Welt und warten auf ihre große Stunde, wieder Schrecken über das Land zu tragen. Legendäre Bösewichte besitzen viele Kräfte legendärer Charaktere, nutzen diese aber rein egoistisch: Sie unterjochten Königreiche, metzeln die Unschuldigen nieder und bringen Verderben über die Welt. Legendäre Bösewichte können unglaubliches Chaos und Zerstörung verursachen, wenn sich ihnen keine Helden entgegenstellen, um sie aufzuhalten.

Doch trotz ihrer großen Macht sind legendäre Charaktere nicht unverwundbar, sondern nur besser imstande, sich mit den Gefahren ihrer Umgebung auseinanderzusetzen. Wenn ein legendärer Charakter stirbt, ist dies ein großer, tragischer Verlust für die Welt, da das Licht eines ihrer wahren Streiter erlischt. Doch gerade dies macht eine legendäre Geschichte interessant: Auch diese Helden können fallen, ebenso wie nichtlegendäre Helden geringeren Gefahren zum Opfer fallen mögen. Und wenn sie obsiegen, dann ist der Preis häufig hoch und hinterlässt bei ihnen tiefe Narben.

Die Regeln in diesem Buch geben Spielern und Spielleitern die Werkzeuge zum Leiten und Spielen legendärer Abenteuer in die Hand. Die Legendenregeln bauen auf den Grundregeln des Pathfinder-Rollenspiels auf. Sie können Teil eines Abenteuers sein, in dem die SC für begrenzte Zeit legendäre Kräfte erlangen, oder das Rückgrat einer ganzen Kampagne, welche die Legende einer Gruppe solcher Charaktere erzählt. Manche der Regeln beziehen sich auch auf die *Ausbauregeln: Magie, Ausbauregeln II: Kampf, Ausbauregeln III: Völker* und das *Ausrüstungskompendium*. Allerdings werden diese Bücher nicht benötigt, um deinem Spiel legendäre Züge zu verleihen.

Was macht legendäre Abenteuer so anders?

In einer Welt der Macht und Magie, der Drachen und Elfen, was bedeutet es dort, eine „Legende“ zu sein? Legendär zu sein bedeutet, über einen Grad an Macht zu verfügen, der sogar in einer fantastischen Welt ungewöhnlich ist. Szenen werden dramatischer, Gegner tödlicher und die Konsequenzen des Handelns der Helden sind sehr weitreichend. Legendär zu sein bedeutet, Bewunderung und Ehrfurcht bei jenen zu erwecken, die bereits an das Fremdartige und Ungewöhnliche gewöhnt sind.

Dieses Buch behandelt das Thema Legenden nicht im Rahmen von Geschichten über Helden der 20. Stufe und Monster mit hohen Herausforderungsgraden. Es behandelt das Überraschende und Unvertraute unabhängig von Macht und Maßstab. Selbst Charaktere der 1. Stufe können legendäre Kraft erlangen und zu einer Macht werden, die sich nicht ignorieren lässt. Ebenso können schwächere Monster wie Oger und Skelette zu Legenden werden und sich in furchterweckende Gegner mit unbekanntesten Kräften verwandeln. Dies verändert das Wesen der Geschichte, die ihr spielt und schreckt jene auf, die sich schon zu sehr an das Normale gewöhnt haben.

Doch nicht nur die Charaktere nehmen in legendären Abenteuern unerwartete Gestalt an; dies gilt auch für die

LEGENDÄR GEGEN NICHTLEGENDÄR

In diesem Buch wirst du eine Reihe von Fähigkeiten, Talenten, Zaubern, magischen Gegenständen und Monstern finden, die auf „legendäre“ Kreaturen und Quellen Bezug nehmen. Teilweise werden auch „nichtlegendäre“ Kreaturen und Quellen erwähnt. Eine Kreatur ist legendär, wenn sie über wenigstens eine Legendenstufe oder einen Legendenrang verfügt. Jede legendäre Kreatur wird als eine legendäre Quelle betrachtet. Der Begriff „legendäre Quelle“ oder „legendärer Ursprung“ kann sich auch auf einen Angriff, ein Talent, einen Zauber, einen magischen Gegenstand oder anderen Effekt beziehen, welcher aus einer legendären Quelle stammt. Kreaturen ohne Legendenstufen oder -grade sind nichtlegendär. Nichtlegendäre Kreaturen sind nichtlegendäre Quellen, wie auch alle Angriffe und Effekte, die von nichtlegendären Quellen ausgehen.

Umgebung. Die Landschaften sind dramatischer und bestehen z.B. aus fliegenden Inseln sowie Burgen, welche in der Lava aktiver Vulkane schwimmen. Die Farben sind greller, die Geräusche geheimnisvoller und auch alle anderen Sinneindrücke sind schärfer und lebhafter. Wo ein nichtlegendärer Held auf eine zerfallende Burg voller vertrauter Monster stößt, findet ein legendärer Held eine hochaufragende Zitadelle, die sich selbst aus den Knochen von Mächtigen-Eindringlingen erbaut und von grausamen, bössartigen Kreaturen mit fast gottgleicher Macht bewohnt wird.

Von der Umgebung abgesehen stehen legendäre Charaktere auch weitaus fordernderen Herausforderungen gegenüber. Verbesserte Attribute und Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, sich Bedrohungen anzunehmen, welche ohne solche Macht nicht bewältigbar sind. Sie können sich leicht mächtigen und zahlreichen Gegnern stellen. Die wahre Herausforderung besteht in legendären Kreaturen, die über dieselbe Widerstandsfähigkeit und ähnlich machtvolle Fähigkeiten verfügen wie die Charaktere. Wenn ein legendärer Held auf ein legendäres Monster trifft, könnte dies zu einem Kampf führen, der die Grundlage für Sagen und Heldenliedern bildet.

Legendäre Abenteuer enthalten zudem schwierige Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen. Im Laufe der Handlung stehen die Charaktere vor Herausforderungen, die selbst für sie nicht machbar erscheinen, so dass sie versucht sein könnten, ihren Weg zu verlassen. Als legendäre Helden reagieren sie als erste auf katastrophale Ereignisse und sind die letzte Bastion gegen die Flut des Bösen und der Dunkelheit, welche über ihre Welt hereinzubrechen droht. Ihre Erfolge und Niederlagen hinterlassen für Jahrhunderte ihre Spuren auf der Welt.

ZUM AUFBAU DIESES BUCHES

Die Regeln in den *Ausbauregeln V: Legenden* sind ähnlich wie im *Grundregelwerk* organisiert, dazu kommen einige Zusätze. Jedes Kapitel enthält Regeln zu einem bestimmten Thema wie Legendenpfade, Talente, Zauber oder magische

Gegenstände. Die ersten drei Kapitel enthalten hauptsächlich Regeln für Spieler, die legendäre Charaktere erschaffen. Die anderen vier Kapitel dagegen geben einem Spielleiter alles an die Hand, was er benötigt, um legendäre Abenteuer und Kampagnen zu planen und zu leiten. Einige dieser Regeln – insbesondere die magischen Gegenstände in Kapitel 5 – sind auch für Spieler von Nutzen.

Kapitel 1 – Legendäre Helden: Deine Reise beginnt mit diesen Regeln zur Erschaffung eines legendären Charakters. Dieses Kapitel enthält die sechs legendären Pfade, aus denen Charaktere einen auswählen, wenn sie legendäre Kräfte erlangen. Es beginnt mit einer Diskussion legendärer Charaktere und einer Anzahl von Fähigkeiten, über die alle legendären Charaktere verfügen, wenn sie an Legendenstufen gewinnen. Dieser Abschnitt beschreibt auch, wie man für einen Charakter einen Legendenpfad wählt. Jeder Pfad führt über 40 unterschiedliche Fähigkeiten auf, aus denen du bei der Erschaffung deines Helden auswählen kannst, so dass durchaus unterschiedliche Schwerpunkte möglich sind. Ebenso findest du hier die Regeln, wie du weitere Legendenstufen erhältst, indem du legendäre Prüfungen bestehst. Dies geschieht parallel zu deiner Verbesserung in deiner Charakterstufe. Die Pfade betreffen im Einzelnen:

Erzmagier: Dieser Meister des Arkanen nutzt legendäre Macht, um mächtige Zauber zu wirken und die standhaftesten Verteidigungen zu durchdringen. Obwohl die meisten Kräfte eines Erzmagiers sich mit dem Wirken von Zaubern befassen, kann er auch größeres Verständnis für seine Umgebung entwickeln und großes Wissen erlangen.

Hierophant: Als direkter Kontakt zu göttlicher Magie hat der Hierophant große Macht geschaut und versteht, wie man sie einsetzt. Er gewinnt seine Magie durch eine Gottheit oder den Geist der Natur selbst und kann unglaublich machtvolle göttliche Zauber wirken oder seine Kraft fokussieren, um selbst die furchtbarsten Wunden zu heilen.

Marschall: Kein legendärer Held ist ein Gefolgsmann, doch manche sind geborene Anführer. Der Marschall nutzt legendäre Macht, um seine Verbündeten in vielerlei Weise zu unterstützen: Er stärkt ihre Angriffe und Verteidigung und nimmt zuweilen auch ihre Verletzungen auf sich, damit sie weiterkämpfen können.

Streiter: Kein legendärer Held ist in der Kampfkunst bewandter als der Streiter. Nur wenige überleben seine verheerenden Schläge und die effektiven Manöver dieses Meisters des Nahkampfes. Ein Streiter hat Zugang zu einer Vielzahl von Fähigkeiten, die ihm das Weiterkämpfen gestatten.

Trickster: Diese Meister der Täuschung und Diplomatie sind ihren Verbündeten ein Rätsel und der Untergang ihrer Feinde. Egal ob sie aus den Schatten zuschlagen oder die Ereignisse für alle sichtbar manipulieren: Trickster verfügen über eine breite Anzahl an Fähigkeiten, die es ihnen gestatten, ihre Ziele zu erreichen, selbst wenn diese nicht minder rätselhaft sein sollten wie sie selbst.

Wächter: In einer Welt legendärer Helden gibt es viele legendäre Gegner, welche dieselben verheerenden Schläge austeilen und machtvollen Zauber wirken können. Glücklicherweise kann ein Wächter all dies abfangen und dennoch weiterkämpfen. Der Wächter kann entsetzliche Wunden hinnehmen, welche einen schwächeren Helden töten würden, und stellt eine unzerstörbare Mauer zwischen furchtbaren Gegnern und ihrer Beute dar.

Dieses Kapitel schließt mit einer Reihe allgemeiner legendärer Pfadfähigkeiten, die Helden jedes Pfades als nützlich erachten dürften.

Kapitel 2 – Legendäre Talente: Dieses Kapitel enthält eine weite Vielfalt an legendären Talenten, die den Helden offenstehen, wenn sie legendäre Stufen erlangen, genauso wie Charaktere nichtlegendäre Talente im Rahmen ihres Charakterstufenaufstiegs erlangen. Die meisten dieser Talente sind Verbesserungen bestehender Talente und geben denen, die bereits über die Ausgangstaleute verfügen, größere Flexibilität und höhere Vorteile. Andere Talente verleihen dir zusätzliche Macht und Optionen, die nichtlegendären Charakteren nicht offenstehen. Es gibt sogar einige Talente für nichtlegendäre Charaktere, die mit der Welt der Legenden in Kontakt treten.

Kapitel 3 – Legendäre Zauber: Dieses Kapitel führt eine Reihe ikonischer und bizarrer Zauber auf und verleiht ihnen legendäre Verbesserungen. Diese erweitern ihre Stärke und ihre Wirkungsweise. Legendäre Helden können durch unterschiedliche Pfadfähigkeiten oder das Talent Legendäre Zauber die legendären Versionen von Zaubern erlernen und so ihre Magie mit legendärer Macht verstärken und ihre Zauber mit größerem Effekt wirken. Manche Zauber stehen in ihrer verbesserten Version sogar nur Charakteren offen, welche eine bestimmte Legendenstufe erreicht haben – diese Zauber rufen wahrlich machtvolle, weltverändernde Effekte hervor.

Kapitel 4 – Spielleiter und Legenden: Um eine legendäre Geschichte zu entwerfen, egal ob für ein einzelnes Abenteuer oder eine ganze Kampagne, musst du mehr planen als bei einem normalen Spiel. Legendäre Geschichten sollten ein stärkeres Gefühl von Gefahr und Wunder hervorrufen. Dieses Kapitel enthält Ratschläge und Regeln, wie du erreichst, dass du eine Geschichte voller fordernder Gegner und unglaublicher Lokalitäten entwickelst, welche deine Spieler niemals vergessen werden. Hinzu kommen Richtlinien, wie schnell sich legendäre Charaktere entwickeln sollten, wie passende Belohnungen aussehen könnten und wie du Bösewichte erschaffst, die legendäre Helden herausfordern können. Als Ende dieses Kapitels findest du eine Reihe von Beispielabenteuerideen, die du in deinem Spiel einsetzen kannst.

Kapitel 5 – Legendäre magische Gegenstände: Legendäre Helden können an magische Gegenstände gelangen, die bei ihrer Aktivierung mittels legendärer Macht auf neue und atemberaubend Weise eingesetzt werden können. Dieses Kapitel enthält eine Vielzahl neuer magischer Gegenstände: magische Waffen und Rüstungen, machtvolle Umhänge, Ringe und andere Gegenstände von unglaublicher Macht. Dazu kommen einige normale und mächtige Artefakte, da solche Gegenstände häufig bedeutende Rollen in legendären Erzählungen spielen. Und schließlich findest du in diesem Kapitel Regeln zu Erschaffung legendärer magischer Gegenstände, deren Macht mit den Charakteren, die sie führen wächst.

Kapitel 6 – Legendäre Monster: Angesichts der Machtfülle und der Fähigkeiten, die legendäre Helden erlangen, benötigen sie Monster, die sie herausfordern und bis an ihre Grenzen treiben. Dieses Kapitel enthält über 40 legendäre Versionen klassischer Monster, darunter Drachen, Medusen und Vampire. Hinzu kommen Regeln zu Erschaffung gänzlich neuer legendärer Monster, Richtlinien für Monster bis HG 30 und schnelle Schablonen, um existierende Monster zu verbessern und auf legendäres Niveau zu verbessern.

Kapitel 7 – Feuer über Schwarzschlot: Dieses kurze Abenteuer dient als schnelle Einführung in den legendären Abenteuerbereich. Die Spielercharaktere besuchen das am Meer liegende Örtchen Schwarzschotbucht, als ein naher Vulkan die Stadt in Flammen zu hüllen droht. Nach einer schwierigen Reise auf der Suche nach Antworten hinsichtlich der drohenden Katastrophe erlangen die Charaktere legendäre Kräfte und sind imstande, sich der vor ihnen liegenden, gewaltigen Herausforderung zu stellen. Die Helden müssen die normale Welt hinter sich lassen und zu einer fernen, fantastischen Insel reisen, wenn sie die Stadt noch vor der sicheren Zerstörung retten wollen.

Glossar

Die *Ausbauregeln V: Legenden* verwenden einige neue Spielbegriffe, die bei Pathfinder noch nicht oder nur selten verwendet werden. Daher sollte an dieser Stelle auf diese Begriffe eingegangen werden:

Kraftschub: Dies ist eine grundlegende Fähigkeit, über die jeder legendäre Charakter verfügt. Sie gestattet ihm, einem Wurf mit 1W20 das Ergebnis eines anderen Würfelwurfs hinzuzufügen und so das Ergebnis nachträglich zu beeinflussen (siehe Seite 12 in Kapitel 1).

Legendär: Da legendäre Charaktere und Monster über Fähigkeiten verfügen, welche gewöhnlichen Sterblichen verschlossen zu sein scheinen, sind sie Teil einer Handlung, die sich auf einem größeren Maßstab abspielt, den gewöhnliche Sterbliche nicht verstehen können. Ein Angriff, Zauber oder anderer Effekt gilt als Legendär, wenn er einer legendären Quelle entspringt, z.B. einem Charakter oder einer Kreatur mit einer Legendenstufe oder einem Legendenrang (siehe Kasten auf Seite 5).

Legendäre Gunst: Wenn ein legendärer Charakter eine besonders schwierige Aufgabe erfüllt hat, kann der SL ihn mit einer Segnung belohnen. Eine solche Segnung steht für die Gunst der Machtquelle des Charakters, welche sich dieser verdient hat. Einmal erlangt, ermöglicht eine Segnung dem Charakter, ein weiteres Mal am Tag auf seine legendäre Macht zurückzugreifen. Ein legendärer Charakter kann während einer Spielsitzung mehrmals mit einer Legendären Gunst belohnt werden, aber nur maximal einmal pro Begegnung (siehe Seite 132 in Kapitel 4).

Legendengrad: (oft auch nur „Grad“) Legendengrade ähneln Legendenstufen, beschreiben aber grob den legendären Machtumfang, den ein Monster besitzt. Alle Kreaturen mit Legendengraden zählen als legendär hinsichtlich Talenten, Zaubern, magischen Gegenständen und anderen Fähigkeiten. Legendengrade reichen von 1 bis 10 (siehe Seite 176 in Kapitel 6).

Legendenkraft: Jeder legendäre Charakter kann auf diese grundlegende, legendäre Fähigkeit zurückgreifen, um das Schicksal zu beeinflussen und andere Fähigkeiten anzutreiben. Legendenkraft wird oft genutzt, um die Fähigkeit Kraftschub zu nutzen, kann aber auch für andere legendäre Fähigkeiten eingesetzt werden (siehe Seite 12 in Kapitel 1).

Legendenpfad: (oft auch nur „Pfad“) Das Thema der legendären Fähigkeiten eines Charakters bestimmt sich nach seinem Legendenpfad – Erzmagier, Hierophant, Marschall,

REFERENZBÄNDE

In diesem Band wird auf mehrere andere Pathfinderprodukte Bezug genommen, welche aber zum Gebrauch dieses Bandes nicht erforderlich sind. Dabei handelt es sich um folgende Bände (Bandabkürzung jeweils in Klammern):

<i>Expertenregeln</i>	(EXP)
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	(ABR)
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	(ABR II)
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	(ABR III)
<i>Ausrüstungskompendium</i>	(ARK)

Streiter, Trickster oder Wächter. Jeder Pfad verfügt über eine Reihe mit ihm verbundener Fähigkeiten, die der Charakter wählen kann, wenn er in der Legendenstufe aufsteigt (siehe Seite 11 in Kapitel 1).

Legendenprüfung: (oft auch nur „Prüfung“) Eine Prüfung ist eine schwierige Aufgabe, welche legendäre Helden erwartet. In der Regel ist sie der Höhepunkt eines Abschnitts der Geschichte der Helden und markiert einen bedeutenden Moment in ihrer Legende. Ein legendärer Held muss eine oder mehrere Prüfungen bestehen, um eine neue Legendenstufe zu erreichen. Prüfungen und Fortschritt auf dem Legendenpfad erfolgen getrennt von EP und Aufstieg in der Charakterstufe. Sie basieren auf großen Errungenschaften innerhalb der Handlung und nicht auf individuellen Begegnungen (siehe Seite 13 in Kapitel 1 und Seite 129 in Kapitel 4).

Legendenstufe: (oft auch nur „Stufe“) Legendäre Charaktere gewinnen an Macht, indem sie in der Legendenstufe aufsteigen und so neue Fähigkeiten erlangen. Um auf die nächste Legendenstufe aufzusteigen, muss ein Charakter schwierige Prüfungen im Rahmen der Kampagnenhandlung ablegen, statt „nur“ Erfahrungspunkte anzuhäufen. Die Legendenstufe reicht von 1 bis 10. Charaktere der 10. Legendenstufe haben den Zenit legendärer Macht erreicht und ähneln in einigen Aspekten minderen Gottheiten (siehe Seite 13 in Kapitel 1).

Legendenwerdung: Der Moment der Legendenwerdung ist der Moment, in dem ein normaler Charakter seine erste Legendenstufe erhält. In der Regel ist dies ein kritisches Moment in der Handlung, welcher hilft, die Herkunft des legendären Charakters und die Quelle seiner Macht besser zu definieren. Sobald der Charakter den Moment seiner Legendenwerdung durchlebt hat, kann er einen Legendenpfad wählen (siehe Seite 10 in Kapitel 1).

Nichtlegendär: Jeder Angriff, Zauber oder Effekt, der von einem Charakter oder einer Kreatur ohne legendäre Fähigkeiten ausgeht, ist nichtlegendär. Dieser Begriff umfasst auch Charaktere ohne Legendenstufen und Kreaturen ohne Legendengrade (siehe Kasten auf Seite 5).

SR/Episch: Diese Art von Schadensreduzierung kann nur von einer Waffe mit einem Verbesserungsbonus von +6 oder höher überwunden werden (*Monsterhandbuch*, S. 299). Waffen mit besonderen Eigenschaften gelten ebenfalls als Episch, wenn der Gesamtbonuswert alle ihrer Eigenschaften (Verbesserungsbonus eingeschlossen) +6 oder mehr beträgt.



1 LEGENDÄRE HELDEN



Warum können die Toten nicht einmal liegenbleiben?“ seufzte Valeros, während er mit seinem Langschwert einem Skelett den Schädel abschlug. Leider schuf er damit nur eine Lücke, in die zwei weitere nachrückten.

Drei andere Skelette zogen sich mit Knochenklauen auf den Vorsprung und Seoni erledigte sie mit brennenden Lichtspeeren. „Das muss an deiner charmanten Persönlichkeit liegen“, sagte sie trocken. „Selbst die Toten können dir nicht widerstehen.“

Valeros knurrte, als er beide Schwerter auf einen glänzenden Totenschädel niedersausen ließ und ihn zerschmetterte wie ein rohes Ei. „Schau, ich weiß, ich hätte den Mund halten sollen. Aber wie hätte ich denn wissen sollen, dass die Königin eine richtige Nekromantin ist?!“

Legendäre Helden unterscheiden sich von ihren Zeitgenossen darin, dass sie angesichts überwältigender, gegen sie sprechender Umstände immer noch zu beeindruckend couragierten Taten fähig sind. Dennoch ähneln sie in vieler Weise immer noch anderen Abenteurern. Sie haben Trefferpunkte, eine Rüstungsklasse und auch ansonsten Spielwerte, die weitestgehend mit denen nichtlegendärer Charaktere derselben Stufe vergleichbar sind. Der große Unterschied besteht jedoch in den besonderen Fähigkeiten, welche sie durch Legendenspfade erhalten: Thematisch passende Fähigkeiten, aus denen sie auswählen können und welche ihre Legendensmacht repräsentieren. Diese Fähigkeiten verbessern legendäre Charaktere im Kampf und außerhalb von Kampfhandlungen, so dass sie an außergewöhnlichen, herausragenden Abenteuern teilhaben können.

LEGENDÄRE CHARAKTERE ERSCHAFFEN

Im Gegensatz zu normalen Charakteren besitzen jene mit legendärer Macht stärkere Bande zu ihrer Welt und höheren Stellenwert im Reich der Legenden. Ein fähiger Kämpfer mag die Geschichte einer Region beeinflussen: Doch ein legendärer Streiter, dessen Bewegungen und Taten niedergeschrieben und verzeichnet werden, kann ihr Schicksal verändern. Aufgrund dieser größeren Auswirkungen auf die Kampagnenwelt verlangt die Erschaffung eines legendären Charakters, dass du mit dem SL zusammenarbeitest, um den Platz deines Charakters in der Handlung und die Quelle seiner Macht zu bestimmen. Um einen legendären Charakter zu erschaffen, erschaffst du zunächst einen normalen Charakter nach den üblichen Regeln des *Grundregelwerks*. Trotz ihrer unglaublichen Fähigkeiten beginnen auch legendäre Charaktere mit denselben Klassenmerkmalen und -fähigkeiten wie normale Helden.

Wie dein Charakter zu einer Legende wird, hängt vom Verlauf der Kampagne ab. In der Regel gibt es zwei Möglichkeiten: Der SL kann entscheiden, die Charaktere als Teil der Kampagne zu Legenden zu machen, oder die Legendenswerdung und anschließenden Taten sind sozusagen von Anfang an der zentrale Fokus der Handlung. Die Wahl des Legendenspfades beeinflusst dabei die Erschaffung deines legendären Charakters.

Erhält dein Charakter seine Legendensmacht als Teil einer größeren Kampagne (auch wenn vielleicht nur vorübergehend), beschreibt diese Geschichte die Quelle seiner neu erworbenen Macht, welche wahrscheinlich für alle SC dieselbe ist. Möglicherweise vermagst du selbst nicht alle Entscheidungen hinsichtlich des Ursprungs und des Wesens dieser Kraft treffen, aber immer noch deinen Charakter insofern personalisieren, dass du deinen Legendenspfad und die damit verbundenen Fähigkeiten auswählen kannst.

Sollte die Legendensmacht dagegen ein zentrales Thema der gesamten Kampagne sein, könnte jeder SC über eine andere, eigene Quelle legendärer Kraft verfügen. Sie könnte aus dem Kontakt mit einem uralten Artefakt herrühren, einer Gottheit entspringen oder einen anderen Ursprung besitzen. Der SL könnte die Spieler bitten, dass allen SC gewisse Aspekte ihrer Kraft gemein sind, wie etwa ein gemeinsamer Ursprung, so dass sie etwas verbindet. Sie könnten auch alle als Teil eines umfangreicheren Schicksals zusammenfinden und eine Gruppe großer Helden bilden, die wahrlich legendäre Taten vollbringen werden.

In beiden Fällen wird es in deiner Kampagne einen Moment geben, in welchem dein Charakter legendäre Kräfte erlangt oder manifestiert (im letzteren Fall lagen sie seit seiner Geburt brach und mussten erst erweckt werden). Dieser kritische Augenblick der Handlung ist der Moment der Legendenswerdung. Abhängig vom Stil der Kampagne kann dieser Moment frühzeitig eintreten oder erst später im Handlungsverlauf als Teil einer umfangreicheren Aufgabe. Ab diesem Moment ist dein Charakter legendär, erhält einen Legendenspfad und ausgewählte legendäre Fähigkeiten.

Legendenswerdung

Der Moment, in dem ein Charakter seine erste Legendensstufe erlangt, wird als Augenblick der Legendenswerdung bezeichnet (oder auch nur als Legendenswerdung). In der Regel tritt dies im Verlauf eines außergewöhnlichen Ereignisses ein. Dieses Ereignis wird vom SL bestimmt und hat viele Auswirkungen auf die Geschichte des Charakters. Die Legendenswerdung bestimmt den Ursprung der Kraft eines legendären Charakters und kann Einfluss auf seine künftige Entscheidungen und das Rollenspiel haben, auch wenn du immer noch die freie Wahl hast, welche Fähigkeiten dein Charakter erlangen soll.

Der SL kann sich jede Art von Ereignis ausdenken, das als Augenblick der Legendenswerdung dienen soll, so wie es am besten zu seiner Kampagne passt. Kapitel 4 enthält weitere Informationen für Spielleiter, die es hinsichtlich des Moments der Legendenswerdung zu bedenken gibt. Die folgenden Ideen stehen für die am häufigsten auftretenden Umstände:

Artefakt: Der Charakter kommt mit einem instabilen Artefakt in Kontakt und nimmt einen Teil der Macht des Gegenstandes in sich auf, was ihm Legendensmacht verleiht. Da das Artefakt die Quelle dieser Kraft ist, muss er es möglicherweise beschützen.

Auserwählter: Der Charakter wurde unter einem günstigen Vorzeichen geboren, z.B. während einer bestimmten Konjunktion der Planeten oder einer Mondfinsternis, und wurde vom Schicksal ausgewählt. Der Moment der Legendenswerdung tritt ein, wenn sich diese Umstände wiederholen und der Charakter legendäre Macht erlangt.

Erbe: Der Charakter ist beim Tod einer machtvollen, vielleicht sogar legendären, Kreatur zugegen. Mit ihren letzten Atemzügen gibt diese ihre Macht an den Charakter weiter und verleiht ihm so legendäre Fähigkeiten. Alternativ könnten die SC sich die Macht auch aneignen, indem sie eine legendäre Kreatur töten. Diese Methode könnte sogar der Weg sein, durch den in einer Kampagne jede Legendensmacht erlangt wird.

Halbgott: Der legendäre Charakter ist das Kind eines Gottes – das andere Elternteil ist in der Regel sterblich. Der Moment der Legendenswerdung tritt dann ein, wenn der Charakter von seiner wahren Abstammung erfährt oder sein göttliches Elternteil oder einen Beauftragten dieser Gott trifft.

Repräsentant: Ein göttlicher Gesandter oder anderes Wesen von unglaublicher Macht fordert den Charakter auf, als sein Bevollmächtigter zu agieren. Diese Rolle verleiht dem Charakter legendäre Macht, doch vielleicht nur solange wie er den Interessen seines Wohltäters dient und dessen Gebote befolgt.

Die Wahl eines Pfades

Sobald dein Charakter legendäre Macht erlangt, wählst du einen Legendenspfad aus, der sich ähnlich wie eine zusätzliche



Klasse verhält und die Mehrheit deiner legendären Fähigkeiten bestimmt. Legendienstufen im Legendenspfad verleihen deinem Charakter zusätzliche Fähigkeiten und Boni. Eine Legendstufe ersetzt weder Erfahrungspunkte noch Charakterstufen. Dein Charakter erhält immer noch Erfahrungspunkte für den Sieg über Herausforderungen, kann diese aber nur auf seine Klassenstufen anrechnen. Weitere Legendestufen dagegen erhält er, indem er Legendensprüfungen besteht (siehe Seite 13).

Jeder Pfad verleiht eine Reihe besonderer Fähigkeiten. Zudem verfügen alle legendären Charaktere über bestimmte legendäre Fähigkeiten (siehe Tabelle 1-1: Allgemeine legendäre Fähigkeiten auf Seite 12). Sobald dein legendärer Charakter eine neue Legendstufe erreicht, musst du alle damit einhergehenden neuen Kräfte auswählen.

LEGENDENPFADE

Jeder legendäre Charakter gehört einem Legendenspfad an. Jeder Pfad steht für einen Weg ins Reich der Legenden und jede Stufe dieses Pfades verleiht passende Fähigkeiten und Merkmale. Mit Beginn der 1. Legendstufe muss ein Charakter einen Legendenspfad auswählen, dem er folgt. Charaktere können aus den folgenden Legendenspfaden auswählen:

Erzmagier: Als Meister der arkanen Magie wirkt der Erzmagier mit großem Können und voller Leichtigkeit machtvolle Zauber, mit denen er beliebig die Realität verändert. Die Kräfte eines Erzmagiers ermöglichen es ihm, seine Zauber zu verändern, die Verteidigungen seiner Gegner zu durchdringen und nahezu jedes Themengebiet zu meistern. Die meisten Fähigkeiten eines Erzmagiers nutzen einem Charakter mit hoher Intelligenz am meisten, allerdings enthält dieser Pfad auch viele machtvolle Optionen für Charaktere mit hohem Charisma. Der Pfad des Erzmagiers eignet sich am ehesten für arkanen Zauberkundige.

Hierophant: Der Hierophant ist ein Gefäß des Göttlichen und nutzt eine Macht, welche die gewöhnlicher Priester übertrifft. Seine Fähigkeiten erlauben es ihm, die Macht seiner Zauber zu stärken, andere wirkungsvoller zu heilen und mit den Göttern zu kommunizieren. Die meisten Hierophanten verfügen über eine hohe Weisheit. Viele besitzen aber zusätzlich oder alternativ einen überdurchschnittlichen Charismawert. Der Pfad des Hierophanten eignet sich für göttliche Zauberkundige.

Marschall: Seine Ausstrahlung und sein Mut, machen ihn zum geborenen Anführer unter Anführern. Er ist instand, Truppen angesichts jeder Herausforderung zum Sieg zu

führen. Seine Fähigkeiten ermöglichen es ihm, andere zu inspirieren und seinen Kameraden Boni und zusätzliche Handlungsstrategien zu offenbaren. Charaktere mit hohem Charisma und überdurchschnittlicher Intelligenz erlangen eine Fülle nützlicher Fähigkeiten durch die Wahl des Marschallpfades. Dieser Pfad eignet sich zudem besonders für Charaktere, die ständig andere unterstützen.

Streiter: Nichts und niemand kommt einem Streiter im Kampf gleich. Nach der Schlacht steht er triumphierend inmitten seiner zerschmetterten und blutenden Gegner. Die Fähigkeiten des Streiters gestatten es ihm, zielsichere Hiebe anzubringen, unglaubliche Kampfmanöver auszuführen und sich fast ungehindert auf dem Schlachtfeld zu bewegen. Charaktere mit hoher Stärke werden diesen Pfad extrem nützlich erachten. Dies gilt auch für Charaktere mit hoher Konstitution. Der Pfad des Streiters eignet sich für Charaktere, die sich der Waffenkunst und Kampfmanövern widmen.

Trickster: Können, Ausbildung und Chuzpe lassen einen Trickster das Unmögliche meistern. Er ignoriert unüberwindbare Hindernisse und Fallen, trickst die Weisen aus und trifft eigentlich nicht zu treffende Ziele. Seine Fähigkeiten ermöglichen es ihm, sein Äußeres zu verändern, andere zu manipulieren und mit tödlicher Genauigkeit zuzuschlagen. Charaktere mit hohen Werten in Geschicklichkeit und Charisma können durch diesen Legendenzweig vieles gewinnen. Er eignet sich besonders für alle, die sich auf List und Täuschung verlassen.

Wächter: Niemand kommt am unerschütterlichen Wächter vorbei. Wer jene bedroht, die ein Wächter schützt, der ist zum Scheitern verdammt. Die Kräfte eines Wächters gestatten es ihm standzuhalten, seine Verbündeten zu beschützen, keinen Gegner an sich vorbeikommen zu lassen und Treffer zu überleben, die mindere Helden niederstrecken würden. Charaktere mit hoher Konstitution, welche sich oft mitten im Getümmel wiederfinden, können wertvolle Kräfte gewinnen, wenn sie zu Wächtern werden. Der Pfad des Wächters eignet sich besonders für jene, die häufig hohe Mengen an Schaden erleiden.

TABELLE 1-1: ALLGEMEINE LEGENDÄRE FÄHIGKEITEN

Legendenzstufe	Attributswert	Legendentalente	Legendenfähigkeiten-
1.	-	1	Kraftschub +1W6, Legendenkraft, Schwer zu töten
2.	+2	-	Unglaubliche Initiative
3.	-	2	Erholung
4.	+2	-	Kraftschub +1W8
5.	-	3	Legendäre Rettungswürfe
6.	+2	-	Machtvoller Wille
7.	-	4	Kraftschub +1W10
8.	+2	-	Unauffhaltsam
9.	-	5	Unsterblich
10	+2	-	Kraftschub +1W12, Legendärer Held

ALLGEMEINE LEGENDÄRE FÄHIGKEITEN

Neben den besonderen Fähigkeiten, die ihnen ihr jeweiliger Legendenzweig verleiht, erlangt jeder legendäre SC eine Reihe

grundlegender Fähigkeiten, über welche alle legendären Charaktere verfügen. Der Umfang dieser Fähigkeiten richtet sich nach der Legendenzstufe des jeweiligen Charakters.

Attributswert: Mit jeder geraden Legendenzstufe erhöht sich ein Attributswert deiner Wahl dauerhaft um +2. Du kannst jedes Mal andere Attribute oder auch dasselbe Attribut wählen.

Legendentalent: Wähle mit jeder ungeraden Legendenzstufe ein legendäres oder nichtlegendäres Talent als Bonustalent aus. Du musst die Voraussetzungen des Talents erfüllen.

Schwer zu töten (AF): Wenn du auf unter 0 TP fällst und dies überlebst, stabilisierst du dich automatisch, ohne einen Konstitutionswurf ablegen zu müssen. Solltest du aufgrund einer Fähigkeit handeln können, während du im negativen TP-Bereich bist, verlierst du immer noch TP, wenn du Aktionen ausführst, wie durch diese Fähigkeit festgelegt. Blutungsschaden lässt dich unter 0 TP auch weiterhin Trefferpunkte verlieren. Du stirbst erst, wenn die Summe deiner negativen Trefferpunkte dem Doppelten deines Konstitutionswertes entspricht oder diesen übertrifft.

Legendenkraft (ÜF): Legendäre Charaktere können auf eine Machtquelle zurückgreifen, die es ihnen ermöglicht, beeindruckende Taten zu vollbringen und das Schicksal zu betrügen. Diese Kraft wird von einer Reihe unterschiedlicher Fähigkeiten genutzt. Du kannst sie täglich in Höhe des Doppelten deiner Legendenzstufe +3 einsetzen (5/Tag auf der 1. Stufe, 7/Tag auf der 2. Stufe usw.). Dieser Wert umschreibt das maximale Ausmaß deiner Legendenkraft. Sollte eine Fähigkeit es dir gestatten, Anwendungen deiner Legendenkraft zurückzuerlangen, kannst du diese Obergrenze dennoch niemals überschreiten.

Kraftschub (ÜF): Du kannst auf deine Legendenkraft zurückgreifen, um schwierige Herausforderungen zu meistern. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um das Ergebnis eines gerade von dir ausgeführten Wurfes mit 1W20 um 1W6 zu erhöhen. Dies ist eine Augenblickliche Aktion, die sofort erfolgt, nachdem das Ergebnis des ursprünglichen Wurfes enthüllt wurde. Auf diese Weise kann das Wurfresultat nachträglich verändert werden. Der Bonuswurf, den du durch Einsatz dieser Fähigkeit erlangst, steigt mit jeweils drei weiteren Legendenzstufen um eine Stufe (1W8 auf der 4. Legendenzstufe, 1W10 auf der 7. Legendenzstufe und 1W12 auf der 10. Legendenzstufe).

Unglaubliche Initiative (AF): Mit Beginn der 2. Legendenzstufe erhältst du einen Bonus auf deine Initiativwürfe in Höhe deiner Legendenzstufe. Ferner kannst du während deines Zuges als Freie Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um während dieses Zuges eine zusätzliche Standard-Aktion auszuführen. Diese zusätzliche Standard-Aktion kann nicht genutzt werden, um einen Zauber zu wirken. Du kannst auf diese Weise maximal eine zusätzliche Aktion pro Zug gewinnen.

Erholung (AF): Mit Beginn der 3. Legendenzstufe erlangst du nach 8 Stunden Rast deine vollen Trefferpunkte zurück, sofern du lebst. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt und 1 Stunde rastest, erlangst du Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner Gesamtanzahl an TP zurück (dies kann dein TP-Maximum nicht überschreiten) und kannst alle Klassenfertigkeiten wieder uneingeschränkt einsetzen, die du am Tag nur für eine begrenzte Anzahl oft nutzen kannst (z.B. Bardenauftritt, Kampfrausch, Zauber am Tag usw.). Diese Rast wird als 8 Stunden Schlaf hinsichtlich solcher Fähigkeiten behandelt,

wirkt sich aber nicht auf Legendenkräfte oder legendäre Fähigkeiten aus, deren Einsatz pro Tag begrenzt ist.

Legendäre Rettungswürfe (AF): Mit Beginn der 5. Legendienstufe erleidest du keine Effekte mehr, welche nichtlegendären Quellen entstammen, solange du den Rettungswurf gegen solche Zauber oder besondere Fähigkeiten bestehst. Misslingt dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt, der einer legendären Quelle entstammt (z.B. einer Kreatur mit Legendestufen oder -graden), erleidest du wie üblich den vollen Effekt.

Machtvoller Wille (AF): Mit Beginn der 7. Legendienstufe kannst du mit deinem Willen die Realität beeinflussen. Mit einer Augenblicklichen Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen gerade erfolgten Wurf mit einem W20 zu wiederholen oder eine nichtlegendäre Kreatur zu zwingen, einen gerade erfolgten Wurf mit einem W20 zu wiederholen. Du kannst diese Fähigkeit rückwirkend nutzen, nachdem die Ergebnisse bekanntgegeben wurden. Bei einem wiederholten Wurf muss das zweite Ergebnis behalten werden, selbst wenn dieses schlechter ausfällt.

Unaufhaltsam (AF): Mit Beginn der 8. Legendienstufe kannst du mit einer Freien Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um augenblicklich einen der folgenden, auf dich wirkenden Zustände zu beenden: Benommen, Betäubt, Blind, Blutung, Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert, Fasziniert, Geblen-det, Gelähmt, Kauernd, Kränkelnd, Panisch, Taub, Übelkeit, Verängstigt, Verstrickt, Verwirrt oder Wankend. Alle anderen Zustände sind von dieser Fähigkeiten unberührt, selbst wenn sie derselben Quelle entstammen wie der beendete Zustand. Du kannst diese Fähigkeit zu Beginn deines Zuges nutzen, selbst wenn ein Zustand dich vom Handeln abhalten würde.

Unsterblich (ÜF): Mit Beginn der 9. Legendienstufe kehrst du nach 24 Stunden ins Leben zurück, solltest du getötet werden, egal wie du zu Tode gekommen bist oder in welchem Zustand sich dein Körper befindet. Wenn du ins Leben zurückkehrst, wirst du behandelt, als hättest du nicht gerastet, so dass du keine Anwendungen von Fähigkeiten zurückerlangst, die eine Rast dazu erfordern. Diese Fähigkeit wird nicht aktiv, wenn du durch einen Coup de Grace oder einen Kritischen Treffer getötet wirst, den entweder eine legendäre (oder noch mächtigere) Kreatur ausführt oder eine nichtlegendäre Kreatur mit einer Waffe, welche epische Schadensreduzierung umgehen kann. Mit Beginn der 10. Legendienstufe kannst du zudem nur noch mittels eines Coup de Grace oder durch einen Kritischen Treffer mit einem Artefakt getötet werden.

Legendärer Held (ÜF): Mit Beginn der 10. Legendienstufe hast du den Zenit sterblicher Macht erreicht. Du gewinnst jede Stunde eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück (neben der völligen Erneuerung einmal am Tag).

LEGENDENSTUFEN ERLANGEN

Die Legendenmacht eines Charakters richtet sich nach seiner Legendienstufe. Ein Charakter der 1. Legendienstufe ist bereits deutlich mächtiger als ein nichtlegendärer Charakter derselben Stufe und ein Charakter der 10. Legendienstufe kommt einer Gottheit schon recht nahe. Legendienstufen ähneln Klassenstufen darin, dass die mit jeder neuen Stufe erlangten Kräfte und Fähigkeiten den bisherigen hinzuaddiert werden. Legendienstufen werden allerdings auf andere Weise erlangt: Ein Charakter erlangt eine neue Legendienstufe, indem er während des Spiels eine Reihe von Legendenprüfungen

besteht. Eine Legendenprüfung ist eine schwierige Aufgabe oder Begegnung, welche einen Teil zur Legendenwerdung und Geschichte des Charakters beiträgt. Das Erlangen einer neuen Legendienstufe geschieht unabhängig von der erfahrungspunktebasierenden Stufenprogression (du erlangst deshalb für die Begegnungen im Rahmen einer Legendenprüfung auch Erfahrungspunkte).

Legendenprüfungen sind Augenblicke innerhalb der Handlung, in denen du mehr und Größeres vollbringen musst als gewöhnliche Helden. Diese Momente sind die kritischen Augenblicke deiner Legende. Der SL bestimmt, was als Legendenprüfung geeignet ist und es liegt an dir, solch eine Prüfung zu bestehen, so wie du auch andere Abenteuer bestehst. Du weißt vielleicht nicht einmal, dass du gerade in einer Legendenprüfung verstrickt bist, bis diese bestanden wurde und der SL sie dich auf deinem Charakterblatt für legendäre Charaktere (siehe Seite 248) notieren lässt. Wahrscheinlich dürftest du aber zumindest eine Ahnung haben, wenn du dich einem besonders herausfordernden Gegner gegenüberstehst oder etwas für die meisten anderen Wesen Unmögliches versuchst.

Die Anzahl der für eine neue Legendienstufe erforderlichen Legendenprüfungen entnimmst du Tabelle 1-2: Legendenprüfungen pro Legendienstufe. Nehmen wir beispielsweise an, eine Kämpferin der 5. Stufe entdeckt ihre legendäre Herkunft und wird zu einer Streiterin der 1. Legendienstufe. Im Laufe einiger Spielsitzungen sammelt sie genug Erfahrung an, um die 6. Stufe als Kämpferin zu erreichen. Dabei bestreitet sie aber keine Legendenprüfung und erlangt somit auch nicht die nächste Legendienstufe ihres Legendenpfades. Während der folgenden Spielsitzung kommt es aber zu einem spannenden Kampf gegen einen legendären Troll, welcher ihr Dorf seit Jahren heimsucht. Durch den Sieg über den Troll vollendet sie ihre Legendenprüfung und wird zu einer Streiterin der 2. Legendienstufe. Um die 3. Legendienstufe zu erreichen, muss sie zwei weitere Legendenprüfungen bestehen. Ein legendärer Charakter kann maximal auf die 10. Legendienstufe aufsteigen.

Beachte, dass die Anzahl erforderlicher Legendenprüfungen zum Erreichen der nächsten Legendienstufe vom SL an seine Kampagne angepasst werden kann und daher nicht Tabelle 1-2 entsprechen muss. Weitere Informationen sind auf Seite 129 in Kapitel 4 unter Legendenprüfungen zu finden.

**TABELLE 1-2:
LEGENDENPRÜFUNGEN PRO LEGENDENSTUFE**

Legendienstufe	Legendenprüfung
1.	—
2.	1
3.	2
4.	2
5.	3
6.	3
7.	4
8.	4
9.	5
10.	5

* Die erste Legendienstufe erlangt ein Charakter im Moment der Legendenwerdung.

ERZMAGIER

Für die meisten Anwender der arkanen Künste ist das Erlernen der Magie mit umfangreichen Studien und Übungen verbunden. Selbst jene, deren Magie ihrem Blut entspringt, werden teilweise durch ihre Anstrengungen verzehrt. Dies gilt aber nicht für den Erzmagier: Dieser Meister des Arkanen gewinnt seine Macht aus dem Geflecht der Realität selbst und erlernt, Magie leicht und natürlich zu weben.

Der Erzmagier ist ein Meister der arkanen Magie und viele Fähigkeiten dieses Pfades verstärken die Fähigkeit deines Charakters zum Wirken arkaner Zauber oder erhöhen deren Wirksamkeit. Zudem erhöhen einige der verfügbaren Optionen dein Wissen über Magie und jene, die sie einsetzen. Auf den höchsten Legendenstufen kannst du damit beginnen, die Trennungen zwischen den unterschiedlichen Magiearten niederzureißen und das Geflecht der Realität selbst zu verändern.

Rolle: Als Erzmagier kannst du deine Fähigkeiten nutzen, um deine arkanen Zauber mit großer Macht zu versehen, damit sie durch Verteidigungen brechen und Gegner verstümmeln. Deine Meisterschaft der arkanen Künste und dein umfangreiches Wissen sind für den Rest deiner Gruppe enorm von Vorteil und deine Gabe, das meiste aus magischen Gegenständen herauszuholen, kann sich als unbezahlbar erweisen. Auch wenn du keine sonderlichen Verteidigungsfähigkeiten hinzugewinnst, gleichen dies deine überwältigenden Offensivfähigkeiten mehr als aus – dennoch solltest du den Nahkampf vorzugsweise nach wie vor meiden.

Klassen: Der Pfad des Erzmagiers ist der Pfad, welcher von Charakteren – insbesondere Hexenmeistern und Magiern – am häufigsten gewählt wird, die arkane Zauber wirken können. Auch Barden, Hexen und Paktmagier werden feststellen, dass dieser Pfad vieles zu bieten hat. Allerdings könnten sich für sie auch andere Legendenpfade als nützlich erweisen.

Bonustrefferpunkte: Du erhältst pro Legendenstufe des Erzmagierpfades + 3 TP. Diese Trefferpunkte haben keine Auswirkungen auf deine Trefferwürfel oder anderen Spielwerte.

TABELLE 1-3: ERZMAGIER

Legendenstufe	Pfadmerkmale
1.	Erzmagier-Arkanum, Pfadfähigkeit
2.	Pfadfähigkeit
3.	Pfadfähigkeit
4.	Pfadfähigkeit
5.	Pfadfähigkeit
6.	Pfadfähigkeit
7.	Pfadfähigkeit
8.	Pfadfähigkeit
9.	Pfadfähigkeit
10.	Pfadfähigkeit, Wahrer Erzmagier

Merkmale des Erzmagierpfades

Wenn du neue Legendenstufen erlangst, erhältst du die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten.

Erzmagier-Arkanum: Wähle eine der folgenden Fähigkeiten aus; die Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

Arkane Kraft (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um einen arkanen Zauber zu wirken, ohne dabei einen vorbereiteten Zauber

oder einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wenn du Zauber vorbereitetest, muss es ein Zauber sein, den du heute vorbereitet hast (du kannst ihn aber bereits gewirkt haben). Wenn du dagegen Zauber spontan wirkst, muss es einer der dir bekannten Zauber sein. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, muss eine betroffene, nichtlegendäre Kreatur zwei Mal würfeln und das niedrigere Ergebnis wählen. Falls du einen Wurf auf die Zauberstufe ablegen musst, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden, kannst du diesen Wurf zwei Mal ausführen, jeweils deine Legendenstufe hinzuaddieren und das höhere Ergebnis wählen. Du kannst einen mittels dieser Fähigkeit gewirkten Zauber nicht mit einem metamagischen Talent modifizieren.

Magierschlag (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um einen Nahkampfangriff auszuführen. Dieser Angriff erfolgt zusätzlich zu allen anderen Angriffen, die du in dieser Runde ausführst. Falls du zusätzlich einen vorbereiteten arkanen Zauber oder einen arkanen Zauberplatz aufwendest, erhältst du auf den Angriffswurf einen Bonus in Höhe des doppelten Grades des Zauber bzw. Zauberplatzes und der Angriff verursacht zusätzliche 2W6 Punkte Energieschaden (du wählst zwischen Elektrizität, Feuer, Kälte und Säure aus) pro Grad des Zaubers oder Zauberplatzes. Der normale Schaden dieses Angriffes umgeht jede Schadensreduzierung, während der Energieschaden immer noch Resistenzen und Immunitäten unterliegt.

Wildes Arkanum (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen beliebigen arkanen Zauber zu wirken, ohne dafür einen vorbereiteten Zauber oder einen Zauberplatz aufzuwenden. Der Zauber muss sich auf der Zauberliste deiner arkanen Klasse befinden und vom Grad her dir zu wirken möglich sein. Du musst ihn aber weder vorbereitet haben, noch ihn überhaupt kennen. Wenn du auf diese Weise einen Zauber wirkst, erhält deine effektive Zauberstufe einen Bonus von +2 hinsichtlich aller stufenabhängigen Effekte. Du kannst diesen Zauber mittels metamagischer Talente modifizieren; der angepasste Zaubergrad darf dann aber nicht den dir möglichen Maximalzaubergrad in dieser arkanen Klasse übersteigen.

Pfadfähigkeit: Wähle mit Beginn jeder Legendenstufe eine neue Pfadfähigkeit des Erzmagierpfades oder des Allgemeinen Pfades (siehe Seite 50). Eine einmal gewählte Fähigkeit kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit nur einmal gewählt werden. Manche Fähigkeiten haben Voraussetzungen ähnlich Klassenfähigkeiten oder verlangen eine Mindestlegendenstufe. Diese Anforderungen musst du erfüllen, ehe du eine solche Fähigkeit auswählen kannst.

Wahrer Erzmagier (AF): Mit Beginn der 10. Legendenstufe müssen nichtlegendäre Kreaturen, die zum Ziel eines deiner arkanen Zauber werden, jeden Rettungswurf zwei Mal ablegen und das schlechtere Ergebnis behalten. Du erhältst Zauberresistenz 15 + deine höchste arkane Zauberstufe gegen arkane Zauber. Wenn deine Zauberresistenz dich vor einem Zauber einer feindlichen legendären Kreatur geschützt hat, erlangst du ein Mal pro Runde eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück.

Erzmagierfähigkeiten der 1. Legendenstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendenstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Anhaltende Energierüstung (ÜF): Du wirst durch eine Rüstung aus Energie geschützt. Diese Rüstung verleiht dir einen RK-Bonus in Höhe deiner Legendenstufe +3. Diese Fähigkeit ist ein Bannmagieeffekt mit einem Zaubergrad in Höhe deiner Legendenstufe. Sollte diese Rüstung gebannt werden oder anderweitig enden, kannst du sie als Schnelle Aktion wieder aktivieren.

Arkane Ausdauer (AF): Behandle deine effektive Zauberstufe als um +4 höher hinsichtlich der Wirkungsdauer deiner Zauber. Andere variable Effekte sind nicht betroffen.

Ausgeglichene Magierschulen (AF): Deine magischen Studien haben das Konzept entgegengesetzter Schulen überwunden. Wähle zwei dir bisher verbotene Schulen aus. Diese gelten nicht länger als dir verbotene Schulen. Du kannst Zauber dieser Schulen nun ganz normal vorbereiten: Ein Zauber benötigt nur noch einen Zauberplatz des entsprechenden Grades und du kannst entsprechende magische Gegenstände herstellen, ohne einen Malus von -4 auf Zauberkunde zu erleiden. Du musst das Klassenmerkmal Arkane Schule besitzen und darfst nicht der Allgemeinen Schule angehören, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Elementarpakt (ÜF): Du bist mit einer der elementaren Ebenen verbunden. Wähle eine der folgenden elementaren Ebenen aus: Erde, Feuer, Luft oder Wasser. Wenn du einen Zauber wirkst, dessen Kategorie „deiner“ Ebene entspricht, dann addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe. Du erhältst ferner Resistenz 10 gegen eine mit deiner ausgewählten Ebene in Verbindung stehenden Energieart: Elektrizität bei Luft, Säure bei Erde, Feuer bei Feuer und Kälte bei Wasser. Mit Beginn der 6. Legendenstufe steigt diese Resistenz auf 20 und mit Beginn der 9. Legendenstufe auf 30.

Energieart umwandeln (ÜF): Wenn du einen Zauber der Kategorie Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure wirkst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um die Energieart zu einer anderen der genannten zu verändern. Der Zauber verliert dabei seine alte Kategoriezugehörigkeit und erlangt die Kategorie der neuen Energieart. Alle anderen Effekte des Zaubers bleiben unberührt.

Ergiebige Zauberei (AF): Wenn du einen Zauber wirkst, der auf eine begrenzte Anzahl von Kreaturen wirkt (z.B. „1 Kreatur/Stufe“ oder „1 Kreatur oder mehr“), dann addiere deine Legendenstufe zur Anzahl potentieller Ziele. Beispiel: Ein Magier 5/Legende (Erzmagier) 1 kann mit *Hast* bis zu sechs Kreaturen betreffen (fünf durch seine Zauberstufe und eine durch die 1. Legendenstufe). Alternativ kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, wenn du einen Zauber wirkst, der nur ein Ziel (z.B. „1 Kreatur“) betrifft, damit der Zauber auf ein weiteres Ziel wirkt. Sollte der Zauber einen Berührungsangriff im Nahkampf erfordern, musst du den Zauber aufrechterhalten (*Grundregelwerk*, S. 185), um den zweiten Berührungsangriff ausführen zu können.

Flexible Gegenzauber (ÜF): Deine Legendenkraft stärkt deine Fähigkeit, die Zauber anderer zu kontern. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Zauber zu kontern. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie das Bereithalten einer Aktion für einen Zauber. Du verwendest aber nicht denselben Zauber oder *Magie bannen*, sondern wendest einen Zauber oder Zauberplatz desselben oder höheren Zaubergrades wie der Zielzauber auf.

Flexible Magierschule (AF): Wähle eine arkane Magierschule aus, welche nicht deiner arkanen Schule entspricht.

Du erlangst die Fähigkeiten dieser Schule, wobei deine Legendenstufe als deine effektive Magierstufe fungiert. Die ausgewählte Schule kannst du später nicht mehr ändern. Du kannst keine dir verbotene Schule auswählen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal wählen und dabei jedes Mal eine andere Schule auswählen, über die du noch nicht verfügst.

Gegenschlagsriposte (ÜF): Du sprintest auf einen Zauberkundigen zu, dessen Zauber du gerade gekontert hast. Wenn du erfolgreich einen Gegenzauber wirkst, kannst du dich als Teil der Gegenzauberaktion zusätzlich bis maximal in Höhe deiner Bewegungsrate weit fortbewegen, sofern dich dies in Nahkampfreichweite zum Ziel des Gegenzaubers bringt. Diese Bewegung zählt nicht gegen deine Gesamtbewegungsrate für diese Runde. Hätte das Ziel mit dem Wirken des ursprünglichen Zaubers einen Gelegenheitsangriff provoziert, kannst du augenblicklich einen Gelegenheitsangriff gegen das Ziel ausführen.



Geistesblitz der Allwissenheit (AF): Du kannst dich mit verblüffendem Umfang an Informationen erinnern. Wenn du bei einem intelligenzbasierenden Fertigkeitwurf 10 nimmst, dann addiere deine Legendenstufe zum Ergebnis. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um eine Frage zu stellen, als würdest du *Weissagung* wirken. Die Grundchance für eine korrekte Antwort beträgt 70% + deine höchste arkane Zauberstufe + deine Legendenstufe (Maximum 100%). Die Antwort kommt nicht von einem göttlichen Beauftragten, sondern ist das Ergebnis eigener Überlegungen und daher niemals rätselhaft oder unverständlich. Wenn du nicht die richtige Antwort erhältst, wird dies wie ein gescheiterter Wissensfertigkeitwurf behandeln, so dass du diese Fähigkeit nicht nutzen kannst, um die Frage erneut zu stellen.

Kompetenter Zauberkundiger (AF): Konzentrationswürfe zum Wirken arkaner Zauber gelingen dir automatisch. Diese Fähigkeit wirkt jedoch nicht auf Zauber des höchsten Grades, die du wirken kannst.

Legendäre Blutlinie (ÜF): Wenn du die Effekte deiner Blutlinienfähigkeiten bestimmst, wird deine effektive Stufe als um +4 höher behandelt. Dies erhöht die Effekte der dir zugänglichen Fähigkeiten, verleiht dir aber keine Fähigkeiten, zu denen du auf deiner gegenwärtigen Stufe keinen Zugang hättest. Solltest du über eine Fähigkeit einer Hexenmeisterblutlinie verfügen, die mehrmals am Tag genutzt werden kann (z.B. *Metamagischer Adept*), kannst du diese Fähigkeit zusätzlich in Höhe deiner halben Legendenstufe (Minimum 1) am Tag einsetzen. Du musst über das Klassenmerkmal Blutlinie verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Legendäre Hexereien (ÜF): Deine Hexereien sind gegenüber nichtlegendären Zielen effektiver. Wenn du eine Hexerei gegen ein nichtlegendäres Ziel einsetzt, welche eine Rettungswurf gestattet, unterliegt das Ziel automatisch für 1 Runde dem Effekt der Hexerei. Diese eine Runde zählt nicht gegen die Wirkungsdauer der Hexerei und das Ziel kann erst in deinem nächsten Zug versuchen, der Hexerei mit einem Rettungswurf zu widerstehen. Gelingt der Rettungswurf, befreit sich das Ziel aus der Hexerei, anderenfalls ist es normal betroffen. Du musst über das Klassenmerkmal Hexerei verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können. Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal wählen, mit dem zweiten Mal wirkt sie auch auf Mächtige Hexereien.

Legendäre Schule (ÜF): Wenn du die Effekte deiner arkanen Schulfähigkeiten bestimmst, wird deine effektive Stufe als um +4 höher behandelt. Dies erhöht die Effekte der dir zugänglichen Fähigkeiten, verleiht dir aber keine Fähigkeiten, zu denen du auf deiner gegenwärtigen Stufe keinen Zugang hättest. Solltest du über eine arkane Schulfähigkeit verfügen, die mehrmals am Tag genutzt werden kann (z.B. *Blendstrahl*), kannst du diese Fähigkeit zusätzlich in Höhe deiner halben Legendenstufe (Minimum 1) am Tag einsetzen. Du musst über das Klassenmerkmal Arkane Schule verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Mächtiges Vertrautenband (AF): Die Bindung zu deinem Vertrauten ist derart tief, dass auch eure Lebensenergie verbunden ist. Wenn du oder dein Vertrauter Schaden erleiden, kannst du diesen Schaden gleichmäßig unter euch aufteilen, als würdest du *Anderen schützen* nutzen. Diese Fähigkeit erfordert keine Aktion, funktioniert aber nur, wenn du bei Bewusstsein bist und sowohl du wie auch dein Vertrauter am Leben seid. Du musst über einen Vertrauten verfügen, um diese Fähigkeit nutzen zu können.

Magische Bresche (ÜF): Du bist geübt darin, magische Verteidigungen zu durchbrechen und Widerstand gegen deine Magie zu überwinden. Wenn du einen Wurf auf die Zauberstufe ablegst, um Zauberresistenz zu überwinden oder anderweitig zu bestimmen, ob deine Magie auf ein Ziel wirkt (z.B. *Gift neutralisieren* oder *Klopfen*), dann würfle zwei Mal und nimm das höhere Ergebnis.

Magische Gegenstände verbessern (AF): Deine legendäre Präsenz verstärkt die Kraft bestimmter magischer Gegenstände. Addiere deine halbe Zauberstufe bei Schriftrollen, Zauberstäben, -stecken und -tränken, welche du nutzt. Ferner kannst du dabei eine



Anwendung deiner Legendenkraft anstelle einer Ladung des Gegenstandes nutzen.

Magische Handwerksmeisterschaft (AF): Du kannst magische Gegenstände herstellen, als würdest du über die erforderlichen Talente zur Herstellung magischer Gegenstände verfügen. Solltest du wirklich über das Talent zum Herstellen des magischen Gegenstandes verfügen, an dem du arbeitest, kannst du dabei anfallenden Fertigkeitwürfe zwei Mal ablegen und den besseren Wurf behalten. Ferner arbeitest du in diesem Fall doppelt so schnell, erzielst also die doppelte Menge an Fortschritt. Diese Fähigkeit reduziert weder die Kosten des Gegenstandes noch andere Voraussetzungen.

Meister der Telekinese (ÜF): Du kannst *Magierhand* oder *Öffnen/Schließen* als Standard-Aktion nutzen und *Magierhand* gegen magische Gegenstände einsetzen, die niemand bei sich trägt oder in der Hand hält. Die Gewichtsobergrenze steigt um 5 Pfund pro Legendenstufe. Deine effektive Zauberstufe beim Wirken von *Schweben*, *Telekinese* und ähnlichen Zauber ist um +2 höher.

Meister des Formwandels (ÜF): Wenn du einen arkanen Zauber der Unterschule des Gestaltwechsels wirkst oder nutzt, kannst du dem Ziel die Fähigkeit verleihen, 1 Minute der Wirkungsdauer des Zauber aufzuwenden, um eine andere Gestalt anzunehmen, welche der Zauber erlaubt. Auf diese Weise die Gestalt zu ändern, ist eine Standard-Aktion. Das Ziel kann beliebig oft während der Wirkungsdauer des Zaubers die Gestalt verändern. Solltest du selbst das Ziel sein, kannst du die Gestalt mit einer Schnellen Aktion statt einer Standard-Aktion verändern (eine Änderung reduziert immer noch die Wirkungsdauer um 1 Minute). Solltest du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, wenn du den Zauber wirkst, kannst du dem Ziel zudem die Fähigkeit verleihen, die Gestalt eines bestimmten Individuums anzunehmen, welche der Zauber duplizieren könnte (z.B. könnte das Ziel *Verwandlung* nutzen, um die Gestalt eines bestimmten Tieres, Humanoiden oder Elementars anzunehmen, nicht aber die eines Drachen, da die Gestalt eines Drachen anzunehmen mittels *Verwandlung* nicht möglich ist). Die nachzuahmende Kreatur muss dir bekannt sein, nicht aber dem Ziel. Das Ziel erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, um als dieses Individuum durchzugehen, allerdings können auch Fertigkeitwürfe für Bluffen und/oder Wissen über das Individuum von Nöten sein, um die Verkleidung überzeugend gestalten zu können.

Perfekte Vorbereitung (AF): Du hast das Geheimnis entdeckt, Zauber ohne die Hilfe externer Quellen vorzubereiten. Als Kampfmagus oder Magier benötigst du kein Zauberbuch mehr, als Hexe benötigst du keinen Vertrauten mehr dafür. Du musst aber weiterhin die normale Zeit zum Vorbereiten aufwenden. Du kannst dein Zauberbuch oder deinen Vertrauten behalten oder dich von ihm trennen.

Schnelle Vorbereitung (ÜF): Du kannst einen Zauber in einem freien Zauberplatz in nur 1 Minute vorbereiten statt der üblichen 15 Minuten. Du kannst Zauber in allen deinen verfügbaren Zauberplätzen in 15 Minuten vorbereiten anstatt in der üblichen Stunde. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um augenblicklich einen Zauber in einem freien Zauberplatz vorzubereiten.

Sinnesverbindung (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du durch die Augen und Ohren deines Vertrauten sehen und

hören. Während du diese Fähigkeit nutzt, kannst du mit deinen eigenen, normalen Sinnen nicht sehen oder hören. Du kannst durch deinen Vertrauten in jeder dir bekannten Sprache sprechen, selbst wenn der Vertraute eigentlich nicht sprechen kann. Du kannst die Verbindung beenden und wieder auf deine eigenen Sinne als Standard-Aktion zurückgreifen. Während die Verbindung besteht, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Zauber zu wirken, der dann von deinem Vertrauten anstatt von dir ausgeht. Du musst über einen Vertrauten verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Tiefes Zauberverständnis (AF): Du identifizierst automatisch jeden arkanen Zauber, welcher innerhalb 18 m Entfernung zu dir gewirkt wird, der sich auf der Zauberliste deiner Klasse befindet und den du vom Zaubergrad her wirken könntest. Wenn du versuchst, mittels *Magie entdecken* einen magischen, nicht den Artefakten zugehörigen Gegenstand zu identifizieren, erfährst du seine Eigenschaften und Befehls-wörter in der ersten Runde der Wirkungsdauer des Zaubers, ohne für Zauberkunde würfeln zu müssen. Du kannst aber nicht automatisch erkennen, ob der Gegenstand verflucht ist.

Verbundenes Erzmagier-Arkanum (AF): Wenn du eine Standard-, Bewegungs- oder Schnelle Aktion einsetzt, um eine arkane Schulfähigkeit, Blutlinienfähigkeit, Hexerei, einen Bardenauftritt oder ein Kampfmagusarkanum zu aktivieren, kannst du zugleich als Freie Aktion eine Legendenkraft-Fähigkeit aktivieren. Diese legendäre Fähigkeit muss entweder dieselbe Art von Aktion sein, mit der du sie aktivierst, oder eine schnellere (eine Schnelle Aktion ist schneller als eine Bewegungsaktion und eine Bewegungsaktion ist schneller als eine Standard-Aktion).

Verstärkte Blutlinie (ÜF): Deine Legendenkraft stärkt deine Hexenmeisterblutlinie. Wähle ein zusätzliches Bonustalent von der Liste deiner Blutlinie, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Ferner kannst du jeden deiner Blutlinienbonuszauber einmal am Tag zusätzlich wirken, ohne dass dies gegen die Anzahl der dir möglichen Zauber pro Tag zählt. Um diese Fähigkeit auswählen zu können, musst du über das Klassenmerkmal Blutlinie verfügen.

Widerstandsfähige Arkana (ÜF): Deine Zauber und Effekte sind schwieriger zu identifizieren und zu bannen. Addiere deine Legendenstufe auf den SG aller Würfe, um deine Zauber zu identifizieren, dein Wirken von Zaubern zu erkennen oder sie mittels *Magie bannen* oder ähnlichen Effekten zu bannen.

Zauber schleudern (ÜF): Wenn du einen Berührungszauber im Nahkampf wirkst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um diesen Zauber als Berührungsangriff im Fernkampf zu schleudern. Die Reichweite dieses Zaubers beträgt dann 3 m pro Legendenstufe. Sollte der Zauber dir mehrere Berührungsangriffe im Nahkampf gestatten, kannst du diese Angriffe nach Belieben als Berührungsangriffe im Nah- oder Fernkampf einsetzen.

Erzmagierfähigkeiten der 3. Legendenstufe

Du musst mindestens die 3. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Arkane Macht (ÜF): Wähle eine deiner arkanen zauberkundigen Klassen aus. Du erhältst vier Bonuszauberplätze des 1. Grades für diese Klasse (wie Bonuszauberplätze aufgrund eines hohen Attributwertes). Diese Fähigkeit verleiht dir nicht

die Kenntnis zusätzlicher Zauber. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach wählen, wählst du sie für dieselbe arkane Klasse ein zweites Mal, erhältst du vier Bonuszauberplätze des 2. Grades, wählst du sie ein drittes Mal, erhältst du vier Bonuszauberplätze des 3. Grades usw. Diese Fähigkeit verleiht dir keine Bonuszauber für einen Zaubergrad, den du nicht wirken kannst.

Arkane Metamagiemeisterschaft (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden und ein dir bekanntes metamagisches Talent auswählen, welches den Zaubergrad um +0 oder +1 erhöht. Für die folgenden 10 Runden kannst du dieses metamagische Talent auf jeden von dir gewirkten arkanen Zauber anwenden, ohne dass dabei der Zaubergrad oder der Zeitaufwand erhöht werden. Du kannst diese Fähigkeit auch bei einem arkanen Zauber anwenden, den du mittels einer Schriftrolle, einem Zauberstab oder einem Zauberstecken wirkst. Solltest du diese Fähigkeit vor Ablauf der 10 Runden erneut anwenden, endet die Wirkung der vorherigen Anwendung (dies wirkt sich nicht auf bereits gewirkte Zauber aus). Du kannst diese Fähigkeit mehrfach auswählen; dabei steigt jedes Mal der maximale Zaubergradanstieg aufgrund von Metamagie um +1 (Maximum +4).

Ausspähen umkehren (ÜF): Wenn du einen Ausspähensensor bemerkst, der durch einen magischen Ausspäheneffekt erzeugt wird, kannst du als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um mittels des Sensor seinen Erschaffer zu beobachten. Sollte der ursprüngliche Ausspäheneffekt dem Ziel einen Rettungswurf gestatten, steht auch dem Erschaffer des Sensors ein Rettungswurf gegen SG $10 + 2 \times$ deine Legendenstufe zu, um zu bemerken, dass du ihn zu beobachten versuchst, und damit er diesen Versuch unterbinden kann. Solltest du dich nach Entdecken des Sensors seltsam verhalten, könnte der Erschaffer erkennen, dass du den Sensor gefunden hast. Der SL könnte in diesem Fall von dir einen Fertigkeitwurf für Bluffen gegen den Wurf des Erschaffers für Motiv erkennen verlangen. Sollte dein umgekehrtes Ausspähen unbemerkt bleiben, kannst du eine weitere Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um zu bestimmen, was der Zauberkundige sieht, als hättest du *Falsche Erkenntnis* (Wirkungsdauer: Konzentration; ZS = $2 \times$ deine Legendenstufe) gewirkt.

Blutlinienimmunität (ÜF): Die Stärke deines Hexenmeisterblutes macht dich immun gegen deine eigenen Waffen. Du erleidest keinen Schaden oder schädliche Effekte durch Zauber, die sich auf der Zauberliste deiner Blutlinie befinden, selbst wenn du sie von der Stufe her nicht wirken könntest. Solltest du zum Ziel eines dieser Zauber werden, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um den Zauber auf den ihn wirkenden Zauberkundigen zurückzuschleudern, als würdest du *Zauber zurückwerfen* einsetzen. Vorteilhafte Effekte von Zaubern auf der Zauberliste deiner Blutlinie betreffen dich normal. Du musst über das Klassenmerkmal Blutlinie verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Flinke Herbeizauberungen (ÜF): Wenn du einen *Monster herbeizaubern*-Zauber einsetzt, ist der Zeitaufwand 1 Standard-Aktion statt 1 Runde. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, senkst du den Zeitaufwand weiter auf 1 Schnelle Aktion. Solltest du ein Paktmagier sein, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um als Volle Aktion dein Eidolon herbeizurufen.

Gestohlener Zauber (ZF): Wenn du erfolgreich mittels Genzauber einen arkanen Zauber konterst, der sich auf deiner Zauberliste befindet und den du vom Grad her wirken könntest, kannst du die Macht dieses Zaubers absorbieren und selbst nutzen. Bei deinem nächsten Zug kannst du den Zauber als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Deine Stufe als arkaner Zauberkundiger fungiert dabei als deine Zauberstufe.

Greifbare Illusion (ÜF): Du kannst vorübergehend einen illusionären Gegenstand in einen realen Gegenstand verwandeln. Als Volle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Gegenstand, den du mittels eines Illusionszaubers erschaffen hast, in eine körperliche, nichtmagische Version dieses Gegenstandes zu verwandeln. Der Gegenstand besteht für 10 Minuten pro Legendenstufe und wird dann wieder zu einer Illusion (oder verschwindet, sollte die Wirkungsdauer der ursprünglichen Illusion abgelaufen sein). Während dieser Zeit erhält die Illusion alle physischen Merkmale des dargestellten Gegenstandes. Du musst die Illusion berühren, um diese Fähigkeit zu nutzen. Pro Legendenstufe darf der Gegenstand nicht größer sein als $1,50 \text{ m} \times 1,50 \text{ m} \times 1,50 \text{ m}$. Du könntest auf diese Weise erst die Illusion einer Steintür erschaffen und diese dann in eine echte, nichtmagische Steintür verwandeln.

Komponentenunabhängigkeit (AF): Wenn du einen arkanen Zauber wirkst, kannst du eine Komponente des Zaubers (Fokus, Gestik, Material oder Verbal) ignorieren. Du kannst eine Fokus- oder Materialkomponente versuchen zu ignorieren, wenn ihr Wert $100 \text{ GM} \times$ deine Legendenstufe nicht überschreitet. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach wählen, um die Anzahl der von dir ignorierbaren Komponenten pro Zauber um +1 zu erhöhen.

Legendäre Zauberkraft (ZF): Du verfügst über einen Vorrat magischer Macht, auf den du zum Wirken legendärer Zauber (siehe Kapitel 3) zurückgreifen kannst. Du kannst diese Macht maximal zwei Mal am Tag nutzen, um einen legendären Zauber zu wirken, ohne dafür Legendenkraft aufwenden zu müssen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal wählen und erlangst mit jedem weiteren Mal zwei zusätzliche Anwendungen dieser Fähigkeit am Tag.

Magischer Flug (ÜF, ZF): Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Fliegen in Höhe deiner Legendenstufe. Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Legendenstufe zu *Fliegen* (wie der Zauber); deine übernatürliche Bewegungsrate: Fliegen ist 18 m (12 m in mittelschwerer oder schwerer Rüstung oder bei schwerer Last).

Spiegelbildrochade (ÜF): Wenn du von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen wirst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um als Augenblickliche Aktion zu einem freien Feld innerhalb von 9 m zu teleportieren und an deiner alten Position ein Spiegelbild zu hinterlassen. Du erleidest durch den auslösenden Angriff keinen Schaden. Stattdessen wird dein Duplikat (wie beim Zauber *Spiegelbilder*) zerstört. Du musst eine freie Schusslinie zu dem Feld haben, auf das du teleportierst.

Viele Gestalten (ÜF): Du kannst dein Aussehen nach Belieben ändern, als würdest du *Gestalt verändern* einsetzen. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um deine Gestalt zu ändern, als würdest du *Verwandlung* mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten pro Legendenstufe einsetzen. Deine Zauberstufe für diese Fähigkeit ist $10 +$ deine Legendenstufe.

Erzmagierfähigkeiten der 6. Legendenstufe

Du musst mindestens die 6. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Göttliches Wissen (AF): Du kannst deine arkane Macht nutzen, um einige göttliche Zauber zu wirken. Wähle drei Zauber des 1. Grades von der Liste des Druiden oder des Klerikers. Du kannst diese Zauber kostenlos deinem Zauberbuch (im Falle eines Kampfmagus oder Magiers) oder deinem Vertrauten (im Falle einer Hexe) hinzufügen und sie wirken, als wären sie arkane Zauber auf der Liste deiner Klasse. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal wählen; mit jedem weiteren Mal kannst du drei weitere Zauber von derselben Liste (Druide oder Kleriker) wählen und der maximale Zaubergrad, den du wählen kannst, steigt um +1 (Zauber des 1. und/oder 2. Grades beim zweiten Mal, Zauber des 1., 2. und/oder 3. Grades beim dritten Mal usw.). Du musst eine Hexe, ein Kampfmagus oder ein Magier sein, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Mystische Wechselwirkung (ÜF): Du kannst dich entscheiden, durch einen arkanen Zauber zusätzlichen Schaden zu erleiden, um Legendenkraft zurückzuerlangen. Wenn du von einem arkanen Zauber getroffen wirst, welcher Trefferpunktschaden verursacht, oder falls dir ein Rettungswurf gegen einen solchen Zauber misslingt, kannst du als Augenblickliche Aktion entscheiden, Schaden zu erleiden, als unterläge der Zauber dem Metamagischen Talent Zaubereffekt maximieren. Sollte der Schaden nicht durch dieses Talent erhöht werden können oder er bereits maximiert worden sein, erleidest du durch ihn stattdessen doppelten Schaden. Der Schaden ignoriert deine Zauber- und Energieresistenz, Energieimmunitäten und anderen Schutz gegen Schaden. Solltest du mindestens 25 Schadenspunkte durch den Zauber erleiden, erlangst du eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück.

Refugium (ÜF): Du erhältst Zugang zu deinem eigenen, persönlichen extradimensionalen Refugium. Du musst dich 1 Minute lang ohne Unterbrechung konzentrieren, um die Tür zu deinem persönlichen Refugium zu beschwören. Dies ähnelt dem Zauber *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, wenn auch mit folgenden Unterschieden: Das Refugium belegt eine Fläche von sechs Würfeln mit einer Seitenlänge von 6 m pro Legendenstufe. Diese können beim Erstellen des Refugiums so geformt werden, als handele es sich bei dieser Fähigkeit um einen Zauber, dessen Wirkungsbereich oder Effekt formbar ist. Das Refugium ist dauerhaft und anhaltend, daher kannst du in ihm Gegenstände verwahren und später wieder entnehmen. Es enthält pro Legendenstufe einen *Unauffälligen Diener*. Wenn du die Tür des Refugium beschwörst, entscheidest du, welche Kreaturen sie sehen und benutzen können. Für alle anderen ist sie unsichtbar und nicht greifbar. Die Tür verbleibt, bis du sie wieder fortschickst. Letzteres erfolgt als Standard-Aktion mit unbegrenzter Reichweite, solange du dich auf derselben Ebene befindest. Solltest du die Tür fortschicken, während du dich außerhalb des Refugiums aufhältst, werden alle im Inneren sich aufhaltenden Kreaturen mit Ausnahme deines Vertrauten hinausbefördert. Das Beschwören der Tür schickt jede andere, gegenwärtig bestehende Tür fort. Dein Vertrauter kann als Volle Aktion das Refugium von jedem Feld aus betreten oder verlassen, dass an dein Feld angrenzt, ohne die beschworene Tür benutzen zu müssen.

Zauber Macht fokussieren (ÜF): Du erlangst die Fähigkeit, rohe arkane Macht in einen Zauber zu fokussieren. Du kannst

MÖGLICHE THEMEN FÜR ERZMAGIER

Wenn du Pfadfähigkeiten des Erzmagiers auswählst, könntest du dabei eines der folgenden Themen im Auge haben. Jedes Thema schlägt zueinander passende Pfadfähigkeiten vor und jedes interpretiert anders, was ein legendärer Meister des Arkanen ist.

Erzmagier sollten zudem die Fähigkeit *Legendäre Zauberkunst* ins Auge fassen (Allgemeiner Legendenpfad, Seite 50).

Arkane Macht: Dieses Thema konzentriert sich gänzlich auf Feuerkraft und wie man das meiste aus solchen Zaubern herausholt. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Arkane Ausdauer, Ergiebige Zauberei, Energieart umwandeln, Magische Bresche, Widerstandsfähige Arkana; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Arkane Macht, Arkane Metameisterschaft, Legendäre Zauberkraft; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Mystische Wechselwirkung, Zaubermacht fokussieren.

Defensiver Zauberkundiger: Ein solcher Zauberkundiger konzentriert sich auf schützende Fähigkeiten und solche, die die Zauber anderer kontern. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Anhaltende Energierüstung, Flexible Gegenzauber, Gegenschlagsriposte, Kompetenter Zauberkundiger; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Gestohlener Zauber, Magischer Flug, Spiegelbildrochade; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Mystische Wechselwirkung.

Meister des Wissen: Charaktere, die alles bekannte (und manches unbekanntes) Wissen meistern wollen, sollten sich mit den folgenden Fähigkeiten befassen: *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Geistesblitz der Allwissenheit, Sinnesverbindung, Tiefes Zauberverständnis; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Ausspähen umkehren; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Göttliches Wissen, Refugium.

Spontaner Erzmagier: Die Fähigkeiten dieses Themas stärken spontan wirkende Zauberkundige: *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Elementarpakete, Energieart umwandeln, Legendäre Blutlinie, Verstärkte Blutlinie; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Blutlinienimmunität, Komponentenunabhängigkeit; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Zaubermacht fokussieren.

Vorbereiteter Erzmagier: Arkane Zauberkundige, die ihre Zauber vorbereiten, sollten folgende Fähigkeiten ins Auge fassen: *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Ausgeglichenere Magierschulen, Flexible Schule, Legendäre Schule, Mächtiges Vertrautenband, Perfekte Vorbereitung, Schnelle Vorbereitung; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Arkane Macht, Arkane Metameisterschaft; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Göttliches Wissen.

ferner beim Wirken eines arkanen Zaubers eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um den Schaden um 50% zu erhöhen. Sollte der Zauber eine Wirkungsdauer von mehr als 1 Runde haben, wird die Wirkungsdauer verdoppelt. Rettungswürfe gegen den Zauber unterliegen einem Malus von -4 (gegen legendäre Kreaturen wird der Malus auf -2 reduziert). Dieser Zauber ignoriert Zauberresistenz des Zieles. Sollte das Ziel gegen den Zauber oder Magie generell immun sein, wirkt dieser Schutz allerdings weiterhin.

HIEROPHANT

Wer auf die Macht eines Gottes zurückgreift, kommt dem Göttlichen dabei beständig näher. Manche streben danach, zu unsterblichen Dienern ihrer Götter zu werden, während andere selbst die Gottwerdung im Auge haben. Ein Hierophant könnte das eine oder andere sein. Er könnte göttliche Kraft direkt oder indirekt fokussieren und seine Quelle könnte eine Gottheit, die Natur selbst oder vielleicht auch die Kraft des Lebens sein. Unter Umständen kann in ihm sogar irgendwann göttliche Kraft innewohnen, anstatt sie nur als gewöhnlicher Gläubiger zu wirken.

Rolle: Als Hierophant bist du für deine Gruppe die Verbindung zum Göttlichen und heilst und hilfst deinen Verbündeten durch die Wunder, welche du wirkst. Dieses Können ist bei einem Diener der Natur, welcher die Kräfte dieses Pfades nutzt, um die Wildnis zu beschützen und seinen Zorn über jenen bringt, der es wagt sie zu schänden, nicht minder ausgeprägt.

Klassen: Angehörige aller Klassen, welche göttliche Magie nutzen, werden den Pfad des Hierophanten als nützlich erachten – insbesondere Druiden, Kleriker und Mystiker. Doch auch Angehörige von Klassen mit eingeschränktem Zugriff auf göttliche Magie wie etwa Inquisitoren und Paladine dürfen einige brauchbare Wahlmöglichkeiten finden.

Bonustrefferpunkte: Du erhältst pro Legendenstufe des Hierophantenpfades +4 TP. Diese Trefferpunkte haben keine Auswirkungen auf deine Trefferwürfel oder anderen Spielwerte.

TABELLE 1-4: HIEROPHANT

Legendenstufe	Pfadmerkmale
1.	Göttlicher Kraftschub, Pfadfähigkeit
2.	Pfadfähigkeit
3.	Pfadfähigkeit
4.	Pfadfähigkeit
5.	Pfadfähigkeit
6.	Pfadfähigkeit
7.	Pfadfähigkeit
8.	Pfadfähigkeit
9.	Pfadfähigkeit
10.	Göttliches Medium, Pfadfähigkeit

Merkmale des Hierophantenpfades

Wenn du neue Legendenstufen erlangst, erhältst du die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten.

Göttlicher Kraftschub: Wähle eine der folgenden Fähigkeiten, welche später nicht mehr verändert werden kann.

Bestienzorn (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deinen Tiergefährten, Gefolgsmann, Vertrauten, dein Eidolon oder dein gebundenes Reittier mit einem Teil deiner legendären Kraft zu versehen. Als Augenblickliche Aktion kann diese Kreatur sich maximal um ihre Bewegungsrate weit fortbewegen und einen Angriff mit einer ihrer natürlichen Waffen ausführen. Dabei würfelt sie für den Angriff zwei Mal und wählt das bessere Ergebnis. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduktion. Eine von dieser Fähigkeit betroffene Kreatur kann diese Aktionen zusätzlich zu allen anderen durchführen, welche ihr während ihres Zuges möglich sind.

Inspirierter Zauber (ÜF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen beliebigen göttlichen Zauber mit einem Bonus von +2 auf deine effektive Zauberstufe zu wirken. Dieser Zauber muss sich auf der Zauberliste deiner göttlichen Klasse befinden oder dir über deine Domäne oder dein Mysterium offen stehen, ferner musst du imstande sein, diesen Zaubergrad wirken zu können. Die Anwendung dieser Fähigkeit verbraucht keinen vorbereiteten Zauber oder verfügbaren Zauberplatz. Du kannst jedes dir bekannte metamagische Talent auf diesen Zauber anwenden, allerdings muss sich der dadurch modifizierte Zaubergrad immer noch im Rahmen des dir Möglichen befinden.

Wiedergewonnene Segnung (ÜF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen göttlichen Zauber zu wirken, ohne einen vorbereiteten Zauber oder einen Zauberplatz aufwenden zu müssen. Solltest du Zauber vorbereiten, muss es sich um einen der Zauber handeln, die du für den Tag vorbereitet hast. Solltest du ein spontaner Zauberkundiger sein, muss dir der Zauber bekannt sein. Du kannst keine metamagischen Talente hierbei anwenden. Sollte der Zauber einen Rettungswurf ermöglichen, müssen nichtlegendäre Kreaturen zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis wählen. Sollte der Zauber Schaden heilen oder von dir einen Wurf auf die Zauberstufe verlangen, um ein Leiden oder einen Zustand zu heilen, dann würfle zwei Mal und wähle das bessere Ergebnis.

Pfadfähigkeit: Wähle mit jeder Legendenstufe eine neue Pfadfähigkeit des Hierophantenpfades oder des Allgemeinen Pfades (siehe Seite 50). Eine einmal gewählte Fähigkeit kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit nur einmal gewählt werden. Manche Fähigkeiten haben Voraussetzungen ähnlich Klassenfähigkeiten oder verlangen eine Mindestlegendenstufe. Diese Anforderungen musst du erfüllen, ehe du eine solche Fähigkeit auswählen kannst.

Göttliches Medium (AF): Mit Beginn der 10. Legendenstufe müssen nichtlegendäre Kreaturen, die zum Ziel eines deiner Zauber werden, für damit verbundene Rettungswürfe zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis wählen. Wenn bei dir durch einen Zauber oder Effekt Trefferpunkteschaden geheilt wird, erlangst du die maximale Menge an Trefferpunkten zurück. Du erhältst zudem SR 10/Episch. Wenn du in einer Runde mehr als 20 Schadenspunkte erleidest (nachdem die SR angewandt wurde), erhältst du eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück.

Hierophantenfähigkeiten der 1. Legendenstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendenstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Flexible Gegenzauber (ÜF): Deine Legendenkraft stärkt deine Fähigkeit, die Zauber anderer zu kontern. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Zauber zu kontern. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie das Bereithalten einer Aktion für einen Zauber. Du verwendest aber nicht denselben Zauber oder *Magie bannen*, sondern wendest einen Zauber oder Zauberplatz desselben oder höheren Zaubergrades wie der Zielzauber auf.

Fokussierte Energie umwandeln (ÜF): Wenn du dich im Wirkungsbereich der Fähigkeit Energie fokussieren eines

Gegners befindest und die von ihm gewirkte Art der Energie steht deiner gegenüber, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um die fokussierte Energieart des Gegners in die von dir genutzte Energieart zu verwandeln. Du kannst die veränderte Energie entweder die entgegengesetzte Art von Zielen betreffen lassen (lebend oder untot) oder so verändern, dass sie Schaden heilt oder zufügt, nicht aber beides. Auf diese Weise veränderte fokussierte Energie verursacht nur den halben Schaden, bzw. heilt nur den halben Schaden. Wenn z.B. ein böser Kleriker versucht, negative Energie zum Heilen von Untoten zu fokussieren, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diese in positive Energie zu verändern, welche entweder die Lebenden heilt oder Untoten schadet. Du musst über das Klassenmerkmal Energie fokussieren verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Göttliche Haltung (ÜF): Wenn du einer Kreatur begegnest, deren Gesinnung von der deinen um maximal einen Schritt abweicht, dann behandle ihre Einstellung dir gegenüber als um einen Schritt besser. Sollte ihre anfängliche Einstellung Freundlich sein, kannst du Bitten mit einem Bonus von +5 auf den Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern an sie richten.

Göttlicher Beschützer (ZF): Du kannst als Volle Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine extraplanare Kreatur herbeizuzaubern, als würdest du *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern* wirken. Der Grad des Zaubereffekts entspricht hierbei deiner halben Legendenstufe, deine Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe. Du kannst mittels dieser Fähigkeit stets nur eine Kreatur gleichzeitig herbeigezaubert haben. Zauberst du eine weitere herbei, verschwindet die erste. Setzt du dagegen zwei Anwendungen deiner Legendenkraft ein, entspricht der Grad des Beschwörungszaubers deiner Legendenstufe. Im Falle eines Druiden 10/Hierophanten (Legende) 5 kann eine Kreatur für 10 Minuten wie mittels *Monster herbeizaubern II* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern II* herbeigezaubert werden (oder auch eines niedrigeren Grades); sollte der Charakter zwei Anwendungen seiner Legendenkraft hierfür aufwenden, kann er stattdessen eine Kreatur wie mittels *Monster herbeizaubern V* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern V* herbeizaubern (oder auch eines niedrigeren Grades).

Heidentilger (AF): Bestimme eine Gottheit oder ähnliche Wesenheit, die ihren Anhängern göttliche Zauber verleiht, zu deinem religiösen Rivalen. Du erhältst gegen Anhänger dieser Gottheit einen Bonus von +2 auf Waffenangriffs- und -schadenswürfe. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen gegen Anhänger dieser Gottheit. Mit Beginn der 6. Legendenstufe steigen diese Boni auf +4. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach auswählen; dabei wählst du jedes Mal eine weitere Gottheit als religiösen Rivalen aus.

Heilige Macht ausstrahlen (ÜF): Solltest du imstande sein, positive Energie zu fokussieren, und durch den Nahkampfangriff einer untoten Kreatur Schaden erleiden, kannst du eine Anwendung von Energie fokussieren als Augenblickliche Aktion einsetzen, um allen Untoten in deiner Nähe Schaden zuzufügen (wie unter Energie fokussieren beschrieben). Alternativ kannst du

diese fokussierte Energie so konzentrieren, dass sie nur den Untoten betrifft, der dich getroffen hat. Im letzteren Fall wird deine effektive Klassenstufe hinsichtlich Energie fokussieren als um +4 Stufen höher behandelt, um die Effekte dieser Klassenfähigkeit zu bestimmen.

Heiliges Symbol erschaffen (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion ein hölzernes Heiliges Symbol deiner Gottheit erschaffen. Sollte dieses jemals deinen Besitz verlassen, löst es sich nach 1 Stunde auf. Wenn du dieses heilige Symbol als göttlichen Fokus nutzt, benötigst du keine weiteren Materialkomponenten mehr, deren Wert nicht 50 GM x Legendenstufe übersteigen.

Im Notfall fokussieren (ÜF): Du kannst gleichzeitig eine Anwendung deiner Legendenkraft und deiner Klassenfähigkeit Energie fokussieren einsetzen, um die fokussierte Energie derart zu verzögern, dass der Effekt erst eintritt, wenn eine von dir bestimmte Bedingung eintritt. Die Bedingungen



müssen von dir klar formuliert werden, können aber allgemein gehalten werden. Treten die beschriebenen Umstände ein, treten auch augenblicklich die Effekte von Energie fokussieren ein. Du könntest so z.B. festlegen, dass deine fokussierte positive Energie ausgelöst wird, sobald du auf o TP oder weniger reduziert wirst. Sollten die auslösenden Bedingungen von dir umständlich oder verworren beschrieben werden, könnte der verzögerte Auslöser versagen. Die Fähigkeit löst nur bei Eintritt der beschriebenen Zustände aus, egal ob du dies dann auch willst. Wenn du deine Legendenkraft hierfür einsetzt, musst du auch gleichzeitig alle erforderlichen Entscheidungen für den Einsatz von Energie fokussieren treffen, so wie du es auch sonst machst, wenn du Energie fokussieren einsetzt. Solltest du etwa Ziele ausnehmen wollen, musst du sie zu diesem Zeitpunkt benennen. Du kannst immer nur ein Im Notfall fokussieren aktiv haben; solltest du diese Fähigkeit erneut einsetzen, verlischt die letzte Ladung. Diese Fähigkeit wirkt 1 Tag pro Legendenstufe, sofern sie nicht vorher ausgelöst wird. Die Anwendung von Energie fokussieren kann erst zurückerlangt werden, nachdem die verzögerte Energie von Im Notfall fokussieren genutzt wurde oder erloschen ist.

Instrument des Glaubens (ÜF): Du erhältst SR 15/- gegen Angriffe mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit. Du kannst als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um gegen jeden Gegner innerhalb von 18 m, welcher die bevorzugte Waffe deiner Gottheit führt, ein Kampfmanöver für Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern auszuführen. Dabei entscheidest du bei jedem Gegner individuell, welches Manöver zum Einsatz kommt. Lege einen Kampfmanöverwurf ab, aber nutze deine Zauberstufe anstelle deines GAB und addiere deine Legendenstufe auf das Ergebnis. Wende dieses Endergebnis gegen die KMV der Gegner an.

Legendäre Domäne (ÜF): Zur Bestimmung der Effekte deiner Domänenfähigkeiten erhältst du einen Bonus von +4 auf deine effektive Klassenstufe. Dies verleiht dir aber keine Fähigkeiten, auf welche du mit deiner aktuellen Klassenstufe keinen Zugriff hast. Einmal am Tag kannst du als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um alle Anwendungen deiner Domänenfähigkeiten zurückzuerlangen, als hättest du 8 Stunden lang ausgeruht. Solltest du ein Mystiker sein, wirkt diese Fähigkeit auf deine Offenbarungen anstatt auf deine Domänenfähigkeiten. Du musst über das Klassenmerkmal Domäne oder Mysterium verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Legendärer Gefährte (ÜF): Wähle einen Tiergefährten, Gefolgsman, Vertrauten, ein Eidolon oder gebundenes Reittier aus. Diese Kreatur kann die Fähigkeit Kraftschub täglich in Höhe deiner Legendenstufe oft einsetzen. Sie verwendet dieselbe Art Bonuswürfel wie du selbst dabei.

Legendäre Tiergestalt (ÜF): Wähle eine der Gestalten aus, die du mittels Tiergestalt annehmen kannst. Das Annehmen dieser Tiergestalt verbraucht keine deiner täglichen Anwendungen von Tiergestalt. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach auswählen und wählst dabei jedes Mal eine andere Tiergestalt. Du musst über das Klassenmerkmal Tiergestalt verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Machtvolle Herbeizauberung (ÜF): Jede Kreatur, die du mittels eines *Herbeirufen*-Zaubers beschwörst, erhält für die Wirkungsdauer des Zaubers SR 5/Episch. Solltest du mehr als eine Kreatur herbeizaubern, zauberst du immer auch eine

zusätzliche Kreatur herbei. Solltest du nur eine einzelne Kreatur herbeizaubern wollen, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um ihr für die Wirkungsdauer des Zaubers die Legendäre Schablone für Behände oder Wilde Kreaturen zu verleihen (siehe Seite 224).

Magische Bresche (ÜF): Du bist geübt darin, magische Verteidigungen zu durchbrechen und Widerstand gegen deine Magie zu überwinden. Wenn du einen Wurf auf die Zauberstufe ablegst, um Zauberresistenz zu überwinden oder anderweitig zu bestimmen, ob deine Magie auf ein Ziel wirkt (z.B. *Gift neutralisieren* oder *Klopfen*), dann würfle zwei Mal und nimm das bessere Ergebnis.

Magische Gegenstände verbessern (AF): Deine legendäre Präsenz verstärkt die Kraft bestimmter magischer Gegenstände. Addiere deine halbe Zauberstufe bei Schriftrollen, Zauberstäben, -stecken und -tränken, welche du nutzt. Ferner kannst du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft anstelle einer Ladung des Gegenstandes einsetzen.

Näherer Glauben (ÜF): Du benötigst weder Nahrung, noch Wasser oder Schlaf. Solltest du über Klassenmerkmale oder Fähigkeiten verfügen, die zur Rückgewinnung Ruhe erfordern, kannst du diese einmal am Tag zurückgewinnen, indem du 1 Stunde in ununterbrochener Meditation verbringst. Mit Beginn der 3. Legendenstufe kannst du zudem eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um für 24 Stunden nicht atmen zu müssen.

Pflanzenfreund (ÜF): Alle Pflanzen innerhalb von 1,5 km-Radius um dich herum wachsen mit der doppelten Geschwindigkeit und leiden nicht unter Krankheiten oder anderen Leiden. Verbündete Pflanzenkreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu dir erhalten Schnelle Heilung in Höhe deiner Legendenstufe. Solltest du mittels Tiergestalt oder *Pflanzengestalt* die Gestalt einer Pflanze annehmen, erhältst du diese Schnelle Heilung ebenfalls, solange du dich in Pflanzengestalt befindest.

Rudeltiergestalt (ÜF): Wenn du das Klassenmerkmal Tiergestalt einsetzt, kannst du gleichzeitig Verbündete verwandeln. Setz du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft ein, kannst du eine Anzahl bereitwilliger Verbündeter in Höhe deiner Legendenstufe auswählen. Diese nehmen die gleiche Tiergestalt an wie du und tun dies mit den gleichen Fähigkeiten, über die du auch in dieser Gestalt verfügst. Teile die Wirkungsdauer dieser Anwendung von Tiergestalt gleichmäßig zwischen dir und den betroffenen Verbündeten auf (runde ggfs. ab). Die Verwandlung endet für alle Betroffenen, sobald du deine normale Gestalt wieder annimmst oder Tiergestalt erneut einsetzt. Ein Verbündeter kann seine eigene Verwandlung frühzeitig mit einer Standard-Aktion beenden, ohne dass sich dies auf andere Betroffene auswirkt. Du musst über das Klassenmerkmal Tiergestalt verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Schadenstransfer (ÜF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um bis zu 10 Schadenspunkte pro Legendenstufe von einem berührten Verbündeten auf dich selbst zu transferieren. Dieser transferierte Schaden umgeht alle Effekte, welche Trefferpunkteschaden reduzieren oder aufheben würden (z.B. Schadensreduzierung). Alternativ kannst du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzen, um eine bestehende Krankheit oder Vergiftung von einem berührten Verbündeten auf dich selbst zu übertragen. Dies beendet die vorhandenen Effekte des Leidens bei deinem

Verbündeten, allerdings musst du nun alle noch verbleibenden Rettungswürfe selbst ablegen. Solltest du gegen das Gift oder die Krankheit immun sein, wird der Effekt des Leidens komplett aufgehoben.

Schockwelle fokussieren (ÜF): Du kannst eine Anwendung von Energie fokussieren einsetzen, wenn du einen Kritischen Treffer bei einer Kreatur erzielst, deren Gesinnung mindestens teilweise der deinen entgegengesetzt ist (d.h. Chaotisch gegenüber Rechtschaffen und Böse gegenüber Gut; ein rechtschaffen guter Charakter könnte diese Fähigkeit gegen eine böse oder eine chaotische Kreatur einsetzen). Tust du dies, dann addiere den Schaden deiner fokussierten Energie zum Schaden deines Kritischen Treffers. Dieser Schaden ist von der gleichen Art wie deine fokussierte Energie (positiv oder negativ), fügt dem Ziel aber Schaden unabhängig davon zu, ob es lebt oder untot ist. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen den SG deiner Energie fokussieren zu, um diesen Bonusschaden zu halbieren. Alle anderen Effekte deines Kritischen Treffers kommen immer noch zur Anwendung.

Überfließende Anmut (ÜF): Wenn du eine Kreatur mittels positiver Energie heilst (z.B. durch Positive Energie fokussieren, um Lebende zu heilen, Handauflegen oder Heilzaubern), erhält jede Kreatur, die über ihre vollen Trefferpunkte verfügt (egal ob dies bereits vorher der Fall war oder erst durch die Heilung eintritt), für 1 Minute einen heiligen Bonus von +1 auf ihre Angriffs-, Fertigungs-, Attributs- und Rettungswürfe. Solltest du negative Energie zum Heilen von Untoten einsetzen, ist dies stattdessen ein unheiliger Bonus.

Umgekehrtes spontanes Zaubern (ÜF): Solltest du imstande sein, spontan *Wunden heilen-* oder *Wunden verursachen-*Zauber zu wirken, erlangst du die Fähigkeit, die entgegengesetzte Art von Zaubern spontan zu wirken (d.h. wenn du spontan *Wunden verursachen-*Zauber wirken kannst, kannst du nun auch spontan *Wunden heilen-*Zauber wirken und umgekehrt). Wenn du von dieser Fähigkeit Gebrauch machst, musst du einen Zauberplatz nutzen, welcher um wenigstens +1 höher ist als der Grad des Zaubers, den du wirken willst. Wenn du z.B. imstande bist, spontan *Wunden heilen-*Zauber zu wirken, und spontan *Leichte Wunden verursachen* wirken willst, musst du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher dafür nutzen.

Unerbittliche Heilung (ÜF): Du kannst den jüngst Verstorbenen das Leben zurückgeben. Sollte eine Kreatur innerhalb der letzten Runde gestorben sein, kannst du als Freie Aktion beim Wirken eines Heilzaubers oder Einsatzes eines heilenden Klassenmerkmals eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diese Heilung der toten Kreatur zukommen zu lassen. Sollten die TP der toten Kreatur auf diese Weise wieder die Schwelle des Todes überwinden, kehrt sie ins Leben zurück und stabilisiert sich auf diesem neuen TP-Wert (ähnlich wie bei *Lebensatem*). Andernfalls bleibt sie tot. Alternativ kannst du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzen, sofern die tote Kreatur über die Fähigkeit zur magischen Selbstheilung verfügt (z.B. im Falle eines Klerikers, der *Leichte Wunden heilen* vorbereitet hat), um diese Heilung zu aktivieren. Dies aktiviert die mächtigste Art von Heilung, über die die Kreatur verfügt oder die sie vorbereitet hat. Sollte dies die Kreatur über die Schwelle des Todes zurückholen, kehrt sie ins Leben zurück.

Wasser des Lebens (ÜF): Jeder Zaubertrank, den du zu dir nimmst, hat den höchstmöglichen Effekt, als wäre er mit

Hilfe des Talents Zaubereffekt maximieren hergestellt worden. Du kannst rasch einen Zaubertrank herstellen, indem du einen Zauber auf einen halben Liter Wasser wirkst; der Zaubergrad darf dabei deine Legendenstufe nicht überschreiten und muss für das Talent Trank brauen geeignet sein. Die ausgewählte Flüssigkeit wird zu einem entsprechenden Zaubertrank, welcher für eine Dauer in Höhe von 1 Stunde x Legendenstufe haltbar ist und sich nach Ablauf dieser Zeit in Wasser zurückverwandelt.

Weitreichender Glaube (ÜF): Wenn du einen göttlichen Zauber mit Reichweite Berührung wirkst, kannst du ihn auch mit Reichweite 9 m wirken. Sollte er einen Berührungsangriff im Nahkampf erfordern, benötigt er dann einen Berührungsangriff im Fernkampf.

Wildniszung (ÜF): Elementare, Feenwesen, Pflanzenwesen und Tiere können dich auf magische Weise verstehen, wenn du Druidisch sprichst, als würdest du *Mit Tieren sprechen* oder *Zungen* einsetzen. Wenn du gleichzeitig zu Kreaturen unterschiedlicher Kategorien sprichst, kannst du allen erlauben, dich zu verstehen oder immer nur zu einer Art von Kreatur gleichzeitig sprechen. Wenn du z.B. zu einer Gruppe von Tieren und Feen sprichst, kannst du dich für alle verständlich machen oder nur für die Tiere oder nur für die Feen.

Hierophantenfähigkeiten der 3. Legendenstufe

Du musst mindestens die 3. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Anhaltende Segnung (ÜF): Wenn du einen Zauber mit einer Wirkungsdauer von mindestens 10 Minuten pro Stufe auf ein bereitwilliges Ziel wirkst, kannst du die Wirkungsdauer des Zaubers auf 24 Stunden ausdehnen. Sollte der Zauber noch über andere Bedingungen hinsichtlich der Wirkungsdauer verfügen, gelten diese weiterhin: Der Zauber *Steinhaut* hätte z.B. in diesem Fall eine Wirkungsdauer von 24 Stunden, sofern er nicht vorher verbraucht wird. Eine Kreatur kann stets nur einen derart verlängerten Zauber auf sich tragen; wird ein weiterer durch diese Fähigkeit verlängerter Effekt auf sie gewirkt, endet der erste Effekt. Du kannst diese Fähigkeit mit Beginn der 6. Legendenstufe ein zweites Mal auswählen, um sie auch auf Zauber mit einer Wirkungsdauer von mindestens 1 Minute pro Stufe anwenden zu können.

Domänenimmunität (ÜF): Du erleidest keinen Schaden oder schädliche Effekte durch Zauber deiner Domäne. Dies schließt auch jene Zauber ein, die du vom Grad her vielleicht noch nicht wirken kannst. Solltest du zum Ziel eines dieser Zauber werden, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um den Zauber auf den ihn wirkenden Zauberkundigen zurückzuschleudern, als würdest du *Zauber zurückwerfen* einsetzen. Vorteilhafte Effekte von Zaubern auf der Zauberliste deiner Domäne betreffen dich normal. Solltest du ein Mystiker sein, findet diese Fähigkeit Anwendung auf die Bonuszauber deines Mysteriums. Du musst über das Klassenmerkmal Domäne oder Mysterium verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Geschleuderte Rache (ÜF): Wenn du die bevorzugte Waffe deiner Gottheit oder deine gebundene Paladinwaffe führst, kannst du diese werfen, als besäße sie die besonderen Waffeneigenschaften *Rückkehr* und *Werfen*. Im Falle einer gebundenen Paladinwaffe behält diese ihre Fähigkeiten, wenn sie auf

diese Weise geworfen wird. Wenn du im Rahmen eines Vol- len Angriffs eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, kehrt die Waffe augenblicklich anstatt unmittelbar vor Beginn deines nächsten Zuges zu dir zurück, so dass du in dieser Run- de deine volle Anzahl an Angriffen durchführen kannst.

Gesegneter Gefährte (ÜF): Wähle einen Tiergefährten, ein Eidolon, einen Vertrauten oder ein gebundenes Reittier aus. Dieser Gefährte erhält SR 5/Episch. Du kannst diese Fähig- keit mit Beginn der 6. Legendenstufe ein zweites Mal wählen und mit Beginn der 9. Legendenstufe ein drittes Mal. Mit je- der weiteren Auswahl steigt die SR um +5.

Gesinnungsverständnis (AF): Du kannst automatisch die Gesinnung jedes Externaren erkennen, den du siehst. Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn die Kreatur magisch ver- kleidet ist oder in eine andere Gestalt verwandelt wurde. Du kannst automatisch die Gesinnung einer Kreatur erkennen, welche einen göttlichen Zauber wirkt. Sollte diese Kreatur eine Gottheit verehren, erfährst du zudem deren Identität. Zauber und Effekte, welche die Gesinnung einer Kreatur ver- bergen, blockieren diese Fähigkeit. Wenn du einen Zauber wirkst, dessen Effekt auch von der Gesinnung des Zieles ab- hängt (z.B. *Heiliger Schlag*). Kannst du den Zauber die Kreatur- ren einer bestimmen Gesinnung so behandeln, als würden sie um einen Schritt von dieser Gesinnung abweichen. Wenn du z.B. *Heiliger Schlag* wirkst, könntest du alle rechtschaffen neutralen Kreaturen als rechtschaffen gut oder rechtschaffen böse, alle chaotisch neutralen Kreaturen als chaotisch gut

oder chaotisch böse oder alle neutralen Kreaturen als neutral gut oder neutral böse behandeln.

Göttliche Gewalt (ÜF): Wähle eine deiner göttlichen zau- berkundigen Klassen aus. Du erhältst vier Bonuszauberplätze des 1. Grades für diese Klasse (wie Bonuszauberplätze auf- grund eines hohen Attributswertes). Diese Fähigkeit verleiht dir nicht die Kenntnis zusätzlicher Zauber. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach auswählen. Wählst du sie für dieselbe göttliche Klasse ein zweites Mal, erhältst du vier Bonuszau- berplätze des 2. Grades, wählst du sie ein drittes Mal, erhältst du vier Bonuszauberplätze des 3. Grades usw. Diese Fähigkeit verleiht dir keine Bonuszauber für einen Zaubergrad, den du nicht wirken kannst.

Göttliche Metamagiemeisterschaft (ÜF): Als Schnelle Ak- tion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft ein- setzen und ein dir bekanntes metamagisches Talent auswäh- len, welches den Zaubergrad um +0 oder +1 erhöht. Für die folgenden 10 Runden kannst du dieses metamagische Talent auf jeden von dir gewirkten göttlichen Zauber anwenden, ohne dass dabei der Zaubergrad oder der Zeitaufwand erhöht werden. Du kannst diese Fähigkeit auch bei einem göttlichen Zauber anwenden, den du mittels einer Schriftrolle, einem Zauberstab oder einem Zauberstecken wirkst. Solltest du die- se Fähigkeit vor Ablauf der 10 Runden erneut anwenden, en- det die Wirkung der vorherigen Anwendung (dies wirkt sich nicht auf bereits gewirkte Zauber aus). Du kannst diese Fähig- keit mehrfach auswählen. Dabei steigt jedes Mal das maximal auswählbare metamagische Talent um +1 (Maximum +4).

Hand der Gnade (ÜF): Solltest du über die Fähigkeit Energie fokussieren verfügen, kannst du eine Kreatur berühren und eine Anwendung von Energie fokussieren einsetzen, um die- se Kreatur von einem Zustand zu befreien. Wenn du diese Fä- higkeit einsetzt, kannst du einen der folgenden Zustände aus- wählen: Benommen, Erschöpft, Erschüttert, Kränkelnd oder Wankend. Mit Beginn der 6. Legendenstufe kannst du zudem unter Entkräftet, Übelkeit, Verängstigt und Verflucht auswäh- len. Mit Beginn der 9. Legendenstufe kannst du ferner unter Betäubt, Blind, Gelähmt und Taub auswählen.

Lebensfluss (ÜF): Du bist auf die Quelle des Lebens oder des Unlebens eingestimmt und besser imstande, auf ihre Macht zurückzugreifen. Wenn du einen *Wunden heilen-* oder *Wunden verursachen-*Zauber wirkst oder ein Klassenmerkmal nutzt, das positive oder negative Energie verwendet (z.B. Ener- gie fokussieren oder Handauflegen), dann behandle jede da- bei gewürfelte, natürliche 1 bei der Bestimmung der Menge geheilter oder verursachter Schadenspunkte als eine 2. Du kannst diese Fähigkeit bis zu vier Mal auswählen: Beim zweiten Mal behandelst du jede natürliche 1 und 2 als 3. Beim dritten Mal behandelst du jede natürliche 1, 2 und 3 als 4. Beim vierten Mal behandelst du jede natürliche 1, 2, 3 und 4 als 5.

Tierverständnis (AF): Solltest du über die Fähigkeit Tierempathie verfügen, kannst du sie einmal pro Runde als Freie Aktion einsetzen. Solltest du nicht über die Fähigkeit Tierempathie verfügen, kannst du stattdessen Fertigkeitss- würfe für Diplomatie mit einem Malus von -8 ablegen, um die Einstellung von Tieren zu verbessern, als handle es sich um intelligente Kreaturen. Addiere deine Legendenstufe auf alle Würfe für Tierempathie oder Diplomatie, um die Einstellung von Tieren zu beeinflussen.



Überquellende Heilung (ÜF): Wenn du einen Zauber oder eine Klassenfähigkeit einsetzt, um bei einer Kreatur Treferpunkteschaden zu heilen, kannst du sämtliche Heilung, welche über das TP-Maximum des Zieles hinausgeht, auf andere angrenzende Verbündete übertragen, bis keine der angrenzenden Verbündeten mehr verletzt sind oder du keine überschüssige Heilung mehr zu vergeben hast. Wenn du z.B. mittels *Kritische Wunden heilen* 40 Schadenspunkte heilen kannst und das Ziel nur 20 Schadenspunkte erlitten hat, kannst du restlichen 20 Punkte an Heilung auf einen angrenzenden Verbündeten anwenden. Hat dieser Verbündete nur 15 Schadenspunkte erlitten, kannst du die 5 restlichen Punkte an Heilung auf einen weiteren zu dir angrenzenden Verbündeten anwenden.

Hierophantenfähigkeiten der 6. Legendenstufe

Du musst mindestens die 6. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Arkane Wissen (AF): Du kannst göttliche Macht nutzen, um einige arkane Zauber zu wirken. Wähle drei Zauber des 1. Grades von der Liste des Hexenmeister/Magiers oder des Barde. Du kannst diese Zauber der Liste an Zaubern hinzufügen, welche du jeden Tag vorbereiten kannst. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal wählen. Mit jeder weiteren Auswahl kannst du drei weitere Zauber von derselben Liste (HXM/MAG oder BAR) wählen und der maximale Zaubergrad, den du auswählen kannst, steigt um +1 (Zauber des 1. und/oder 2. Grades beim zweiten Mal, Zauber des 1., 2. und/oder 3. Grades beim dritten Mal). Du musst ein Druide oder Kleriker sein, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Diener des Gleichgewichts (ÜF): Wenn gegen dich ein Kritischer Treffer bestätigt wird, verursacht der Angriff nur normalen Schaden. Andere Effekte, welche durch den Kritischen Treffer ausgelöst wurden, wirken aber normal auf dich (z.B. die Wirkungen von Kritischer-Treffer-Talenten, der Feuerschaden von *Flammeninferno* oder die Effekte einer *Hinrichtungs-Waffe*).

Ewiger Heiler (ÜF): Wenn du bewusstlos wirst, manifestiert sich über deinem Leib ein geisterhaftes Abbild von dir, welches du sogar im bewusstlosen Zustand kontrollieren kannst. Dieses Abbild kann während deines Zug bis zu 9 m weit fliegen und deine Fähigkeit Energie fokussieren oder Handauflegen zum Heilen einsetzen oder jeden Beschwörungszauber der Unterschule der Heilung anwenden, den du wirken könntest. Die entsprechenden Anwendungen und Zauber werden dabei wie üblich verbraucht. Du selbst kannst von den Fähigkeiten nicht betroffen werden, welche das Abbild nutzt. Das Abbild besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe. Diese Fähigkeit kann gebannt werden. Deine effektive Zauberstufe entspricht deiner doppelten Legendenstufe. Solltest du sterben oder das Bewusstsein zurückerlangen, erlischt das Abbild augenblicklich.

Fluch überwinden (ÜF): Du bist gegen Flucheffekte immun. *Fluch* würde z.B. bei dir keine Wirkung entfalten und du kannst mit verfluchten Gegenständen hantieren, ohne Nachteile zu erleiden. Solltest ein verfluchter Gegenstand über einen nützlichen und einen verfluchten Effekt verfügen, z.B. eine *Zielscheibenrüstung*, oder einen Nachteil, z.B. ein *Streitkolben des Blutes*, bist du gegen die Flucheffekte und Nachteile immun

MÖGLICHE THEMEN FÜR HIEROPHANTEN

Wenn du Pfadfähigkeiten des Hierophanten auswählst, könntest du dabei eines der folgenden Themen im Auge haben. Jedes Thema schlägt zueinander passende Pfadfähigkeiten vor und jedes interpretiert anders, was es bedeutet, ein legendärer Streiter des Göttlichen zu sein.

Diener der Natur: Deine Kräfte entstammen der Natur und du bist ihr heiliges Werkzeug. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Göttlicher Beschützer, Machtvolle Herbeizauberung, Pflanzenfreund, Rudeltiergestalt, Wildniszunge; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Gesegneter Gefährte, Tierverständnis; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Diener des Gleichgewichts.

Heiler: Du bist der Meister der Heilkünste und setzt dein Können ein, um fast jedes Leiden zu heilen und sogar die Toten wiederzuerwecken. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Schadenstransfer, Überfließende Anmut, Unerbittliche Heilung; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Hand der Gnade, Lebensfluss, Überquellende Heilung; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Ewiger Heiler.

Heiliger Kontakt: Du nutzt deine Kräfte, um göttliche Mächte anzurufen und deine Magie und deine Fähigkeit zum Energie fokussieren zu verbessern. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Fokussierte Energie umwandeln, Heilige Macht ausstrahlen, Magische Bresche; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Anhaltende Segnung, Göttliche Metamagiemeisterschaft, Göttliche Gewalt, Überquellende Heilung; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Stimme des Göttlichen.

Heiliger Krieger: Deine Hierophantenfähigkeiten ermöglichen es dir, den Zorn deines Schutzherrn zu übermitteln. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Heidentilger, Instrument des Glaubens, Schockwelle fokussieren; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Geschleuderte Rache, Gesinnungsverständnis; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Stimme des Göttlichen.

Zauberwirkende Hierophanten sollten sich zudem die allgemeine Pfadfähigkeit *Legendäre Zauberkunst* ansehen (Seite 50).

und kannst von den anderen Fähigkeiten und Eigenschaften Gebrauch machen. Sollte ein verfluchter Gegenstand eine Weile normal funktionieren, ehe der Fluch ausgelöst wird, z.B. *Ungeschicklichkeitshandschuhe*, funktioniert der Gegenstand bei dir nicht mehr, sobald der Fluch zu wirken beginnt. Solltest du ein Mystiker sein, kannst du die negativen Effekte deines Mystikerfluchs ignorieren.

Stimme des Göttlichen (ÜF): Dein legendäres Wesen ist direkt mit dem Göttlichen verbunden. Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um Energie fokussieren, Handauflegen oder einen Zauber von der Liste deiner Domänenzauber zu wirken, der dir vom Zaubergrad her möglich ist. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du zudem Zauberresistenz 10 + Zauberstufe und einen heiligen (oder unheiligen, falls du von böser Gesinnung bist) Bonus von +4 auf deine RK für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe.

MARSCHALL

Manchen ist es nicht nur vorherbestimmt, persönliche Größe zu erlangen, sondern auch für Armeen als Vorbild zu dienen, die Gefallenen wieder aufzurichten und ihre Gefolgsleute bis ans Äußerste zu treiben. Der Marschall ist ein solcher Anführer, der für seine Vorausschau, seinen Mut und sein strategisches Können bekannt ist. Soldaten sammeln sich unter dem Banner eines Marschalls, allein um unter einem solchen Kommandeur dienen zu können, denn sie vertrauen auf sein Können, sie selbst durch die schwierigsten Herausforderungen zu führen.

Rolle: Als Marschall gestatten es dir deine Fähigkeiten, legendäre und nichtlegendäre Verbündete gleichermaßen zu großen Taten voranzutreiben. In einer Gruppe schützt du deine Verbündeten und führst sie zugleich zu noch größeren Heldentaten. Die Kräfte des Marschalls gestatten es dir, die Führung zu übernehmen, deinen Gefährten zu helfen und den Kampf in die Reihen des Feindes zu tragen.

Klassen: Barden, Inquisitoren, Kleriker, Paladine und Ritter werden bei diesem Pfad eine Menge nützlicher Fähigkeiten finden. Dies gilt im Grunde für fast jeden Charakter, der anderen im Kampf und nach dessen Beendigung beisteht.

Bonustrefferpunkte: Du erhältst pro Legendenstufe des Marschallpfades +4 TP. Diese Trefferpunkte haben keine Auswirkungen auf deine anderen Spielwerte.

TABELLE 1-5: MARSCHALL

Legendenstufe	Pfadmerkmale
1.	Marschallbefehl, Pfadfähigkeit
2.	Pfadfähigkeit
3.	Pfadfähigkeit
4.	Pfadfähigkeit
5.	Pfadfähigkeit
6.	Pfadfähigkeit
7.	Pfadfähigkeit
8.	Pfadfähigkeit
9.	Pfadfähigkeit
10.	Pfadfähigkeit, Visionärer Befehlshaber

Merkmale des Marschallpfades

Wenn du neue Legendenstufen erlangst, erhältst du die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten.

Marschallsbefehl: Wähle eine der folgenden Fähigkeiten aus, welche später nicht mehr verändert werden kann.

Anfeuern (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deine Verbündeten anzuspornen. Du und alle Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung können einen einzelnen Wurf mit einem W20 wiederholen, nachdem der Wurf erfolgt ist. Von dieser Fähigkeit muss bis zum Beginn deines nächsten Zugs Gebrauch gemacht werden. Wer sie nutzt, muss das Ergebnis des zweiten Wurfs behalten, selbst wenn dies schlechter ausfallen sollte.

Entscheidungsschlag (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einem maximal 9 m entfernten Verbündeten die Fähigkeit zu verleihen, augenblicklich einen Nah- oder Fernkampfangriff während deines Zuges auszuführen. Addiere deine Legendenstufe als Bonus auf diesen Angriffswurf. Der Schaden dieses Angriffes umgeht jede Schadensreduzierung. Der Angriff zählt nicht

gegen die Anzahl oder Art der Aktionen, welche der Verbündete während seines Zuges ausführen kann.

Vorrücken (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen taktischen Vorstoß auf dem Schlachtfeld zu inspirieren. Dies ermöglicht dir und allen Verbündeten innerhalb von 9 m, eine Bewegungsaktion nach Wahl des jeweiligen Charakters oder einen 1,50 m-Schritt auszuführen, solange es dir oder dem Charakter möglich ist, diese Aktion auszuführen (ein bewusstloser Charakter könnte z.B. keine Aktion ausführen). Die jeweils gewählte Aktion zählt nicht gegen die Anzahl oder Art von Aktionen, welche einer Kreatur bei ihrem Zug ansonsten möglich ist.

Pfadfähigkeit: Wähle mit Beginn jeder Legendenstufe eine neue Pfadfähigkeit des Marschallpfades oder des Allgemeinen Pfades (siehe Seite 50). Eine einmal gewählte Fähigkeit kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit nur einmal ausgewählt werden. Manche Fähigkeiten haben Voraussetzungen ähnlich Klassenfähigkeiten oder verlangen eine Mindestlegendenstufe. Diese Anforderungen musst du erfüllen, ehe du eine solche Fähigkeit auswählen kannst.

Visionärer Befehlshaber (ÜF): Mit Beginn der 10. Legendenstufe können du und alle Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung für ihre Initiative zwei Mal würfeln und frei unter den Ergebnissen wählen. Sollte die erste Kampfunde eine Überraschungsrunde sein, haben du und deine Verbündeten innerhalb von 9 m die volle Auswahl an Aktionen zur Verfügung anstatt wie üblich bei einer Überraschungsrunde nur eine Bewegungs- oder Standard-Aktion. Einmal pro Runde erlangst du zudem eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück, wenn du oder eine Verbündeter innerhalb von 9 m einen Kritischen Treffer erzielt.

Marschallfähigkeiten der 1. Legendenstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendenstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Ablenkender Angreifer (AF): Du lenkst einen Gegner mittels eines wahren Schlaghagels aus Angriffen und raschen Finten derart ab, dass er alle anderen Angreifer aus dem Blick verliert. Wenn du einen Gegner mit einer Nahkampfwaffe oder einem Natürlichen Angriff triffst, kannst du als Schnelle Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen. Dieser Gegner verliert dann für 1 Runde seinen GE-Bonus auf die RK gegen alle Angriffe, die nicht von dir ausgehen. Solange diese Fähigkeit wirkt, erhalten alle Verbündeten, welche diesen Gegner in die Zange nehmen, einen Bonus von +4 auf ihre Angriffswürfe anstelle der üblichen +2. Solange der Gegner von dieser Fähigkeit betroffen ist, steigt die Wirkungsdauer mit jedem deiner Treffer um eine weitere Runde. Dieser Effekt endet automatisch, sollte das Ziel sich am Ende deines Zuges nicht in deiner Nahkampfreichweite befinden.

Anhänger inspirieren (AF): Wenn du einen Zauber, einen Bardenauftritt oder ein anderes Klassenmerkmal einsetzt, welches einen Moral- oder Kompetenzbonus verleiht, steigt der Bonus bei Kreaturen um +2, die über mindestens 4 TW weniger als du verfügen. Wenn du z.B. ein Barde der 6. Stufe bist und Lied des Mutes einsetzt, erhalten Kreaturen mit 2 TW oder weniger einen Moralbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht und einen Kompetenzbonus von +4 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe anstatt +2.

Auflehrender Ruf (ÜF): Du kannst heilige Energie in einen rechtschaffenen Ausruf des Trotzes fokussieren. Du setzt als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft ein, um eine 30 m-Ausdehnung heilender Energie zu erschaffen. Alle Verbündeten in diesem Wirkungsbereich heilen $1W6 + 2$ x deine Legendenstufe an TP. Sollte dies einen Verbündeten aus dem negativen Trefferpunktebereich auf 0 TP oder mehr bringen, kann er augenblicklich aus dem Liegen aufstehen, ohne Gelegenheitsangriffe dadurch zu provozieren.

Aufrichtende Worte (ÜF): Mittels deiner legendären Präsenz spornst du Verbündete selbst dann noch an, wenn alles verloren scheint. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 10 Minuten, in denen du ungestört sein musst. Während dieser Zeit hältst du an alle Verbündeten innerhalb von 9 m eine inspirierende Ansprache. Wenn du am Ende dieser Ansprache eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, erhalten deine Verbündeten temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Legendenstufe + deines CH-Modifikators und einen Bonus auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht in Höhe deiner halben Legendenstufe (Minimum 1). Ein Verbündeter, der gegenwärtig $\frac{1}{4}$ oder weniger seiner maximalen Trefferpunkte besitzt, erhält die doppelte Menge temporärer TP durch diese Fähigkeit. Die temporären Trefferpunkte und der Rettungswurfbonus halten 24 Stunden lang an. Verbündete können nur einmal in 24 Stunden von dieser Fähigkeit profitieren.

Bedrohliche Präsenz (ÜF): Du hast etwas an dir, das andere verunsichert. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Beeinflussen der Einstellung einer Kreatur als Volle Aktion ablegen, anstatt dafür 1 Minute aufzuwenden. Im Kampf kannst du als Bewegungsaktion versuchen, einen Gegner einzuschüchtern. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwendest, kannst du stattdessen Einschüchtern gegen alle Gegner innerhalb von 9 m als Standard-Aktion einsetzen, um sie einzuschüchtern, oder als Bewegungsaktion, als würdest du das Talent Bedrohliche Darbietung nutzen (*Grundregelwerk*, S. 119).

Beredsame Haltung (ÜF): Wenn dir eine Kreatur von wenigstens Gleichgültiger Einstellung begegnet, behandelst du ihre Einstellung als um einen Schritt besser. Sollte die Anfangseinstellung der Kreatur Hilfsbereit sein, dann kannst du Bitten an sie mit einem Bonus von +5 auf deinen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern ausführen.

Blitzartiger Auftritt (AF): Deine Zunge ist so flink wie deine Klinge. Du kannst einen Bardenauftritt als Schnelle Aktion beginnen anstatt als Standard-Aktion. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, kannst du einen Bardenauftritt stattdessen als Freie Aktion beginnen.

Fanfarenstoß (AF): Deine Verbündeten können deinen Zorn nutzen. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um allen Verbündeten innerhalb von 9 m die Vorteile deiner aktiven Fähigkeit Herausforderung oder Niederstrecken gegenüber dem von dir gewählten Gegner zu gewähren. Nur die ständigen Effekte dieser Fähigkeit werden dabei verliehen, nicht jene, die nur ein Mal genutzt werden können. Diese Fähigkeit wirkt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe, sofern der Kampf nicht vorher endet oder das Ziel deiner Herausforderung oder deines Niederstreckens tot oder bewusstlos wird.

Gemeinschaftliches Unterholz durchqueren (AF): Deine legendäre Eleganz lassen dich und deine Verbündeten Unterholz

problemlos mit voller Bewegungsrate durchqueren. Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung zu dir erhalten die Vorteile von Unterholz durchqueren (wie das Klassenmerkmal des Waldläufers), solange sie dich sehen und hören können. Du kannst als Schnelle Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um es Verbündeten innerhalb von 9 m zu ermöglichen, natürliches schwieriges Gelände für 1 Minute pro Legendenstufe zu ignorieren, sofern es einer deiner Bevorzugten Geländearten entspricht. Du musst über die Klassenmerkmale Bevorzugtes Gelände und Unterholz durchqueren verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Heldenhafte Phalanx (AF): Du eilst mit überraschender Geschwindigkeit herbei, um einen Verbündeten zu verteidigen. Wenn ein Gegner einen Nahkampfangriff gegen einen deiner Verbündeten ausführt, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, und dich um bis zum Doppelten deiner Bewegungsrate fortbewegen oder einen 1,50 m-Schritt ausführen. Du musst diese Bewegung angrenzend zum angreifenden Gegner beenden. Wenn du diese Bewegung beendest, kannst du sofort die Aktion Jemand anderem helfen einsetzen, um deinem Verbündeten einen Bonus auf seine RK zu verleihen (*Grundregelwerk*, S. 197). Dieser Bonus wird gegen den auslösenden Angriff des Gegners angerechnet. Diese Aktionen zählen nicht gegen die Art und Menge der dir während deines Zuges zustehenden Aktionen.

Hilfreiche Zurechtweisung (AF): Du hast rasch ernsthafte, aber hilfreiche Ratschläge zur Hand. Wenn einem Verbündeten innerhalb deiner Sichtlinie ein Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit misslingt, in der du geübt bist, kannst du als



Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diesem Verbündeten zu ermöglichen, den Fertigkeitwurf mit einem Bonus in Höhe deiner Legendenstufe zu wiederholen. Gelingt der neue Wurf, ist der Fertigkeitwurf insgesamt ein Erfolg und der erste Wurf wird ignoriert. Der Verbündete muss dazu imstande sein, dich zu sehen und zu hören. Wenn du dagegen zwei Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzt, kannst du die Fähigkeit auch in Verbindung mit einer dir ungeübten Fertigkeit nutzen. Allerdings erhält der Verbündete dann von dir keinen Bonus auf den zweiten Wurf.

Inspirierender Kraftschub (AF): Dein Kraftschub inspiriert nichtlegendäre Verbündete zu größeren Taten und Risiken im Kampf. Wenn du deine Fähigkeit Kraftschub einsetzt, erhalten alle nichtlegendären Verbündeten innerhalb von 9 m bei ihrem nächsten Angriff mit einer Waffe bis zu Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe. Ein Verbündeter muss dich sehen und hören können, um diesen Bonus zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen. Beim zweiten Mal steigt

der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe auf die Höhe deiner halben Legendenstufe, beim dritten Mal auf die Höhe deiner Legendenstufe an.

Konzentrierter Kraftschub (ÜF): Deine machtvolle, inspirierende Präsenz stärkt die Macht der heldenhaften Kraftschübe deiner Gefährten. Wenn ein legendärer Verbündeter innerhalb von 9 m die Fähigkeit Kraftschub einsetzen, würfelt er den Bonus zwei Mal aus und wählt das bessere Ergebnis.

Kraft verleihen (ÜF): Du bist für deine Gefährten unverzichtbar. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft oder deiner Fähigkeit Selbstvertrauen (siehe Seite 30) einsetzen, um den Vorteil deiner Fähigkeit Kraftschub einem legendären Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung zu verleihen. Der Verbündete nutzt deinen Würfel für Kraftschub.

Legendäre Faszination (ÜF): Wenn du den Bardenauftritt Einflüsterung oder Faszinieren einsetzt, erleiden nichtlegendäre Kreaturen einen Malus auf ihre Rettungswürfe in Höhe deiner halben Legendenstufe. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft bei Aktivierung des Auftritts einsetzt, gilt der Malus auch für legendäre Kreaturen.

Mächtiger Kraftschub (ÜF): Dein Kraftschub ist stärker als normal. Behandle deine Legendenstufe als um 3 höher, um die Würfelart deines Kraftschubs zu bestimmen (deine effektive Legendenstufe kann nicht über 10 steigen). Wenn du die 10. Legendenstufe erreichst, würfelst du für einen Kraftschub mit 2W8.

Niederstreckende Aura (ÜF): Wenn du deine Fähigkeit Böses niederstrecken einsetzt, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine 6 m-Aura um dich herum für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe zu erschaffen. Jede böse Kreatur, deren Zug innerhalb dieser Aura beginnt oder die sich in diese Aura hineinbewegt, erleidet eine Anzahl von Schadenspunkten in Höhe deiner Legendenstufe. Dieser Schaden entstammt einer heiligen Quelle und ignoriert Energieresistenz oder Schadensreduzierung. Du musst über das Klassenmerkmal Böses niederstrecken verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Perfekte Unterstützung (AF): Wenn du die Aktion Jemand anderem helfen erfolgreich einsetzt, erhält dein Verbündeter zudem deine Legendenstufe als Bonus aus dieser Aktion. Wenn du bei dem Wurf für Jemand anderem helfen deinen Kraftschub genutzt hast, dann erhält dein Verbündeter auch das Ergebnis dieses Wurfes als Bonus.

Schmerzhaftes Wagnis (AF): Wenn deine Verbündeten zugegen sind, sollte man sich nicht mit dir anlegen. Wenn du von einem Gelegenheitsangriff getroffen wirst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um all deinen Verbündeten einen Gelegenheitsangriff gegen den Angreifer zu ermöglichen, sofern dieser sich in ihrer Nahkampfreichweite aufhält.

Sicheres Können (AF): In der Not ist dir beim Einsatz von Fertigkeiten der Erfolg fast gewiss. Ehe du für eine Fertigkeit würfelst, kannst du als Freie Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diesen Fertigkeitwurf zwei Mal auszuführen. Du kannst das bessere Ergebnis wählen und addierst zur Summe deine Legendenstufe hinzu.

Standhalten (ÜF): Ehe du einen Rettungswurf gegen einen Zauber oder einen Effekt ablegst, der auch einen oder mehrere Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung betrifft, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft als Augenblickliche



Aktion nutzen, um deinen Verbündeten zu gestatten, alternativ zu ihrem Rettungswurf dein Ergebnis zu nutzen, sofern dieses höher ausfällt.

Taktisches Genie (ÜF): Du erhältst ein Bonusgemeinschaftstalent, dessen Voraussetzungen du erfüllen musst. Alle deine Verbündeten innerhalb von 9 m werden behandelt, als besäßen sie dieses Talent hinsichtlich der Frage, welche Boni du aus dem Talent gewinnst (Die Verbündeten selbst erhalten das Talent nicht auf diesem Weg). Du kannst zu Beginn jedes Tages 10 Minuten und eine Anwendung deiner Legendenmacht einsetzen, um dieses Gemeinschaftstalent durch ein anderes zu ersetzen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen; jedes Mal erhältst du ein zusätzliches Bonusgemeinschaftstalent. Du kannst jedes weitere erlangte Gemeinschaftstalent wie oben beschrieben zu denselben Kosten auswechseln.

Tödliche Anleitung (AF): Du bist imstande, anderen die Schwachstellen in der Verteidigung eines Gegners zu vermitteln, so dass deine Verbündeten von deinem taktischen Verständnis profitieren. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung auszuwählen. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung zu deinem Ziel erhalten beim Angriff auf ihn die Fähigkeit Hinterhältiger Angriff und verursachen so +1W6 Schadenspunkte, wenn sie ihn in die Zange nehmen oder dem Ziel anderweitig der GE-Bonus auf seine RK verweigert wird. Dieser Hinterhältige Schaden ist kumulativ mit Hinterhältigem Schaden aus anderen Quellen. Diese Fähigkeit wirkt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Legendenstufe (Minimum 1). Du kannst diese Fähigkeit bis zu vier Mal auswählen; der Hinterhältige Schaden steigt jedes Mal um zusätzliche +1W6.

Treue (AF): Du erhältst das Bonustalent Anführen. Solltest du dieses Talent bereits besitzen oder später nehmen, dann addiere deine Legendenstufe auf deinen Wert in Anführen. Wenn du die Fähigkeit Marschallsbefehl einsetzt und dein Gefolgsmann nicht weiter als 30 m entfernt ist, kannst du ihn als zusätzlichen Verbündeten behandeln und den Befehl auf ihn wirken lassen.

Unbeirrtes Können (AF): Du kannst stets 10 oder 20 bei Fertigkeitwürfen für Klassenfertigkeiten nehmen, selbst wenn du bedroht wirst oder dich in einer gefährlichen Situation befindest. Du kannst diese Fähigkeit nur in Verbindung mit Fertigkeiten nutzen, bei denen man auch 10 oder 20 nehmen kann.

Verbündete stärken (ÜF): Deine Verbündeten ziehen Stärke aus deinem Mut und deiner Führung. Du kannst als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um allen nichtlegendären Verbündeten innerhalb von 9 m eine Anwendung der Fähigkeit Kraftschub zu verleihen (sie nutzen dann deinen Würfel). Dieser Kraftschub muss innerhalb einer Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe genutzt werden. Verbündete können nur einmal in 24 Stunden von dieser Fähigkeit profitieren.

Verteidigung inspirieren (AF): Wenn du Bardenauftritt einsetzt, um Lied des Mutes zu wirken, gilt der Kompetenzbonus gegen Bezauberungs- und Furchteffekte für alle Rettungswürfe. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft beim Beginn dieses Bardenauftritts einsetzt, kannst du zudem deine Legendenstufe auf den Bonus hinzuaddieren.

Vorteil ausnutzen (AF): Wen ein Verbündeter einem Gegner ernsthaften Schaden zufügt, nutzt du das aus. Wenn ein

maximal 9 m entfernter Verbündeter einen Kritischen Treffer gegen eine von dir bedrohte Kreatur bestätigt, provoziert das Ziel des Kritischen Treffers einen Gelegenheitsangriff durch dich. Trifft dein Gelegenheitsangriff, erhalten alle deine Verbündeten für 1 Runde einen Bonus von +2 auf ihre Angriffswürfe gegen diese Kreatur.

Zielgerichteter Angriff (AF): Du findest die Lücken in der Verteidigung des Feindes und ermöglichst es deinen Verbündeten, von diesem Wissen Gebrauch zu machen. Wenn du einen Kritischen Treffer mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe gegen einen Gegner bestätigst, addieren Verbündete innerhalb von 9 m zu diesem Gegner deine Legendenstufe auf ihre Kritischen Bestätigungswürfe gegen diesen Gegner. Dieser Bonus wirkt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe. Während dieses Zeitraums kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen erfolgreichen Angriff eines Verbündeten in eine Kritische Bedrohung umzuwandeln. Dieser Verbündete darf nicht weiter als 9 m entfernt sein und erhält ebenfalls den Bonus auf den Bestätigungswurf. Du kannst dich mit dieser Fähigkeit immer nur auf einen Gegner konzentrieren. Solltest du bei einer anderen Kreatur einen Kritischen Treffer erzielen, kannst du diesen augenblicklich zum neuen Ziel der Fähigkeit machen (dies beendet die Wirkung dieser Fähigkeit gegenüber dem bisherigen Gegner) oder das bisherige Ziel beibehalten.

Zusätzlicher Befehl (AF): Du erlernst einen weiteren Marschallsbefehl. Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal auswählen.

Marschallfähigkeiten der 3. Legendenstufe

Du musst mindestens die 3. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Aura der Beharrlichkeit (AF): Unter deiner Führung marschieren sogar sterbende Alliierte weiter. Verbündete, die sich innerhalb von 9 m zu dir befinden, werden nicht bewusstlos oder kampfunfähig, wenn sie auf 0 TP oder weniger reduziert werden. Steigt die Entfernung zwischen dir und einem Verbündeten mit weniger als 1 TP auf über 9 m an, wird dieser Verbündete bewusstlos oder kampfunfähig. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um alle sterbenden Verbündeten innerhalb von 9 m zu stabilisieren und um alle Verbündeten innerhalb dieser Reichweite den Zustand Wankend für einen Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe ignorieren zu lassen.

Befehlende Präsenz (AF): Deine Präsenz ist derart überwältigend, dass andere sogar dann wissen, was du sagst und möchtest, wenn sie dich nicht verstehen können. Du kannst ebenfalls allein mit deiner Körpersprache und Tonlage auch mit jenen kommunizieren, die deine Sprache nicht sprechen. Wenn sie auf deine Äußerungen antworten, musst du einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ausführen, um die Antworten ungefähr verstehen zu können. Wenn du einen sprachabhängigen Zauber oder eine sprachabhängige Fähigkeit einsetzt, kannst du damit auch auf Kreaturen einwirken, welche deine Sprache nicht verstehen, solange diese dich hören können und einen Intelligenzwert besitzen.

Demagoge (ÜF): Du verfügst über die außergewöhnliche Fähigkeit, die Menge mit deiner befehlsartigen Präsenz und makellosen Rhetorik zusammenzurufen und in deinem Bann zu halten. In kleinen Dörfern oder größeren Ortschaften kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine

Menge (*Grundregelwerk*, S. 436) zu versammeln. Dies erfordert 4W10 Minuten. Addiere deine Legendenstufe zu deinem Charismabonus und multipliziere das Ergebnis mit 5, um zu bestimmen, aus wie vielen Kreaturen die Menge besteht (maximal die Einwohnerzahl der Ortschaft, ggfs. nach Maßgabe des SL). Ein Marschall der 4. Legendenstufe mit einem CH-Bonus von +6 könnte z.B. bis zu 50 Kreaturen versammeln. Die Menge bleibt 1 Stunde anwesend. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern, um die Menge zu lenken. Du kannst eine weitere Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um den Effekt für eine Stunde zu verlängern. Dies ist ein sprachabhängiger Effekt.

Flexibles Selbstvertrauen (AF): Deine Entschlossenheit ist sehr nützlich: Du kannst die Anwendungen deiner Fähigkeit Selbstvertrauen nutzen (siehe die gleichnamige Fähigkeit weiter unten), als Würdest du Legendenkraft einsetzen, wenn du Fähigkeiten des Marschallpfades verwenden willst.

Furcht vertreiben (ÜF): Du kannst deine Verbündeten anstacheln und ihre Ängste besänftigen. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um alle Furchteffekte zu beenden, welche auf Verbündete innerhalb von 9 m einwirken. Alternativ kannst du auch alle Furchteffekte beenden, die auf einen Verbündeten in Sichtlinie einwirken, sofern er dich klar sehen und deutlich hören kann.

Geteilte Wachsamkeit (AF): Deine Präsenz und Anleitung ermöglichen es anderen, Fallen und anderen Gefahren aus dem Weg zu gehen. Verbündete innerhalb von 9 m, die dich klar sehen und hören können, erhalten deine Fähigkeit Fallengespir. Solltest du über Reflexbewegung oder Verbesserte Reflexbewegung verfügen, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einem Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung bis zum Beginn deines nächsten Zuges diese Fähigkeit zu verleihen.

Glorreicher Sturmangriff (AF): Du führst mit deinen Verbündeten einen koordinierten Sturmangriff durch. Als Augenblickliche Aktion kannst du bei Beginn des Sturmangriffs eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen und einem Verbündeten so ermöglichen, sofort seinen Sturmangriff auszuführen, wenn der deine abgeschlossen ist. Du kannst weitere Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzen, um einem zusätzlichen Verbündeten pro Anwendung einen Sturmangriff zu ermöglichen. Der Sturmangriff eines Verbündeten zählt nicht gegen die Anzahl an Aktionen, die er während seines nächsten Zuges ausführen kann.

Legendärer Bund (AF): Dein Klassenmerkmal Bund des Jägers ist stark ausgeprägt. Sollte der Bund mit einem Tier bestehen, erhält dieses Tier die Hälfte deiner Erzfeindboni. Sollte der Bund dagegen mit deinen Gefährten bestehen, kannst du ihn als Schnelle Aktion aktivieren und deinen Verbündeten deinen vollen Erzfeindbonus anstelle des halben Bonus verleihen.

Meister der Gnade (ÜF): Deine Berührung bringt große Erleichterung. Wenn du über das Klassenmerkmal Gnade verfügst, kannst du beim Handauflegen eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um alle Arten von Gnade deiner Stufe oder niedriger zu Anwendung kommen zu lassen, statt derjenigen, die du ausgewählt hast. Solltest du nicht über dieses Klassenmerkmal verfügen, kannst du als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Zustand von einer berührten Kreatur zu entfernen. Deine effektive Paladinstufe entspricht dabei deiner Legendenstufe, um zu bestimmen, welche Arten von Gnade

dir zur Verfügung stehen. Du kannst bei jedem Einsatz dieser Fähigkeit eine andere Gnade anwenden.

Meister der Schatten (AF): Du bist ein Experte darin, dich ungesehen und ungehört fortzubewegen, und andere entsprechend anzuleiten. Wenn du oder Verbündete innerhalb von 9 m Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit ablegen müssen, dann würfelt jeder zwei Mal und wählt das bessere Ergebnis. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, damit ein Verbündeter innerhalb von 9 m, der in der nächsten Minute versucht Heimlichkeit einzusetzen, einen Bonus auf seinen Wurf in Höhe deiner Legendenstufe auf seinen Wurf erhält.

Schadensreduzierung senken (AF): Du kannst deine Legendenkraft in deine Hiebe legen, um die Schadensreduzierung deines Zieles zu senken. Wenn du eine Kreatur mit SR triffst, kannst du als Teil des Angriffs eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um die SR des Zieles in Höhe deiner Legendenstufe für 1 Minute zu senken (Minimum 0). Mehrere Anwendungen dieser Fähigkeit gegen dieselbe Kreatur sind nicht kumulativ, sondern verlängern nur die Wirkungsdauer.

Selbstvertrauen (ÜF): Du kannst in Notzeiten auf eine große Reserve an Selbstsicherheit und Selbstbewusstsein zurückgreifen. Du kannst dieses Selbstvertrauen drei Mal am Tag nutzen, um deinen Kraftschub einzusetzen, ohne dafür deine Legendenkraft aufwenden zu müssen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen; jedes Mal erhältst du drei zusätzliche Anwendungen von Selbstvertrauen am Tag.

Worte der Hoffnung (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um Verbündete in einem 9 m-Radius zu inspirieren. Dies verleiht ihnen die Fähigkeit, bei einem Angriffs-, Rettungs-, Attributs- oder Fertigkeitwurf zwei Mal würfeln zu dürfen und das bessere Ergebnis zu behalten. Ein Verbündeter kann diese Fähigkeit ein Mal pro Runde für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Legendenstufe einsetzen. Er muss sich entscheiden, ob er zwei Mal würfeln will, ehe er würfelt. Dies ist ein sprachabhängiger Gefühleffekt.

Zaubererfreund (AF): Du stärkst die Konzentration zauberkundiger Verbündeter an deiner Seite. Ein an dein Feld angrenzender Zauberkundiger erhält deine Legendenstufe als Bonus auf seine Konzentrationswürfe. Sollte einem angrenzenden Zauberkundigen ein Konzentrationswurf misslingen, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um aus dem Fehlschlag einen automatischen Erfolg zu machen.

Marschallfähigkeiten der 6. Legendenstufe

Du musst mindestens die 6. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Auf den Beinen halten (ÜF): Mit einem Befehl oder einem entschlossenen Blick kannst du einen verwundeten Gefährten zum Weiterkämpfen antreiben. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine andere Kreatur, welche auf unter 0 TP reduziert wurde, bei Bewusstsein und am Leben zu erhalten. Die Kreatur stirbt aufgrund von Trefferpunktschaden nicht vor dem Beginn deines nächsten Zuges. Du kannst diesen Effekt um 1 Runde verlängern, wenn du zu Beginn deines nächsten Zuges eine weitere Anwendung deiner Legendenkraft als Freie Aktion einsetzt. Auch wenn der erlittene TP-Schaden nicht ausreichend ist,

damit die Kreatur stirbt, wird der erlittene Schaden dennoch auf ihre TP angerechnet. Endet dieser Effekt, wird die Kreatur daher bewusstlos oder stirbt, falls ihre aktuellen Trefferpunkte oder andere Umstände dafür sorgen würden. Die Kreatur darf sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befinden, damit du diesen Effekt aktivieren oder verlängern kannst.

Inspirierender Angriff (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deine Verbündeten zu großen Taten im Kampf zu inspirieren. Ein Mal pro Zug kann sich jeder deiner Verbündeten als Freie Aktion entweder um bis zu seine volle Bewegungsrate fortbewegen oder einen Nah- oder Fernkampfkampfangriff mit seinem vollen GAB ausführen. Diese Aktionen zählen nicht gegen die Anzahl an Aktionen, welche sie in diesem Zug normalerweise durchführen können. Diese Fähigkeit wirkt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe, endet aber augenblicklich, wenn du während deines Zuges einem Gegner keinen Schaden mit einem Angriff oder Zauber zufügst. Diese Fähigkeit ist nicht kumulativ mit *Hast* oder ähnlichen Effekten. Um von ihr profitieren zu können, darf sich ein Verbündeter zu Beginn seines Zuges maximal 9 m entfernt von dir befinden.

Inspirationsschub (ÜF): Schon deine reine Gegenwart treibt andere dazu an, ihr Bestmögliches zu geben. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft oder deiner Fähigkeit Selbstvertrauen einsetzen, wenn ein Verbündeter innerhalb deiner Sichtlinie bei einem Angriff oder Rettungswurf scheitert, um diesem Verbündeten rückwirkend die Vorteile deiner Fähigkeit Kraftschub für diesen Angriffs- oder Rettungswurf zukommen zu lassen. Der Verbündete benutzt deinen Würfel und kann so möglicherweise einen Fehlschlag in einen Erfolg umwandeln.

Licht der Hoffnung (ÜF): Dich umgibt eine übernatürliche Aura, welche deine Verbündeten mit Hoffnung und Entschlossenheit erfüllt. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m erhalten einen Moralphonus von +2 gegen Furcht- und Gefühleffekte und einen Bonus von +4 auf Würfe, um sich zu stabilisieren. Wenn einer dieser Verbündeten Ziel eines heilenden Zaubers oder Effektes ist, heilt er zusätzliche Trefferpunkte in Höhe deiner Legendenstufe. Du kannst einmal am Tag als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen und diese Aura deaktivieren, um bei allen Verbündeten innerhalb von 9 m Schaden in Höhe von 1W6 x Legendenstufe zu heilen. Die Aura aktiviert sich automatisch nach 24 Stunden wieder.

Tadeln (ÜF): Deine Worte können deine Freunde besänftigen und sie motivieren, sind aber auch nützlich, um deine Feinde anzugreifen. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um alle Gegner innerhalb von 9 m für eine Minute mittels eines heftigen verbalen Angriffs zu demoralisieren, als hättest du sie erfolgreich eingeschüchtert. Diese Gegner müssen imstande sein, dich klar sehen und hören zu können, jedoch ist diese Fähigkeit nicht sprachabhängig.

Unerschütterliche Treue (ÜF): Du bist eine Bastion der Stärke und Entschlossenheit und kannst deinen Verstand sogar gegen die mächtigsten Bezauberungen und Zwangeffekte schützen. Du erhältst Immunität gegen nichtlegendäre geistesbeeinflussende Effekte, kannst dich aber freiwillig einem solchen Effekt unterwerfen. Sollte ein solcher Effekt aus einer legendären Quelle auf dich einwirken, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diesem Effekt automatisch zu widerstehen.

MÖGLICHE THEMEN FÜR MARSCHÄLLE

Wenn du Pfadfähigkeiten des Marschalls auswählst, könntest du dabei eines der folgenden Themen im Auge haben. Jedes Thema schlägt zueinander passende Pfadfähigkeiten vor und jedes interpretiert anders, was es bedeutet, ein legendärer Anführer zu sein, der das Schlachtfeld kontrolliert. Alternativ kannst du dich auch an mehreren Themen orientieren, um deinen Marschall besser auf deine Bedürfnisse abzustimmen.

Anführer: Deine Marschallfähigkeiten inspirieren schwächere Krieger – insbesondere nichtlegendäre Charaktere – zu großen Taten. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Anhänger inspirieren, Aufrichtende Worte, Fanfarenstoß, Inspirierender Kraftschub, Treue, Verteidigung inspirieren; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Aura der Beharrlichkeit, Furcht vertreiben, Worte der Hoffnung; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Auf den Beinen halten, Licht der Hoffnung.

Kriegsherr: Dank der Fähigkeiten deines Marschallpfades beherrscht du das Schlachtfeld. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Niederstreckende Aura, Vorteil ausnutzen, Zielgerichteter Angriff; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Aura der Beharrlichkeit, Glorreicher Sturmangriff, Schadensreduzierung schwächen, Selbstvertrauen, Worte der Hoffnung; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Licht der Hoffnung, Worte des Ruhms.

Taktiker: Mit deinen Fähigkeiten hilfst du deinen Verbündeten, sich ungehindert über das Schlachtfeld zu bewegen und ihre Angriffe zu koordinieren. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Gemeinschaftliches Unterholz durchqueren, Taktisches Genie, Vorteil ausnutzen, Zielgerichteter Angriff; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Glorreicher Sturmangriff, Meister der Schatten, Worte der Hoffnung; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Inspirierender Angriff.

Tyrann: Mit verbalen Angriffen und Tiraden forderst du Großes von deinen Verbündeten und schürst beim Feind Furcht. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Auflehrender Ruf, Bedrohliche Präsenz, Hilfreiche Zurechtweisung, Legendäre Faszination, Tödliche Anleitung; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Demagoge; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Tadeln.

Unterstützer: Du unterstützt deine Verbündeten und behinderst die Gegner im Hintergrund, um den Sieg zu ermöglichen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Heldenhafte Phalanx, Kraft verleihen, Perfekte Unterstützung, Vorteil ausnutzen, Zielgerichteter Angriff; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Geteilte Wachsamkeit, Legendärer Bund, Zauberefreund; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Inspirationsschub, Unerschütterliche Treue.

Worte des Ruhms (ÜF): Allein mit deinen Worten gibst du deinen Verbündeten die Kraft, sich jedem Gegner zu stellen. Als Standard-Aktion kannst du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzen, um alle deine Verbündeten in einem 9 m-Radius zu inspirieren. Dies verleiht ihnen die Effekte des Zaubers *Heldenmut* und macht sie für 1 Runde pro Legendenstufe immun gegen Furcht. Jede von dieser Fähigkeit betroffene legendäre Kreatur kann während der Wirkungsdauer ein Mal von ihrer Fähigkeit Kraftschub Gebrauch machen, ohne dafür Legendenkraft aufwenden zu müssen.

STREITER

Der Streiter ist die ultimative Vollendung des Könnens im Umgang mit Waffen und Rüstungen. Kein gewöhnlicher Kämpfer könnte auch nur hoffen, ihm in der Beherrschung einer Klinge, eines Bogens oder einer Axt gleichzukommen. Der Streiter wehrt feindliche Hiebe mit jeder Bewegung ab und zerschmettert Schilde, während er elegant über das chaotische Schlachtfeld eilt. Wenn die Schreie seiner gefallenen Gegner verstummt sind, steht der Streiter aufrecht und trotzig in seiner blutbespritzten Rüstung da und stößt die Waffe gen Himmel, begleitet von einem furchterweckenden Kampfschrei.

Rolle: Als Streiter trägst du den Kampf zu deinen Feinden. Mittels verheerender Nahkampfkräfte kannst du deine Gegner zerschmettern, ehe sie dir und deinen Verbündeten Schaden zufügen können. Nur wenige kommen dir in der Beherrschung von Waffen gleich oder können ähnliche beeindruckende Kraftakte vollbringen. Die Streiterfähigkeiten gestatten dir, deine Gegner zu kontrollieren, dich leicht über das Schlachtfeld zu bewegen und eine große Anzahl von Gegnern gleichzeitig herauszufordern. Der Rest der Gruppe kann sich darauf verlassen, dass du jeden Nahkampf für dich entscheidest, in den du hereinstürmst.

Klassen: Angehörige nahezu aller Klassen können Streiter werden. Die Pfadfähigkeiten sind aber anspruchsvollsten auf jene ausgerichtet, die sich auf Nahkampfangriffe spezialisieren: Barbaren, Kämpfer, Mönche, Paladine, Ritter und Waldläufer. Doch auch Kampfmagi und Schurken könnten mittels dieses Pfades ihre Fähigkeiten verbessern.

Bonustrefferpunkte: Du erhältst pro Legendenstufe des Streiterpfades +5 TP. Diese Trefferpunkte wirken sich nicht auf deine TW oder andere Spielwerte aus.

TABELLE 1-6: STREITER

Legendenstufe	Pfadmerkmale
1.	Pfadfähigkeit, Streiterschlag
2.	Pfadfähigkeit
3.	Pfadfähigkeit
4.	Pfadfähigkeit
5.	Pfadfähigkeit
6.	Pfadfähigkeit
7.	Pfadfähigkeit
8.	Pfadfähigkeit
9.	Pfadfähigkeit
10.	Legendärer Streiter, Pfadfähigkeit

Merkmale des Streiterpfades

Wenn du neue Legendenstufen erlangst, erhältst du die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten.

Streiterschlag: Wähle einer der folgenden Fähigkeiten, welche später nicht mehr abgeändert werden kann.

Plötzlicher Angriff (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Nahkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus auszuführen, zusätzlich zu allen anderen Angriffen, die du in dieser Runde ausführst. Im Rahmen dieses Plötzlichen Angriffs würfelst du zwei Mal und nimmst das bessere Ergebnis, wobei du deine Legendenstufe auf den Angriffswurf addierst. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduzierung.

Schusshagel (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fernkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus auszuführen, zusätzlich zu allen anderen Angriffen, die du in dieser Runde ausführst. Im Rahmen dieses Angriffs ignorierst du die Deckung und Tarnung des Zieles (nicht aber Vollständige Deckung), und addierst deine Legendenstufe auf deinen Angriffswurf. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduzierung.

Stürmender Angriff (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um dich maximal so weit zu bewegen, wie es deine Bewegungsrate erlaubt. Im Rahmen dieser Bewegung kannst du einen Nah- oder Fernkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus ausführen, auf den du deine Legendenstufe addierst. Dieser Angriff erfolgt zusätzlich zu allen anderen Angriffen, die du in dieser Runde ausführst. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduzierung.

Pfadfähigkeit: Wähle mit jeder Legendenstufe eine neue Pfadfähigkeit des Streiterpfades oder des Allgemeinen Pfades (siehe Seite 50). Eine einmal gewählte Fähigkeit kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit nur einmal gewählt werden. Manche Fähigkeiten haben Voraussetzungen ähnlich Klassenfähigkeiten oder verlangen eine Mindestlegendenstufe. Diese Anforderungen musst du erfüllen, ehe du eine solche Fähigkeit auswählen kannst.

Legendärer Streiter (AF): Mit Beginn der 10. Legendenstufe kannst du einen fehlgeschlagenen Angriffswurf gegen einen nichtlegendären Gegner augenblicklich wiederholen. Du musst den zweiten Wurf nehmen, auch wenn dieser schlechter ausfällt. Einmal pro Runde, wenn du eine natürliche 20 bei einem Angriffswurf erzielst, erlangst du eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück.

Streiterfähigkeiten der 1. Legendenstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendenstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Augenblick des Zorns (AF): Wenn du oder ein maximal 9 m weit entfernter Verbündeter von einem Kritischen Treffer getroffen wirst, kannst du in deinem nächsten Zug als Freie Aktion für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe in einen Kampfrausch verfallen (wie das Klassenmerkmal des Barbaren). Nach diesem Kampfrausch bist du nicht erschöpft. Solltest du über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, zählen diese Runden nicht gegen deine täglichen Runden an Kampfrausch. Du kannst im Rahmen dieses Kampfrauschs Fähigkeiten einsetzen, welche Geduld und Konzentration benötigen (dies gilt nicht für deinen normalen Kampfrausch). Diese Runden an Kampfrausch werden auch nicht hinzugezählt, um die Länge deiner Erschöpfung zu berechnen. Die Kampfrunden des Kampfrausches aufgrund dieser Fähigkeit sind nicht kumulativ, allerdings beginnt die Wirkungsdauer im Fall eines weiteren Kritischen Treffers wieder von vorne.

Außergewöhnliche Erkenntnis (ÜF): Indem du einen Gegner berührst, kannst du Wissen über ihn und seine Schwächen erlangen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss dir zuerst ein Waffenloser Schlag, ein Angriff mit einer natürlichen Waffe oder ein Berührungsangriff im Nahkampf gelingen, um Kontakt herzustellen. Dann musst du diese Fähigkeit als

Freie Aktion einsetzen. Solange das Ziel sich nicht weiter als 1,5 km von dir entfernt, weißt du stets, in welcher Richtung und grober Entfernung es sich aufhält. Sollte der Gegner irgendwelche Schwächen oder Empfindlichkeiten besitzen (Legendenschwächen inbegriffen), erfährst du dies augenblicklich. Du kannst immer nur zu einer Kreatur diese Verbindung aufrechterhalten. Solltest du diese Fähigkeit gegen eine andere Kreatur anwenden, wird die vorherige Verbindung zu einer anderen Kreatur beendet.

Blutspritzer (AF): Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, kannst du als Freie Aktion einen Berührungsangriff im Fernkampf ausführen, um Blut und eventuell andere Körperflüssigkeiten auf einen weiteren Gegner innerhalb von 9 m zu schleudern. Trifft dieser Berührungsangriff, kränkt der Gegner für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe. Landest du dabei sogar einen Kritischen Treffer, ist der Gegner für dieselbe Zeit Blind. Ein so geblendeter Gegner kann sich mit einer Vollen Aktion die Augen frei wischen und die Blindheit beenden. Der SL kann bestimmen, dass Kreaturen, welche gegen Krankheit immun sind, im Schmutz leben (z.B. Otyughe) oder das Blutvergießen genießen (z.B. Dämonen) gegen den kränkelnd machenden Effekt dieser Fähigkeit immun sind.

Endloser Hass (AF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft als Freie Aktion nutzen, um alle deine Boni gegen Erzfeinde für 1 Minute um +2 zu erhöhen. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, umgehen alle deine weiteren Angriffe gegen einen Erzfeind in dieser Runde jede Schadensreduzierung. Du musst über das Klassenmerkmal Erzfeind verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Fliegers Fluch (ÜF): Du kannst Sturmangriffe gegen Kreaturen in der Luft ausführen oder als Teil eines Sturmangriffs über Hindernisse hinweg springen. Im Rahmen eines Sturmangriffs kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Fertigkeitswurf für Akrobatik auszuführen und dadurch 3 m pro Legendenstufe zur Höhe oder Entfernung hinzuaddieren, die du springst. Du erleidest keinen Fallschaden im Rahmen dieses Sprunges. Ist dein Angriff erfolgreich, kannst du zusätzlich den Schaden um die Menge des Fallschadens erhöhen, welcher aufgrund der Höhe eigentlich auf dich wirken würde. Alternativ kannst du den Nahkampfangriff dieses Sturmangriffs durch einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf ersetzen. Gelingt es dir, eine Kreatur in den Ringkampf zu verwickeln, ziehst du sie am Ende deines Sprunges mit dir zu Boden und sie erleidet Fallschaden entsprechend der Höhe, in der du sie gepackt hast.

Fortstoßen (AF): Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Nah- oder Fernkampfangriff mit deinem vollen Grundangriffsbonus auszuführen. Trifft der Angriff, wird dein Gegner in direkter Linie um 3 m pro Legendenstufe von dir fortgestoßen. Trifft der Gegner unterwegs auf ein solides Objekt, erleidet er 1W6 Punkte Wuchtschaden pro 3 m, um die sein Weg dadurch verkürzt wird. Sollte der Gegner eine andere Kreatur treffen, erleiden er und diese Kreatur jeweils die Hälfte dieses Schadens.

Furchteinflößender Reiter (AF): Deine unaufhaltsame Bewegung im berittenen Zustand ist furchteinflößend. Wenn

du auf einem Reittier einen Sturmangriff ausführst, kannst du einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um alle Gegner innerhalb von 9 m Entfernung zu deinem Ziel zu demoralisieren (addiere deine Legendenstufe auf den Fertigkeitswurf). Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, ist jede durch diese Fähigkeit demoralisierte Kreatur nicht nur Erschüttert, sondern Verängstigt. Die Wirkungs-dauer dieses Zustandes hängt vom Ergebnis deines Wurfes ab (siehe unter Einschüchtern im Grundregelwerk).

Heerführer (AF): Dein Können und deine Kraft locken zahllose Anhänger unter dein Banner. Er erhältst Anhänger, als besädest du das Talent Anführen. Auf deinen effektiven Anführenwert addierst du deine Legendenstufe, um die Anzahl deiner Anhänger zu bestimmen. Ein Anhänger innerhalb von 30 m Entfernung zu dir kann einmal am Tag die Fähigkeit Kraftschub einsetzen, ohne dafür Legendenkraft verwenden zu müssen; er nutzt denselben Würfel, den du auch für Kraftschub verwendest. Solltest du über das Talent



Anführen verfügen oder dieses erhalten, erlangst du über diese Fähigkeit und das Talent Anführen auch Anhänger (effektiv erlangst du die doppelte Anzahl an Anhängern).

Hindurchstoßen (AF): Im Rahmen eines Sturmangriffs kannst du dich durch Verbündete und Gegner hindurch bewegen, als würden sie nicht deinen Weg versperren. Du kannst dich frei durch Felder mit Verbündeten bewegen, während dir für jeden Gegner im Weg zu deinem Ziel ein Kampfmanöverwurf für Überrennen gelingen muss. Übersteigt dein Manöverwurf die KMV des Gegners, kannst du dich durch sein Feld weiter auf dein Ziel zubewegen, ohne einen Gelegenheitsangriff durch diesen Gegner zu provozieren. Misslingt einer dieser Kampfmanöverwürfe, endet deine Bewegung auf dem Feld vor deinem Gegner, ist es dir aber möglich, den Sturmangriff gegen den Gegner durchzuführen, der dich aufgehalten hat.

Lebende Deckung (AF): Du kannst eine Kreatur, mit der du dich im Ringkampf befindest, nutzen, um dich gegen Schaden zu schützen. Solltest du eine Kreatur in den Ringkampf verwickelt haben und im Nah- oder Fernkampf angegriffen werden, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen deinen im Ringkampf befindlichen Gegner ausführen, damit dieser Angriff ihn statt dich trifft. Scheitert dein Kampfmanöverwurf, befreit sich der Gegner aus dem Ringkampf und der Angriff wirkt normal gegen dich.

Legendärer Kampfrausch (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um $\frac{1}{4}$ deiner maximalen Anzahl an Kampfrauschrunden (Minimum 4 Runden) zurückzuerlangen. Für den Rest deines Zuges umgehen alle deine Angriffe im Kampfrausch jede Art von Schadensreduzierung. Du musst über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Legendäres Ki (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um 2 Punkte deines Ki-Vorrats zurückzugewinnen (dies kann das Maximum deines Vorrats nicht übersteigen). Für den Rest deines Zuges umgehen alle deine waffenlosen Schläge und Angriffe mit Mönchswaffen jede Art von Schadensreduzierung. Um diese Fähigkeit auswählen zu können, musst du über das Klassenmerkmal Ki-Vorrat verfügen.

Legendäres Niederstrecken (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um eine Anwendung deiner Fähigkeit Böses niederstrecken zurückzuerlangen. Für den Rest deines Zuges umgehen alle deine Angriffe gegen böse Kreaturen jede Art von Schadensreduzierung. Du musst über das Klassenmerkmal Böses niederstrecken verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Legendäres Waffentraining (AF): Wähle eine Waffengruppe von der Liste der Waffengruppen des Kämpfers. Du bist fortan geübt mit allen Waffen dieser Gruppe. Solltest du ein Talent wie z.B. Waffenfokus besitzen, das von dir verlangt, eine Art von Waffe auszuwählen, kannst du die Effekte dieses Talents für alle Waffen dieser Waffengruppe nutzen. Wenn du eine Waffe dieser Gruppe führst, dann addiere deine Legendenstufe auf deine KMV gegen Entwaffnen und Gegenstand zerschmettern gegen deine Waffe. Du kannst diese Fähigkeit mehr als einmal auswählen; du wählst jedes Mal eine andere Waffengruppe aus.

Lernfähig (AF): Wenn dir ein Rettungswurf gegen eine Übernatürliche Fähigkeit oder eine zauberähnliche Fähigkeit

misslingt, erhältst du einen Bonus von +5 auf alle späteren Rettungswürfe dieser Fähigkeit, egal ob es nachfolgende Rettungswürfe gegen einen anhaltenden Effekt sind oder derselbe Effekt von einer anderen Quelle oder Kreatur ausgeht. Dieser Bonus besteht für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Legendenstufe. Misslingt dir beispielsweise ein Rettungswurf gegen die zauberähnliche Fähigkeit *Feuerball* eines Dämonen, erlangst du diesen Bonus gegen die zauberähnliche Fähigkeit *Feuerball* auch anderer Kreaturen; misslingt dir der Rettungswurf gegen die elektrische Odemwaffe eines Blauen Drachen, erhältst du diesen Bonus auch gegen die elektrische Odemwaffe anderer Blauer Drachen, aber nicht gegen den Säureodem eines Schwarzen Drachen oder den versteinernen Odem eines Gorgonen. Misslingt dir ein weiterer Rettungswurf gegen dieselbe Fähigkeit, beginnt die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit wieder bei 0, der Bonus ist aber nicht mit sich selbst kumulativ.

Mauerbrecher (AF): Wenn dir ein Ki-Wurf oder ein Kampfmanöver für Ansturm oder Versetzen gelingt, kannst du deinen Gegner gegen eine Wand (oder einen anderen passenden großen Gegenstand) innerhalb der Reichweite schleudern, in der du das Ziel durch die Handlung bewegen könntest. Dies verursacht bei deinem Gegner und der Wand den Schaden eines waffenlosen Schlages. Du kannst dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, damit dein Schaden die Härte der Wand ignoriert. Sollte der Schaden die Wand zerstören, bewegst du den Gegner auf das Feld hinter der Wand, wo er zu Boden stürzt.

Meisterkletterer (AF): Du erhältst eine Kletter-Bewegungsrate in Höhe deiner Grundbewegungsrate auf dem Boden und einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Klettern. Solltest du bereits über eine Kletter-Bewegungsrate verfügen, dann steigt deine Kletter-Grundbewegungsrate um +9 m. Ferner behältst du deinen GE-Bonus auf deine RK beim Klettern. Du kannst auch perfekt flache oder glatte Oberflächen erklettern, jedoch mit einem SG auf Klettern von 40.

Meisterringe (AF): Wenn du einen erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen eine Kreatur ablegst, mit der du in einem Ringkampf verstrickt bist, kannst du eine der folgenden Handlungen ausführen: Werfen, Zerschmettern oder Schleudern.

Schleudern: Du setzt das Ziel als Waffe gegen eine andere Kreatur ein und behandelst es als Zweihandwaffe. Gelingt dir ein Nahkampfangriff gegen einen zum Ziel angrenzenden Gegner, erleiden das Ziel und der Gegner jeweils $1W8 +$ das 1,5fache deines ST-Modifikators an Wuchtschadenspunkten.

Werfen: Du kannst das Ziel deines Ringkampfes um bis zu 3 m pro Legendenstufe werfen. Sollte es unterwegs mit einem soliden Gegenstand kollidieren, erleidet es $1W6$ Schadenspunkte pro 3 m Weg, die es eigentlich zurück gelegt hätte, und stürzt zu Boden.

Zerschmettern: Du fügst dem Gegner $1W6$ Punkte nichttödlichen Schaden pro Legendenstufe zu.

Meisterschwimmer (AF): Du erhältst eine Schwimm-Bewegungsrate in Höhe deiner Grundbewegungsrate auf Land und einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Solltest du bereits über eine Schwimm-Bewegungsrate verfügen, steigt stattdessen deine Schwimm-Grundbewegungsrate um +9 m. Du kannst den Atem für eine Anzahl von Minuten in Höhe des Zehnfachen deines Konstitutionswertes anhalten, musst

danach aber die üblichen Würfe gegen Ertrinken ablegen. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, steigt deine Schwimm-Bewegungsrate um +3 m pro Legendenstufe.

Rückschlag (AF): Du wehrst dich gegen jene, die deine Verteidigungen durchdringen. Wenn ein angrenzender Gegner gegen dich einen Kritischen Treffer bestätigt, provoziert er zugleich einen Gelegenheitsangriff durch dich. Solltest du bereits alle deine Gelegenheitsangriffe in dieser Runde verbraucht haben, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diesen Gelegenheitsangriff dennoch auszuführen.

Rüstungsmeister (AF): Wenn du leichte Rüstung trägst oder einen Schild nutzt (Turmschild inbegriffen), erleidest du keinen Rüstungsmalus und riskierst auch keine arkane Patzerchance durch diese Gegenstände. Der maximale GE-Bonus für leichte Rüstung beschränkt dich ebenfalls nicht. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen: Beim zweiten Mal findet sie auch auf mittelschwere, beim dritten Mal auch auf schwere Rüstung Anwendung.

Rüstung zerfetzen (AF): Du kannst versuchen, die Rüstung deines Gegners zu zerfetzen und ihre Effektivität zu reduzieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion, welche erfordert, dass du einen Kampfmanöverwurf für Gegenstand zerschmettern gegen deinen Gegner ablegst. Gelingt der Wurf, dann reduziere den Rüstungsbonus, Schildbonus oder natürlichen Rüstungsbonus des Zieles (deine Entscheidung) um deine halbe Legendenstufe (Minimum 1). Sollte die Kreatur über einen Verbesserungsbonus auf den von dir gewählten Bonus verfügen, dann reduziere zuerst den normalen Bonus und dann den Verbesserungsbonus. Du kannst einen Bonus nicht unter 0 reduzieren. Auf diese Weise beschädigte Rüstungen und Schilde können repariert werden, als besäßen sie den Zustand Beschädigt. Eine natürliche Rüstung erlangt pro Tag 1 Punkt ihres verlorenen Bonus zurück. *Teilweise Genesung* stellt 1W4 Punkte an natürlichem RK-Bonus wieder her und *Genesung* den vollständigen natürlichen RK-Bonus.

Schmettersturm (AF): Als Volle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um ein Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern gegen jeden Gegner innerhalb deiner Reichweite durchzuführen (wähle bei jedem Gegner einen Gegenstand aus, den du zerschmettern willst). Der Schaden dieses Zerschmetterns ignoriert die Härte von Gegenständen. Solltest du auf diese Weise einen Gegenstand zerstören, treibst du die Splitter in den Leib seines Trägers und fügst ihm dadurch Stichschadenspunkte von 1W6 + Höhe deiner Legendenstufe zu, welcher jede Schadensreduzierung umgeht.

Stets bereit (AF): Wenn du einen Gelegenheitsangriff ausführst, erhältst du einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswurf in Höhe deiner Legendenstufe. Du kannst auch Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du dich auf dem falschen Fuß befindest, selbst wenn du nicht über das Talent Kampfflexe verfügst. Mit Beginn der 3., 6. und 9. Legendenstufe kannst du jede Runde jeweils einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff ausführen.

Stets bewaffnet (AF): Du erleidest keine Mali beim Gebrauch improvisierter Waffen. Wenn du einen Kritischen Treffer mit einer improvisierten Waffe bestätigst, kannst du einen Kritischen Schadensmultiplikator von x3 statt x2 verwenden; die Waffe wird hierbei jedoch zerstört.

Strafender Hieb (AF): Jeder von dir getroffene Gegner im Nah- oder Fernkampf verliert für 1 Runde die Vorteile von

Regeneration und Schnelle Heilung. Solltest du einen Kritischen Treffer gegen das Ziel erzielen, verliert es zudem für 1 Runde seine Schadensreduzierung. Eine Kreatur, deren Regeneration nicht unterdrückt oder ignoriert werden kann (z.B. im Fall der Tarraske), ist gegen diesen Effekt immun.

Titanenfluch (AF): Du kannst dich durch die Angriffsfläche jeder Kreatur bewegen und dich sogar darin aufhalten, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, sofern diese Kreatur mindestens um zwei Größenkategorien größer ist als du. Teilst du dieselbe Fläche mit einem größeren Gegner, erhältst du die Deckung gegen alle Nah- und Fernkampfangriffe dieser Kreatur und sie wird hinsichtlich deiner Nah- oder Fernkampfangriffe behandelt, als wäre sie auf dem falschen Fuß erwischt.

Unbegrenzte Reichweite (AF): Multipliziere die Grundreichweite all deiner Fernkampf- und Wurfaffen um 1,50 m. Diese Waffen haben in deinen Händen keine maximale Reichweite mehr. Du kannst jede Nahkampfwaffe werfen, als besäße sie eine Grundreichweite von 6 m; diese Reichweite wird zwar nicht mit 1,50 m multipliziert, allerdings besitzt die Waffe keine maximale Reichweite.

Unmögliche Geschwindigkeit (AF): Deine Grundbewegungsrate an Land steigt um +9 m. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, steigt deine Grundbewegungsrate an Land um weitere +3 m pro Legendenstufe.

Verheerendes Zertrümmern (ÜF): Wenn du ein Konstrukt oder einen Gegenstand angreifst, dann behandle seine Härte (oder Schadensreduzierung bei Konstrukten) als um 10 niedriger. Addiere zudem deine Legendenstufe auf Schadenswürfe gegen Konstrukte und Gegenstände. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft als Teil eines Angriffs gegen ein Konstrukt oder einen Gegenstand aufwendest, dann behandle seine Härte (oder Schadensreduzierung) als 0 und addiere stattdessen deine doppelte Legendenstufe auf den Schaden.

Vom Pech verlassen (AF): Eine natürliche 1 bei einem Angriffswurf ist für dich kein automatischer Fehlschlag.

Streiterfähigkeiten der 3. Legendenstufe

Du musst mindestens die 3. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Durchdringender Schaden (ÜF): Wenn du einer Kreatur mit Schadensreduzierung Schaden zufügst, kannst du eine der folgenden Arten von Schadensreduzierung überwinden: Böse, Chaotisch, Gut, Kaltes Eisen, Magie, Rechtschaffen oder Silber. Du kannst mit jedem Angriff eine andere Art von Schadensreduzierung wählen, die betroffen werden soll. Diese Fähigkeit betrifft aber immer nur eine Art von Schadensreduzierung. Sollte die Schadensreduzierung einer Kreatur eine Kombination unterschiedlicher Schadensarten erfordern, musst du die anderen Arten auf andere Weise überwinden.

Elementarzorn (ÜF): Du kannst aus deinem Leib elementare Macht hervorbrechen lassen. Als Bewegungsaktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen und eine der folgenden Energiearten wählen: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Du bist für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe gegen diese Energieart immun und deine Nah- und Fernkampfangriffe verursachen zusätzliche 1W6 Energieschadenspunkte dieser Art. Bei einem Kritischen Treffer steigt dieser Schaden auf 3W6.

Leichtfüßiger Krieger (AF): Im Rahmen eines Vollen Angriffs kannst du dich vor oder nach deinen Angriffen um

maximal deine Bewegungsrate fortbewegen. Diese Bewegung provoziert wie üblich Gelegenheitsangriffe.

Manöverexperte (AF): Du provozierst mit Kampfmanövern keine Gelegenheitsangriffe. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn du einen Kampfmanöverwurf ablegst, um die Vorteile der Verbesserten und Mächtigen Talentversion zu diesem Manöver zu erlangen. Du musst dich zum Einsatz dieser Fähigkeit vor Ablegen des Manöverwurfes entscheiden.

Maximierter Kritischer Trefferschaden (AF): Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, verursachst du stets den maximal möglichen Waffenschaden, den du auswürfeln könntest. Dies wirkt sich nicht auf andere Würfel aus, die du zum Schaden hinzufügst (z.B. Hinterhältiger Schaden oder die besondere Waffeneigenschaft *Aufflammen*). Bei einem Kritischen Treffer mit einem Langschwert (1W8/x2) würdest du beispielsweise den Schadenswürfel des Schwertes behandeln,



als hättest du beide Male eine 8 gewürfelt, ehe du sonstigen Bonusschaden hinzuaddierst, den du bei einem Kritischen Treffer auch sonst anrechnen würdest.

Präzision (AF): Deine tödlichen Angriffe sind weitaus zielgenauer als die anderer. Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, erhältst du einen Bonus von +5 auf jene Bonusangriffe, die du durch einen hohen Grundangriffsbonus erlangst. Durch diese Fähigkeit kann keiner dieser Angriffe vom Bonus her deinen GAB überschreiten. Ein Kämpfer der 12. Stufe hätte z.B. normalerweise einen GAB von +12/+7/+2, durch diese Fähigkeit steigt sein GAB auf +12/+12/+7. Diese Fähigkeit reduziert nicht den Malus durch Kampf mit zwei Waffen oder andere situationsbedingte Mali (z.B. aufgrund von Defensiver Kampfweise, Heftiger Angriff, defensives Kämpfen oder bei schädigenden Zuständen). Du kannst diese Fähigkeit mehrfach auswählen; der Angriffsbonus deiner zusätzlichen Angriffe steigt jedes Mal um +5.

Rasende Wildheit (AF): Du kannst Verletzungen ignorieren, die andere niederstrecken würden. Wenn du auf unter 0 TP reduziert wirst, wirst du nicht bewusstlos, sondern Wankend. Während du auf diese Weise Wankend bist, verlierst du am Ende jeder Runde 1 Trefferpunkt, in der du eine Standard-Aktion ausführst.

Titanenzorn (ÜF): Du kannst wachsen und so zu einem wahrhaft furchtbaren Anblick werden. Als Standard-Aktion (oder als Freie Aktion, solltest du über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen), kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um eine Größenkategorie zu wachsen. Dies verleiht dir einen Größenbonus von +4 auf Stärke und Konstitution, einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit, einen Bonus von +2 auf deine natürliche Rüstungsklasse, +1,50 m auf deine natürliche Reichweite und der Schaden deiner Waffen wird der neuen Größenkategorie deiner Waffen angepasst. Dieser Größenanstieg hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe an. Er ist nicht mit anderen Zaubern oder Fähigkeiten kumulativ, welche deine Größenkategorie verändern.

Unaufhaltsamer Schuss (AF): Du kannst eine Fernkampf- oder Wurf-Waffe so machtvoll schleudern, dass sie durch alle Kreaturen hindurchschießt. Führe als Standard-Aktion einen Fernkampfangriffswurf durch und wickle diesen Angriff gegen alle Gegner in einer von dir ausgehenden, geraden Linie mit einer Länge von bis zur Maximalreichweite der Waffe ab. Der Angriff wird beendet, sollte dein Angriff ein Hindernis nicht durchdringen können. Würfle den Schaden einmal aus: Jede vom Angriff getroffene Kreatur erleidet diesen Schaden. Vor dem Angriffswurf kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um den Weg des Angriffs bis zu zwei Mal um bis zu 90° zu verändern, wenn ein Hindernis getroffen wird. Auf diese Weise kannst du um Ecken oder Deckungen herum schießen.

Unglaubliche Parade (AF): Du erlangst die Fähigkeit Parade des Duellanten (*Grundregelwerk*, S 383) und kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deine Legendenstufe auf den Paradowurf zu addieren. Solltest du bereits über das Klassenmerkmal des Duellanten Parade verfügen, kannst du Unglaubliche Parade und Parade in derselben Runde einsetzen und dich entscheiden, bis zu zwei Angriffe zu parieren, anstatt zwei Angriffe auszuführen.

Zerschmetterer (AF): Wenn du einen Gegenstand angreifst, einen in der Hand oder am Leib getragenen Gegenstand

inbegriffen, ignorierst du die Härte des Gegenstandes. Dies umfasst auch Effekte wie *Energiewand*, nicht aber Gegenstände die zugleich Kreaturen sind, wie Belebte Gegenstände.

Streiterfähigkeiten der 6. Legendenstufe

Du musst mindestens die 6. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Dolchhagel (AF): Wenn du einen Vollen Angriff mit Wurfaffen durchführen könntest, kannst du stattdessen einen einzelnen Angriffswurf mit deinem höchsten Grundangriffsbonus durchführen und gegen eine beliebige Anzahl von Kreaturen in einem 9 m-Kegel anwenden. Würfle den Schaden einmal aus und füge ihn jeder Kreatur zu, die durch den Angriff getroffen wurde. Dieser Angriff kann keinen Präzisionsschaden verursachen. Du musst auf jedes Ziel eine Waffe werfen. Verwende die Boni auf Angriff und Schaden der schwächsten geworfenen Waffe (solltest du z.B. über einen *Dolch +2* und 20 Dolche [Meisterarbeit] verfügen, werden die Angriffe als mittels der Meisterarbeiten durchgeführt behandelt). Die Effekte von Tarnung gelten normal für individuelle Ziele. Sollte der Angriffswurf eine Kritische Bedrohung ergeben, dann wähle eines der von dir getroffenen Ziele aus und versuche, den Kritischen Treffer gegen dieses Ziel zu bestätigen.

Meister Kritischer Treffer (AF): Du bestätigst automatisch jeden Kritischen Treffer gegen nichtlegendäre Kreaturen und verursachst dann den maximalen Schaden. Diese Fähigkeit kann zwei Mal gewählt werden; beim zweiten Mal wirkt sie auch bei legendären Kreaturen.

Perfekter Hieb (AF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen perfekten Hieb zu landen. Ein solcher Angriff wird mittels deines vollen Grundangriffsbonus durchgeführt. Trifft der Angriff, verursacht er das Doppelte des normalen Schadens, welcher zudem jede Schadensreduzierung und Härte umgeht. Sollte sich der Perfekte Hieb als Kritischer Treffer erweisen, steigt der Kritische Treffermultiplikator für den Angriff um 1 (eine x2-Waffe verursacht dann x3 Schaden). Schaden, welcher bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert wird, wird auch bei einem Perfekten Hieb nicht multipliziert. Ein Perfekter Hieb kann in Verbindung mit jedem Streiterschlag genutzt werden, wenn du für jede Fähigkeit separat Legendenkraft aufwendest.

Wirbelnde Hiebe (ÜF): Selbst wenn deine Gegner um dich herumschwärmen, sind sie nicht sicher vor dir. Wenn du einen Vollen Angriff ausführen könntest, kannst du stattdessen einen einzelnen Angriff mit deinem höchsten Angriffsbonus ausführen und die Ergebnisse gegen alle Gegner innerhalb deiner Reichweite zur Anwendung bringen. Würfle einmal den Schaden aus und füge ihn allen Gegnern zu, welche durch deinen Angriff getroffen wurden. Dieser Angriff kann keinen Präzisionsschaden verursachen. Sollte der Angriffswurf eine Kritische Bedrohung ergeben, dann wähle eines der von dir getroffenen Ziele aus und versuche, den Kritischen Treffer gegen dieses Ziel zu bestätigen.

Zauber zerschmettern (ÜF): Du kannst einen magischen Effekt zerstören, egal ob er auf einer Kreatur liegt oder ein eigenständiger Effekt wie z.B. *Feuerwand* ist. Dazu musst du ihn mit einem waffenlosen Angriff oder einer natürlichen Waffe angreifen. Dir muss ein Berührungsangriff im Nahkampf

MÖGLICHE THEMEN FÜR STREITER

Wenn du Pfadfähigkeiten des Streiters auswählst, könntest du dabei eines der folgenden Themen im Auge haben. Jedes Thema schlägt zueinander passende Pfadfähigkeiten vor und jedes interpretiert anders, was es bedeutet, eine legendäre Macht auf dem Schlachtfeld zu sein.

Flinker Krieger: Du bewegst dich elegant über das Schlachtfeld und greifst jeden an, der dich bedroht. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Hindurchstoßen, Meisterkletterer, Meisterschwimmer, Unmögliche Geschwindigkeit; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Leichtfüßiger Krieger; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Perfekter Hieb.

Gepanzelter Krieger: Du holst das Meiste aus deiner Rüstung heraus und strafft jene, die es schaffen, dir Schaden zuzufügen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Lebende Deckung, Lernfähig, Rüstungsmeister, Rückschlag; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Rasende Wildheit, Unglaubliche Parade.

Manövermeister: Hinsichtlich Kampfmanövern kann dir niemand das Wasser reichen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Fliegers Fluch, Fortstoßen, Lebende Deckung, Meisterringe, Rüstung zerfetzen, Schmettersturm; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Unglaubliche Parade, Manöverexperte.

Todbringer: Du spezialisierst dich darauf, einem einzelnen Ziel möglichst hohen Schaden zuzufügen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Augenblick des Zorns, Außergewöhnliche Erkenntnis, Legendäres Waffentraining, Strafender Hieb; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Durchdringender Schaden, Elementarzorn, Maximierter Kritischer Schaden, Präzision; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Meister Kritischer Treffer, Perfekter Hieb.

Zertrümmerer: Deine Fähigkeiten erlauben es dir, die Umgebung zu zerstören, um deine Gegner zu behindern. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Mauerbrecher, Rüstung zerfetzen, Verheerendes Zertrümmern; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Titanenzorn, Zerschmetterter; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Zauber zerschmettern.

Zorniger Kämpfer: Deine Legendenkraft ist Teil des dich verzehrenden Kampfrausches, welcher dich dazu bringt, dich teils blindlings in die Schlacht zu stürzen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Augenblick des Zorns, Hindurchstoßen, Legendärer Kampfrausch; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Rasende Wildheit, Titanenzorn; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Wirbelnde Hiebe.

gegen die Kreatur oder den Effekt gelingen und du musst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, unterliegt die Kreatur oder der Effekt *Mächtiger Magie bannen* mit deiner doppelten Legendenstufe als Zauberstufe. Wenn du einen Effekt bannst, erleidest du durch die Berührung keine negativen Effekte. Sollte der Effekt auf einer Kreatur liegen, erleidet diese pro Zaubergrad jedes gebannten Effektes 1 Schadenspunkt.

TRICKSTER

Trickster werden nur gesehen, wenn sie dies selbst wollen. Sie manipulieren Könige und das gemeine Volk gleichermaßen, ohne dass es zumeist irgendjemandem auffällt. Charaktere, die sich auf ihre Fertigkeiten und Schläue verlassen, beschreiten häufig den Tricksterpfad. Die Legendenkraft dieser Helden erlaubt es ihnen, Dinge zu tun, welche die meisten als unmöglich abtun würden. Sie können jede Mauer erklettern, gegen jede Strömung schwimmen und sich selbst vor den achtsamsten Wachen unbemerkt bewegen. Wenn sie zuschlagen, dann mit absoluter Genauigkeit.

Rolle: In einer Gruppe ist ein Trickster für Täuschung und Manipulation zuständig. Du hast Zugang zu einer Anzahl von Fertigkeiten, mit denen du Gegner körperlich und geistig aus dem Gleichgewicht bringst. Mit subtilen Scherzen oder verdrehten Redewendungen kannst du ganze Städte und sogar Nationen steuern – und sollte dies nicht gelingen, kannst du immer noch jemandem aus den Schatten heraus einen Dolch in den Rücken rammen.

Klassen: Angehörige jeder Klasse, welche übermäßig Fertigkeiten einsetzen, sich dem Fernkampf widmen oder mittels Magie ihre Heimlichkeit verbessern, geben gute Trickster ab. Der Alchemist, Barde und Schurke verfügen allesamt über Fähigkeiten, welche als Grundstock für einen Trickster geeignet sind. Mönche, Schützen und Waldläufer werden bei diesem Pfad auch so manche interessante Wahlmöglichkeit finden.

Bonustrefferpunkte: Du erhältst pro Legendenstufe des Tricksterpfades +4 TP. Diese Trefferpunkte haben keine Auswirkungen auf deine Trefferwürfel oder anderen Spielwerte.

TABELLE 1-7: TRICKSTER

Legendenstufe	Pfadmerkmale
1.	Pfadfähigkeit, Tricksterangriff
2.	Pfadfähigkeit
3.	Pfadfähigkeit
4.	Pfadfähigkeit
5.	Pfadfähigkeit
6.	Pfadfähigkeit
7.	Pfadfähigkeit
8.	Pfadfähigkeit
9.	Pfadfähigkeit
10.	Pfadfähigkeit, Meistertrickster

Merkmale des Tricksterpfades

Wenn du neue Legendenstufen erlangst, erhältst du die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten.

Tricksterangriff: Wähle eine der folgenden Fähigkeiten, welche später nicht mehr verändert werden kann.

Stürmender Angriff (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um dich maximal so weit zu bewegen, wie es deine Bewegungsrate erlaubt. Im Rahmen dieser Bewegung kannst du einen Nah- oder Fernkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus ausführen, auf den du deine Legendenstufe zusätzlich hinzuaddierst. Dieser Angriff erfolgt zusätzlich zu allen anderen Angriffen, die du in dieser Runde ausführst. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduzierung.

Tödlicher Wurf (AF): Du kannst als Schnelle Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine Wurfwaffe

oder einen alchemistischen Gegenstand hervorzuziehen und damit einen Fernkampfangriff auszuführen. Würfle zwei Mal für den Angriff, wähle das bessere Ergebnis und addiere deine Legendenstufe hinzu. Verfehlst du dein Ziel, landet die Waffe oder der alchemistische Gegenstand immer auf dem Feld, welches sich angrenzend zum Ziel befindet, ungeachtet der maximalen Höhe deiner Wurfreichweite.

Überraschender Angriff (AF): Du kannst als Schnelle Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen ein maximal 9 m weit entferntes Ziel auszuführen. Dieser Angriff zählt nicht gegen das Maximum an dir in dieser Runde zustehenden Angriffen. Dein Ziel gilt hierbei als auf dem falschen Fuß erwischt, egal über welche Fähigkeiten oder Klassenmerkmale es vielleicht verfügt, und du addierst deine Legendenstufe auf den Angriffswurf. Der Schaden aus diesem Angriff umgeht jede Schadensreduzierung.

Pfadfähigkeit: Wähle mit Beginn jeder Legendenstufe eine neue Pfadfähigkeit des Tricksterpfades oder des Allgemeinen Pfades (siehe Seite 50). Eine einmal gewählte Fähigkeit kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit nur einmal ausgewählt werden. Manche Fähigkeiten haben Voraussetzungen ähnlich Klassenfähigkeiten oder verlangen eine Mindestlegendenstufe. Diese Anforderungen musst du erfüllen, ehe du eine solche eine Fähigkeit auswählen kannst.

Meistertrickster (ÜF): Mit Beginn der 10. Legendenstufe wird jeder von dir angegriffene, nichtlegendäre Gegner als auf dem falschen Fuß erwischt behandelt, egal über welche Fähigkeiten oder Klassenmerkmale er vielleicht verfügt, die derartiges vereiteln. Du erlangst ein Mal pro Runde eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück, wenn du bei einem konkurrierenden Fertigkeitwurf eine natürliche 20 würfelst.

Tricksterfähigkeiten der 1. Legendenstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendenstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Abpraller (AF): Wenn eine Kreatur über Deckung gegen deinen Fernkampfangriff verfügt, kannst du den Schuss von einer nahen Oberfläche abprallen lassen. Diese Oberfläche gilt dann als Ausgangspunkt des Angriffs, um zu bestimmen, ob das Ziel den Deckungsbonus auf seine RK erhält. Du kannst mit dieser Fähigkeit eine Kreatur angreifen, die dir gegenüber über Volle Deckung verfügt, sofern du weist, auf welchem Feld sie sich befindet. Allerdings besteht immer noch eine Fehlschlagchance von 50%.

Anhänger inspirieren (AF): Wenn du einen Zauber, einen Bardenauftritt oder ein anderes Klassenmerkmal einsetzt, welches einen Moral- oder Kompetenzbonus verleiht, steigt der Bonus um +2 bei Kreaturen, die über mindestens 4 TW weniger verfügen als du. Wenn du z.B. ein Barde der 6. Stufe bist und Lied des Mutes einsetzt, erhalten Kreaturen mit 2 TW oder weniger einen Moralbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht und einen Kompetenzbonus von +4 auf ihre Angriffs- und Waffenschadenswürfe anstatt der üblichen +2.

An Wänden laufen (AF): Wenn du dich bewegst, kannst du vertikale Oberflächen nutzen, als handle es sich um den Boden. Sollte deine Bewegung nicht auf einer horizontalen Oberfläche enden, stürzt du, sofern du dich nicht mittels

einer anderen Fähigkeit festhalten kannst (z.B. mittels Klettern und einem Handgriff). Die vertikale Oberfläche muss dein Gewicht tragen können, was die meisten Glasfenster und Vorhänge ausschließt.

Begabter Amateur (AF): Du bist flüchtig mit nahezu allen Fachgebieten vertraut und hast dich schon mit zahlreichen Aktivitäten und Dingen beschäftigt. Du erhältst einen Kompetenzbonus in Höhe deiner Legendenstufe auf alle ungeübten Fertigkeitwürfe. Du kannst Fertigkeitwürfe für jede ungeübte Fertigkeit ablegen, selbst wenn eine Fertigkeit normalerweise nur geübt eingesetzt werden kann.

Belanglosigkeit (AF): Dein legendäres Wesen ist wie ein umhüllender Mantel, der dich verdeckt. Kreaturen haben Schwierigkeiten, dich zu erkennen, sich an dein Äußeres zu erinnern oder worüber sie mit dir gesprochen haben und was du in ihrer Gegenwart getan hast. Sollte eine Kreatur sich an Einzelheiten über die mit dir verbrachte Zeit zu erinnern versuchen, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 10 + Legendenstufe + CH-Modifikator gelingen, um sich mehr als nur vage Erinnerungen ins Gedächtnis rufen zu können. Ferner stehst du unter dem dauerhaften Effekt von *Unauffindbarkeit* mit einer ZS in Höhe deiner Charakterstufe + deiner Legendenstufe. Du kannst diesen Effekt jederzeit deaktivieren und als Schnelle Aktion wieder aktivieren.

Beredsame Haltung (ÜF): Wenn dir eine Kreatur von mindestens Gleichgültiger Einstellung begegnet, behandelst du ihre Einstellung dir gegenüber als um einen Schritt besser. Sollte die Anfangseinstellung der Kreatur Hilfsbereit sein, dann kannst du mit einem Bonus von +5 auf deinen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern Bitten an sie richten.

Defensive Bewegung (AF): Du kannst ein Mal pro Runde einen Gegner auswählen. Sofern du nicht versuchst, dessen Angriffsfläche zu durchqueren, provoziert du durch Bewegung (aus dem Liegen aufstehen eingeschlossen) bei ihm keine Gelegenheitsangriffe. Solltest du dich durch seine Angriffsfläche bewegen, kannst du einen Fertigkeitwurf für Akrobatik ausführen, um dabei keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach auswählen; jede weitere Mal ermöglicht es dir, einen zusätzlichen Gegner auszuwählen.

Einfallsreich (AF): Du verbindest optimistischen Einfallsreichtum mit natürlicher Begabung. Du kannst einen Fertigkeitwurf einer Klassenfertigkeit anstelle einer Fertigkeit ausführen, welche denselben Attributmodifikator nutzt. Du kannst z.B. einen Fertigkeitwurf für Akrobatik anstelle eines Wurfes für Heimlichkeit versuchen, da für beide Fertigkeiten Geschicklichkeit das Bezugsattribut ist. Du erleidest einen Malus von -5 auf diesen Wurf und kannst nicht 10 oder 20 dabei nehmen. Der SL kann festlegen, dass eine Fertigkeit für eine bestimmte Handlung nicht geeignet ist, und so den Einsatz dieser Fertigkeit untersagen.

Geisterhafter Auftritt (ÜF): Wenn du Bardenauftritt einsetzt, musst du keine Aktion aufwenden, um den Effekt aufrechtzuerhalten. Dies bedeutet, dass du den Auftritt sogar betäubt oder gelähmt aufrechterhalten kannst. Der Auftritt endet aber, wenn du bewusstlos wirst oder stirbst. Du musst allerdings immer noch Runden an Bardenauftritt aufwenden, um den Effekt aufrechtzuerhalten. Sobald du einen Auftritt beginnst, wirkt der Effekt weiter, egal ob die Ziele dich oder den Auftritt wahrnehmen können. Wenn der Auftritt endet,

hallen seine Effekte für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe nach. Diese verlängerte Wirkungsdauer ist kumulativ mit anderen Fähigkeiten, die die Wirkungsdauer deines Auftritts verlängern, z.B. Nachwirkende Darbietung. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss darauf, wie viele aktive Auftritte du zugleich ausführen kannst.

Geistlose Kreaturen kontrollieren (ÜF): Du kannst die Kontrolle über geistlose Konstrukte und Untote erlangen. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion und erfordert, dass du einen Wissenswurf gegen die KMV des Zieles ablegst (Wissen [Arkane] bei geistlosen Konstrukten, Wissen [Religion] bei geistlosen Untoten). Erreichst oder übertriffst du die KMV der Kreatur, kannst du ihr eine Anweisung geben, welche sie maximal 1 Runde lang befolgt. Pro 5 Punkte, um welche du den SG übertriffst, hält deine Kontrolle +1 Runde



zusätzlich an. Der Erschaffer oder Kontrolleur der Kreatur kann während dieser Zeit die Kontrolle nur zurückerlangen, wenn er selbst diese Fähigkeit einsetzt. Solltest du zusätzlich eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, steigt die Wirkungsdauer von Runden zu Minuten.

Gewandter Trinker (AF): Nichts und niemand kann dich davon abhalten, selbst im Kampf einen Krug zu leeren. Du provoziert daher keine Gelegenheitsangriffe, wenn du ein Elixier, einen Extrakt oder einen Zaubertrank zu dir nimmst. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um ein Elixier, einen Extrakt oder einen Zaubertrank hervorzuholen und zu trinken.

Kampfricksterei (AF): Mittels Täuschung und List kannst du Gegner dazu bringen, sich genau dorthin zu bewegen, wo du sie haben willst. Du kannst einen Kampfmanöverwurf ablegen, bei dem du deinen Modifikator für Fertigkeitwürfe für Bluffen anstelle deines KMB nutzt. Nutze das Ergebnis dieses Wurfes gegen alle angrenzenden Gegner; du hast bei jedem Gegner die Wahl, ob du ein Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen oder Zerren ausführen willst. Wenn du es z.B. mit drei Gegnern zu tun hast, könntest du gegen den ersten einen Ansturm versuchen, den zweiten zerren und den dritten versetzen.

Katzenhafter Fall (AF): Wenn du stürzt, erleidest du keinen Schaden und landest auf den Füßen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, stürzt du mit einer Geschwindigkeit von 45 m pro Runde und kannst dich pro gestürzte 3 m um 1,50 m horizontal bewegen.

Kritisches Manöver (AF): Wenn du eine Kritische Bedrohung erzielst, kannst du ein Kampfmanöver versuchen, anstelle zusätzliche Schaden anzurichten. In diesem Fall addierst du deine Legendenstufe auf den Bestätigungswurf. Erreichst oder übertriffst du die KMV deines Gegners, verursacht der Angriff den normalen Schaden und du kannst zusätzlich ein Kampfmanöver für Entwaffnen, Schmutziger Trick, Versetzen oder Zu-Fall-bringen gegen diesen Gegner folgen lassen, ohne dafür eine Aktion oder einen Angriff zu verbrauchen. Dein Bestätigungswurf ersetzt in diesem Fall deinen Kampfmanöverwurf.

Langfinger (ÜF): Außerhalb eines Kampfes kannst du als Standard-Aktion zwei Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit mit einem Malus von jeweils -5 ablegen, um anderen Kreaturen Gegenstände abzunehmen. Im Kampf kannst du als Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um ein Kampfmanöver für Entreißen gegen jede beliebige Kreatur innerhalb deiner Reichweite durchzuführen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Magieeffekt stehlen (ÜF): Dein legendäres Wesen ermöglicht es dir, anderen die Magie ebenso leicht zu entwenden, wie du ihr Gold nimmst. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft als Standard-Aktion einsetzen, um einen Berührungsangriff im Nahkampf auszuführen und einen aktiven magischen Effekt von einer Zielkreatur auf dich zu übertragen. Bei Erfolg wechselt der Effekt mit dem höchsten Grad, der auf der Zielkreatur liegt, auf dich über (sollten mehrere Effekte diese Bedingung erfüllen, dann bestimme den betroffenen Effekt zufällig). Dies beendet den Effekt für das Ziel und lässt ihn mit der verbleibenden Wirkungsdauer auf dir wirken, als wärest du das ursprüngliche Ziel. Du kannst diesen Effekt dann als Standard-Aktion beenden, ohne dass er wieder zum ursprünglichen Ziel zurückkehrt. Sollte die

übertragene Magie auf dich nicht wirken können, z.B. weil sie deine Kreaturenart nicht betrifft, endet der Effekt augenblicklich, als wäre er gebannt worden. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, um dauerhaft wirkende Boni zu erlangen, welche von magischen Gegenständen ausgehen (z.B. der Rüstungsbonus von *Rüstungsarmschienen*).

Magische Gegenstände verbessern (AF): Deine legendäre Präsenz verstärkt die Kraft bestimmter magischer Gegenstände. Addiere zusätzlich zur Wirkung des Effektes deine halbe Zauberstufe bei Schriftrollen, Zauberstäben, -stecken und -tränken, welche du nutzt. Ferner kannst du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft anstelle einer Ladung des Gegenstandes einsetzen, um den Gegenstand zu aktivieren.

Makelloser Gleichgewicht (AF): Selbst die kleinsten Handgriffe und Vorsprünge genügen dir. Dir gelingen automatisch alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um auf schmalen Kanten zu gehen. Deine Würfe für Akrobatik unterliegen niemals einem Malus aufgrund unebener, geneigter, rutschiger oder von Hindernissen übersäter Oberflächen. Du kannst dich ohne Mali mit deiner vollen Bewegungsrate über solche Oberflächen bewegen. Du erhältst zudem einen Bonus von +10 auf deine KMV gegen Zu-Fall-bringen.

Meister des Entkommens (ÜF): Du kannst mittels Entfesselungskunst aus Zaubern und magischen Effekten ausbrechen, welche deine Bewegung oder Handlungen behindern. Wenn du das Ziel eines Zaubers oder Effektes bist, der dir den Zustand Betäubt, Gelähmt, Im Haltegriff, In den Ringkampf verstrickt, Verstrickt oder Wankend verleiht, kannst du ein Mal pro Runde als Freie Aktion versuchen, den Zustand mittels eines Fertigkeitwurfes für Entfesselungskunst zu beenden. Der SG dieses Wurfes entspricht dem SG des Rettungswurfes gegen den Zauber oder Effekt, der den Zustand verursacht hat. Bei Erfolg beendest du einen auf dir liegenden Zustand nach deiner Wahl. Du wirst aber nicht gegen ähnliche Effekte aus derselben Quelle immun (z.B. wenn du dich durch *Schwarze Tentakel* oder *Spinnennetz* bewegst). Du kannst diese Fähigkeit zum Überwinden eines Zaubers oder Effektes nur nutzen, wenn dieser auch einen Rettungswurf gestattet.

Meister magischer Fallen (AF): Du kannst zum Entschärfen magischer Fallen die Fähigkeit Magischen Gegenstand benutzen anstatt Mechanismus ausschalten einsetzen. Wenn du den SG der Falle dabei um 5 oder mehr übertriffst, kannst du die Falle an Ort und Stelle belassen, aber so verändern, dass du und deine Verbündeten sie umgehen können. Du kannst die Falle zudem so einstellen, dass ihr ursprünglicher Erschaffer und jene Kreaturen, denen er die Passage gestattet hat, sie nun stattdessen auslösen. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft dabei einsetzt, kannst du die Falle an jeden Punkt innerhalb von 30 m bewegen, den du sehen kannst.

Mit anderem Pfad befassen (ÜF): Du kannst eine Fähigkeit eines anderen Legendenpfades auswählen, deren Voraussetzungen du erfüllst (die Höhe der Legendenstufe inbegriffen).

Sicheres Können (AF): Wenn es wirklich darauf ankommt, ist dir beim Einsatz von Fertigkeiten der Erfolg fast sicher. Als Freie Aktion kannst du vor dem Ablegen eines Fertigkeitwurfes eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um zwei Mal würfeln zu können. Du darfst das bessere Ergebnis auswählen und zudem deine Legendenstufe hinzuaddieren.

Spaßmacher (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine Kreatur

unkontrollierbar lachen zu lassen (wie der Zauber *Fürchterlicher Lachanfall*). Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Effekt beträgt 10 + deine Legendenstufe + dein CH-Modifikator. Außerhalb eines Kampfes kannst du diese Fähigkeit gegen eine beliebige Anzahl von Kreaturen in einem Explosionsradius von 3 m pro Legendenstufe einsetzen.

Subtile Magie (AF): Wenn du einen Zauber wirkst oder einen Zauber auslösenden oder Zauber wirkenden magischen Gegenstand einsetzt, kannst du einen Fertigkeitwurf für Bluffen gegen den Motiv erkennen-Wurf von jedem ablegen, der dich sehen kann. Diejenigen, deren Fertigkeitwurf für Motiv erkennen nicht gelingt, erkennen nicht, dass du einen Zauber wirkst oder einen Gegenstand aktivierst, solange es keine anderen visuellen oder ansonsten offenkundigen Effekte gibt, welche von dir ausgehen. Ferner können die magischen Auren von magischen Effekten, die auf dir liegen, und von dir mitgeführten magischen Gegenständen nicht wahrgenommen werden (Artefakte ausgenommen).

Titanenfluch (AF): Du kannst dich durch die Angriffsfläche jeder Kreatur bewegen und dich sogar darin aufhalten, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, sofern diese Kreatur mindestens zwei Größenkategorien größer ist als du. Teilst du dieselbe Fläche mit einem größeren Gegner, erhältst du Deckung gegen alle Nah- und Fernkampfangriffe dieser Kreatur und sie wird hinsichtlich deiner Nah- oder Fernkampfangriffe gegen sie als auf dem falschen Fuß erwischt behandelt.

Tödliches Ausweichen (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +4 auf deine RK zu erlangen. Während dieser Zeit provoziert jede Kreatur, der ein Nahkampfangriff gegen dich misslingt, bei dir einen Gelegenheitsangriff. Du kannst entweder diesen Gelegenheitsangriff wählen oder die Kreatur dazu zwingen, den Angriff gegen ein Ziel deiner Wahl zu wiederholen, welches sich auf einem an dich angrenzenden Feld befindet und in der Reichweite der Kreatur ist. Dieser neue Angriffswurf nutzt dieselben Modifikatoren wie der ursprüngliche Wurf.

Überlegene Heimlichkeit (AF): Wähle einen der folgenden Sinne: Blindsight, Erschütterungssinn oder Geruchssinn. Eine Kreatur, welche den gewählten Sinn nutzt, entdeckt dich nicht mehr automatisch, sondern muss dazu normale Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung ablegen. Solltest du Blindsight wählen, ist auch Blindgespür davon betroffen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen; ein Mal für jeden genannten Sinn.

Unbeirrtes Können (AF): Du kannst beim Einsatz von Klassenfertigkeiten immer 10 oder 20 nehmen, selbst wenn du bedroht wirst oder dich in einer gefährlichen Situation befindest. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn die fragliche Fertigkeit das Nehmen von 10 oder 20 nicht erlaubt.

Unentdeckt bleiben (ÜF): Du kannst magische Konstrukte, Fallen und Zauber umgehen, welche eigentlich nur bestimmten Kreaturen erlauben sollen, sich innerhalb ihrer Reichweite zu bewegen oder zu handeln. Dies beinhaltet Konstrukte, Fallen und Zauber, welche mittels Befehlsworten umgangen werden können. Dazu gehören auch solche, die so gestaltet werden können, dass sie bestimmte Kreaturen basierend auf ihrer Art oder anderen körperlichen Merkmalen davon ausnehmen (z.B. *Alarm*, *Glyphe der Abwehr*, *Symbol des Todes* oder *Zutritt verwehren*). Du musst von der Existenz des Konstrukts, Zaubers oder der Falle wissen, damit diese Fähigkeit

funktioniert, nicht aber notwendigerweise ihre genaue Funktionsweise oder andere Variablen kennen. Du kannst z.B. keine Falle umgehen, die du nicht bemerkt hast. Du kannst ein geistloses Konstrukt täuschen, wenn es angewiesen wurde, auf die Anwesenheit bestimmter Kreaturen nicht zu reagieren, nicht aber, wenn es den Befehl hat, niemanden hindurch zulassen. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft pro Effekt einsetzt, kannst du eine Anzahl von Verbündeten in Höhe deiner Legendenstufe ebenfalls unter die schützende Wirkung dieser Fähigkeit stellen, solange sie sich nicht weiter als 3 m von dir entfernen und solange sie sich in Reichweite des umgangenen Effekts befinden.

Unglaubliche Zaubertricks (ÜF): Du kannst einen Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit ablegen, um Gegenstände in einem persönlichen extradimensionalen Raum zu verbergen oder aus ihm hervorzuholen, was so ähnlich wie bei einem *Aufbewahrungshandschuh* funktioniert. Du kannst auf diesen Wurf 10 oder 20 nehmen. Pro Legendenstufe hat der Raum eine Seitenlänge von 0,30 m. Um einen Trank oder einen Dolch einzulagern bzw. hervorzuholen ist ein Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 erforderlich, für Gegenstände von der Größe einer Einhandwaffe steigt der SG auf 25. Das Einlagern ist eine Schnelle Aktion, das Hervorholen eine Bewegungsaktion. Als Schnelle Aktion kannst du zudem eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine beliebige Anzahl von Gegenständen aus deinem extradimensionalen Raum zu holen.

Verblüffendes Mechanismus ausschalten (AF): Wenn du mittels Mechanismus ausschalten eine Falle entschärfst oder ein Schloss öffnest, benötigst du dafür nur eine Bewegungsaktion und provozierst keine Gelegenheitsangriffe.

Weitreichendes Mechanismus ausschalten (AF): Du kannst als Standard-Aktion eine Wurfwaffe oder Waffe mit Reichweite für einen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten nutzen, um eine Gerätschaft zu entschärfen. Bei einer Wurfwaffe beträgt die Reichweite dieser Fähigkeit 9 m, bei einer Waffe mit Reichweite dagegen so weit, wie sie fliegen kann. Du erleidest einen Malus von -5 auf den Fertigkeitwurf und kannst nicht 10 nehmen, selbst wenn dir dies eine Fähigkeit normalerweise gestatten würde. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um den Malus von -5 zu ignorieren und den Fertigkeitwurf anstelle eines Angriffs auszuführen (z.B. als Teil eines Vollen Angriffs oder anstelle eines Gelegenheitsangriffs).

Wie ein Schatten (AF): Wenn du dich in Dunkelheit aufhältst, kannst du dich mit deiner vollen Bewegungsrate bewegen, ohne einen Malus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zu erhalten. Als Bewegungsaktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um dich von einem Bereich von Dunkelheit in einen anderen über maximal 30 m hinweg zu teleportieren, als würdest du *Mächtiges Teleportieren* einsetzen. Du musst über freies Schussfeld zum Zielort verfügen.

Zusätzlicher Tricksterangriff (AF): Du erlernst einen zusätzlichen Tricksterangriff. Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal auswählen.

Tricksterfähigkeiten der 3. Legendenstufe

Du musst mindestens die 3. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Bedrohliches Flüstern (AF): Wenn du dich auf einem Feld angrenzend zu einer Kreatur aufhältst, die dich nicht sehen (egal ob aufgrund von Heimlichkeit, Magie oder weil die

Kreatur vielleicht blind ist), aber hören kann, kannst du als Schnelle Aktion versuchen, diese Kreatur mit einem Fertigkeitwurf für Einschüchtern zu demoralisieren. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft als Freie Aktion einsetzen, um eine *Einflüsterung* dabei auszusprechen. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Effekt beträgt 10 + Legendenstufe + CH-Modifikator.

Geistesbeeinflussung brechen (ÜF): Du weißt, wie man die Stimmung hebt und Trübsal vertreibt. Als Bewegungsaktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung von einem geistesbeeinflussenden Effekt zu befreien. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf Effekte der Wirkungsdauer Augenblicklich und Permanent.

Launischer Angriff (AF): Wenn du den Schaden für einen Nah- oder Fernkampfangriff mit einer Waffe oder alchemistischen Gegenstand auswürfelst, dann behandle jede gewürfelte natürliche 1 als wäre das höchstmögliche Ergebnis für den genutzten Würfel gefallen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen. Mit dem zweiten Mal behandelst du jede 1 und 2 als das höchstmögliche Ergebnis. Mit dem dritten Mal behandelst du jede 1, 2 oder 3 als das höchstmögliche Ergebnis.

Perfekte Lüge (AF): Wenn du lügst, kannst du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um die Lüge mittels Motiv erkennen und Magie nicht erkennbar zu machen. Ein sehr offenkundiger Beweis der Wahrheit enthüllt die Lüge zwar immer noch, doch ansonsten glaubt man dir.

Perfektes Nachahmen (ÜF): Du kannst die Fertigkeit Verkleiden als Volle Aktion einsetzen. Wenn du eine bestimmte Person nachahmen willst, dann erhalten jene, die mit dieser Person vertraut sind nur den halben üblichen Bonus, um deine Verkleidung zu durchschauen. Wenn du beim Erschaffen der nötigen Verkleidung eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, kannst du die Gedanken der nachzuahmenden Kreatur lesen, als würdest du die *Gedanken wahrnehmen* mit einer Reichweite von 1,5 km einsetzen. Auf diese Weise kannst du dieses Individuum besser nachahmen und erhältst einen zusätzlichen Bonus von +10 auf konkurrierende Fertigkeitwürfe für Verkleiden. Dem Ziel deiner Nachahmung steht ein Willenswurf gegen SG 10 + Legendenstufe + CH-Modifikator gegen den *Gedanken wahrnehmen*-Effekt zu.

Sabotagemanöver (AF): Du kannst die Ausrüstung eines Gegners mit einfachen Handgriffen sabotieren. Dies geschieht im Rahmen eines Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Addiere dabei deine Legendenstufe auf den KMB. Bei Erfolg erhält ein Gegenstand, den der Gegner hält oder bei sich führt, den Zustand Beschädigt, erleidet aber keinen Schaden. Dieser Zustand kann aufgehoben werden, indem man 1 Minute aufwendet, um deine Sabotage rückgängig zu machen, oder *Ausbessern* oder einen ähnlichen Effekt mit sofortiger Wirkung einsetzt.

Spiegelbildrochade (ÜF): Wenn du von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen wirst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um als Augenblickliche Aktion zu einem freien Feld innerhalb von 9 m zu teleportieren und an deiner alten Position ein Spiegelbild zu hinterlassen. Du erleidest durch den auslösenden Angriff keinen Schaden. Stattdessen wird dein Duplikat (wie beim Zauber *Spiegelbilder*) zerstört. Du musst freie Schusslinie zu dem Feld haben, auf das du teleportierst.

Unglaubliches Können (ÜF): Wenn du bei einem Fertigkeitwurf eine natürliche 20 würfelst, zeigst du dein außergewöhnliches Können. In der Regel benötigst du dann nur die Hälfte der üblichen Zeit. Sollte der Einsatz der Fertigkeit normalerweise eine Volle Aktion benötigen, brauchst du nur eine Standard-Aktion. Sollte er eine Standard- oder Bewegungsaktion benötigen, erfordert er nur eine Schnelle Aktion. Sollte er eine Schnelle oder Freie Aktion benötigen, erfordert er gar keine Zeit. Der SL kann alternativ bestimmen, dass anstatt einer Zeitersparnis in Abhängigkeit von genutzter Fertigkeit und Situation andere vorteilhafte Ergebnisse eintreten.

Unsichtbarkeit (ÜF): Wenn du nicht gesehen werden willst, sieht man dich auch nicht. Als Schnelle Aktion kannst du dich bis zum Ende deines Zuges unsichtbar machen. Dieser Effekt endet, wenn du etwas anderes tust, als dich zu bewegen. Wenn du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, funktioniert diese Fähigkeit wie *Mächtige Unsichtbarkeit* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner doppelten Legendenstufe.

Tricksterfähigkeiten der 6. Legendenstufe

Du musst mindestens die 6. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.



Ewiger Auftritt (ÜF): Du kannst einem Verbündeten Macht verleihen, die einen ganzen Tag nachhallt. Wenn du einen Zauber wirkst bzw. Bardenauftritt oder ein anderes Klassenmerkmal einsetzt, welches einen Moral- oder Kompetenzbonus verleiht, kannst du eine der Kreaturen auswählen, die von diesem Bonus betroffen ist. Die Kreatur behält diesen Bonus für bis zu 24 Stunden. Du kannst immer nur eine Kreatur auf diese Weise auswählen. Solltest du eine neue Kreatur auswählen, endet der Bonus beim letzten Ziel augenblicklich. Die ausgewählte Kreatur muss zu den ursprünglichen Zielen gehört haben, als du den Zauber gewirkt, das Klassenmerkmal genutzt oder den Bardenauftritt begonnen hast.

Klassenmerkmal nachahmen (ÜF): Du kannst dir die Fähigkeiten deiner Verbündeten mit einer Berührung zu Eigen machen. Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen und eine bereitwillige Kreatur berühren, um ein Klassenmerkmal dieser Kreatur zu kopieren. Du kannst dieses Klassenmerkmal für 10 Minuten pro Legendenstufe einsetzen und verwendest die Stufe der berührten Kreatur als deine effektive Stufe für alle stufenabhängigen Effekte. Du kannst keine Fähigkeit kopieren, welche täglich nur eine bestimmte Anwendungsanzahl besitzt (z.B. Böses niederstrecken, Kampfrausch oder Zauberwirken), und auch keine Fähigkeit, die sich auf einen Gefährten bezieht (z.B. Bund des Jägers, Bund mit der Natur oder Eidolon). Du kannst stets nur ein Klassenmerkmal kopieren, nutzt du diese Fähigkeit erneut, endet der Effekt der letzten Anwendung augenblicklich. Du kannst dasselbe Klassenmerkmal nur ein Mal am Tag kopieren.

Langwirkender Trunk (ÜF): Wenn du ein Elixier, einen Extrakt oder einen Zaubertrank zu dir nimmst, dessen Wirkungsdauer 10 Minuten pro Stufe oder länger beträgt, kannst du die Wirkungsdauer auf 1 Tag verlängern. Du kannst immer nur ein derartig verlängertes Getränk nutzen, solltest du diese Fähigkeit erneut einsetzen, nimmt das letzte Getränk wieder seine normale Wirkungsdauer an (welche augenblicklich endet, sollte sie bereits überschritten sein). Ab der 9. Legendenstufe kannst du diese Fähigkeit ein zweites Mal wählen. Sie wirkt dann auch auf Extrakte und Zaubertränke mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute oder länger.

Legendenkraft stehlen (ÜF): Du kannst mittels einer Berührungsangriff im Nahkampf als Standard-Aktion einer anderen Kreatur ihre Legendenkraft rauben. Das Ziel muss dazu über mindestens eine Anwendung von Legendenkraft verfügen. Ist dein Angriff erfolgreich, so würfle mit W20 und addiere deine Legendenstufe. Die Zielkreatur muss dies ebenfalls machen und addiert ebenfalls ihre Legendenstufe (oder ihren Legendengrad) auf den Wurf. Übertriffst du den Legendenstufewurf des Zieles, verliert dieses eine Anwendung seiner Legendenkraft und du erlangst eine Anwendung. Du kannst diese Fähigkeit auf jede Kreatur nur ein Mal am Tag anwenden.

Präzise Kritische Treffer (AF): Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, nutzt du die doppelte Menge an Würfeln für den Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältiger Schaden). Die Anzahl der Würfel wird verdoppelt und nicht mit dem kritischen Treffermultiplikator der Waffe multipliziert.

Todeswirbel (AF): Wenn du eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung entdeckst, erfolgen deine Angriffe schnell und präzise. Als Volle Aktion kannst du einen Nahkampfangriffswurf mit deinem höchsten GAB ausführen. Wenn du triffst und dein Ziel sich auf dem falschen Fuß befinden sollte, dann

MÖGLICHE THEMEN FÜR TRICKSTER

Wenn du Pfadfähigkeiten des Tricksters auswählst, könntest du dabei eines der folgenden Themen im Auge haben. Jedes Thema schlägt zueinander passende Pfadfähigkeiten vor und jedes interpretiert anders, was es bedeutet, ein legendärer Meister der Überraschung zu sein. Daher gehört es auch zu einem Trickster, über unerwartete Wahlmöglichkeiten zu verfügen.

Alchemistischer Trickster: Du kannst in jeder Lebenslage Elixiere und Zaubertränke nutzen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Gewandter Trinker, Magieeffekt stehlen, Magische Gegenstände verbessern; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Launischer Angriff; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Langwirkender Trunk.

Hauptdarsteller: Dein Können lässt dich mit makelloser Kunstfertigkeit auftreten und große Mengen beeindrucken. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Anhängen inspirieren, Beredsame Haltung, Geisterhafter Auftritt, Sicheres Können, Subtile Magie; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Unglaubliches Können; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Ewiger Auftritt.

Kämpfender Trickster: Andere arbeiten mit List und Tücke, doch du bevorzugst den direkten Weg. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Defensive Bewegung, Meister des Entkommens, Kritisches Manöver, Tödliches Ausweichen; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Launischer Angriff, Spiegelbildrochade; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Präzise Kritische Treffer, Todeswirbel.

Meisterdieb: Du bist ein Meister darin, Fallen zu umgehen, Schlösser zu knacken und Schätze zu stehlen. Kaum jemand kann dir das Wasser reichen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* An Wänden laufen, Katzenhafter Fall, Langfinger, Makelloser Gleichgewicht, Meister magischer Fallen, Verblüffendes Mechanismus ausschalten, Weitreichendes Mechanismus ausschalten; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Unisichtbarkeit; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Legendenkraft stehlen.

Narr: Dein Äußeres und dein Verhalten mag andere amüsieren; für deine Feinde bist du dennoch gefährlich. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Belanglosigkeit, Kampftricksterei, Spaßmacher, Unglaubliche Zaubertricks; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Bedrohliches Flüstern, Geistesbeeinflussung brechen, Perfektes Nachahmen, Sabotagemanöver; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Klassenmerkmal nachahmen.

Unauffällige Klinge: Du bist begabt darin, aus den Schatten zuzuschlagen und selbst die mächtigsten Gegner niederzustrecken, ehe sie erkennen, welche Gefahr von dir ausgeht. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendenstufe:* Kritisches Manöver, Tödliches Ausweichen, Überlegene Heimlichkeit, Wie ein Schatten; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendenstufe:* Launischer Angriff, Unisichtbarkeit; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe:* Präzise Kritische Treffer, Todeswirbel.

verursacht du den normalen Schaden, kannst dich aber bewegen und einen weiteren Angriff durchführen. Dies kannst du fortsetzen, bis du verfehlst, einen Gegner triffst, der sich nicht auf dem falschen Fuß befindet, oder einen Gegner angreifst, den du während dieser Runde bereits getroffen hast. Auf diese Weise kannst du dich in 1 Runde maximal in Höhe deiner doppelten Bewegungsrate weit fortbewegen.

WÄCHTER

Nicht alle legendären Charaktere wollen den eigenen Ruhm und Glanz mehren. Manche wählen einen bescheideneren Weg und wachen über ihre Heimatlande oder jene, die ihnen am Herzen liegen. Diese Wächter streben die Bande zu Wesen und auch wilden Tieren ihrer Umwelt an, da sie aus dem innewohnenden Vertrauen solcher Bindungen ihre Kraft ziehen. Dies bedeutet nicht, dass Wächter friedfertig sind – es gibt genug unter ihnen, die Gewalt als Mittel zum Erreichen ihrer Ziele und zum Beschützen derer einsetzen, über die sie wachen. Sie erkennen allerdings den Wert ihrer Reisebegleiter an. In der Schlacht kann niemand sonst die Menge an Verletzungen, Schäden und Wunden ertragen, wie Wächter sie auf sich nehmen.

Rolle: Du hältst stand, wo andere sich zurückziehen. Dein Platz ist an vorderster Front, wo du die gegnerischen Angriffe auffängst und den Feind aufforderst, dich weiterhin anzugehen. Deine Aufgabe besteht darin, den feindlichen Vormarsch aufzuhalten, wobei du dich selbst in Gefahr bringst. Doch du erträgst all die Wunden und erwidert diese eifrig. Deine Verletzungen würden schwächere Helden töten, doch du vertraust in der Hitze des Gefechts darauf, dass deine körperliche und geistige Perfektion dich zum Sieg führen werden.

Klassen: Jede Klasse, welche sich regelmäßig mitten im chaotischen Nahkampf wiederfindet, erlangt über den Wächterpfad viele wertvolle Fähigkeiten. Barbaren, Inquisitoren, Kämpfer, Mönche, Paladine und Ritter ergeben exzellente Wächter. Manche der Kräfte eines Wächters sind aber auch bestens für Druiden, Waldläufer und sogar Paktmagier geeignet, da sie Gefährten und Verbündeten Boni verleihen.

Bonustrefferpunkte: Du erhältst pro Legendenstufe des Wächterpfades + 5 TP. Diese Trefferpunkte haben keine Auswirkungen auf deine Trefferwürfel oder anderen Spielwerte.

TABELLE 1-8: WÄCHTER

Legendenstufe	Pfadmerkmale
1.	Pfadfähigkeit, Wächterruf
2.	Pfadfähigkeit
3.	Pfadfähigkeit
4.	Pfadfähigkeit
5.	Pfadfähigkeit
6.	Pfadfähigkeit
7.	Pfadfähigkeit
8.	Pfadfähigkeit
9.	Pfadfähigkeit
10.	Pfadfähigkeit, Wahrer Verteidiger

Merkmale des Wächterpfades

Wenn du neue Legendenstufen erlangst, erhältst du die nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten.

Wächterruf: Wähle eine der folgenden Fähigkeiten, welche später nicht mehr verändert werden kann.

Bestienzorn (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deinen Tiergefährten, Gefolgsmann, Vertrauten, dein Eidolon oder dein gebundenes Reittier mit einem Teil deiner legendären Kraft zu versehen. Als Augenblickliche Aktion kann diese Kreatur sich maximal um ihre Bewegungsrate fortbewegen und einen Angriff mit einer ihrer natürlichen Waffen ausführen. Dabei

würfelt sie für den Angriff zwei Mal und wählt das bessere Ergebnis. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduktion. Eine von dieser Fähigkeit betroffene Kreatur kann diese Aktionen zusätzlich zu allen anderen durchführen, welche ihr während ihres Zuges möglich sind.

Plötzliche Parade (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen dich oder einen angrenzenden Verbündeten zu behindern. Addiere deine Legendenstufe auf deine RK oder die deines Verbündeten gegen diesen Angriff. Die angreifende Kreatur muss zwei Angriffswürfe ablegen und den schlechteren wählen. Nach dem erfolgten Angriff kannst du oder dein Verbündeter (du triffst die Entscheidung) einen Nahkampfangriff gegen diese Kreatur durchführen. Der Schaden dieses Angriffs umgeht jede Schadensreduzierung.

Schlag absorbieren (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du, wenn du Trefferpunkteschaden aus einer einzelnen Quelle (z.B. den Odem eines Drachen, einen Zauber oder eine Waffe) erleidest, eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um diesen Schaden um 5 Punkte pro Legendenstufe zu senken (Minimum 0 Schadenspunkte). Solltest du über eine andere Fähigkeit oder einen Effekt zur Schadensreduzierung verfügen (z.B. *Schutz vor Energien*), dann wende zuerst die Reduzierung durch Schlag absorbieren an, ehe andere schadensreduzierende Effekte zum Tragen kommen. Für je 10 Schadenspunkte, die du dank dieser Fähigkeit umgehst, erhältst du für 1 Minute SR 1/Episch und 5 Punkte Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte und Schall. Diese SR und Resistenzen sind kumulativ mit anderen SR und Resistenzen, über die du verfügst.

Pfadfähigkeit: Wähle mit jeder Legendenstufe eine neue Pfadfähigkeit des Wächterpfades oder des Allgemeinen Pfades (siehe Seite 50). Eine einmal gewählte Fähigkeit kann später nicht mehr geändert werden. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit nur einmal gewählt werden. Manche Fähigkeiten haben Voraussetzungen ähnlich Klassenfähigkeiten oder verlangen eine Mindestlegendenstufe. Diese Anforderungen musst du erfüllen, ehe du eine solche Fähigkeit auswählen kannst.

Wahrer Verteidiger (AF): Mit Beginn der 10. Legendenstufe wird jeder Nah- oder Fernkampfschaden halbiert, den du durch eine nichtlegende Kreatur erleidest. Diese Reduzierung erfolgt nach allen anderen Schadensreduzierungen (z.B. Energieresistenz oder Schadensreduzierung). Du erlangst einmal pro Runde eine Anwendung deiner Legendenkraft zurück, wenn ein Gegner einen Kritischen Treffer bei dir erzielt.

Wächterfähigkeiten der 1. Legendenstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendenstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Adamantwille (AF): Dein Verstand ist so hart wie jede Rüstung und ein gefährlicher Gegner. Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner Legendenstufe auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Wenn dir ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt gelingt, muss der Kreatur, die dich mit dem Effekt angegriffen hat, ein Willenswurf gegen denselben SG gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu werden.

Außergewöhnliche Erkenntnis (ÜF): Indem du einen Gegner berührst, kannst du Wissen über ihn und seine Schwächen erlangen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss dir zuerst ein Waffenloser Schlag, ein Angriff mit einer natürlichen

Waffe oder ein Berührungsangriff im Nahkampf gelingen, um Kontakt herzustellen. Dann musst du diese Fähigkeit als Freie Aktion einsetzen. Solange das Ziel sich nicht weiter als 1,5 km von dir entfernt, weißt du stets, in welcher Richtung und grober Entfernung es sich aufhält. Sollte der Gegner irgendwelche Schwächen oder Empfindlichkeiten besitzen (Legendenschwächen inbegriffen), erfährst du dies augenblicklich. Du kannst immer nur zu einer Kreatur diese Verbindung aufrechterhalten. Solltest du diese Fähigkeit gegen eine andere Kreatur anwenden, wird die vorherige Verbindung zu einer anderen Kreatur beendet.

Beschuss auf sich ziehen (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du einen Fernkampfwaffenangriff gegen einen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung auf dich umlenken. Solltest du außerhalb der Reichweite des Angriffs sein, trifft dich der Angriff, als befändest du dich am Rand der Maximalreichweite. Solltest du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, kannst du diese Fähigkeit einsetzen, ohne dafür über eine Augenblickliche Aktion verfügen zu müssen.

Elementarenergie speichern (ÜF): Wenn du Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden erleidest, speicherst du einen Teil dieser Energie in deinem Leib und kannst damit deine Angriffe verstärken. Wenn du solch einen genannten Energieschaden erleidest, speicherst du Energie dieser Art in Höhe der Hälfte des Schadens (nach Abzug von Resistenzen und Immunitäten). Wenn du dann mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du 5 Punkte einer gespeicherten Energieart aufwenden, um mit dem Angriff +1W6 Schadenspunkte dieser Energieart zu verursachen. Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um sämtliche gespeicherte Energie einer Art in Form eines 18 m-Strahls freizusetzen. Der Strahl verursacht 1W6 Punkte Energieschaden für je 5 gespeicherte Punkte an Energie. Nicht genutzte, gespeicherte Energie verpufft harmlos 1 Minute, nachdem du zuletzt passenden Energieschaden erlitten hast.

Entwaffnender Schuss (AF): Du kannst einen Fernkampfangriff einsetzen, um einen Gegner zu entwaffnen. Führe dazu ein Kampfmanöver für Entwaffnen aus, verwende aber anstelle deines ST-Modifikators deinen GE-Modifikator und adriere deine Legendienstufe auf den Wurf. Die Fähigkeit provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Gelingt dein Angriff, lässt dein Ziel einen von ihm gehaltenen Gegenstand deiner Wahl fallen, selbst wenn es sich um einen Gegenstand handeln sollte, der mit zwei Händen gehalten wird. Sollte dein Manöverwurf die KMV deines Zieles um 10 oder mehr übertreffen, lässt es sogar Gegenstände fallen, die es in jeweils einer Hand hält (maximal aber zwei Gegenstände, falls das Ziel mehr als zwei Hände haben sollte). Im Gegensatz zu einem Entwaffnenversuch im Nahkampf lässt du nicht deine Waffe fallen, falls der Wurf um 10 oder mehr misslingt. Auch kannst du nicht vom Ziel fallengelassene Gegenstände automatisch aufheben.

Gepanzerte Kraft (AF): Dein Rüstungsbonus steigt um +50% (Maximum in Höhe deiner halben Legendienstufe; Minimum +1). Solltest du z.B. die 4. Legendienstufe besitzen und eine *Brustplatte* +2 tragen, steigt der Rüstungsbonus der

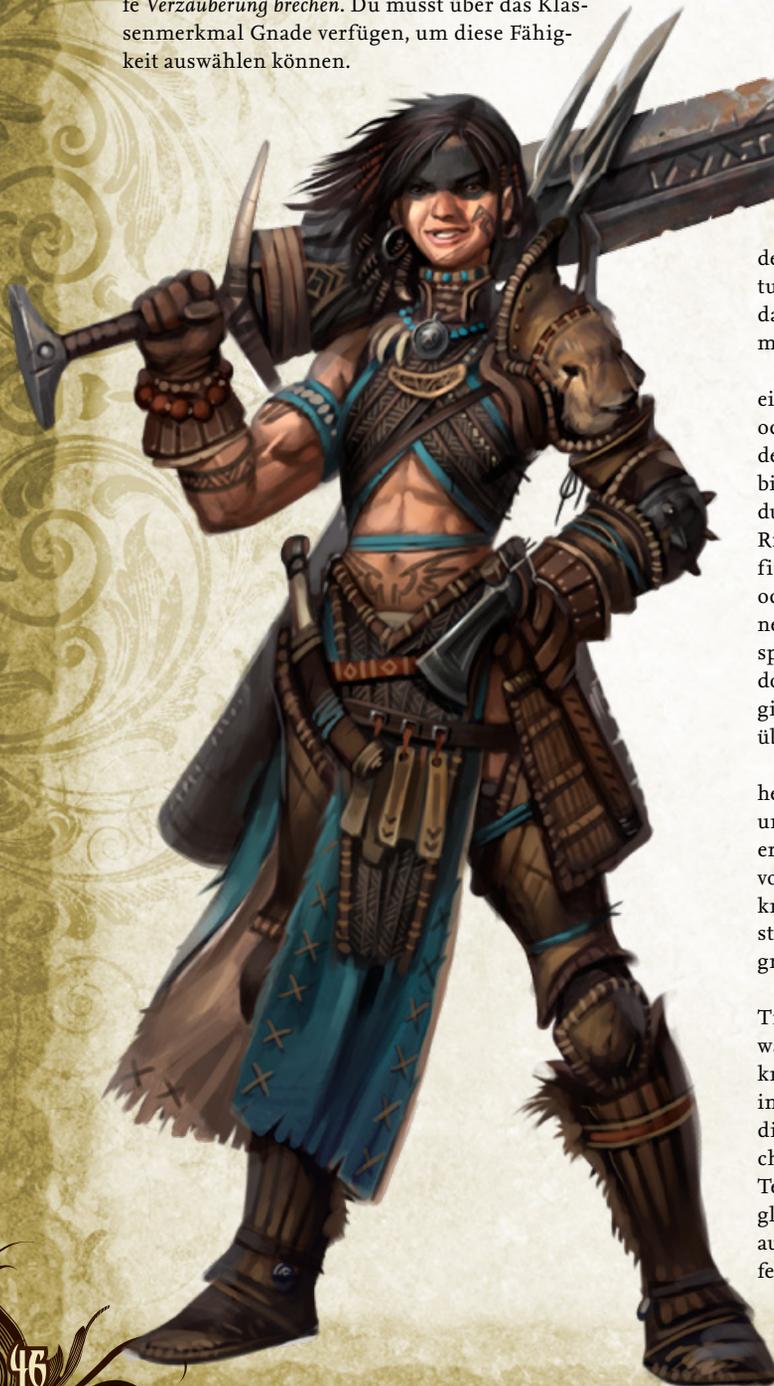
Rüstung für dich von +6 auf +8 (50% von +6 ist +3, allerdings ist die Obergrenze dieses Bonus deine halbe Legendienstufe, also +2).

Hindurchstoßen (AF): Im Rahmen eines Sturmangriffs kannst du dich durch Verbündete und Gegner hindurch bewegen, als würden sie nicht deinen Weg versperren. Du kannst dich frei durch Felder mit Verbündeten bewegen, während dir für jeden Gegner im Weg zu deinem Ziel ein Kampfmanöverwurf für Überrennen gelingen muss. Übersteigt dein Manöverwurf die KMV des Gegners, kannst du dich durch sein Feld weiter auf dein Ziel zubewegen, ohne einen Gelegenheitsangriff durch diesen Gegner zu provozieren. Misslingt einer dieser Kampfmanöverwürfe, endet deine Bewegung auf dem Feld vor deinem Gegner. Es ist dir aber möglich, den Sturmangriff gegen den Gegner durchzuführen, der dich aufgehalten hat.



Kundiger Wächter (ÜF): Addiere deine doppelte Legendenstufe als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten zum Identifizieren von Monstern; dies umfasst auch Fertigkeitswürfe, um besondere Fähigkeiten und Empfindlichkeiten zu entdecken. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um dieses erlangte Wissen telepathisch an alle Verbündeten innerhalb von 30 m zu übermitteln.

Legendäre Gnade (ÜF): Wenn du das Paladinklassenmerkmal Gnade einsetzt, gelingen dir automatisch alle Würfe auf die Zauberstufe zum Aufheben von Flüchen, Giften und Krankheiten, sofern diese einer nichtlegendären Quelle entstammen. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft beim Einsatz einer Gnade einsetzt, wirkst du zusätzlich mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Paladinstufe *Verzauberung brechen*. Du musst über das Klassenmerkmal Gnade verfügen, um diese Fähigkeit auswählen können.



Legendärer Gefährte (ÜF): Wähle einen Tiergefährten, Gefolgsman, Vertrauten, ein Eidolon oder gebundenes Reittier aus. Diese Kreatur kann die Fähigkeit Kraftschub täglich für eine Anzahl in Höhe deiner Legendenstufe einsetzen. Sie verwendet dabei dieselbe Art Bonuswürfel wie du selbst.

Lernfähig (AF): Wenn dir ein Rettungswurf gegen eine Übernatürliche Fähigkeit oder eine zauberähnliche Fähigkeit misslingt, erhältst du einen Bonus von +5 auf alle späteren Rettungswürfe dieser Fähigkeit, egal ob es sich dabei um darauffolgende Rettungswürfe gegen einen anhaltenden Effekt handelt oder derselbe Effekt von einer anderen Quelle oder Kreatur ausgeht. Dieser Bonus besteht für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Legendenstufe. Misslingt dir beispielsweise ein Rettungswurf gegen die zauberähnliche

Fähigkeit *Feuerball* eines Dämonen, erlangst du diesen Bonus gegen die zauberähnliche Fähigkeit

Feuerball auch anderer Kreaturen; misslingt dir der Rettungswurf gegen die

elektrische Odemwaffe eines Blauen Drachen, erhältst du diesen Bonus auch

gegen die elektrische Odemwaffe anderer Blauer Drachen, aber nicht gegen den Säureodem

eines Schwarzen Drachen oder den versteinernen Odem eines Gorgonen. Misslingt dir ein weiterer

Rettungswurf gegen dieselbe Fähigkeit, beginnt die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit wieder bei 0, der Bonus ist aber nicht mit sich selbst kumulativ.

Meisterspurenleser (ÜF): Wenn du etwas mit dem Geruch einer Kreatur besitzt (z.B. einen persönlichen Gegenstand oder ein Stück Haut oder Fleisch), kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um eine übernatürliche Verbindung zu erschaffen, die es dir ermöglicht, dieses Individuum aufzuspüren. Als Freie Aktion kannst du die generelle Richtung und Entfernung spüren, in der sich die Kreatur befindet, und erfährst so, ob sie lebendig, tot, zerstört, sterbend oder untot ist. Die Kreatur muss sich dazu auf derselben Ebene befinden. Hinsichtlich Zaubern und Effekten, welche Auspähen- und Erkenntniseffekte blockieren, entspricht deine doppelte Legendenstufe der effektiven Zauberstufe. Mit Beginn der 6. Legendenstufe funktioniert diese Fähigkeit auch über die Grenzen zwischen Ebenen hinweg.

Rächende Reichweite (AF): Deine Reichweite für Gelegenheitsangriffe, die du bei anderen ausführen kannst, steigt um zusätzliche +1,50 m. Wenn eine Kreatur innerhalb deiner erhöhten Reichweite bei dir einen Gelegenheitsangriff provoziert, kannst du zudem eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Bonus in Höhe deiner Legendenstufe auf Angriffs- und Schadenswurf des Gelegenheitsangriffs zu erlangen.

Rudeltiergestalt (ÜF): Wenn du das Klassenmerkmal Tiergestalt einsetzt, kannst du gleichzeitig Verbündete verwandeln. Setzt du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft ein, kannst du eine Anzahl bereitwilliger Verbündeter in Höhe deiner Legendenstufe auswählen. Diese nehmen die gleiche Tiergestalt an wie du und tun dies mit den gleichen Fähigkeiten, über die du auch in dieser Gestalt verfügst. Teile die Wirkungsdauer dieser Anwendung von Tiergestalt gleichmäßig zwischen dir und den betroffenen Verbündeten auf (runde ggfs. ab). Die Verwandlung endet für alle Betroffenen, sobald du deine normale Gestalt wieder annimmst

oder Tiergestalt erneut einsetzt. Ein Verbündeter kann seine eigene Verwandlung frühzeitig mit einer Standard-Aktion beenden, ohne dass sich dies auf andere Betroffene auswirkt. Du musst über das Klassenmerkmal Tiergestalt verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Rüstungsmeister (AF): Wenn du leichte Rüstung trägst oder einen Schild nutzt (Turmschild inbegriffen), erleidest du keinen Rüstungsmalus und riskierst auch keine arkane Patzerchance durch diese Gegenstände. Der maximale GE-Bonus für leichte Rüstung beschränkt dich ebenfalls nicht. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen; beim zweiten Mal findet sie auch auf mittelschwere, beim dritten Mal auch auf schwere Rüstung Anwendung.

Schadenstransfer (ÜF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um bis zu 10 Schadenspunkte pro Legendenstufe von einem berührten Verbündeten auf dich selbst zu transferieren. Dieser transferierte Schaden umgeht alle Effekte, welche Trefferpunkteschaden reduzieren oder aufheben würden (z.B. Schadensreduzierung). Alternativ kannst du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzen, um eine bestehende Krankheit oder Vergiftung von einem berührten Verbündeten auf dich selbst zu transferieren. Dies beendet die laufenden Effekte des Leidens bei deinem Verbündeten, allerdings musst du nun alle noch abzulegenden Rettungswürfe selbst ablegen. Solltest du gegen das Gift oder die Krankheit immun sein, wird der Effekt des Leidens komplett aufgehoben.

Schild opfern (AF): Einmal pro Runde kannst du mit deinem Schild einen Waffenangriff blocken, welcher dich normalerweise getroffen hätte. Du musst hierzu einen Schild benutzen; dessen Härte und TP (siehe Tabelle 7-12 auf Seite 175 des *Grundregelwerkes*) werden vom Schaden des Angriffs abgezogen, überschüssiger Schaden wird von deinen TP abgezogen. Sollte der Schild genug Schaden erleiden, um zerstört zu werden, wird er zerstört. Andernfalls erlangt er den Zustand Beschädigt, selbst wenn der Schaden unter anderen Umständen dazu nicht ausreichen würde. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn du diese Fähigkeit einsetzt, um zu verhindern, dass dein Schild Schaden erleidet; du erleidest aber dennoch jeden Schaden, welche die Summe aus Härte und Trefferpunkte des Schildes übertrifft. Du kannst dich entscheiden, den Schaden nicht zu erleiden, auch erst nachdem dieser ausgewürfelt wurde.

Schnelle Heilung (AF): Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um für 1 Minute Schnelle Heilung 5 zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit ab der 3. Legendenstufe ein zweites und ab der 6. Legendenstufe ein drittes Mal wählen. Mit jedem weiten Mal steigt die Schnelle Heilung um zusätzliche +5.

Schnelles Abschütteln (AF): Wenn du Benommen, Betäubt, Geblendet, Kränkelnd oder Taub bist, dann halbiere die Wirkungsdauer dieses Zustandes (Minimum 1 Runde). Andere mit der Quelle dieses Zustandes verbundene Effekte sind davon nicht betroffen (solltest du z.B. aufgrund von *Böser Blick* Panisch und Kränkelnd sein, wird nur die Wirkungsdauer von Kränkelnd halbiert, während die Wirkungsdauer von Panisch unverändert bleibt). Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal wählen; beim zweiten Mal wird auch die Wirkung der Zustände Blind, Gelähmt und Übelkeit halbiert.

Stets bereit (AF): Wenn du einen Gelegenheitsangriff ausführst, erhältst du einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe in Höhe deiner Legendenstufe. Du kannst auch

Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du dich auf dem falschen Fuß befindest, selbst wenn du nicht über das Talent Kampfreflexe verfügst. Mit Beginn der 3., 6. und 9. Legendenstufe kannst du jede Runde jeweils einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff ausführen.

Teilweise Verwandlung (ÜF): Du hast verbesserte Kontrolle über deine Verwandlungsfähigkeit. Wenn du Tiergestalt einsetzt, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um nur teilweise Tiergestalt anzunehmen. Du könntest so z.B. deine Hände in Tigerklauen und deinen Kopf in den eines Tigers verwandeln und Dämmerlicht, Geruchssinn, sowie Biss- und Klauenangriffe erlangen, aber immer noch Rüstung tragen und magische Gegenstände normal benutzen können. Du könntest dich in einen Deinonychus mit menschlichen Händen verwandeln und so immer noch Gegenstände manipulieren und Ringe tragen. Du könntest dich auch z.B. in eine Würgeschlange mit einem Menschenkopf verwandeln und so sprechen und Zauber mit verbalen Komponenten wirken. Als Freie Aktion kannst du eine solche Veränderung pro Runde vornehmen, solange deine Tiergestalt anhält. Wenn du dich z.B. in einen Tiger verwandelst, gestattet dir diese Fähigkeit, dich teilweise von der Tiergestalt in deine normale Gestalt und wieder zurück zu verwandeln, bis die Wirkungsdauer endet oder du deine normale Gestalt wieder vollständig annimmst. Du musst über das Klassenmerkmal Tiergestalt verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Tier wiederbeleben (ÜF): Wenn du die Leiche eines Tieres (oder wenigstens seine Knochen) beerdigst und eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, kannst du es von den Toten zurückholen. Der Effekt benötigt aber bis zum nächsten Morgen, um sich zu entfalten. Du kannst diese Fähigkeit auf einen Tiergefährten, einen Vertrauten oder ein gebundenes Reittier selbst dann wirken, wenn die Kreatur nicht der Kategorie Tier angehört. Mit Beginn der 1. Legendenstufe funktioniert diese Fähigkeit wie *Tote erwecken*, mit Beginn der 3. Legendenstufe wie *Auferstehung* und mit Beginn der 6. Legendenstufe wie *Wahre Auferstehung*.

Unbeweglich (ÜF): Addiere deine Legendenstufe auf deine KMV gegen feindliche Kampfmanöverwürfe für Ansturm, Versetzen, Zerren oder Zu-Fall-bringen. Gelingt der Manöverwurf dennoch, kannst du ihn durch Einsatz einer Anwendung deiner Legendenkraft zum Scheitern bringen.

Unerbittliche Heilung (ÜF): Du kannst den jüngst Verstorbenen das Leben zurückgeben. Sollte eine Kreatur vor maximal 1 Runde gestorben sein, kannst du beim Wirken eines Heilzaubers oder Einsatzes eines heilenden Klassenmerkmals als Freie Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um diese Heilung der toten Kreatur zukommen zu lassen. Sollten die TP der toten Kreatur auf diese Weise wieder die Schwelle des Todes überwinden, kehrt sie ins Leben zurück und stabilisiert sich auf diesem neuen TP-Wert (ähnlich wie bei *Lebensatem*), andernfalls bleibt sie tot. Alternativ kannst du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft einsetzen, sofern die tote Kreatur über die Fähigkeit zur magischen Selbstheilung verfügt (z.B. im Falle eines Klerikers, der *Leichte Wunden heilen* vorbereitet hat), um diese Heilung zu aktivieren. Dies aktiviert die mächtigste Art von Heilung, über die die Kreatur verfügt oder die sie vorbereitet hat. Sollte dies die Kreatur über die Schwelle des Todes zurückholen, kehrt sie ins Leben zurück.

Vergeltungsmanöver (AF): Wenn du schwere Wunden erleidest, macht dich dies nur stärker. Eine Kreatur, die einen Kritischen Treffer gegen dich bestätigt, provoziert dadurch einen Gelegenheitsangriff durch dich. Du kannst diesen Gelegenheitsangriff nur für ein Kampfmanöver für Ansturm, Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern oder Zu-Fall-bringen nutzen. Du provozierst mit diesem Kampfmanöverwurf keine Gelegenheitsangriffe.

Warnruf (AF): Deine warnenden Rufe bewahren Verbündete vor Gefahren. Wenn du einen Reflexwurf ablegst, um einem Effekt auszuweichen, welche mehrere Kreaturen betrifft, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deine Verbündeten zu warnen. Alle Verbündeten innerhalb von 30 m Entfernung, die dich hören können, erhalten auf ihre Rettungswürfe gegen diesen Effekt einen Bonus in Höhe deiner Legendenstufe.

Zusätzlicher Wächterruf (AF): Du erlernst einen weiteren Wächterruf. Du kannst diese Fähigkeit bis zu zwei Mal wählen.

Wächterfähigkeiten der 3. Legendenstufe

Du musst mindestens die 3. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Das Blatt wenden (AF): Sollte einer Kreatur ein Kampfmanöverwurf gegen dich misslingen, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um dasselbe Kampfmanöver gegen diese Kreatur einzusetzen. Dabei erhältst du einen Bonus von +10 auf deinen Kampfmanöverwurf.

Gegner festsetzen (AF): Du kannst Gegner festsetzen, die so dumm sind, sich dir zu stellen. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges zu behindern. Wenn diese Fähigkeit aktiv ist, provoziert jede Kreatur, welche ein von dir bedrohtes Feld verlässt, einen Gelegenheitsangriff, selbst dann, wenn sie dafür einen 1,50 m-Schritt oder eine andere Art der Bewegung nutzt, die normalerweise keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Sollte dein Gelegenheitsangriff treffen und Schaden verursachen, verbleibt die Kreatur in ihrem gegenwärtigen Feld und kann sich nicht weiterbewegen. Alternativ kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft als Teil eines Ansturms einsetzen. Trifft dieser Ansturm, kann das Ziel das Feld bis zum Beginn deines nächsten Zuges nicht aus eigener Kraft verlassen (andere könnten die Kreatur aber durchaus wegbewegen).

Kritischen Treffer abschütteln (AF): Wenn ein Gegner einen Kritischen Treffer gegen dich oder deinen Tiergefährten, dein Eidolon, deinen Vertrauten oder dein gebundenes Reittier bestätigt, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um den Kritischen Treffer in einen normalen Treffer umzuwandeln. Effekte, welche nur durch einen Kritischen Treffer ausgelöst werden, werden nicht ausgelöst, wenn du auf diese Weise den Kritischen Treffer vereitelst.

Rasende Wildheit (AF): Du kannst Verletzungen ignorieren, die andere niederstrecken würden. Wenn du auf unter 0 TP reduziert wirst, wirst du nicht bewusstlos, sondern Wankend. Während du auf diese Weise Wankend bist, verlierst du am Ende jeder Runde 1 Trefferpunkt, in der du eine Standard-Aktion ausführst.

Schutz der Erde (ÜF): Solange du Kontakt mit der nackten Erde oder unbearbeitetem Stein hältst, kannst du als

Standard-Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um dem Boden Energie zu entziehen und nach außen abstrahlen. Dies verleiht dir und deinen Verbündeten innerhalb von 9 m für 1 Minute SR 10/Adamant.

Teleportation vereiteln (ÜF): Wenn du einen Gegner in den Ringkampf verwickelst oder im Haltegriff hast und dieser Gegner einen Teleportationseffekt einsetzen will, kannst du einen Willenswurf gegen diesen Effekt ablegen, selbst wenn normalerweise kein Rettungswurf möglich wäre. Bei Erfolg erfährst du die Art des Teleportationseffektes (z.B. *Dimensionsstür*) und das beabsichtigte Ziel. Du kannst diesen Effekt zu vereiteln versuchen, als würdest du schnellen *Dimensionsanker* nutzen (deine Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe), oder den Gegner auf die Reise begleiten, als wärst du ein Ausrüstungsgegenstand von vernachlässigbarem Gewicht.

Unglaubliche Parade (AF): Du erlangst die Fähigkeit Parade des Duellanten (*Grundregelwerk*, S 383) und kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deine Legendenstufe auf den Paradowurf zu addieren. Solltest du bereits über das Klassenmerkmal des Duellanten Parade verfügen, kannst du Unglaubliche Parade und Parade in derselben Runde einsetzen und dich entscheiden, anstatt zwei Angriffe auszuführen, bis zu zwei Angriffe zu parieren.

Unverwundbar (ÜF): Du erhältst SR 5/Episch. Diese Fähigkeit kann ab der 6. Legendenstufe ein zweites Mal ausgewählt werden und ab der 9. Legendenstufe ein drittes Mal. Mit jeder weiteren Auswahl steigt die SR um zusätzliche +5.

Unverwundbarer Gefährte (ÜF): Du kannst deine gebundene Kreatur resistenter gegen Schaden machen. Wähle einen Tiergefährten, ein Eidolon, einen Vertrauten oder ein gebundenes Reittier. Diese Kreatur erhält dieselbe epische Schadensreduzierung, welche du durch die Pfadfähigkeit Unverwundbar erlangst. Du musst über die Pfadfähigkeit Unverwundbar verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Vom Gefährten Besitz ergreifen (ÜF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um deine Seele aus deinem Körper in deinen Tiergefährten, Gefolgsmann, Vertrauten, dein Eidolon oder gebundenes Reittier zu projizieren, als würdest du *Magisches Gefäß* einsetzen. Im Gegensatz zu diesem Zauber verbleibt die Seele der Gefährtenkreatur aber in ihrem Körper und ermöglicht dir, zu wissen, was sie weiß, und auf ihre Erinnerungen zurückzugreifen. Dieser Effekt hält an, bis du ihn als Standard-Aktion beendest.

Zauber parieren (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um einen Zauber zu parieren, der dich oder einen angrenzenden Verbündeten zum Ziel hat. Es muss sich dabei um einen Strahl, einen Zauber mit nur einem Ziel oder einen Zauber handeln, der einen Effekt erzeugt, welcher auf eine einzelne Kreatur zielt (z.B. *Säurepfeil*). Der Grad des Zauberplatzes darf deine Legendenstufe nicht übersteigen. Lege hierfür einen Angriffswurf ab, als würdest du einen Gelegenheitsangriff durchführen. Übertriffst du den Angriffswurf oder SG des Rettungswurfes des Zaubers, hat der Zauber keine Wirkung auf das beabsichtigte Ziel (andere Ziele desselben Zaubers, z.B. im Fall eines *Sengenden Strahls* sind aber normal betroffen). Ein Zauber, der keinen Rettungswurf gestattet und auch keinen Angriffswurf voraussetzt (z.B. *Magisches Geschoss*), ist gegen diese Fähigkeit immun. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit ankündigen, nachdem das Ziel des Zauberkundigen

verkündet wurde, aber ehe der Angriffs- oder Rettungswurf erfolgt ist.

Zurückdrängen (AF): Als Volle Aktion kannst du einen Kampfmanöverwurf für Ansturm ablegen und das Ergebnis gegen alle Gegner in deiner Reichweite anwenden. Solltest du über das Talent Wirbelwind verfügen, kannst du mit dieser Fähigkeit gegen jeden Gegner in Reichweite einen Angriff durchführen und dabei ein freies Kampfmanöver für Ansturm gegen den jeweiligen Gegner ausführen. Nachdem du Gegner zurückgedrängt hast, kannst du dich mit einem beliebigen deiner Ziele für Ansturm bewegen.

Wächterfähigkeiten der 6. Legendienstufe

Du musst mindestens die 6. Legendienstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Ausgeprägter Lebenswille (ÜF): Wenn du stirbst, kannst du – solange dein Körper existiert - nach wie vor durch Zauber und Effekte geheilt werden, die Schaden heilen. Du erlangst aber nur die Hälfte der üblichen Trefferpunkte zurück. Solltest du auf volle TP geheilt werden, kehrst du ins Leben zurück, erlangst aber 1 dauerhafte negative Stufe pro Minute, welche du tot gewesen bist (diese negativen Stufen können auf normalem Weg entfernt werden). Bis du auf deine vollen TP geheilt wirst, erlangst du das Bewusstsein nicht zurück und bist tot, egal über welche anderen Fähigkeit du vielleicht verfügst. Solltest du nicht innerhalb einer Anzahl von Minuten in Höhe deiner Charakterstufe ins Leben zurückgeholt werden, ist dein Tod dauerhaft (du kannst aber immer noch mittels Zaubern wie *Tote erwecken* zurückgeholt werden).

Gefährtenkraft (ÜF): Du kannst deiner gebundenen Kreatur einen Teil deiner Legendenkraft verleihen. Wähle einen Tiergefährten, ein Eidolon, einen Vertrauten oder ein gebundenes Reittier. Diese Kreatur erhält eine Fähigkeit des Wächterpfades, als wäre sie ein Wächter der 1. Legendienstufe. Falls diese Fähigkeit nur genutzt werden kann, indem Legendenkraft verwandt wird, kann dein Gefährte sie stattdessen drei Mal am Tag einsetzen.

Legendäre Entschlusskraft (ÜF): Du verfügst über eine Kraft und höhere Gunst, die dich beschützt. Wenn du einen Rettungswurf ablegst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzen, um den Wurf zu wiederholen. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach einsetzen und das beste aller Ergebnisse behalten. Du kannst diese Fähigkeit nur nach dem ersten Wurf nutzen und auch nur, bis das Ergebnis enthüllt wird. Du benötigst dazu keine Aktion, sondern musst nur bei Bewusstsein sein.

Schaden übernehmen (AF): Du dienst deinen Verbündeten als lebender Schild. Wenn ein angrenzender Verbündeter durch einen Nah- oder Fernkampfangriff Schaden erleidet, kannst du als Augenblickliche Aktion den halben Schaden auf dich übertragen (abgerundet), während dein Verbündeter den Restschaden erleidet. Dieser Schaden wird nicht von deinen Resistenzen oder eventuell vorhandener Schadensreduzierung betroffen, allerdings wird er vor der Aufteilung durch solche Verteidigungsarten des Verbündeten reduziert. Du erleidest keine weiteren Effekte durch den Angriff wie z.B. Ergreifen, Gift oder Krankheit.

Unbesiegbare Pose (ÜF): Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft als Schnelle Aktion einsetzen, um dich

MÖGLICHE THEMEN FÜR WÄCHTER

Wenn du Pfadfähigkeiten des Wächters auswählst, könntest du dabei eines der folgenden Themen im Auge haben. Jedes Thema schlägt zueinander passende Pfadfähigkeiten vor und jedes interpretiert anders, was es bedeutet, ein legendärer Verteidiger zu sein.

Gefährliches Duo: Viele deiner Kräfte verleihen deinem Gefährten, z.B. einem Tier oder gebundenem Reittier, zusätzliche Fähigkeiten. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendienstufe:* Rudeltiergestalt, Schadenstransfer, Tier wiederbeleben; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendienstufe:* Kritischen Treffer abschütteln, Unverwundbar, Unverwundbarer Gefährte, Vom Gefährten Besitz ergreifen; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendienstufe:* Gefährtenkraft, Schaden übernehmen.

Unbesiegbare Wächter: Deine Pfadfähigkeiten machen es fast unmöglich, dich zu töten. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendienstufe:* Rüstungsmeister, Schnelle Heilung, Schnelles Abschütteln; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendienstufe:* Kritischen Treffer abschütteln, Rasende Wildheit, Unverwundbar; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendienstufe:* Ausgeprägter Lebenswille, Legendäre Entschlusskraft, Unbesiegbare Pose.

Unverrückbarer Krieger: Deine Wächterpfadfähigkeiten sorgen dafür, dass du standhaft auf deiner Position verweilst, und vereiteln, dass Gegner aus deiner Reichweite entkommen. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendienstufe:* Rächende Reichweite, Unbeweglich, Vergeltungsmanöver; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendienstufe:* Das Blatt wenden, Gegner festsetzen, Teleportation vereiteln; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendienstufe:* Unbesiegbare Pose.

Verteidiger: Deine Fähigkeiten ermöglichen es dir, andere vor Schaden zu bewahren. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendienstufe:* Beschuss auf sich ziehen, Schadenstransfer, Unerbittliche Heilung, Warnruf; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendienstufe:* Gegner festsetzen, Schutz der Erde, Zauber parieren; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendienstufe:* Schaden übernehmen.

Wächter der Natur: Du verlässt dich auf die Widerstandskraft der Natur als Quelle deiner Stärke. *Pfadfähigkeiten der 1. Legendienstufe:* Adamantgeist, Kundiger Wächter, Meisterspurenleser, Schadenstransfer, Teilweise Verwandlung, Tier wiederbeleben; *Pfadfähigkeiten der 3. Legendienstufe:* Schutz der Erde, Vom Gefährten Besitz ergreifen; *Pfadfähigkeiten der 6. Legendienstufe:* Gefährtenkraft, Unbeugsam.

kurzfristig fast unbesiegbare zu machen. Du erhältst SR 20/- für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendienstufe. Dieser Schutz endet augenblicklich, solltest du dich bewegen oder von einer anderen Kreatur in diesem Zeitraum bewegt werden.

Unbeugsam (ÜF): Wähle einen der folgenden Zustände aus: Benommen, Blind, Blutung, Erschöpft, Erschüttert, Kränkelnd, Taub, Verängstigt, Verstrickt, Verwirrt oder Wankend. Du bist gegen diesen Zustand immun. Mächtigere und schwächere Versionen des gewählten Zustands betreffen dich aber immer noch (z.B. Panisch als mächtigere Version von Verängstigt).

FÄHIGKEITEN DES ALLGEMEINEN LEGENDENPFADES

Legendäre Charaktere können zusätzlich zu den Fähigkeiten der spezifischen Legendenspfade bei der Erlangung einer neuen Legendensstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen. Diese Pfadfähigkeiten stehen allen legendären Charakteren offen.

Allgemeine Pfadfähigkeiten der 1. Legendensstufe

Du kannst mit Beginn jeder Legendensstufe aus den nachfolgend aufgeführten Pfadfähigkeiten auswählen.

Dunkelheit durchdringen (ZF): Du erhältst dauerhaft Dunkelsicht mit 18 m Reichweite (wie die allgemeine Monsterfähigkeit). Solltest du bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt die Reichweite um zusätzliche +18 m.

Langlebigkeit (ÜF): Wenn du diese Fähigkeit auswählst, kannst du nicht mehr aufgrund hohen Alters sterben. Solltest du bei der Auswahl dieser Fähigkeit bereits über Mali aufgrund hohen Alters verfügen, verschwinden diese augenblicklich. Du alterst aber immer noch und erhältst daher die Vorteile auf deine geistigen Attribute, nicht aber die Nachteile.

Legendäre Handwerkskunst (AF): Wenn du die Fertigkeit Handwerk zum Herstellen eines Gegenstandes nutzt, wird dein Fortschritt bei jedem Wurf verdoppelt. Ferner kannst du Meisterarbeiten herstellen, indem du die Kosten entrichtest, ohne dafür aber länger an dem Gegenstand arbeiten zu müssen oder zusätzliche Fertigungswürfe abzulegen. Addiere deine Legendensstufe auf alle Fertigungswürfe im Zusammenhang mit der Herstellung magischer Gegenstände.

Legendäre Selbstversorgung (ÜF): Deine Legendenkraft hält dich am Leben und versorgt dich. Du musst nicht mehr essen, trinken oder atmen. Du bist immun gegen inhalierte Gifte und jeden Zauber oder Effekt, der auf Atmung basiert. Du wirst immer noch von Nahrung und Getränken betroffen, welche du zu dir nimmst.

Legendäre Zauberkunst (AF): Du kannst eine Anzahl legendärer Zauber in Höhe deiner Legendensstufe erlernen und mittels deiner Legendenkraft ihre Wirkung verbessern, wenn du sie wirkst. Um einen legendären Zauber auszuwählen, musst du imstande sein, seine nichtlegendäre Version zu wirken oder diese müssen sich auf der Liste deiner bekannten Zauber befinden. Mit Beginn jeder neuen Legendensstufe kannst du einen weiteren legendären Zauber auswählen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen. Du erhältst jedes Mal eine Anzahl legendärer Zauber in Höhe deiner Legendensstufe und mit Beginn jeder neuen Legendensstufe einen neuen legendären Zauber.

Legendärer Gegenstand (AF): Du erhältst einen legendären Gegenstand (siehe Seite 169). Dieser Gegenstand verleiht dir eine Anzahl von Fähigkeiten in Höhe deiner Legendensstufe (maximal 3). Mit Beginn der 3. Legendensstufe kannst du diese Fähigkeit erneut auswählen, wodurch das Maximum der erlangten Fähigkeiten auf 6 steigt. Der Gegenstand wird dann zu einem Artefakt. Mit Beginn der 6. Legendensstufe kannst du diese Fähigkeit zum dritten Mal auswählen und die maximale Anzahl an Fähigkeiten steigt auf 10. Der Gegenstand wird dann zu einem mächtigen Artefakt.

Legendengespräch (ÜF): Du kannst dein legendäres Wesen nutzen, um nach Antworten auf Fragen zu suchen, die sich dir während deiner Abenteuer stellen. Ein Mal am Tag kannst du in einem speziellen Ritual mit der Quelle deiner Kraft kommunizieren. Dies erfordert 1 Stunde ununterbrochener Meditation. Dies funktioniert wie der Zauber *Heiliges Gespräch*, wobei du deine Legendensstufe als

Zauberstufe verwendest. Der SL kann bestimmen, dass die Quelle deiner Kraft möglicherweise nur über begrenztes Wissen verfügt oder sich nur unzureichend artikulieren kann.

Zurschaustellung von Charisma (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft für eine charismatische Meisterleistung einsetzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +20 auf einen charismabasierenden Fertigungswurf oder einen Charismawurf.

Zurschaustellung von Geschicklichkeit (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft für eine imposante Darbietung deiner Geschicklichkeit einsetzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +20 auf einen geschicklichkeitsbasierenden Fertigungswurf oder einen Geschicklichkeitswurf.

Zurschaustellung von Intelligenz (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft für eine immense intellektuelle Herausforderung einsetzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +20 auf einen intelligenzbasierenden Fertigungswurf oder einen Intelligenzwurf.

Zurschaustellung von Konstitution (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft für einen Kraftakt deiner Konstitution einsetzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +20 auf einen Konstitutionswurf. Alternativ kannst du diesen Situationsbonus von +20 auch für eine Anzahl von Stunden in Höhe deiner Legendensstufe bei allen Konstitutionswürfen gegen Hitze, Kälte, Erschöpfung und Entkräftung nutzen.

Zurschaustellung von Stärke (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft für einen Kraftakt deiner Stärke einsetzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +20 auf einen stärkebasierenden Fertigungswurf oder einen Stärkewurf. Alternativ kannst du diesen Situationsbonus von +20 für eine Anzahl von Stunden in Höhe deiner Legendensstufe auf deinen effektiven Stärkewert zu Berechnung deiner Tragkapazität anrechnen.

Zurschaustellung von Weisheit (ÜF): Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft für eine Großtat deiner Weisheit einsetzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +20 auf einen weisheitsbasierenden Fertigungswurf oder einen Weisheitswurf.

Zusätzliche Legendenkraft (ÜF): Du kannst deine Legendenkraft weitere zwei Mal am Tag einsetzen. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal auswählen.

Zusätzliches Legendäres Talent (AF): Du erhältst ein zusätzliches Talent der Kategorie Legende. Du kannst diese Fähigkeit wiederholt auswählen (für eine Anzahl maximal in Höhe deiner 1/2 Legendensstufe) und erhältst jedes Mal ein weiteres Legendäres Talent.

Allgemeine Pfadfähigkeiten der 3. Legendensstufe

Du musst mindestens die 3. Legendensstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Absolute Vielseitigkeit (AF): Du kannst ein Mal am Tag vorübergehend eine Entscheidung abändern, welche du hinsichtlich eines deiner Klassenmerkmale getroffen hast. Diese Änderung hält für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Legendensstufe an. Du könntest z.B. mittels dieser Fähigkeit deine Entscheidung hinsichtlich des Klassenmerkmals *Arkane Verbindung* ändern: Dein gebundener Fokusgegenstand würde mit allen Boni und Einschränkungen verschwinden und durch einen Vertrauten ersetzt werden. Dies wirkt sich nicht auf vorbereitete oder bereits gewirkte Zauber aus. Sollte die neue Fähigkeit in ihrer täglichen Anwendung begrenzt sein, erhältst du die Hälfte der normalen täglichen Anwendungen (Minimum 1). Wenn die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit endet, wird die Änderung wieder rückgängig gemacht.

Dir steht dann die ursprüngliche Wahl wieder mit allen noch verbliebenen Anwendungen zur Verfügung. Solltest du mittels dieser Fähigkeit ein Klassenmerkmal verändern, dass dir Zugang zu Zaubern gewährt (z.B. Blutlinie, Domäne, Schule oder Schutzherr), verlierst du den Zugang zu allen Zaubern der alten Wahlmöglichkeit, erhältst aber nicht die Fähigkeit, neue Zauber zu wirken. Wenn der Effekt endet, erlangst du deine alten Zauber zurück und kannst sie wieder wirken. Du kannst diese Fähigkeit nutzen, um ein Talent oder eine Fertigkeit auszutauschen, solltest du dieses oder diese aufgrund eines Klassenmerkmals besitzen. Allerdings funktionieren dann jene Fähigkeiten nicht mehr, welche das ausgetauschte Talent oder die Fertigkeit als Voraussetzung aufführen, bis der Effekt dieser Fähigkeit endet.

Attributsbonus (AF): Du erhältst einen dauerhaften Bonus von +2 auf ein Attribut deiner Wahl. Du kannst diese Fähigkeit bis zu sechs Mal auswählen, musst dich aber jedes Mal für ein Attribut entscheiden, welches du vorher noch nicht durch diese Fähigkeit verbessert hast.

Gesinnungslos (AF): Du besitzt keine Gesinnung. Du kannst Stufen in Klassen erlangen, auch wenn diese eine Gesinnung voraussetzt, ohne diese Gesinnung zu besitzen. Du erleidest zudem keine Verluste von Klassenmerkmalen aufgrund eines Gesinnungswechsels. Dein Verhalten muss aber dennoch den allgemeinen Richtlinien der Klasse entsprechen, da du ansonsten bestimmte Klassenmerkmale nach Maßgabe des SL verlieren kannst. Sollte eine Klasse dir das Wirken von Zaubern einer bestimmte Gesinnungskategorie untersagen, entfällt diese Einschränkung für dich ohne Folgen. Solltest du das Ziel eines Zaubers oder Effekts sein, welcher von deiner Gesinnung abhängt, wird der Effekt behandelt, als besädest du die für dich vorteilhafteste Gesinnung. Effekte, welche die Gesinnung verändern, wirken nicht auf dich. Solltest du diese Fähigkeit verlieren, nimmst du wieder deine ursprüngliche Gesinnung an.

Göttliche Quelle (ÜF): Du kannst jenen, die deine Ziele verfolgen, göttliche Zauber gewähren. Deine Anhänger können dich als ihre Gottheit hinsichtlich ihrer Zauber und Domänen bestimmen. Wenn du dich für diese Fähigkeit entscheidest, musst du zwei Domänen auswählen, welche auf Gesinnung basieren. Diese Domänen müssen so nah wie möglich deiner Gesinnung entsprechen (außer du bist Neutral). Du kannst zu diesen Domänen Zugang gewähren, als wärest du selbst eine Gottheit. Kreaturen, die von dir Zauber erlangen, erhalten maximal Zauber eines Grades in Höhe deiner Legendenstufe; andere Zauberplätze gehen verloren. Ferner kannst du die Zauber der von dir verliehenen Domänen wirken, solange der Grad nicht deine Legendenstufe übertrifft. Du kannst einen dieser Domänenzauber jedes Grades, der deine Legendenstufe nicht übertrifft, ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Solltest du ein Kleriker sein oder eine Gottheit verehren, kannst du deine Domänen gegen jene auswechseln, die du anderen verleihst. Du kannst die Fähigkeit jeweils mit Beginn der 6. und der 9. Legendenstufe erneut auswählen und jedes Mal eine Domäne und zwei Unterdomänen (siehe *Expertenregeln*) der Liste deiner Domänen mitsamt ihren Zaubern hinzufügen.

Heiler Körper (ÜF): Dein Leib ist so rein, dass du gegen alle nichtlegendären Gifte und Krankheiten immun bist. Gifte und Krankheiten aus legendären Quellen gelten hinsichtlich dieser Fähigkeiten selbst als legendär.

Klares Schicksal (ÜF): Dein legendäres Schicksal wird von der Vorsehung geleitet. Du bist gegen alle nichtlegendären Flüche und Zwangeffekte immun. Flüche und Zwangeffekte aus legendären Quellen gelten hinsichtlich dieser Fähigkeiten selbst als legendär.

Klare Sinne (ÜF): Deine Sinne sind außergewöhnlich scharf. Du bist immun gegen Blindheit und Taubheit aus nichtlegendären Quellen. Entstammen derartige Effekte aus

legendären Quellen, zählen sie hinsichtlich dieser Fähigkeit selbst als legendär.

Nimmermüd (ÜF): Du benötigst keinen Schlaf mehr. Schlafmangel ermüdet und entkräftet dich nicht. Solltest du über Klassenmerkmale oder Fähigkeiten verfügen, welche erfordern, dass du ausruhst, um sie zurückzuerlangen, kannst du sie ein Mal täglich nach 1 Stunde ununterbrochener Meditation zurückerlangen.

Ohne Furcht (ÜF): Kaum etwas kann in dir Angst hervorrufen. Du bist immun gegen alle Furchteffekte, die nichtlegendären Quellen entspringen. Furchteffekte aus legendären Quellen gelten für diese Fähigkeit selbst als legendär.

Unveränderbar (ÜF): Deine Gestalt ist so robust, dass du gegen nichtlegendäre Versteinerungs- und Verwandlungseffekte immun bist. Stammen derartige Effekte aber aus einer legendären Quelle, gelten sie hinsichtlich dieser Fähigkeit selbst als legendär.

Allgemeine Pfadfähigkeiten der 6. Legendenstufe

Du musst mindestens die 6. Legendenstufe erreicht haben, um aus diesen Pfadfähigkeiten auswählen zu können.

Ebenenreisender (ZF): Die Grenzen der Materiellen Ebene haben für dich keinerlei Bedeutung. Du kannst ein Mal täglich *Ebenenwechsel* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner doppelten Legendenstufe wirken. Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal auswählen. Mit der zweiten Auswahl kannst du diese Fähigkeit drei Mal am Tag einsetzen.

Legendäre Präsenz (ÜF): Deine Präsenz verunsichert gewöhnliche Sterbliche. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft einsetzt, erzeugst du einen Effekt ähnlich Unheimliche Ausstrahlung. Der Unterschied besteht darin, dass betroffene Kreaturen anhand ihrer Legendenstufe der Wirkung unterliegen (oder anhand des Legendengrades, falls es sich bei den betroffenen Kreaturen um Monster handelt), und nicht aufgrund ihrer Trefferwürfel. Nichtlegendäre Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, gelten für 1 Minute als Panisch, während jene, deren Rettungswürfe gelingen, für 1 Minute als Erschüttert gelten. Kreaturen mit einer Legendenstufe oder -grad in Höhe deiner Legendenstufe oder niedriger, werden bei einem erfolgreichem Rettungswurf nicht betroffen. Schlägt ihr Rettungswurf dagegen fehl, gelten sie für 1 Minute als Erschüttert. Kreaturen mit einer Legendenstufe oder -grad höher als deine Legendenstufe sind immun gegen deine Legendäre Präsenz. Der SG des Willenswurfes gegen deine Legendäre Präsenz entspricht $10 + \text{Höhe deiner Legendenstufe} + \text{deinem CH-Modifikator}$. Diese Fähigkeit wirkt 1 Minute lang und hat eine Reichweite von 9 m.

Legendäre Sinneswahrnehmung (ZF): Wenn du diese Fähigkeit auswählst, erlangst du Blindgespür 9 m. Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal wählen. Mit der zweiten Auswahl erhältst du Gabe, Illusionen und magische Täuschungen zu durchschauen, als würdest du *Wahrer Blick* einsetzen. Diese Fähigkeit wirkt nicht gegenüber Illusionen und magischen Effekten, die andere legendäre Kreaturen gewirkt haben oder die andere legendäre Kreaturen betreffen. Sollte diese Fähigkeit gebannt werden, kannst du sie als Freie Aktion wieder aktivieren.

Zungen (ZF): Du kannst jede Sprache verstehen und sprechen, als würdest du *Zungen* nutzen. Sollte diese Fähigkeit gebannt werden, kannst du sie als Freie Aktion wieder aktivieren.



2 LEGENDÄRE TALENTE



Schlangen!” schrie Amiri.
„Große Schlangen!“

„Eh, was hast du denn erwartet?“ brüllte Sajan zurück. Mit sorgsam abgewandtem Blick stürmte er über die zerschmetterten Steingliedmaßen versteinerner Helden auf die Tempelruine zu, in der die geflügelte Medusa wartete. „Ich kümmere mich um die da. Die Schlangen gehören dir!“

Über ihnen streckte die Medusa eine Hand aus. Eine der Vipern im Gras reagierte und begann zu wachsen, wurde erst so groß wie ein Mensch, dann wie ein Baum. Sie zischte und stieß mit tropfenden Giftzähnen nach Amiri.

Die Barbarin grinste und holte mit dem Schwert aus. „Schlangen sind einfach“, sagte sie zu der gewaltigen Viper. „Man muss ihnen nur die Köpfe abhacken ...“

Legendäre Charaktere und Monster erhalten Legendäre Talente, wenn sie Legendenstufen oder –grade hinzugewinnen. Diese Talente können nur im Rahmen legendärer Verbesserung erlangt werden (siehe Tabelle 1-1), nicht im Rahmen der normalen Charakterprogression oder anstelle anderer Bonustalente.

Die meisten legendären Talente haben ein nichtlegendäres Talent als Voraussetzung. Diese legendären Talente verbessern die Vorteile des vorausgesetzten Talents und machen den Anwender wahrlich ehrfurchtgebietend. Sollte ein Charakter nicht über die nötigen vorausgesetzten Talente verfügen, wenn er einen Legendären Talentplatz erhält, kann er mit der Wahl des Legendären Talents warten, bis er die nächste Klassen- oder Legendenstufe erlangt.

Wenn Werte eines Legendären Talents auf einem Bruchteil deiner Legendenstufe basieren (z.B. Bonus von +1 pro 3 Legendenstufen), beträgt das Minimum immer 1.

Dieses Kapitel führt auch einige nichtlegendäre Talente auf. Diese verleihen einem noch nicht zur Legende gewordenen Charakter einen Hauch von legendärer Kraft und entfalten weitere Wirkung, sollte der Charakter später legendär werden.

TALENTARTEN

Viele Talente gehören zu einer Kategorie, welche mit besonderen Regeln verbunden ist. Diese Kategorie wird hinter dem Talentnamen in Klammern aufgeführt. In diesem Kapitel sind folgende Talentarten vertreten:

Legendäre Talente

Nur Charaktere mit Legendenstufen oder Kreaturen mit Legendengraden können diese Talente auswählen. Sollte eine Kreatur nichtlegendär werden, erhält sie nicht länger die Vorteile dieser Talente, verliert sie aber nicht dauerhaft. Sollte die Kreatur wieder legendär werden, kann sie all ihre Legendären Talente wieder verwenden. Viele Legendäre Talente verbessern gleichnamige nichtlegendäre Talente. Wenn eine Kreatur eine legendäre Version eines Talents besitzt, wird dies in den Spielwerten mit einem hochgestellten „L“ hinter dem Talentnamen markiert. Andere Hochstellungen beziehen sich auf die auf Seite 7 genannten Referenzbände.

Metamagische Talente

Metamagische Talente ermöglichen es Zauberkundigen, ihre Zauber zu verändern und mit neuen Kräften und Effekten zu versehen. Derart modifizierte Zauber belegen in der Regel Zauberplätze von höheren Graden als die Grundversionen. Die kompletten Regeln zu Metamagie findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 113.

TALENTBESCHREIBUNGEN

Legendäre Talente sind in Tabelle 2-1 zusammengefasst. Beachte, dass die Voraussetzungen und Vorteile der Übersichtlichkeit wegen abgekürzt werden. Die vollständigen Details findest du in den Talentbeschreibungen.

Talentname: Der Name des Talents verweist auch darauf, welcher Kategorie das Talent eventuell angehört. Ihm folgt eine kurze Beschreibung des Talents.

Voraussetzungen: Ein Mindestattributswert, ein anderes Talent oder mehrere Talente, ein Mindest-GAB, eine

Mindestanzahl an Fertigkeitsträngen in einer oder mehreren Fertigkeiten oder andere mögliche Voraussetzungen zur Auswahl des Talents werden hier aufgeführt. Dieser Eintrag fehlt, wenn ein Talent keine Voraussetzungen hat. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen aufweisen. Die Voraussetzung für ein Legendäres Talent ist stets, dass man ein legendärer Charakter oder ein legendäres Monster ist.

Vorteil: Dieser Eintrag führt auf, wozu der Charakter („Du“ in der Talentbeschreibung) aufgrund des Talents imstande ist. Sollte ein Charakter mehrfach über dasselbe Talent verfügen, sind die Vorteile nur dann kumulativ, wenn die Talentbeschreibung dies besagt.

Normal: Dies führt auf, wozu ein Charakter ohne dieses Talent imstande ist oder was ihm nicht möglich ist. Wenn es keinen besonderen Nachteil hat, ein Talent nicht zu besitzen, dann fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Weitere ungewöhnliche Fakten zum Talent.

Alkoholische Lebenskraft (Legende)

Starke Getränke entfachen die legendären Feuer in deinem Inneren.

Voraussetzungen: KO 19, 3. Legendenstufe.

Vorteil: Du erleidest niemals Mali, wenn du nichtmagischen Alkohol zu dir nimmst. Du kannst alkoholische Getränke als Schnelle Aktion statt als Bewegungsaktion konsumieren. Wenn du ein alkoholisches Getränk konsumierst, kannst du einen der Vorteile des Zaubers *Allzweckmittel*^{ABR II} erlangen. Du kannst immer nur über einen aktiven Vorteil verfügen. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft beim Trinken eines alkoholischen Getränks nutzt, kannst du 2 Punkte Attributsschaden heilen, einen temporären Malus auf einen Attributswert aufheben oder einen der folgenden Zustände beenden: Ermüdet, Erschöpft, Erschüttert, Krank, Kränkelnd, Übelkeit, Verängstigt, Vergiftet, Verwirrt oder Wankend.

Beherrzter Sprung (Legende)

Deine Reittier kann heldenhafte Sprünge machen.

Voraussetzungen: Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Reiten 5 Fertigkeitstränge.

Vorteil: Wenn dein Reittier Akrobatik zum Springen einsetzt, wird es stets behandelt, als hätte es Anlauf genommen. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um deinem Reittier einen Bonus von +10 auf einen Fertigkeitwurf für Akrobatik zu verleihen oder einen Bonus von +20, wenn der Wurf einem Sprung dient. Im Rahmen eines berittenen Sturmangriffs kannst du dein Reittier so lenken, dass es über einen Gegner zwischen deinem Ausgangspunkt und dem Ziel deines Sturmangriffs springt. Du kannst dafür während des Sturmangriffs einen Fertigkeitwurf für Reiten ablegen oder dein Reittier kann einen Fertigkeitwurf für Akrobatik ablegen (es wird der Wurf abgelegt, dessen Bonus niedriger ist); es kommen die Regeln für Springen zur Anwendung (siehe die Fertigkeit Reiten). Solltest du mit dem Sprung die Kreatur von der Größe her überspringen können, springst du über sie hinweg und fährst auf der anderen Seite mit deinen Sturmangriff fort. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe. Alternativ kannst du auch im Rahmen eines Angriffs im Vorbeireiten über den Gegner hinwegspringen. Dies erlaubt dir, seine Angriffsfläche zu passieren und dich auf seiner anderen Seite weiterzubewegen. Solltest du

mit dem Sprung die Kreatur von der Größe her überspringen können, erhältst du einen Bonus auf deinen Angriffswurf aufgrund deines Höhenvorteils; sollte das Ziel von einem deiner Verbündeten bedroht werden, behandelst du es hinsichtlich des Angriffs im Vorbeireiten als in-die-Zange-genommen.

Beidhändiges Trinken (Legende)

Du kannst Getränke mit beeindruckender Geschwindigkeit leeren.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft.

Vorteil: Du kannst als Bewegungsaktion zwei Zaubertänke oder andere Getränke (magisch oder nichtmagisch) aus einem Beutel, Bandolier oder ähnlicher Haltung ziehen (nicht aber aus einem Rucksack). Du kannst als Standard-Aktion zwei Zaubertänke oder andere Getränke trinken. Du musst zwei Hände frei haben, um dieses Talent einsetzen zu können.

Dualer Legendenpfad (Legende)

Du folgst zwei Legendenpfaden.

Voraussetzungen: 1. Legendenstufe.

Vorteil: Wähle einen anderen Legendenpfad als den, den du im Moment deiner Legendenwerdung gewählt hast. Du erhältst die Fähigkeit der 1. Legendenstufe dieses Pfades (Erzmagier-Arkanum, Streiterschlag, Wächterruf, Marschallbefehl oder Tricksterangriff). Wenn du eine Pfadfähigkeit erhältst, kannst du diese aus den Listen der beiden Pfade oder der Liste des Allgemeinen Pfades auswählen.

Glücklicher Kraftschub (Legende)

Deine Kraftschübe ignorieren alles, was gegen dich sprechen könnte.

Voraussetzungen: Machtvoller Kraftschub, 3. Legendenstufe.

Vorteil: Wenn du deine Legendenfähigkeit Kraftschub nutzt, kannst du zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis wählen. Solltest du bereits imstande sein, für deinen Kraftschub zwei Mal zu würfeln und das bessere Ergebnis zu nehmen, dann kannst du sogar drei Mal würfeln und das höchste Ergebnis wählen.

Legendäre Abhärtung (Legende)

Deine Widerstandsfähigkeit und dein Durchhaltevermögen sind legendär.

Voraussetzungen: Abhärtung.

Vorteil: Verdopple die Bonus-TP, welche dir das nichtlegendäre Talent Abhärtung verleiht. Wenn du unter 0 TP reduziert wirst, erhältst du SR 10/Episch. Diese SR ist kumulativ mit sonstiger SR/Episch, über die du verfügst.

Legendäre Adleraugen (Legende)

Deine Sehschärfe kommt der eines Raubvogels gleich.

Voraussetzungen: Adleraugen^{EXP}.

Vorteil: Du ignorierst anstelle des üblichen Malus von -5 einen Malus von bis zu -10 bei visuellen Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung, welcher aus Entfernung resultiert. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um alle Mali aufgrund Entfernung bei

einem visuellen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung für 1 Runde zu ignorieren.

Legendäre Arkane Explosion (Legende)

Du kannst rohe magische Energien zu weitaus mehr manipulieren, als nur um Schaden zu verursachen.

Voraussetzungen: Arkane Explosion^{EXP}.

Vorteil: Wenn du Arkane Explosion einsetzt, kannst du die Anzahl der Schadenswürfel halbieren, um ein



TABELLE 2-1: TALENTE

Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Legendärer Gefährte	Du darfst nicht Legendär sein	Du wirst als legendäre Kreatur behandelt
Zu Großem auserwählt	Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille oder Große Zähigkeit	Erhalte eine zusätzliche Anwendung von Kraftschub
Legendäre Talente		
Alkoholische Lebenskraft	KO 19, 3. Legendienstufe	Erlange Vorteile aus Alkoholkonsum
Beidhändiges Trinken	Schnelle Waffenbereitschaft	Hole zwei Getränke oder Zaubersprüche als Bewegungsaktion hervor und trinke beide als eine Standard-Aktion
Beherrzter Sprung	Angriff im Vorbereiten, Berittener Kampf, Reiten 5 Fertigkeitsebenen	Greife Gegner an, während dein Reittier über sie hinwegspringt
Dualer Pfad	1. Legendienstufe	Erlange Fähigkeiten eines zweiten Legendenzweiges
Glücklicher Kraftschub	Machtvoller Kraftschub, 3. Legendienstufe	Würfle beim Kraftschub zwei Mal und nimm das höhere Ergebnis
Legendäre Gemeinschaftsarbeit	Zwei Gemeinschaftstalente	Alle feststehenden Zahlenboni von Gemeinschaftstalente steigen um +1
Legendäre Zauberkunde	Fähigkeit zum Zaubern	Erlange eine Anzahl Legendärer Zauber in Höhe deiner Legendienstufe
Legendäre Zauberversion	—	Ahme eine legendäre Version eines Zaubers nach
Legendäres Vorbild	—	Deine effektive Legendienstufe wird hinsichtlich der Effekte deiner Legendären Fähigkeiten um +2 höher betrachtet
Machtvoller Kraftschub	—	Addiere +1 auf den Kraftschubwurf
Maximierter Kraftschub	6. Legendienstufe	Nutze eine Anwendung deiner Legendären Kraft, um deinen Kraftschub zu maximieren
Titanenhieb Legendärer	Verbesserter Waffenloser Schlag ⁴	Deine Waffenlosen Schläge verursachen Schaden, als wärest du eine Größerkategorie größer
Wunderbare Trugbilder	Zauberfokus (Illusion)	Nichtlegendäre Kreaturen können deine Illusionen nicht erkennen
Zusätzliche Legendärenkraft	—	Erlange zwei zusätzliche Anwendungen von Legendärenkraft
Zusätzliche Pfadfähigkeit	3. Legendienstufe	Erlange eine zusätzliche Pfadfähigkeit
Legendäre Verbesserungstalente		
Legendäre Abhärtung	Abhärtung	Erhalte die doppelten TP und erlange SR 10/Episch, wenn du unter 0 TP reduziert wirst
Legendäre Adlerraugen	Adlerraugen ^{EXP}	Ignoriere Mali aufgrund von Entfernung
Legendäre Arkane Explosion	Arkane Explosion ^{EXP}	Halbiere den Schaden, um ein Kampfmanöver für Ansturm oder Zufall-bringen durchzuführen
Legendäre Arkane Rüstungsmeisterschaft	Arkane Rüstungsmeisterschaft	Erlange die Vorteile dieses Talents, ohne eine Schnelle Aktion aufzuwenden
Legendäre Ausdauer	Ausdauer	Erhöhe den Bonus auf Würfe und Rettungswürfe gemäß deiner Legendienstufe
Legendäre Bedrohliche Darbietung	Bedrohliche Darbietung	Nutze Bedrohliche Darbietung schneller und nutze Legendärenkraft, um Gegner zu verängstigen
Legendäre Behände Bewegung	Behände Bewegung	Ignoriere schwieriges Gelände basierend auf deiner Legendienstufe
Legendäre Beredsamkeit	Beredsamkeit	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie sowie Einschüchtern und nutze Legendärenkraft, einen dieser Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendäre Beweglichkeit	Beweglichkeit	Erhalte einen Bonus von +6 statt +4 und bewege dich um 1,50 m, wenn ein Angriff fehlgeht
Legendäre Blitzschnelle	Reflexe Blitzschnelle Reflexe	Wenn du einen Reflexwurf gegen eine nichtlegendäre Quelle ablegst, dann würfle zwei Mal und nimm das bessere Ergebnis
Legendäre Defensive	Defensive Kampfweise	Erlange einen zusätzlichen Ausweichenbonus von +2 und nutze Kampfweise Legendärenkraft, um Mali zu reduzieren
Legendäre Durchschlagende	Durchschlagender Zauber	Addiere deine ½ Legendienstufe auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauber Zauberresistenz zu überwinden
Legendäre Einschüchternde Kraft	Einschüchternde Kraft	Erhalte anhängig von deiner Legendienstufe einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegen nichtlegendäre Kreaturen
Legendäre Elementarfaust	Elementarfaust ^{EXP}	Erhöhe Schaden und Häufigkeit der Elementarfaust
Legendäre Elfische Zielgenauigkeit	Elfische Zielgenauigkeit ^{EXP}	Ignoriere Tarnung bei Angriffen mit Bögen
Legendäre Feurige Musik	Feurige Musik ^{ABR I}	Feurige Musik ignoriert Feuerresistenz abhängig von deiner Legendienstufe
Legendäre Fluchhexerei	Fluchhexerei ^{ABR I}	Das Ziel der Fluchhexerei muss den zweiten Rettungswurf zwei Mal ablegen und das niedrigere Ergebnis nehmen
Legendäre Geführte Hand	Geführte Hand ^{ABR II}	Addiere deinen WE-Bonus anstelle des ST- oder GE-Bonus auf den Schaden mit der bevorzugten Waffe
Legendäre Gegenstände herstellen	Beliebiger Gegenstand	Erschaffe Legendäre magische Gegenstände herstellen-Talent
Legendäre Geschickte Hände	Geschickte Hände	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten und nutze Legendärenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendäre Geselligkeit	Gesellig ^{EXP}	Erhöhe den Bonus für Diplomatie oder erhalte den normalen Bonus, ohne eine Aktion aufzuwenden

Legendäre Verbesserungstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Legendäre Gorgonenfaust	Gorgonenfaust	Das Ziel deines Gorgonenfaustangriffs wird benommen
Legendäre Große Zähigkeit	Große Zähigkeit	Würfle zwei Mal und wähle das höhere Ergebnis bei Zähigkeitswürfen gegen nichtlegendäre Quellen
Legendäre Heldenhafte	Heldenhafte Erholung ^{EXP}	Nutze Legendenkraft für einen erneuten Rettungswurf gegen einen Erholung Zustand oder ein Leiden
Legendäre Kampfreflexe	Kampfreflexe	Du kannst eine beliebige Anzahl von Gelegenheitsangriffen ausführen
Legendäre Klostersausbildung	Klostersausbildung ^{ABR II}	Addiere die Hälfte deiner Nichtmönchklassenstufen zur Bestimmung deines RK-Bonus und nutze Legendenkraft, um deinen Waffenlosen Schlagschaden und RK-Bonus zu erhöhen
Legendäre Kraftvolle Tiergestalt	Kraftvolle Tiergestalt ^{ABR I}	Deine Tiergestalt erhält die Schablone für Riesige Kreaturen
Legendäre Kritischer-Treffer-Meisterschaft	Kritischer-Treffer-Fokus, Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus ^I	Füge die Effekte zusätzlicher Kritischer-Treffer-Talente abhängig von deiner Legendienstufe hinzu
Legendäre Leichtfüßigkeit	Leichtfüßigkeit	Deine Bewegungsrate (Land) steigt um +1,50 m, egal wie schwer beladen du bist oder welche Rüstung du trägst
Legendäre Neigung zur Magie	Neigung zur Magie	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten sowie Zauberkunde und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendäre Prophetische Visionen	Prophetische Visionen ^{ABR I}	Nutze beliebig oft <i>Vorahnung</i>
Legendäre Rasche Tierempathie	Rasche Tierempathie ^{ABR I}	Nutze Tierempathie als Schnelle Aktion
Legendäre Schnelle Waffenbereitschaft	Schnelle Waffenbereitschaft	Ziehe einen Gegenstand als Freie Aktion; nutze Legendenkraft, um zwei Gegenstände zu ziehen
Legendäre Selbsterhaltung	Selbsterhaltung	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde und Überlebenskunst und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendäre Stimme der Sybille	Stimme der Sybille ^{ABR I}	Erhöhe gemäß deiner Legendienstufe den Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten, Bluffen und Diplomatie
Legendäre Tiefensicht	Tiefensicht ^{EXP}	Dunkelsicht +3 m pro Legendienstufe
Legendäre Tödliche Zielgenauigkeit	Tödliche Zielgenauigkeit	Erhöhe den Schadensbonus
Legendäre Verbesserte Initiative	Verbesserte Initiative	Addiere deine Legendienstufe auf den Bonus
Legendäre Verbundenheit mit Tieren	Verbundenheit mit Tieren	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren mit umgehen sowie Reiten und nutze Legendenkraft, um <i>Mit Tieren sprechen</i> zu wirken
Legendäre Verstärkte Herbeizauberung	Verstärkte Herbeizauberung	Herbeigezauberte Kreaturen werden als Legendär behandelt
Legendäre Verstoßenheit	Verstoßenheit	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst sowie Heimlichkeit und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendäre Verteidigung mit zwei Waffen	Verteidigung mit zwei Waffen	Addiere den Verbesserungsbonus deiner Waffen auf deinen Schildbonus
Legendäre Verwirrende	Rhetorik Verwirrende Rhetorik ^{ABR II}	Erhöhe den Bonus auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gemäß deiner Legendienstufe
Legendäre Wachsamkeit	Wachsamkeit	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen sowie Wahrnehmung und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendäre Waffenfinesse	Waffenfinesse	Verwende deinen GE-Modifikator für Angriffs- und Schadenswürfe
Legendäre Waffenspezialisierung	Waffenspezialisierung	Erhöhe den Bonus auf Schadenswürfe gemäß deiner Legendienstufe
Legendäre Zaubermeisterschaft	Zaubermeisterschaft	Bereite deine ausgewählten Zauber als Volle Aktion vor
Legendärer Akrobat	Akrobat	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Fliegen und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendärer Angriff im Vorbereiten	Angriff im Vorbereiten	Führe zusätzliche Angriffe gegen aufeinanderfolgende Ziele durch, wenn du getroffen hast
Legendärer Arkaner Schild	Arkaner Schild ^{EXP}	Addiere deine 1/2 Legendienstufe auf den Bonus von Arkaner Schild und nutze Legendenkraft, um die Wirkungsdauer des Schilds zu verlängern
Legendärer Arkaner Schlag	Arkaner Schlag	Erhöhe die Wirkungsdauer auf 1 Minute und wende Legendenkraft auf, um magischen Waffen besondere Eigenschaften zu verleihen
Legendärer Aspekt der Bestie	Aspekt der Bestie ^{EXP}	Der Aspekt manifestiert sich auf neue und machtvolle Weise
Legendärer Athlet	Athlet	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern sowie Schwimmen und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendärer Ausfallschritt	Ausfallschritt	Wenn dein Ausfallschritt trifft, erleidest du keinen Malus auf deine RK gegen die Zielkreatur
Legendärer Beherzter	Sturmangriff	Beherzter Sturmangriff Die Ziele des Sturmangriffs werden wankend
Legendärer Berittener Fernkampf	Berittener Fernkampf	Wenn du dein Reittier als Deckung nutzt, kannst du einen Fernkampfwaffenangriff als Standard-Aktion ausführen
Legendärer Berittener Kampf	Berittener Kampf	Verweile basierend auf deiner Legendienstufe zusätzliche Treffer bei deinem Reittier
Legendärer Betäubender Schlag	Betäubender Schlag	Erhöhe den SG des Betäubenden Schlages gemäß deiner Legendienstufe
Legendärer Doppelschlag	Doppelschlag	Führe zusätzliche Doppelschläge gegen alle Gegner in Reichweite (unabhängig von ihrer Position) durch
Legendärer Durchschlagender Hieb	Durchschlagender Hieb	Ignoriere zusätzliche SR gemäß deiner Legendienstufe
Legendärer Eiserner Wille	Eiserner Wille	Wenn du einen Willenswurf gegen eine nichtlegendäre Quelle ablegst, dann würfle zwei Mal und nimm das bessere Ergebnis

Legendäre Verbesserungstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Legendärer Elementarfokus	Elementarfokus ^{EXP}	Erhöhe den SG und nutze Legendenkraft, um Gegner zu zwingen, zwei Mal zu würfeln, und das niedrigere Ergebnis bei Rettungswürfen gegen fokussierte Zauber zu nehmen.
Legendärer Fernschuss	Fernschuss	Nutze Legendenkraft, um Grundreichweitenmodifikatoren zu ignorieren
Legendärer Fertigkeitfokus	Fertigkeitfokus	Du kannst immer 10 oder 20 nehmen, selbst wenn du es eilig hast oder bedroht wirst
Legendärer Gegenschlag	Gegenschlag	Bewege dich auf das Ziel deines vorbereiteten Angriffs zu
Legendärer Geschossschild	Geschossschild ^{EXP}	Wehre eine Anzahl von Fernkampfangriffen gleich deiner ½ Legendenstufe ab
Legendärer Gnomischer Betrüger	Gnomischer Betrüger ^{EXP}	Erlange zusätzliche zauberähnliche Fähigkeiten und eine höhere Anzahl an Anwendungen deiner gnomischen zauberähnlichen Fähigkeiten
Legendärer Heftiger Angriff	Heftiger Angriff	Der Schaden steigt gemäß deiner Legendenstufe
Legendärer Heldenhafter Trotz	Heldenhafter Trotz ^{EXP}	Versuche ein Mal am Tag, den Beginn eines schädlichen Zustandes oder eines Leidens zu verhindern
Legendärer Improvisierter Fernkampf	Improvisierter Fernkampf	Erhalte einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit improvisierten Wurfaffen und Waffen mit Flächenschaden
Legendärer Improvisierter Nahkampf	Improvisierter Nahkampf	Addiere deine Legendenstufe auf den Schaden mit improvisierten Waffen
Legendärer Kampf mit zwei Waffen	Kampf mit zwei Waffen	Nutze Legendenkraft, um Mali aufzuheben
Legendärer Kernschuss	Kernschuss	Erlange höhere Boni aus Kernschuss
Legendärer Konzentrierter Schlag	Konzentrierter Schlag	Multipliziere den ganzen Schaden bei einem Konzentrierten Schlag
Legendärer Konzentrierter Zorn	Konzentrierter Zorn ^{EXP}	Ignoriere Mali für Heftigen Angriff, wenn du Konzentrierten Zorn einsetzt
Legendärer Kriegspriester	Kriegspriester ^{ABR I}	Erhöhe den Bonus auf Initiative- und Konzentrationswürfe gemäß deiner Legendenstufe
Legendärer Kritischer	Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus ^I , Kritischer Treffer (Blutend)	Blutungsschaden und SG zum Stillen der Blutung Treffer (Blutend) steigen um deine Legendenstufe
Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus	Kritischer-Treffer-Fokus	Bestätige Kritische Treffer bei nichtlegendären Zielen automatisch und erhalte eine höhere Chance, <i>Bollwerk</i> zu umgehen
Legendärer Mehrfachschuss	Mehrfachschuss	Schieß beim ersten und zweiten Angriff jeweils zwei Pfeile ab
Legendärer Medusenzorn	Medusenzorn	Führe einen Angriff aus, um deinen Gegner wankend zu machen
Legendärer Meister der Untoten	Meister der Untoten ^{ABR I}	Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe, um die Anzahl belebter Untoter zu bestimmen
Legendärer Niederschläger	Niederschläger ^{ABR II}	Verwende für nichttödlichen hinterhältigen Schaden mit waffenlosen Schlägen W8
Legendärer Niederträchtiger Abschluss	Niederträchtiger Abschluss ^{EXP}	Du kannst Coup-de-Grace gegen benommene und wankende nichtlegendäre Gegner ausführen
Legendärer Schildfokus	Schildfokus	Addiere Schildbonus und Schildverbesserungsbonus auf deine Berührungs-RK
Legendärer Schildstoß	Schildstoß	Gegen Mauern oder andere Hindernisse gestoßene Ziele erleiden zusätzlichen Schaden
Legendärer Schützender Schild	Schützender Schild ^{EXP}	Wenn du einen Angriff vereitelst, kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen den Angreifer ausführen
Legendärer Skorpionsstachel	Skorpionsstachel	Addiere deine Legendenstufe auf die Wirkungsdauer oder wirke <i>Verlangsamen</i> auf dein Ziel
Legendärer Spontaner Metafokus	Spontaner Metafokus ^{ABR I}	Verändere die Zauber deines Metafokus jeden Morgen
Legendärer Tänzender Angriff	Tänzender Angriff, GAB +6	Führe den ersten Angriff vor der Bewegung aus
Legendärer Täuscher	Täuscher	Erhalte einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen sowie Verkleiden und nutze Legendenkraft, um solche Fertigkeitwürfe als 20 zu behandeln
Legendärer Tödlicher Hieb	Tödlicher Hieb	Nutze Legendenkraft, um nichtlegendäre Ziele sofort zu töten
Legendärer Tödlicher Höhenvorteil	Tödlicher Höhenvorteil ^{ABR II}	Erhöhe den Kritischen Bedrohungsmodifikator und lege ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen ab, wenn du von oben einen Sturmangriff durchführst
Legendärer Verbesserter Ansturm	Verbesserter Ansturm	Erhalte einen Bonus für Ansturm basierend auf deiner Legendenstufe
Legendärer Verbesserter Gegenzauber	Verbesserter Gegenzauber	Nutze Zauber derselben Zauberschule und gleichen oder höheren Grades als Gegenzauber
Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer	Verbesserter Kritischer Treffer, GAB +8	Erhöhe den Kritischen Multiplikator um 1
Legendärer Verbesserter Ringkampf	Verbesserter Ringkampf	Erhalte einen Bonus für Ringkampf basierend auf deiner Legendenstufe
Legendärer Verbesserter Schmutziger Trick	Verbesserter Schmutziger Trick ^{EXP}	Erhalte einen Bonus für Schmutziger Trick basierend auf deiner Legendenstufe
Legendärer Verbesserter Vertrauter	Verbesserter Vertrauter	Die Fähigkeiten deines Vertrauten verbessern sich gemäß deiner Legendenstufe
Legendärer Verbesserter Waffenloser Schlag	Verbesserter Waffenloser Schlag	Erhalte einen Bonus auf deinen Schaden basierend auf deiner Legendenstufe und nutze Legendenkraft, um Härte zu überwinden
Legendärer Waffenfokus	Waffenfokus	Verdopple die Boni auf Angriffswürfe und nutze Legendenkraft für einen noch höheren Bonus
Legendärer Weitwurf	ST 17, Weitwurf ^{ABR II}	Wurfaffen erhalten die doppelte Reichweite
Legendärer Zauberbrecher	Zauberbrecher	Nichtlegendäre Zauberkundige provozieren Gelegenheitsangriffe, wenn sie defensiv zaubern
Legendärer Zauberfokus	Zauberfokus	Erhöhe den SG bei Zauberfokus und Mächtiger Zauberfokus
Legendärer Zauberstörer	Zauberstörer	Erhöhe den SG zum Defensivzaubern innerhalb deines Bedrohungsbereichs
Legendärer Zu-Fall-bringender Stab	Zu-Fall-bringender Stab ^{ABR I}	Deine KMV gegen Zu-Fall-bringen steigt gemäß deiner Legendenstufe und jeder, dem ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen dich misslingt, provoziert einen Gelegenheitsangriff
Legendäres Aus Fehlern lernen	Aus Fehlern lernen ^{ABR II}	Wenn du einen Wurf wiederholst, dann würfle zwei Mal und nimm das bessere Ergebnis

Legendäre Verbesserungstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Legendäres Aus vollem Lauf schießen	Aus vollem Lauf schießen	Greife während einer Bewegung zweimal anstatt einmal an
Legendäres Ausweichen	Ausweichen	Erhalte einen Ausweichenbonus von +1 und nutze Legendenkraft, um einen Ausweichenbonus von +10 gegen einen Angriff zu erhalten
Legendäres Blind kämpfen	Blind kämpfen	Nutze Legendenkraft, um Tarnung zu ignorieren
Legendäres Defensives Kampftraining	Defensives Kampftraining, 4. Legendenstufe	Addiere deine ½ Legendenstufe auf die KMW
Legendäres Durchbrechen	Durchbrechen ^{EXP}	Ignoriere Verbündete und lege Kampfmanöverwürfe für Überrennen ab, wenn du durchbrichst
Legendäres Element fokussieren	Element fokussieren	Wirke auf beliebige elementare Unterart ein
Legendäres Entsatteln	Entsatteln	Entsattelte Gegner erleiden Sturzschaden gemäß deiner Legendenstufe
Legendäres Fokussiertes Niederstrecken	Fokussiertes Niederstrecken	Erhalte einen Bonus auf Angriffe entsprechend der Stärke der Energie
Legendäres Hexenmesser	Hexenmesser ^{ABR I}	Du kannst dein Hexenmesser als Fokus für alle Zauber verwenden
Legendäres Geschosse abwehren	Geschosse abwehren	Wehre zusätzliche Angriffe ab und nutze Legendenkraft zur Abwehr von Strahlen
Legendäres Geschosse fangen	Geschosse fangen	Verwende gefangene Wurfaffen als Nahkampfaffen
Legendäres Gesinnung fokussieren	Gesinnung fokussieren	Effekte fokussierter Energie betreffen Kreaturen der gewählten Gesinnung, nicht nur der Unterart
Legendäres Gezieltes Fokussieren	Gezieltes Fokussieren	Erhöhe die Stärke deines Fokussierens auf Basis der ausgenommenen Kreaturen
Legendäres Göttliches Eingreifen	Göttliches Eingreifen ^{ABR I}	Verdopple oder verdreifache den Malus auf den gegnerischen Angriffswurf
Legendäres Halbblut	Halbblut ^{EXP}	Erlange ein Volksmerkmal deiner Wahl
Legendäres Halblingglück	Halblingglück ^{EXP}	Erhöhe den Bonus gemäß deiner Legendenstufe und nutze Legendenkraft, um die Effekte eines erfolgreichen Rettungswurfs aufzuheben
Legendäres In Tiergestalt zaubern	In Tiergestalt zaubern	Verwende Zauber auslösende und Zauber wirkende Gegenstände in Tiergestalt
Legendäres Magische Fähigkeiten entdecken	Magische Fähigkeiten entdecken ^{ABR I}	Erhalte augenblicklich die Vorteile von Magische Fähigkeiten entdecken
Legendäres Magisches Erbe	Magisches Erbe ^{ABR I}	Erlange stärkere Blutlinienfähigkeiten
Legendäres Materialkomponentenlos zaubern	Materialkomponentenlos zaubern	Du benötigst keine teuren Materialkomponenten
Legendäres Niederreiten	Niederreiten	Dein Reittier kann zwei Hufangriffe statt eines ausführen
Legendäres Punktgenaues Zielen	Punktgenaues Zielen	Du kannst Punktgenaues Zieles sogar in der Bewegung einsetzen
Legendäres Rennen	Rennen	Rennen Du kannst länger und schneller rennen
Legendäres Schnelles Nachladen	Schnelles Nachladen	Lade alle Waffen schneller nach
Legendäres Schnelles Schießen	Schnelles Schießen	Ignoriere den Malus von -2 oder führe zwei zusätzliche Angriffe aus
Legendäres Schreckliches Gemetzel	Schreckliches Gemetzel ^{EXP}	Dein Gemetzel hat einen größeren Effekt auf nichtlegendäre Gegner; nutze Legendenkraft, um Gegner zu verängstigen
Legendäres Untote befehligen	Untote befehligen	Addiere deine Legendenstufe auf den SG des Willenswurfes, wenn du Untote befehligst
Legendäres Untote vertreiben	Untote vertreiben	Die Reichweite des Vertreibens steigt mit deiner Legendenstufe und du kannst mit dieser Fähigkeit Untote zerstören
Legendäres Verbessertes Entreißen	Verbessertes Entreißen ^{EXP}	Erhalte einen Bonus für Entreißen basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verbessertes Entwaffnen	Verbessertes Entwaffnen	Erhalte einen Bonus für Entwaffnen basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verbessertes Fokussieren	Verbessertes Fokussieren	Nichtlegendäre Kreaturen, die durch dein Fokussieren Schaden erleiden, würfeln den Rettungswurf zwei Mal und nehmen das schlechtere Ergebnis
Legendäres Verbessertes Gegenstand zerschmettern	Verbessertes Gegenstand zerschmettern	Erhalte einen Bonus für Gegenstand zerschmettern basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verbessertes Steingespür	Verbessertes Steingespür ^{EXP}	Erlange <i>Erzählende Steine</i> als zauberähnliche Fähigkeit
Legendäres Verbessertes Überrennen	Verbessertes Überrennen	Erhalte einen Bonus für Überrennen basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verbessertes Versetzen	Verbessertes Versetzen ^{EXP}	Erhalte einen Bonus für Versetzen basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verbessertes Zerren	Verbessertes Zerren ^{EXP}	Erhalte einen Bonus für Zerren basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verbessertes Zu-Fall-bringen	Verbessertes Zu-Fall-bringen	Erhalte einen Bonus für Zu-Fall-bringen basierend auf deiner Legendenstufe
Legendäres Verteidigung zerschlagen	Verteidigung zerschlagen	Das Ziel ist auf dem falschen Fuß hinsichtlich aller Angriffe
Legendäres Zerreißen mit zwei Waffen	Zerreißen mit zwei Waffen	Der Zerreißschaden steigt auf 2W8 + 2x ST-Modifikator

Kampfmanöver für Ansturm oder Zu-Fall-bringen (deine Wahl) gegen das Ziel der Explosion auszuführen. Du kannst dich im Falle eines Ansturms nicht mit einem Gegner bewegen. Addiere den halben Grad des Zaubers auf den Kampfmanöverwurf, den du für Arkane Explosion geopfert hast. Du kannst deinen IN- oder CH-Modifikator anstelle deines ST-Modifikators bei der Berechnung deines KMB nutzen. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Art des Schadenswürfels deiner Arkane Explosion von W6 zu W8 zu verändern.

Legendäre Arkane Rüstungsmeisterschaft (Legende)

Du hast deine Zauberkunst derart angepasst, dass Rüstungen dich kaum noch einschränken.

Voraussetzungen: Arkane Rüstungsmeisterschaft.

Vorteil: Du musst keine Schnelle Aktion nutzen, um die Reduzierung der Arkane Patzerchance zu erhalten, die das Talent Arkane Rüstungsmeisterschaft verleiht. Wenn du Leichte Rüstung trägst, reduzierst du deine Arkane Patzerchance um 20%.

Legendäre Ausdauer (Legende)

Deine Ausdauer ist ohne Gleichen.

Voraussetzungen: Ausdauer.

Vorteil: Deine Boni auf Würfe und Rettungswürfe, die du durch das Talent Ausdauer erhältst, steigen um deine halbe Legendenstufe. Du erleidest den halben Schaden, wenn dir ein Wurf zur Vermeidung nichttödlichen Schadens aufgrund von Gewaltmärschen, Hunger, Durst, Hitze, Kälte oder Erstickten misslingt. Du kannst in schwerer Rüstung schlafen, ohne den Zustand Erschöpft zu erlangen.

Legendäre Bedrohliche Darbietung (Legende)

Du kannst andere schnell mit deiner Waffenkunst ablenken.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung.

Vorteil: Wenn du eine Waffe führst, für welche du das Talent Waffenfokus besitzt, kannst du Bedrohliche Darbietung als Standard-Aktion mit einem Malus von -5 auf deinen Fertigkeitwurf für Einschüchtern einsetzen, als Bewegungsaktion mit einem Malus von -10 oder als Schnelle Aktion mit einem Malus von -20. Du kannst dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um diejenigen Verängstigt statt Erschüttert zu machen, welche von der Darbietung betroffen sind.

Legendäre Behände Bewegung (Legende)

Du tanzst voller Leichtigkeit über Hindernisse hinweg, als wären sie gar nicht vorhanden.

Voraussetzungen: Behände Bewegung

Vorteil: Pro 2 deiner Legendenstufen kannst du dich pro Runde um 1,50 m durch schwieriges Gelände bewegen, als handle es sich um normales Gelände (Minimum 1,50 m). Dieser Effekt in kumulativ mit denen, die du durch Behände Bewegung und Geschmeidige Bewegung erhältst.

Legendäre Beredsamkeit (Legende)

Du bist ein Meister der Redekunst, egal ob du besänftigende Worte nutzt oder knappe Befehle bestellst.

LEGENDÄRE UND METAMAGISCHE TALENTE

Du hast wahrscheinlich bemerkt, dass es keine legendären metamagischen Talente gibt. Da legendäre Versionen von Zaubern in gewisser Weise selbst metamagisch sind und viele legendäre Fähigkeiten existieren, welche solche Zauberei verstärken, besteht kein Bedarf an legendären metamagischen Talenten. Wenn du größere Zaubermacht anstrebst, dann wähle das Talent Legendäre Zauberkunde (Seite 65) mehrfach. Es gibt mit Legendäre Zauberversion (Seite 65) auch ein nichtlegendäres Talent, um Zauber als ihre legendären Versionen zu wirken.

Voraussetzungen: Beredsamkeit.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern, den dir das Talent Beredsamkeit verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendäre Beweglichkeit (Legende)

Du hast deine Fähigkeit, dich über das Schlachtfeld zu bewegen, perfektioniert und nutzt deinen Schwung, um weit voranzukommen.

Voraussetzungen: Beweglichkeit.

Vorteil: Wenn du Beweglichkeit einsetzt, erhältst du einen Ausweichenbonus auf deine RK von +6 anstelle der normalen +4. Ferner kannst du dich ein Mal pro Runde, wenn du durch deine Bewegung einen Gelegenheitsangriff provoziert, aber verfehlt wirst, als Freie Aktion um 1,50 m bewegen. Diese Bewegung zählt nicht gegen deine Bewegungsrate in dieser Runde, provoziert aber Gelegenheitsangriffe.

Legendäre Blitzschnelle Reflexe (Legende)

Deine Reflexe sind übermenschlich.

Voraussetzungen: Blitzschnelle Reflexe.

Vorteil: Wenn du einen Reflexwurf gegen einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit aus einer nichtlegendären Quelle ablegst, würfle zwei Mal und wähle das bessere Ergebnis.

Legendäre Defensiv Kampfweise (Legende)

Du weichst Angriffen voller Können und Trotz aus.

Voraussetzungen: Defensiv Kampfweise.

Vorteil: Wenn du Defensiv Kampfweise nutzt, erhältst du einen zusätzlichen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Mali auf Nahkampfangriffs- und Kampfmanöverwürfe für 1 Minute aufzuheben, die dir durch Defensiv Kampfweise entstehen.

Legendäre Durchschlagende Zauber (Legende)

Deine legendäre Kraft durchbricht die Verteidigungen deiner Gegner.

Voraussetzungen: Durchschlagende Zauber.

Vorteil: Addiere deine/2 Legendenstufe auf Würfe für die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden. Solltest du über das Talent Mächtige Durchschlagende Zauber verfügen, dann addiere stattdessen deine ganze Legendenstufe.

Legendäre Einschüchternde Kraft (Legende)

Deine legendäre Gestalt macht andere nervös.

Voraussetzungen: Einschüchternde Kraft.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegen nichtlegendäre Kreaturen in Höhe deiner Legendenstufe oder gegen legendäre Kreaturen in Höhe deiner halben Legendenstufe. Solltest du zudem über das Talent Legendäre Beredsamkeit verfügen, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um das Ergebnis des Wurfes für Einschüchtern als natürliche 20 zu behandeln; du musst dich entscheiden, diese Fähigkeit einzusetzen, bevor zu würfelst.

Legendäre Elementarfaust (Legende)

Deine Gabe, elementare Macht durch deine waffenlosen Angriffe zu fokussieren, ist äußerst machtvoll.

Voraussetzungen: Elementarfaust^{EXP}.

Vorteil: Der zusätzliche Schaden deiner Elementarfaust steigt auf 1W8 Punkt. Du erhältst weitere zusätzliche Anwendungen dieser Fähigkeit in Höhe deiner Legendenstufe. Du kannst als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Elementarfaust nutzen, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Schaden deiner Elementarfaust zu allen deinen Waffenlosen Schlägen hinzuzuaddieren. Dies zählt dann als nur eine Anwendung deiner Elementarfaust, egal wie viele dieser Angriffe du dann ausführst.

Legendäre Elfische Zielgenauigkeit (Legende)

Dein elfischer Blick durchdringt jede Tarnung.

Voraussetzungen: Elfische Zielgenauigkeit^{EXP}.

Vorteil: Wenn du einen Angriff mit einem Kurz- oder Langbogen ausführst (Kompositbögen eingeschlossen), kannst du Tarnung (nicht aber Vollständige Tarnung) ignorieren. Bei Vollständiger Tarnung besteht weiterhin die Chance eines Fehlschlages, allerdings kannst du bei einem Fehlschlag aufgrund von Vollständiger Tarnung den Wurf auf die Chance zu verfehlen wiederholen.

Legendäre Feurige Musik (Legende)

Du webst meisterhaft die uralten Melodien der Flammen in deine Zauber hinein.

Voraussetzungen: Feurige Musik.

Vorteil: Wenn du Feurige Musik einsetzt, um die Scha- denart eines Bardenzaubers zu Feuerschaden zu verändern, ignoriert dieser Schaden Feuerresistenz bis in Höhe deiner Legendenstufe.

Wenn du *Monster herbeizaubern* als Bardenzauber wirkst und dich entscheidest, der herbeigezauberten Kreatur eine feurige Erscheinung zu verleihen, dann erhöhe ihre Feuerresistenz um +5 (zusätzlich zur Resistenz, welche Feurige Musik verleiht) und füge +1W4 Punkte Feuerschaden ihren natürlichen Angriffen anstelle der +1 Feuerschaden durch Feurige Musik hinzu. Kreaturen der Unterart Feuer erhalten ebenfalls diese Vorteile.

Legendäre Fluchhexerei (Legende)

Deine Hexereien sind von anhaltender Wirksamkeit.

Voraussetzungen: Fluchhexerei^{ABR I}.

Vorteil: Wenn du Fluchhexerei nutzt, um eine Kreatur zum zweiten Mal zum Ziel einer deiner Hexereien zu machen, muss diese Kreatur zwei Rettungswürfe ablegen und das schlechtere Ergebnis nehmen.

Legendäre Geführte Hand (Legende)

Angriffe mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit sind göttlich inspiriert.

Voraussetzungen: Geführte Hand^{ABR II}.

Vorteil: Bei Angriffen mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit kannst du deinen WE-Modifikator anstelle deines ST- oder GE-Modifikators auf Schadenswürfe addieren.



Legendäre Gegenstände herstellen (Legende)

Du kannst legendäre magische Gegenstände herstellen.

Voraussetzungen: Ein beliebiges Talent zum Erschaffen von Gegenständen.

Vorteil: Du kannst jeden legendären magischen Gegenstand herstellen, für den du das passende Talent zur Herstellung von Gegenständen besitzt. Zudem erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe, wenn du nichtlegendäre magische Gegenstände herstellst.

Legendäre Gemeinschaftsarbeit (Legende)

Du und deine Verbündeten arbeiten sehr koordiniert zusammen.

Voraussetzungen: Zwei beliebige Gemeinschaftstalente.

Vorteil: Alle festen Zahlenboni, die du durch Gemeinschaftstalente erhältst, steigen um +1. Dies gilt nicht für variable Boni oder Effekte, die keine Zahlenboni sind, z.B. zusätzliche Gelegenheitsangriffe, Bewegung oder sonstige zusätzliche Aktionen.

Legendäre Geschickte Hände (Legende)

Deine Hände sind unglaublich geschickt.

Voraussetzungen: Geschickte Hände.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten, den dir das Talent Geschickte Hände verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit oder Mechanismus ausschalten zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendäre Geselligkeit (Legende)

Dein freundliches Wesen beruhigt andere.

Voraussetzungen: Gesellig^{EXP}.

Vorteil: Du verleiht und profitierst ständig von dem Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie durch das nichtlegendäre Talent Gesellig, ohne eine Bewegungsaktion aufwenden zu müssen. Du kannst eine Bewegungsaktion nutzen, um den Bonus für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe auf +4 zu erhöhen.

Legendäre Gorgonenfaust (Legende)

Deine Schläge schwächen deine Gegner und rauben ihnen die Orientierung.

Voraussetzungen: Gorgonenfaust.

Vorteil: Wenn du eine Kreatur triffst, während du Gorgonenfaust nutzt, und dem Ziel der Zähigkeitswurf misslingt, ist es für 1 Runde benommen statt wankend. Du kannst dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, ehe das Ziel den Rettungswurf ablegt, um den SG um deine halbe Legendenstufe zu erhöhen.

Legendäre Große Zähigkeit (Legende)

Deine Zähigkeit ist ohne Gleichen.

Voraussetzungen: Große Zähigkeit.

Vorteil: Wenn du einen Zähigkeitswurf gegen einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit aus einer nichtlegendären Quelle ablegst, würfle zwei Mal und wähle das bessere Ergebnis.

Legendäre Heldenhafte Erholung (Legende)

Du kannst die Effekte schädlicher Zustände abschütteln, nachdem sie ihre Wirkung entfalten.

Voraussetzungen: Heldenhafte Erholung^{EXP}.

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um Heldenhafte Erholung einzusetzen. Addiere dann deine Legendenstufe auf das Ergebnis des Zähigkeitswurfes.

Legendäre Kampfreflexe (Legende)

Du nutzt jede Öffnung in der Deckung deines Gegners.

Voraussetzungen: Kampfreflexe.

Vorteil: Du kannst eine beliebige Anzahl von Gelegenheitsangriffen pro Runde ausführen. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges Gelegenheitsangriffe gegen Gegner auszuführen, gegen die du bereits Gelegenheitsangriffe durchgeführt hast, sofern sie bei dir Gelegenheitsangriffe durch Bewegung provozieren.

Legendäre Klostersausbildung (Legende)

Jede neue Erfahrung bringt dich der Erleuchtung näher.

Voraussetzungen: Klostersausbildung^{ABR II}.

Vorteil: Addiere die Hälfte deiner Nichtmönchsstufen zu deiner Klassenstufe als Mönch, um deine effektive Mönchsstufe hinsichtlich deines RK-Bonus zu bestimmen. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um deine 1/2 Legendenstufe auf deine effektive Mönchsstufe zu addieren, um den Basisschaden deines Waffenlosen Schlages und deinen RK-Bonus bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu bestimmen.

Legendäre Kraftvolle Tiergestalt (Legende)

Deine Tiergestalt überragt ihre gewöhnlichen Gegenstücke.

Voraussetzungen: Kraftvolle Tiergestalt^{ABR}.

Vorteil: Du kannst die Schablone für Riesige Kreaturen (schnelle Version, *Monsterhandbuch*, S. 295) auf jede Gestalt anwenden, die du mittels Tiergestalt annehmen kannst. Dies ersetzt deine Vorteile aus dem Talent Kraftvolle Tiergestalt. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Vorteile dieses Talents mit dem Vorteil aus dem nichtlegendären Talent Kraftvolle Tiergestalt zu kombinieren; dieser Effekt hält eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe an.

Legendäre Kritischer-Treffer-Meisterschaft (Legende)

Deine Kritischen Treffer sind vielseitig und verheerend.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Meisterschaft, Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus^L.

Vorteil: Wenn du Kritischer-Treffer-Meisterschaft nutzt, dann kannst du pro 3 Legendenstufen ein weiteres Kritischer-Treffer-Talent zur Anwendung bringen.

Legendäre Leichtfüßigkeit (Legende)

Du bist unglaublich flink auf den Füßen.

Voraussetzungen: Flink.

Vorteil: Deine Bewegungsrate (Land) steigt um +1,50 m, egal welche Rüstung oder Last du trägst. Dieser Bonus ist mit dem Bonus kumulativ, den du durch das Talent Leichtfüßigkeit erlangst.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach nehmen, aber nicht öfter, als du das (nichtlegendäre) Talent Leichtfüßigkeit besitzt. Die Effekte sind kumulativ.

Legendäre Neigung zur Magie (Legende)

Dein Verständnis für die Regeln und Feinheiten der Magie geht weit über das hinaus, das man dir beigebracht hat.

Voraussetzungen: Neigung zur Magie.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen und Zauberkunde, den dir das Talent Akrobat verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Magischen Gegenstand benutzen oder Zauberkunde zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendäre Prophetische Visionen (Legende)

Deine visionären Kräfte sind dir eine bessere Hilfe.

Voraussetzungen: Prophetische Visionen^{ABR}.

Vorteil: Du kannst beliebig oft deine durch Prophetische Visionen erlangte Fähigkeit *Vorahnung* einsetzen, indem du jedes Mal für 10 Minuten in eine tiefe Trance fällst. Deine Erfolgchance steigt pro Legendenstufe um +1. Bei Erfolg erhältst du zudem die Vorteile von *Göttliche Führung*; der Bonus entspricht dabei deiner Legendenstufe und ist ein Verständnisbonus anstatt eines Kompetenzbonus.

Legendäre Rasche Tierempathie (Legende)

Du kannst die Gefühle wilder Tiere mit nahezu übernatürlicher Schnelligkeit besänftigen.

Voraussetzungen: Rasche Tierempathie^{ABR}.

Vorteil: Du kannst Tierempathie als Schnelle Aktion einsetzen.

Legendäre Schnelle Waffenbereitschaft (Legende)

Du kannst nicht nur Waffen schnell hervorholen.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft.

Vorteil: Du kannst Schnelle Waffenbereitschaft nutzen, um Gegenstände aller Art zu ziehen - nicht nur Waffen - sofern du sie an deiner Person verwahrt oder versteckt hast. Du kannst als Bewegungsaktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um bis zu zwei verborgene Gegenstände hervorzuholen. Du musst dazu zwei Hände frei haben.

Legendäre Selbsterhaltung (Legende)

Du bist von Natur aus unabhängig und ein Meister der Selbstversorgung.

Voraussetzungen: Selbsterhaltung.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde und Überlebenskunst, den dir das Talent Selbstversorgung verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Heilkunde oder Überlebenskunst zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendäre Stimme der Sybille (Legende)

Du überwindest schwächere und verletzlichere Geister allein mit der Macht deiner Stimme.

Voraussetzungen: Stimme der Sybille^{ABR}.

Vorteil: Du erhältst pro 3 Legendenstufen einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Auftreten (Redekunst), Bluffen und Diplomatie. Dieser Bonus ist mit dem des nichtlegendären Talents Stimme der Sybille kumulativ. Solltest du in wenigstens zwei dieser Fertigkeiten über 10 oder mehr Fertigkeitsschritte verfügen, erhältst du einen Bonus von +2 auf den SG der Rettungswürfe gegen deine sprachenabhängigen Zauber.

Legendäre Tiefensicht (Legende)

Deine scharfen Augen durchdringen die Dunkelheit, so dass nichts vor dir verborgen bleibt.

Voraussetzungen: Tiefensicht^{EXP}

Vorteil: Die Reichweite deiner Dunkelsicht steigt um +3 m pro Legendenstufe.

Legendäre Tödliche Zielgenauigkeit (Legende)

Deine Zielgenauigkeit ist wahrlich verheerend.

Voraussetzungen: Tödliche Zielgenauigkeit.

Vorteil: Wenn du Tödliche Zielgenauigkeit einsetzt, erhältst du auf Fernkampfschadenswürfe einen Bonus von +3 statt +2. Pro volle 4 Punkte deines GAB steigt dieser Bonus um +3 statt um +2.

Legendäre Verbesserte Initiative (Legende)

Du springst rasch und voller Selbstvertrauen ins Getümmel.

Voraussetzungen: Verbesserte Initiative.

Vorteil: Addiere deine Legendenstufe auf den Bonus auf Initiativwürfe, den dir das Talent Verbesserte Initiative verleiht. Anstatt für Initiative zu würfeln, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um deinen Wurf als natürliche 20 zu behandeln.

Legendäre Verbundenheit mit Tieren (Legende)

Wilde Tiere sind dir derart vertraut, dass du mit ihnen sprechen kannst.

Voraussetzungen: Verbundenheit mit Tieren.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten, den dir das Talent Verbundenheit mit Tieren verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um *Mit Tieren sprechen* zu können, als würdest du den gleichnamigen Zauber wirken. Deine effektive Zauberstufe für diesen Effekt entspricht deiner doppelten Legendenstufe.

Legendäre Verstärkte Herbeizauberung (Legende)

Deine Herbeizauberungen holen keine gewöhnlichen Tiere herbei, sondern legendäre Kreaturen.

Voraussetzungen: Verstärkte Herbeizauberung.

Vorteil: Jede von dir mit einem Zauber herbeigezauberte Kreatur gilt als Legendär. Sie erhält keine legendären Fähigkeiten oder Kräfte, wird aber von legendären Zaubern und Fähigkeiten betroffen wie eine legendäre Kreatur der 1. Legendenstufe. Sollte die herbeigezauberte Kreatur über Schadensreduzierung verfügen, wird diese zu SR/Episch.

Legendäre Verstohlenheit (Legende)

Deine eleganten und fließenden Bewegungen sind unvergleichlich.

Voraussetzungen: Verstohlenheit.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Heimlichkeit, den dir das Talent Verstohlenheit verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst oder Heimlichkeit zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendäre Verteidigung mit zwei Waffen (Legende)

Dein eleganter Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung macht es schwer, dich zu treffen.

Voraussetzungen: Verteidigung mit zwei Waffen

Vorteil: Wenn du Verteidigung mit zwei Waffen nutzt, addierst du den höchsten Verbesserungsbonus unter deinen genutzten Waffen auf den Schildbonus, den dir dieses Talent verleiht.

Legendäre Verwirrende Rhetorik (Legende)

Du bist ungemein fähig, andere mittels Worten in die Irre zu führen und zu beeinflussen.

Voraussetzungen: Verwirrende Rhetorik^{ABR11}.

Vorteil: Wenn du Verwirrende Rhetorik erfolgreich gegen eine nichtlegendäre Kreatur einsetzt, dann addiere zusätzlich deine Legendenstufe auf den Bonus auf den Fertigkeitwurf für Diplomatie. Bei einer legendären Kreatur addiere nur die ½ Legendenstufe zusätzlich auf den Bonus. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen gescheiterten Fertigkeitwurf für Bluffen zu wiederholen, musst aber das neue Ergebnis nehmen, auch wenn es vielleicht schlechter ausfällt.

Legendäre Wachsamkeit (Legende)

Deine Wahrnehmungskraft übertrifft die aller anderen, egal ob du deine Umgebung beobachtest oder die Intentionen anderer erahnst.

Voraussetzungen: Wachsamkeit.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung, den dir das Talent Wachsamkeit verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendäre Waffenfinesse (Legende)

Du bist ein Experte im Umgang mit Waffen, welche Geschicklichkeit erfordern.

Voraussetzungen: Waffenfinesse.

Vorteil: Wenn du Waffenfinesse einsetzt, kannst du deinen GE-Modifikator anstelle deines ST-Modifikators auf deine Schadenswürfe addieren. Wenn du einen Schild nutzt, kommt dessen Rüstungsbehinderung weder bei Angriffs- noch bei Schadenswürfen zur Wirkung.

Legendäre Waffenspezialisierung (Legende)

Du verursachst mit deiner ausgewählten Waffe wahrhaft ehrfurchtgebietenden Schaden.

Voraussetzungen: Waffenspezialisierung.

Vorteil: Wenn du deine ausgewählte Waffe benutzt, erhältst du einen Bonus in Höhe deiner ½ Legendenstufe auf Schadenswürfe. Dies ist mit dem Bonus



kumulativ, den du durch Waffenspezialisierung und Mächtige Waffenspezialisierung erhältst.

Speziell: Solltest du mehrfach über das nichtlegendäre Talent Waffenspezialisierung verfügen, musst du dich entscheiden, für welche Version dieses Talent zur Anwendung kommt. Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen, musst es aber jedes Mal einer anderen Version des nichtlegendären Talents Waffenspezialisierung zuordnen, über die du verfügst.

Legendäre Zauberkunde (Legende)

Du hast gelernt, wie du die Macht deiner Zauber erschließen und sie mit deiner Legendenkraft verbinden kannst.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Wirken von Zaubern.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl legendärer Zauber in Höhe deiner Legendenstufe erlernen und deine Legendenkraft beim Zaubern nutzen, um die Effekte zu verstärken. Um einen legendären Zauber auswählen zu können, musst du imstande sein, die nichtlegendäre Version zu wirken oder sie auf der Liste der dir bekannten Zauber haben. Wenn du eine neue Legendenstufe erhältst, kannst du einen zusätzlichen legendären Zauber auswählen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Dabei wählst du jedes Mal andere Zauber aus.

Legendäre Zaubermeisterschaft (Legende)

Du bist mit manchen Zaubern derart vertraut, dass du sie noch leichter vorbereiten kannst.

Voraussetzungen: Zaubermeisterschaft.

Vorteil: Du kannst Zauber, die du mit Zaubermeisterschaft ausgewählt hast, als jeweils Volle Aktion vorbereiten. Du musst für alle anderen Zauber die übliche Vorbereitungszeit aufwenden. Als Volle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um alle Zauber vorzubereiten, die du mit Zaubermeisterschaft ausgewählt hast.

Legendäre Zauberversion (Metamagie)

Du hast erlernt, legendäre Zauber mittels nichtlegendärer Mittel nachzuahmen.

Vorteil: Du kannst einen Zauber so modifizieren, dass er die legendäre Version dieses Zaubers nachahmt. Eine legendäre Zauberversion verwendet die Spielwerte der legendären Version, zählt aber nicht als legendär, außer du bist selbst eine legendäre Kreatur. Du kannst keine verbesserte Version des legendären Zaubers verwenden oder Zaubereffekte nutzen, welche den Einsatz von Legendenkraft erfordern, selbst wenn du über Legendenkraft verfügen solltest. Eine Legendäre Zauberversion verwendet einen Zauberplatz, der um 5 Grade höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

Legendärer Akrobat (Legende)

Deine Bewegungen sind unvergleichlich fließend und elegant.

Voraussetzungen: Akrobat.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Fliegen, den dir das Talent Akrobat verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Akrobatik oder Fliegen zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendärer Angriff im Vorbeireiten (Legende)

Du kannst im Vorbeireiten deine Gegner mehrfach angreifen.

Voraussetzungen: Angriff im Vorbeireiten.

Vorteil: Wenn du einen Gegner als Teil eines Angriffs im Vorbeireiten triffst, kannst du gegen folgende Ziele weitere Angriffe ausführen. Du kannst einen zusätzlichen Angriff pro 3 Legendenstufen ausführen, die Zahl deiner Angriffe kann aber nicht die Menge an Angriffen überschreiten, die dir im Rahmen eines Vollen Angriffs möglich wären. Die folgenden Angriffe nutzen den niedrigeren Bonus für mehrfache Angriffe, als würdest du einen Vollen Angriff durchführen. Zwischen den Angriffen musst du dich jeweils um wenigstens 3 m fortbewegen.

Legendärer Arkaner Schild (Legende)

Du formst Zauber zu machtvollen, anhaltenden arkanen Barrieren.

Voraussetzungen: Arkaner Schild^{EXP}.

Vorteil: Addiere deine halbe Legendenstufe auf den Ablenkbonus auf deine RK, wenn du Arkaner Schild nutzt. Du kannst ferner bei Einsatz dieses Talents eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Wirkungsdauer um eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe zu erhöhen.

Legendärer Arkaner Schlag (Legende)

Mit deinem verblüffenden arkanen Können kannst du verheerende Schläge austeilen, welche mit magischer Energie aufgeladen sind.

Voraussetzungen: Arkaner Schlag.

Vorteil: Wenn du Arkanen Schlag nutzt, um deine Waffen zu verbessern, hält der Effekt 1 Minute statt 1 Runde lang an. Wenn du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, kannst du deine Waffen mit einer besonderen Waffeneigenschaft im Wert eines +1-Modifikators versehen. Ab der 4. Legendenstufe kannst du deine Waffen mit +2-Waffeneigenschaften versehen, ab der 7. Legendenstufe mit +3-Waffeneigenschaften und ab der 10. Legendenstufe mit +4-Waffeneigenschaften.

Legendärer Aspekt der Bestie (Legende)

Primitive Wut tobt in deinen Adern und verleiht dir tierhafte Kräfte und Fähigkeiten.

Voraussetzungen: Aspekt der Bestie^{EXP}

Vorteil: Dein tierhaftes Wesen manifestiert sich in einer der folgenden Weisen; du wählst die Manifestation mit Wahl des Talents und kannst sie später nicht mehr abändern.

Legendäre Sinne (AF): Solltest du normale Sicht besitzen, erhältst du Dunkelsicht 9 m. Solltest du Dämmerlicht besitzen, erhältst du Dunkelsicht 18 m. Solltest du Dunkelsicht besitzen, steigt ihre Reichweite um 9 m + 3 m pro Legendenstufe.

Legendäre Krallen (AF): Dir wachsen kräftige Krallen an beiden Händen; du erhältst 2 Krallenangriffe. Diese Krallen sind Primärangriffe, die 1W4 Schadenspunkte verursachen (1W3, falls du eine kleine Kreatur sein solltest). Solltest du bereits über Krallen verfügen, steigt die Art des Schadenswürfels um eine Stufe (W4 zu W6, W3 zu W4 usw.). Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn du in derselben Runde mit beiden Krallen triffst, um mit ihnen zu zerreißen.

In diesem Fall verursachst du zusätzlichen Schaden in Höhe des Grundschadens einer Kralle plus deines 1½ ST-Bonus.

Legendäre Sprungkraft (AF): Du kannst aus dem Lauf springen, ohne 3 m Anlauf nehmen zu müssen. Ferner erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um Erfolg des Sprunges und zurückgelegte Entfernung zu bestimmen. Solltest du bereits über die Manifestation Sprung des Jägers verfügen, dann steigt der Bonus für Akrobatikwürfe auf +10.

Legendäre Instinkte (AF): Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Diese Boni sind kumulativ mit den Boni der Manifestation Wilde Instinkte.

Legendärer Athlet (Legende)

Deine körperliche Kraft übertrifft die der meisten anderen.

Voraussetzungen: Athlet.

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Klettern und Schwimmen, den dir das Talent Athlet verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Klettern oder Schwimmen zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendärer Ausfallschritt (Legende)

Deine weitreichenden Hiebe helfen dir bei der Verteidigung gegen getroffene Ziele.

Voraussetzungen: Ausfallschritt.

Vorteil: Wenn du Ausfallschritt nutzt und eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff triffst, erleidest du keinen Malus von -2 auf deine RK gegenüber dieser Kreatur mehr. Du kannst bei einem Ausfallschritt eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um den Malus von -2 auf deine RK aufzuheben, egal ob du triffst oder nicht, und erlangst einen Bonus von +2 auf Gelegenheitsangriffe, welche du im Rahmen des Ausfallschritts durchführst.

Legendärer Beherrzter Sturmangriff (Legende)

Der Sturmangriff deines Reittiers bringt alle aus dem Gleichgewicht, die so dumm sind, sich dir in den Weg zu stellen.

Voraussetzungen: Beherrzter Sturmangriff.

Vorteil: Wenn du einen Gegner im Rahmen eines Beherrzten Sturmangriffs triffst, muss diesem Gegner ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + ST-Modifikator gelingen, um nicht für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe Wankend zu sein. Solltest du für den Angriff eine Lanze benutzen, dann addiere +2 auf den SG. Bevor du den Angriffswurf ausführst, kannst du als Freie Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um deinen Gegner im Falle eines misslungenen Zähigkeitswurfes Benommen statt Wankend zu machen.

Legendärer Berittener Fernkampf (Legende)

Dein Können als Reiter erlaubt es dir, Deckung zu erhalten und mit beachtlicher Genauigkeit zu schießen.

Voraussetzungen: Berittener Fernkampf.

Vorteil: Wenn du die Fertigkeit Reiten einsetzt, um dein Reittier als Deckung zu nutzen, kannst du als Standard-Aktion

dennoch einen einzelnen Fernkampfangriff ausführen. Während dein Reittier sich in Bewegung befindet, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Mali für den Einsatz von Fernkampfwaffen beim Reiten bis zum Beginn deines nächsten Zuges aufzuheben.

Legendärer Berittener Kampf (Legende)

Kaum jemand ist so begabt darin, ein Reittier durch das Chaos der Schlacht zu lenken.

Voraussetzungen: Berittener Kampf.

Vorteil: Du kannst eine zusätzliche Anzahl von Treffern gegen dein Reittier pro Runde in Höhe deiner Legendenstufe verteilen. Du kannst ein Mal pro Runde als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Reiten anstelle eines Reflexwurfes deines Reittiers zu nutzen.

Legendärer Betäubender Schlag (Legende)

Deine Faustschläge betäuben Gegner häufiger und langfristiger.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag.

Vorteil: Der SG von Rettungswürfen gegen dein Talent Betäubender Schlag steigt um deine ½ Legendenstufe. Du kannst Betäubenden Schlag mehrfach während derselben Runde einsetzen. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft anstelle einer deiner täglichen Anwendungen von Betäubender Schlag nutzen.

Legendärer Doppelschlag (Legende)

Du schlägst nach jedem Gegner innerhalb deiner Reichweite.

Voraussetzungen: Doppelschlag.

Vorteil: Wenn du Doppelschlag oder Mächtigen Doppelschlag einsetzt, kann einer deiner Angriffe gegen einen Gegner erfolgen, der sich in deiner Reichweite befindet, aber nicht an den angegriffenen Gegner angrenzen muss. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um weitere Angriffe gegen Gegner innerhalb deiner Reichweite auszuführen, egal wo diese sich befinden, solange du jeden Gegner triffst. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, um einen Gegner mehr als ein Mal pro Runde anzugreifen.

Legendärer Durchschlagender Hieb (Legende)

Du weißt genau, wie du die Verteidigung des selbst am stärksten gepanzerten Gegners durchdringen kannst.

Voraussetzungen: Durchschlagender Hieb.

Vorteil: Wenn du Durchschlagenden Hieb oder Mächtigen Durchschlagenden Hieb einsetzt, kannst du einen zusätzlichen Punkt Schadensreduzierung pro 3 deiner Legendenstufen ignorieren. Ferner finden diese Effekte Anwendung auf Schadensreduzierung, die keiner Kategorie angehört (z.B. SR 10/-).

Legendärer Eiserner Wille (Legende)

Dein Wille ist unbeugsam.

Voraussetzungen: Eiserner Wille.

Vorteil: Wenn du einen Willenswurf gegen einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit aus einer nichtlegendären Quelle ablegst, würfle zwei Mal und wähle das bessere Ergebnis.

Legendärer Elementarfokus (Legende)

Deine Elementarzauber sind machtvoll und effektiv.

Voraussetzungen: Elementarfokus^{EXP}.

Vorteil: Wähle eine Energieart, für welche du bereits das Talent Elementarfokus besitzt. Der SG für Rettungswürfe gegen Elementarfokus oder Mächtigen Elementarfokus steigt für Zauber der gewählten Energieart um +1. Wenn du einen Zauber dieser Energiekategorie wirkst, kannst du dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um das Ziel des Zaubers zu zwingen, den Rettungswurf zwei Mal auszuführen und das schlechtere Ergebnis zu nehmen.

Legendärer Fernschuss (Legende)

Deine Fernschüsse erfolgen mit beachtlicher Genauigkeit.

Voraussetzungen: Fernschuss.

Vorteil: Du kannst als Schnelle Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um bis zum Ende deines Zuges alle Mali auf deine Fernkampfangriffe zu ignorieren, die aus Überschreitung der Grundreichweite resultieren.

Legendärer Fertigkeitfokus (Legende)

Selbst in schwierigsten Situationen bist du ein Meister deiner Fertigkeit.

Voraussetzung: Fertigkeitfokus

Vorteil: Du kannst stets 10 oder 20 auf Fertigkeitwürfe für die Fertigkeit nehmen, für die du das nichtlegendäre Talent Fertigkeitfokus besitzt, selbst wenn du in Eile sein oder bedroht werden solltest.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Die Effekte sind nicht kumulativ, stattdessen musst du es jedes Mal einem anderen nichtlegendären Fertigkeitfokus zuordnen.

Legendärer Gefährte

Trotz deines nichtlegendären Wesens bist du ein wichtiger Teil der Welt der Legenden.

Voraussetzungen: Du darfst keine legendäre Kreatur sein.

Vorteil: Hinsichtlich der Frage, wie legendäre Zauber und Effekte auf dich einwirken, wirst du als legendäre Kreatur behandelt. Falls du jemals zu einer legendären Kreatur wirst, erhältst du einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen legendäre Zauber und Effekte.

Legendärer Gegenschlag (Legende)

Deine präzisen Gegenangriffe zerschlagen eventuelle Vorteile, über die deine Gegner verfügen.

Voraussetzungen: Gegenschlag.

Vorteil: Wenn du einen Nahkampfangriff als Teil einer vorbereiteten Aktion gegen ein Ziel außerhalb deiner Nahkampfreichweite ausführst, kannst du einen 1,50 m-Schritt auf diesen Gegner zu machen. Solltest du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, kannst du stattdessen deine volle Bewegungsrate nutzen. Keine dieser Optionen zählt gegen deine Bewegungsrate während deines Zuges.

Legendärer Geschossschild (Legende)

Deine beachtliche Wachsamkeit lässt dich mehrere Fernkampfangriffe und sogar Strahlenzauber abwehren.

Voraussetzungen: Geschossschild^{EXP}.

Vorteil: Wenn du Geschossschild einsetzt, kannst du eine zusätzliche Anzahl an Fernkampfangriffen in Höhe deiner 1/2

Legendenstufe pro Runde abwehren. Du kannst als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen einzelnen Strahl eines Strahlenzaubers oder -effekts abzuwehren, der dich zum Ziel hat.

Legendärer Gnomischer Betrüger (Legende)

Dank deiner Legendenkraft ist die Magie in deinem Blut machtvoller und vielseitiger.

Voraussetzungen: Gnomischer Betrüger^{EXP}.

Vorteil: Du erlangst die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Verschwimmen* und *Verswinden*^{EXP}. Du kannst deine gnomischen zauberähnlichen Fähigkeiten täglich zusätzlich in Höhe deiner halben Legendenstufe einsetzen. Du kannst diese zusätzlichen Anwendungen nach Belieben für deine gnomischen zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen. Deine effektive Zauberstufe für deine gnomischen zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht deiner Charakterstufe plus deiner Legendenstufe.

Legendärer Heftiger Angriff (Legende)

Deine Angriffe sind wahrhaft verheerend.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff.

Vorteil: Wenn du Heftigen Angriff einsetzt, erhältst du einen Bonus von +3 auf Angriffswürfe im Nahkampf statt +2. Wenn dein GAB +4 erreicht (und dann jeweils alle weiteren 4 Punkte) steigt der Bonusschaden um +3 statt um +2. Ferner wird der Bonusschaden durch dieses Talent bei einem Kritischen Treffer verdoppelt, ehe der Kritische Multiplikator der Waffe zur Anwendung kommt. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn du Heftigen Angriff aktivierst, um die Mali auf Nahkampfangriffswürfe und Kampfmanöverwürfe für 1 Minute zu ignorieren.

Legendärer Heldenhafter Trotz (Legende)

Du ignorierst schädliche Effekte, die andere in die Knie zwingen würden.

Voraussetzungen: Heldenhafter Trotz^{EXP}.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag als Augenblickliche Aktion das Einsetzen eines schädlichen Zustandes oder Leidens (z.B. Betäubt, Gelähmt, Panisch usw.) verhindern, welches bei seinem Einsetzen einen Rettungswurf gestattet und weder dauerhaft noch augenblicklich ist. Lege hierzu einen Willenswurf mit einem Bonus in Höhe deiner Legendenstufe gegen den ursprünglichen SG des Effekts ab. Bei Erfolg wird der Zustand aufgehoben. Andernfalls verzögert sich ihr Beginn bis zum Ende deines nächsten Zuges, dann wirkt sich der Zustand mit normalem Effekt aus. Dieses Talent hat keine Wirkung auf Attributs- oder Trefferpunkteschaden. Sein Effekt erfolgt separat von der Nutzung des nichtlegendären Talents Heldenhafter Trotz.

Legendärer Improvisierter Fernkampf (Legende)

Du kannst nahezu alles als Wurfaffe einsetzen.

Voraussetzungen: Improvisierter Fernkampf.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit improvisierten Wurfaffen oder Waffen mit Flächenschaden. Dieser Bonus ist mit dem Bonus des nichtlegendären Talents Improvisierter Fernkampf

kumulativ. Solltest du mit einer Waffe, welche Flächenschaden verursacht, dein Ziel verfehlen, landet sie stets angrenzend zum beabsichtigten Ziel, egal wie weit sie theoretisch fliegen könnte.

Legendärer Improvisierter Nahkampf (Legende)

In deinen Händen wird alles zu tödlichen Waffen.

Voraussetzungen: Improvisierter Nahkampf.

Vorteil: Addiere deine Legendenstufe auf den Schaden mit improvisierten Waffen. Addiere ferner deine Legendenstufe auf deine KMV gegen Kampfmanöver für Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern, welche deine improvisierte Waffe zum Ziel haben.

Legendärer Kampf mit zwei Waffen (Legende)

Mit deinen mutigen Schlägen erlangst du Vorteile gegenüber deinen Gegnern, die über reinen Schaden hinausgehen.

Voraussetzungen: Kampf mit zwei Waffen.

Vorteil: Du kannst als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Mali auf Angriffswürfe für Kampf mit zwei Waffen für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe aufzuheben.

Legendärer Kernschuss (Legende)

Im Kernschussbereich treffen deine Fernkampfangriffe mit unvergleichlicher Genauigkeit.

Voraussetzungen: Kernschuss.

Vorteil: Der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, den du durch das Talent Kernschuss erhältst, steigt um +2. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen zusätzlichen Bonus auf diese Würfe in Höhe deiner ½ Legendenstufe zu erhalten.

Legendärer Konzentrierter Schlag (Legende)

Du kannst Gegner mit unglaublicher Kraft treffen.

Voraussetzungen: Konzentrierter Schlag.

Vorteil: Wenn du Konzentrierten Schlag, Verbesserten Konzentrierten Schlag oder Mächtigen Konzentrierten Schlag nutzt, dann multipliziere den ST-Bonus, magischen Bonus und andere Boni, welche normalerweise im Fall eines Kritischen Treffers multipliziert werden würden, mit der Anzahl der Waffenschadenswürfel, die du für dieses Talent nutzt. Zusätzlicher Schaden aus Quellen, welche bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert werden würden, wird durch dieses Talent nicht multipliziert.

Legendärer Konzentrierter Zorn (Legende)

Deine Angriffe bilden einen rhytHagel, bei dem du die Genauigkeit nicht der Wucht opferst.

Voraussetzungen: Konzentrierter Zorn^{EXP}.

Vorteil: Wenn du Konzentrierter Zorn einsetzt, erleidest du nicht die Mali für Heftigen Angriff bei Angriffswürfen, die als Gelegenheitsangriffe erfolgen. Als Freie Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Mali durch Heftigen Angriff auf alle Nahkampfangriffe für 1 Runde während der Nutzung dieses Talents zu ignorieren.

Legendärer Kriegspriester (Legende)

Dein Glaube treibt dich im Kampf voran und stärkt deinen Geist und dein Selbstvertrauen.

Voraussetzungen: Kriegspriester^{ABR}.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner ½ Legendenstufe auf Initiativwürfe und Konzentrationswürfe, um einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit zu wirken, wenn du defensiv zauberst oder dich in einem Ringkampf befindest. Diese Boni sind mit den Boni des nichtlegendären Talents Kriegspriester kumulativ.

Legendärer Kritischer Treffer (Blutend) (Legende)

Deine tödlichsten Schläge lassen das Blut in Strömen fließen.

Voraussetzungen: Kritischer Treffer (Blutend), Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus^L.

Vorteil: Addiere deine Legendenstufe auf den Blutungsschaden, den du mittels Kritischer Treffer (Blutend) verursachst. Um diese Blutung zu stoppen, ist ein Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 15 + deine ½ Legendenstufe erforderlich. Magische Heilung beendet die Blutung normal.



Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um dem Ziel zusätzlich zum TP-Blutungsschaden 1 Punkt KO-Blutungsschaden zuzufügen. Dieser Effekt steigt um +1 pro weiterer genutzter Anwendung deiner Legendenkraft.

Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus (Legende)

Deine Schläge finden zielsicher die empfindlichen Punkte deines Zieles.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus.

Vorteil: Du bestätigst automatisch Kritische Bedrohungen bei nichtlegendären Gegnern. Wenn du eine Kritische Bedrohung bei einer Kreatur landest, welche eine Rüstung mit der besonderen Eigenschaft *Bollwerk* oder ähnlichem trägt, muss diese Kreatur zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis bei der Bestimmung nehmen, ob der Kritische Treffer vereitelt wird.

Legendärer Medusenzorn (Legende)

Dein Hagel waffenloser Angriffe gipfelt in einem einzelnen, wankend machenden Schlag.

Voraussetzungen: Medusenzorn.

Vorteil: Du kannst auf die zwei zusätzlichen waffenlosen Schläge verzichten, welche dir das Talent Medusenzorn verschafft, um stattdessen einen einzelnen waffenlosen Schlag mit deinem höchsten GAB auszuführen. Triffst du deinen Gegner, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine 1/2 Charakterstufe + WE-Modifikator bestehen, um nicht für 1 Runde Wankend zu sein. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn du ein Ziel deines Medusenzorns Wankend machst, um die Dauer des Zustandes Wankend um eine Anzahl von Runden in Höhe deiner 1/2 Legendenstufe zu verlängern.

Legendärer Mehrfachschuss (Legende)

Du kannst mühelos einen Pfeilhagel auf deine Ziele niederregnen lassen.

Voraussetzungen: Mehrfachschuss.

Vorteil: Wenn du einen Vollen Angriff mit einem Bogen und unter Verwendung von Mehrfachschuss ausführst, verschießt du beim ersten und zweiten Angriff jeweils zwei Pfeile, statt nur bei deinem ersten Angriff.

Legendärer Meister der Untoten (Legende)

Durch dein furchterweckendes legendäres Wesen besitzt du unvergleichbare Macht über die Untoten.

Voraussetzungen: Meister der Untoten^{ABR}.

Vorteil: Wenn du *Tote beleben* wirkst oder das Talent Untote befehligen einsetzt, dann addiere deine Legendenstufe auf die Anzahl der TW an Untoten, die du belebst. Dieser Wert ist kumulativ mit der erhöhten Zauberstufe durch Meister der Untoten. Wenn du *Untote befehligen* wirkst, wird die Wirkungsdauer verdreifacht statt verdoppelt.

Legendärer Niederschläger (Legende)

Du verteilst wahrlich machtvolle Schläge.

Voraussetzungen: Niederschläger^{ABR II}.

Vorteil: Wenn du Waffenlosen Schlag einsetzt, um einem Ziel nichttödlichen Schaden und Hinterhältigen Schaden zuzufügen, dann verwende für den Hinterhältigen Schaden W8 statt W6.

Legendärer Niederträchtiger Abschluss (Legende)

Du streckst benommene, wankende und am Boden befindliche Gegner mit tödlicher Effizienz nieder.

Voraussetzungen: Niederträchtiger Abschluss^{EXP}.

Vorteil: Du kannst einen Coup-de-Grace bei nichtlegendären benommenen und wankenden Gegnern anbringen. Ferner erleidet eine Kreatur, welche einen Zähigkeitswurf gegen deinen Coup-de-Grace ablegt, einen Malus in Höhe deiner Legendenstufe auf den Rettungswurf.

Legendärer Schildfokus (Legende)

Du bist ein Meister darin, deinen Schild zum Schutz einzusetzen.

Voraussetzungen: Schildfokus.

Vorteil: Addiere deinen Schildbonus und den Verbesserungsbonus deines Schildes auf deine Berührungs-RK. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um Schildbonus und Schildverbesserungsbonus auf einen Reflex- oder Zähigkeitswurf zu addieren, ehe du diesen ausführst.

Legendärer Schildstoß (Legende)

Dein Schildstoß entfaltet große Kraft.

Voraussetzungen: Schildstoß.

Vorteil: Wenn du Schildstoß zu einem Ansturm einsetzt und ein Gegner gegen eine Wand oder andere Oberfläche gestoßen wird und zu Boden fällt, dann erleidet dieser Gegner durch die Kollision ebenfalls Schaden. Der Gegner erleidet 1W6 Schadenspunkte pro 2 deiner Legendenstufen. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft aufwenden, um deine Legendenstufe auf deine Kampfmanöverwürfe zu addieren, wenn du mittels Schildstoß einen Ansturm ausführst.

Legendärer Schützender Schild (Legende)

Wenn du einen Kameraden vor Schaden schützt, kannst du zurückschlagen.

Voraussetzungen: Schützender Schild^{EXP}.

Vorteil: Der Schildbonus, den du einem Verbündeten mit dem Talent Schützender Schild verleihst, steigt auf +3. Solltest du Schützenden Schild erfolgreich nutzen, um einen Angriff gegen einen angrenzenden Verbündeten zu vereiteln, kannst du augenblicklich einen Gelegenheitsangriff gegen den Angreifer ausführen, sofern dieser sich in deiner Nahkampfreichweite befindet.

Legendärer Skorpionsstachel (Legende)

Deine Waffenlosen Schläge machen deine Gegner derart lethargisch, dass sie beinahe kampfunfähig werden.

Voraussetzungen: Skorpionsstachel.

Vorteil: Wenn du Skorpionsstachel einsetzt, addierst du deine Legendenstufe auf die Anzahl der Runden, für welche die Bewegungsrate (Land) deines Zieles reduziert wird. Du kannst dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um dein Ziel zu verlangsamern (wie der Zauber *Verlangsamern*); dem Ziel steht gegen diesen Effekt ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + 1/2 Charakterstufe + WE-Modifikator zu. Dieser Verlangsamern-Effekt überschreibt den normalen Malus auf deine Bewegungsrate, den du mit dem nichtlegendären Talent Skorpionsstachel erzeugst, hält aber ebenso lange an.



Legendärer Spontaner Metafokus (Legende)

Es fällt dir leichter als anderen spontanen Zauberkundigen, Metamagie für deine Zauber anzuwenden.

Voraussetzungen: Spontaner Metafokus^{ABR}.

Vorteil: Du kannst den Zauber deines Spontanen Metafokus jeden Morgen austauschen, wenn du deine genutzten Zauberplätze zurückerlangst. Der Zauber kann jeden beliebigen Grad besitzen, muss aber eine legale Wahl für das nicht-legendäre Talent Spontaner Metafokus sein.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Die Effekte sind nicht kumulativ. Jede Wahl dieses Talents muss mit einer anderen Wahl des nichtlegendären Talents Spontaner Metafokus verbunden sein.

Legendärer Tänzelder Angriff (Legende)

Du bewegst dich in einem verschwommenen Klingenswirbel über das Schlachtfeld.

Voraussetzungen: Tänzelder Angriff, GAB +6.

Vorteil: Wenn du Tänzelden Angriff einsetzt, musst du dich vor dem ersten Angriff nicht mehr wenigstens 3 m

weit bewegen. Solltest du zu Beginn deines Tänzelden Angriffs eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, provoziert die Bewegung im Rahmen dieses Talents keine Gelegenheitsangriffe.

Legendärer Täuscher (Legende)

Du bist ein Meister der Irreführung.

Voraussetzungen: Täuscher

Vorteil: Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und Verkleiden, den dir das Talent Täuscher verleiht, steigt um +2. Ferner kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Fertigkeitwurf für Bluffen oder Verkleiden zu behandeln, als hättest du eine natürliche 20 gewürfelt. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entschließen, bevor du den Fertigkeitwurf ablegst.

Legendärer Tödlicher Hieb (Legende)

Du kannst mit einem einzigen Treffer töten.

Voraussetzungen: Tödlicher Hieb.

Vorteil: Wenn du einen Tödlichen Hiebangriff ausführst, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um

augenblicklich eine lebende, nichtlegendäre Kreatur zu töten. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deinen GAB + deine Legendenstufe zu, um diesen Effekt zu vereiteln; es erleidet aber dennoch den doppelten Schaden und KO-Blutungsschaden. Konstrukte, Schlicke und Kreaturen, die gegen Kritische Treffer oder Präzisionsschaden immun sind, können mit diesem Talent nicht getötet werden.

Legendärer Tödlicher Höhenvorteil (Legende)

Wenn aus der Luft oder von einer höheren Position aus angriffst, verfügst du über tödliche Wucht.

Voraussetzungen: Tödlicher Höhenvorteil^{ABR II}

Vorteil: Wenn du einen Sturmangriff gegen einen Gegner von einer höheren Position aus oder fliegend von oben her durchführst, steigt der Kritische Schadensmultiplikator deiner Waffe um 2 (maximal x6). Dies ist nicht kumulativ mit anderen Fähigkeiten, welche den Kritischen Multiplikator der Waffe erhöhen. Sollte dein Sturmangriff treffen, kannst du ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen dein Ziel als Freie Aktion ausführen, ohne dadurch Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Legendärer Verbesserter Ansturm (Legende)

Du stößt Gegner mit erstaunlicher Leichtigkeit herum.

Voraussetzungen: Verbesserter Ansturm.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm und auf deine KMV, wenn ein Gegner einen Ansturm gegen dich durchführt. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbesserter Ansturm erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die einen Ansturm gegen dich versucht, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendärer Verbesserter Gegenzauber (Legende)

Dein dir angeborenes Verständnis magischer Gesetze ermöglicht es dir, Zauber mittels reiner magischer Energie aufzulösen.

Voraussetzungen: Verbesserter Gegenzauber.

Vorteil: Für einen Gegenzauber kannst du einen Zauber derselben Schule desselben oder höheren Grades als der Grad des Zielzaubers nutzen.

Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Legende)

Die Kritischen Treffer, die du mit deiner erwählten Waffe landest, sind tödlicher als die meisten anderen.

Voraussetzungen: Verbesserter Kritischer Treffer, GAB +8.

Vorteil: Der Kritische Treffer-Multiplikator mit deiner ausgewählten Waffe steigt um +1 (Maximum x6).

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Es wird jedes Mal auf eine andere Wahl des nichtlegendären Talents Verbesserter Kritischer Treffer angerechnet.

Legendärer Verbesserter Ringkampf (Legende)

Deine Ringergriffe sind schwer zu kontern.

Voraussetzungen: Verbesserter Ringkampf.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf und auf deine KMV, wenn ein Gegner ein Manöver für Ringkampf gegen dich durchführt. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbesserter Ringkampf erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die versucht, dich in einen Ringkampf zu verwickeln, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendärer Verbesserter Schmutziger Trick (Legende)

Du bist ein Meister des schmutzigen Kampfes.

Voraussetzungen: Verbesserter Schmutziger Trick^{EXP}.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Schmutziger Trick und auf deine KMV, wenn ein Gegner einen Schmutzigen Trick gegen dich durchführt. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbesserter Schmutziger Trick erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die einen Schmutzigen Trick gegen dich versucht, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendärer Verbesserter Vertrauter (Legende)

Dein Vertrauter gewinnt einen Teil deiner unglaublichen Widerstandskraft und deines Einsichtsvermögens.

Voraussetzungen: Verbesserter Vertrauter.

Vorteil: Pro 3 Legendenstufen erhält dein Vertrauter einen Bonus von +2 auf einen Attributswert deiner Wahl. Diese Boni sind kumulativ. Dein Vertrauter addiert seine Legendenstufe auf seinen Bonus auf seine natürliche Rüstung und seine Zauberesistenz (sofern er über ZR verfügt).

Legendärer Verbesserter Waffenloser Kampf (Legende)

Deine waffenlosen Schläge sind machtvoller als die anderer.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Kampf.

Vorteil: Du kannst deine ½ Legendenstufe auf den Schaden deiner waffenlosen Schläge addieren. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Härte von Gegenständen mit deinen waffenlosen Schlägen zu überwinden. Dieser Effekt hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe an. Sollte die Härte eines Gegenstandes größer als 15 sein, kannst du seine Härte nicht ignorieren.

Legendärer Waffenfokus (Legende)

Du bist ein Meister einer Waffengattung.

Voraussetzungen: Waffenfokus.

Vorteil: Verdopple die Boni, welche Waffenfokus und Mächtiger Waffenfokus deinem Angriffswurf verleihen. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um deine ½ Legendenstufe bis zum Ende deines Zuges als zusätzlichen Bonus auf Angriffswürfe mit deiner gewählten Waffe zu erhalten.

Speziell: Solltest du mehrfach über das nichtlegendäre Talent Waffenfokus verfügen, musst du dich entscheiden,

für welche Version dieses Talent zur Anwendung kommt. Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen, musst es aber jedes Mal einer anderen Version des nichtlegendären Talents Waffenfokus zuordnen, über die du verfügst.

Legendärer Weitwurf (Legende)

Es gibt praktisch kein Ziel, das für deinen Wurfarm zu weit weg wäre.

Voraussetzungen: ST 17, Weitwurf^{ABR II}

Vorteil: Die normale Reichweite von Wurfaffen wird in deinen Händen verdoppelt.

Legendärer Zauberbrecher (Legende)

Du bist der größte Albtraum eines Zauberers.

Voraussetzungen: Zauberbrecher.

Vorteil: Nichtlegendäre Kreaturen innerhalb deines Bedrohungsbereichs, welche einen Zauber wirken oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzen (egal ob sie defensiv zaubern oder schnelle Zauber einsetzen), provozieren Gelegenheitsangriffe durch dich. Wenn eine nichtlegendäre Kreatur innerhalb von 9 m einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Gelegenheitsangriff in Form eines Fernkampfangriffs gegen diese Kreatur auszuführen. Dies ist dir sogar möglich, wenn die Kreatur normalerweise keine Gelegenheitsangriffe provozieren würde. Du musst eine Fernkampfwaffe in der Hand halten oder über eine freie Hand und das nichtlegendäre Talente Schnelle Waffenbereitschaft verfügen, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Du kannst diese Fähigkeit gegen legendäre Kreaturen einsetzen, wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt.

Legendärer Zauberkonzentration (Legende)

Deine magischen Spezialisierungen sind besonders effektiv.

Voraussetzungen: Zauberkonzentration.

Vorteil: Wähle eine Schule der Magie, für welche du bereits das nichtlegendäre Talent Zauberkonzentration besitzt. Der Bonus auf den SG von Rettungswürfen, den Zauberkonzentration und Mächtiger Zauberkonzentration für diese Schule verleihen, steigt um +1. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft beim Wirken eines Zaubers deiner ausgewählten Schule nutzen, um Ziele des Zaubers zu zwingen, ihre Rettungswürfe zwei Mal abzulegen und das schlechtere Ergebnis wählen zu müssen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen; die Effekte sind nicht kumulativ. Du musst es jedes Mal auf eine andere Version des nichtlegendären Talents Zauberkonzentration anwenden.

Legendärer Zauberstörer (Legende)

Du bist ein Meister darin, nahe Zauberwirker zu unterbrechen.

Voraussetzungen: Zauberstörer.

Vorteil: Der SG, um in deinem Bedrohungsbereich defensiv zu zaubern, steigt um deine halbe Legendenstufe. Dies ist mit dem Anstieg durch Zauberstörer kumulativ. Ferner sind nichtlegendäre Zauberkundige selbst dann in deiner Gegenwart so vorsichtig, dass sie unter den Effekten von Zauberstörer leiden, wenn du keine Gelegenheitsangriffe ausführen kannst.

Legendärer Zu-Fall-bringender Stab (Legende)

Dein Stab hilft dir im Angriff und bei der Verteidigung, das Gleichgewicht zu bewahren.

Voraussetzungen: Zu-Fall-bringender Stab^{ABR}.

Vorteil: Addiere deine 1/2 Legendenstufe auf deine KMV gegen Zu-Fall-bringen und auf Kampfmanöver mit einem Kampfstab für Zu-Fall-bringen. Wenn du einen Kampfstab führst und ein Gegner scheitert, dich zu-Fall-zu-bringen, provoziert er damit bei dir einen Gelegenheitsangriff, für den du aber deinen Stab benutzen musst.

Legendäres Aus Fehlern lernen (Legende)

Du machst keinen Fehler zweimal.

Voraussetzungen: Aus Fehlern lernen^{ABR II}.

Vorteil: Wenn du einen Attributs-, Fertigungs- oder Rettungswurf wiederholen darfst, dann würfle zwei Mal und wähle das bessere Ergebnis, ehe du den Bonus des Talents Aus Fehlern lernen hinzuaddierst.

Legendäres Aus vollem Lauf schießen (Legende)

Während du über das Schlachtfeld eilst, kannst du mit Leichtigkeit zwei Fernkampfangriffe ausführen.

Voraussetzungen: Aus vollem Lauf schießen, GAB +6.

Vorteil: Wenn du Aus Vollem Lauf schießen einsetzt, kannst du zwei Fernkampfangriffe mit deinem höchsten GAB zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Bewegung ausführen und nicht nur einen.

Legendäres Ausweichen (Legende)

Wenn du dich konzentrierst, bist du fast unmöglich zu treffen.

Voraussetzungen: Ausweichen.

Vorteil: Der Bonus auf deine RK durch Ausweichen steigt um +1. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um dir einen zusätzlichen Ausweichenbonus von +10 auf deine RK gegen einen Angriff zu verleihen.

Legendäres Blind kämpfen (Legende)

Nichts entkommt deinen übernatürlichen Sinnen.

Voraussetzungen: Blind kämpfen.

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um für ein Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe jede Chance zu ignorieren, aufgrund von Tarnung oder Vollständiger Tarnung dein Ziel zu verfehlen.

Legendäres Defensives Kampftraining (Legende)

Deine Defensivfähigkeiten im Kampf sind unvergleichlich.

Voraussetzungen: Defensives Kampftraining, 4. Legendenstufe.

Vorteil: Addiere deine halbe Legendenstufe auf deine KMV.

Legendäres Durchbrechen (Legende)

Du kannst durch jene hindurchpflügen, die zwischen dir und dem Ziel deines Sturmangriffs stehen.

Voraussetzungen: Durchbrechen^{EXP}.



Vorteil: Im Rahmen eines Sturmangriffs ignorierst du Verbündete in deinem Weg hinsichtlich der Frage, ob du einen Sturmangriff auf dein Ziel ausführen kannst. Nachdem du zudem wenigstens ein Kampfmanöver für Überrennen mittels Durchbrechen ausgeführt hast, kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft als Freie Aktion nutzen, um ein weiteres Kampfmanöver für Überrennen gegen einen anderen Gegner im Weg desselben Sturmangriffs auszuführen.

Legendäres Element fokussieren (Legende)

Du besitzt nahezu absolute Macht über elementare Wesen.

Voraussetzungen: Element fokussieren.

Vorteil: Dein Talent Element fokussieren wirkt auf jede elementare Unterart ein statt nur auf eine. Wenn du Element fokussieren einsetzt, musst du eine elementare Unterart auswählen. Du kannst dabei eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um noch eine zweite elementare Unterart auszuwählen.

Legendäres Entsatteln (Legende)

Du stößt deine Gegner mit beängstigender Wucht von den Rücken ihrer Reittiere.

Voraussetzungen: Entsatteln.

Vorteil: Wenn du erfolgreich mittels Entsatteln ein Kampfmanöver für Ansturm ausführst und einen Gegner von seinem Reittier hinabstößt, erleidet dieser Gegner 1W6 Punkte Fallschaden pro 2 deiner Legendenstufen. Gegenstände oder Fähigkeiten, welche Fallschaden reduzieren (z.B. ein Fertigkeitwurf für Akrobatik) können diesen Schaden reduzieren.

Legendäres Fokussiertes Niederstrecken (Legende)

Deine Waffe ist ein Überträger göttlicher Energie.

Voraussetzungen: Fokussiertes Niederstrecken.

Vorteil: Wenn du Fokussiertes Niederstrecken einsetzt, erhältst du auf deinen Angriffswurf einen Bonus in Höhe der Anzahl 6seitiger Würfel, die du durch dein Klassenmerkmal Energie fokussieren erlangst. Dies ist im Falle positiver Energie ein heiliger Bonus und im Falle negativer Energie ein unheiliger Bonus. Solltest du das Ziel verfehlen, kannst du als Freie Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die fokussierte Energie freizusetzen und die normalen Effekte deines Klassenmerkmals Energie fokussieren hervorzubringen; das Zentrum des Effektes ist die Kreatur, welche du niederstrecken wolltest.

Legendäres Geschosse abwehren (Legende)

Du wehrst Geschosse und Strahlenzauber mit unglaublichem Können ab.

Voraussetzungen: Geschosse abwehren.

Vorteil: Wenn du Geschosse abwehren nutzt, kannst du eine zusätzliche Anzahl an Fernkampfangriffen pro Runde in Höhe deiner halben Legendenstufe abwehren. Du kannst als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Strahl eines Strahlenzaubers oder Effektes abzuwehren, der sich zum Ziel hat.

Legendäres Geschosse fangen (Legende)

Du kannst mit gefangenen Geschossen augenblicklich Nahkampfangriffe ausführen.

Voraussetzungen: Geschosse fangen.

Vorteil: Wenn du Geschosse fangen einsetzt, um eine Wurfaffe zu fangen, welche sich auch als Nahkampfaffe einsetzen lässt, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Nahkampfangriff mit einer gefangenen Waffe gegen einen Gegner in Waffenreichweite ausführen. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um für diesen Angriff keine Augenblickliche Aktion aufwenden zu müssen.

Legendäres Gesinnung fokussieren (Legende)

Die Kraft deines Glauben fügt allen Kreatur Schaden zu, welche der von dir verabscheuten Gesinnung angehören.

Voraussetzungen: Gesinnung fokussieren.

Vorteil: Deine fokussierte Energie betrifft jede Kreatur, welche über die Gesinnung verfügt, die du bei Wahl von Gesinnung fokussieren ausgewählt hast, und nicht nur

Externare der Gesinnungsunterart. Die Heilung oder der Schaden bei diesen Zielen wird allerdings halbiert. Alternativ kannst du zusammen mit Gesinnung fokussieren zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um alle Ziele der ausgewählten Gesinnung zu behandeln, als gehörten sie dieser Gesinnungsunterart an.

Legendäres Gezieltes Fokussieren (Legende)

Wenn du Kreaturen aus dem Wirkungsbereich deiner Fokussierten Energie ausnimmt, stärkst du zugleich jene, die du betiffst.

Voraussetzungen: Gezieltes Fokussieren.

Vorteil: Wenn du Energie fokussierst, steigt der Schaden, den du heilst oder verursachst, um eine Anzahl von Punkten in Höhe der doppelten Anzahl jener Ziele, die du aus dem Wirkungsbereich ausgenommen hast. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Anzahl der ausgenommenen Ziele um deine 1/2 Legendenstufe zu erhöhen.

Legendäres Göttliches Eingreifen (Legende)

Deine göttliche Macht behindert die Feinde deines Glaubens.

Voraussetzungen: Göttliches Eingreifen^{ABR}.

Vorteil: Wenn du Göttliches Eingreifen nutzt, ist der Malus auf den Angriffswurf deines Gegners das Doppelte des Grades des geopferten Zaubers. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn du den Zauber opferst, um den Malus auf das Dreifache des Zaubergades zu erhöhen.

Legendäres Halbblut (Legende)

Deine Herkunft und deine Legendenkraft vermischen sich zu größerer Ausprägung.

Voraussetzungen: Halbblut^{EXP}.

Vorteil: Du erhältst ein Volksmerkmal deiner Wahl jenes Volkes, für das du dich bei der Wahl des nichtlegendären Talents Halbblut entschieden hast. Dieses Volksmerkmal kann weder deine Größenskategorie noch deine Attributswerte modifizieren. Du erhältst zudem die Sprache des Volkes, sofern es über eine eigene Sprache verfügt, so du sie noch nicht beherrscht. Sollte das Volk über mehrere Sprachen verfügen, erhältst du sie alle.

Legendäres Halblingglück (Legende)

Du teilst dein legendäres Glück mit anderen.

Voraussetzungen: Halblingglück^{EXP}.

Vorteil: Wenn du Halblingglück einsetzt, dann addiere deine Legendenstufe als Bonus auf den Rettungswurf. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn ein Verbündeter deinen Rettungswurf verwendet, aber auch bei Erfolg noch einen Effekt erleidet; in diesem Fall erleidet der Verbündete bei erfolgreichem Rettungswurf keinen Effekt.

Legendäres Hexenmesser (Legende)

Dein Hexenmesser ist Teil deines Körpers und deiner Macht.

Voraussetzungen: Hexenmesser^{ABR}.

Vorteil: Du kannst dein Hexenmesser als zusätzliche Fokussierungskomponente für alle deine Hexenzauber nutzen und nicht nur für deine Schutzherrenzauber. Addiere bei allen +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen den Effekt. Dieser Bonus ist mit dem Bonus für deine Schutzherrenzauber kumulativ, den du durch das nichtlegendäre Talent Hexenmesser erlangst, so dass der SG der Rettungswürfe gegen deine Schutzherrenzauber insgesamt um +2 steigt. Ferner wird die Hand, mit der du dein Hexenmesser hältst, hinsichtlich des Wirkens von Zaubern und Übermitteln von Berührungsangriffen als frei betrachtet.



Legendäres In Tiergestalt zaubern (Legende)

Du kannst in Tiergestalt sprechen und einige magische Gegenstände benutzen.

Voraussetzungen: In Tiergestalt zaubern.

Vorteil: Wenn du Tiergestalt einsetzt, kannst du Zauber wirkende und Zauber auslösende magische Gegenstände benutzen, die du am Leib getragen hast, als du die Gestalt verändert hast. Du brauchst nicht imstande sein, die Gegenstände in Tiergestalt manipulieren zu können. Ferner kannst du normal in Tiergestalt sprechen.

Legendäres Magische Fähigkeiten entdecken (Legende)

Ein Blick genügt dir, um zu spüren, ob eine Kreatur über magische Fähigkeiten verfügt.

Voraussetzungen: Magische Fähigkeiten entdecken^{ABR}.

Vorteil: Du erhältst die Vorteile des Talent Magische Fähigkeiten entdecken augenblicklich, ohne eine Kreatur zuerst für 3 Runden beobachten zu müssen, wenn du die aufgeführten Erkenntniseffekte einsetzt. Nichtlegendären Kreaturen steht kein Willenswurf gegen diesen Effekt zu.

Legendäres Magisches Erbe (Legende)

Das Blut deiner zauberkundigen Ahnen vermischt sich mit deiner Legendenkraft zu großer Macht.

Voraussetzungen: Magisches Erbe^{ABR}.

Vorteil: Deine effektive Hexenmeisterstufe hinsichtlich der Blutlinienfähigkeiten deiner gewählten Hexenmeisterblutlinie entspricht deiner Charakterstufe -2. Hinsichtlich der Effekte der Blutlinienfähigkeit der 1. Stufe entspricht deine effektive Hexenmeisterstufe sogar deiner Charakterstufe.

Legendäres Materialkomponentenlos zaubern (Legende)

Du kannst selbst die mächtigsten Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen.

Voraussetzungen: Materialkomponentenlos zaubern.

Vorteil: Du kannst jeden Zauber mit einer Materialkomponente im Preis von 10 GM pro Legendenstufe oder weniger wirken, ohne diese Komponente zu benötigen. Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, während du einen Zauber wirkst, kannst du auf Materialkomponenten im Preis von 50 GM oder weniger pro Legendenstufe verzichten. Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, während du einen Zauber wirkst, kannst du auf Materialkomponenten im Preis von 100 GM oder weniger pro Legendenstufe verzichten.

Legendäres Niederreiten (Legende)

Dein sich aufbäumendes Reittier kann Gegner in den Staub trampeln, ohne dabei sichtlich langsamer zu werden.

Voraussetzungen: Niederreiten.

Vorteil: Dein Reittier kann zwei Hufangriffe statt eines Angriffs gegen einen Gegner durchführen, den du mittels Überrennen zu Boden wirfst. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, wenn einer oder mehr dieser Hufangriffe Kritische Bedrohungen landen, um den Kritischen Treffer automatisch zu bestätigen. Sollten beide Angriffe Kritische Bedrohungen ergeben, genügt eine Anwendung von Legendenkraft, um beide zu bestätigen.

Legendäres Punktgenaues Zielen (Legende)

Deine Angriffe erreichen die Schwachstellen deiner Gegner und ignorieren viele Verteidigungen.

Voraussetzungen: Punktgenaues Zielen.

Vorteil: Du kannst dieses Talent nutzen, selbst wenn du dich in dieser Runde bewegst. Du darfst allerdings nur maximal 1,50 m pro Legendenstufe zurücklegen.

Legendäres Rennen (Legende)

Du rennst mit übernatürlicher Geschwindigkeit und Ausdauer.

Voraussetzungen: Rennen.

Vorteil: Wenn du rennst bewegst du dich mit deiner siebenfachen Bewegungsrate, sofern du leichte, mittlere oder keine Rüstung bzw. maximal mittelschwere Last trägst. In schwerer Rüstung bzw. mit schwerer Last rennst du mit deiner sechsfachen Bewegungsrate. Wenn du mit Anlaufspringst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus auf deinen Fertigkeitswurf für Akrobatik in Höhe deiner Legendenstufe +4. Du kannst normal für eine Anzahl von Runden in Höhe deines Konstitutionswertes plus deiner Legendenstufe rennen. Danach musst du zum Weiterrennen Konstitutionswürfe ablegen.

Legendäres Schnelles Nachladen (Legende)

Du kannst jede Art von Waffe mit beeindruckender Geschwindigkeit nachladen.

Voraussetzungen: Schnelles Nachladen.

Vorteil: Du erhältst die Vorteile des Talents Schnelles Nachladen für alle Armbrüste und Feuerwaffen, nicht nur für jene Waffe, für die du es ursprünglich gewählt hast. Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um für 1 Minute Armbrüste und Feuerwaffen nachladen zu können, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Legendäres Schnelles Schießen (Legende)

Du kannst jede Runde mit beeindruckender Genauigkeit mehrfach schießen.

Voraussetzungen: Schnelles Schießen.

Vorteil: Wenn du Schnelles Schießen einsetzt, kannst du entweder den Malus des Talents von -2 auf Angriffswürfe ignorieren oder zwei zusätzliche Angriffe statt eines Angriffs ausführen.

Legendäres Schreckliches Gemetzel (Legende)

Wenn du tötest, ist dies ein furchtbarer Anblick.

Voraussetzungen: Schreckliches Gemetzel^{EXP}.

Vorteil: Wenn du Schreckliches Gemetzel einsetzt, sind alle Gegner innerhalb von 9 m betroffen und alle nichtlegendären Gegner innerhalb von 18 m. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, ehe du den Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegst, um Gegner, welche durch Schreckliches Gemetzel demoralisiert sind, statt zu erschüttern zu verängstigen (die Wirkungsdauer ist dieselbe). Ein so verängstigter Gegner erleidet einen Malus in Höhe deiner Legendenstufe auf Angriff-, Rettungs-, Fertigkeit- und Attributwürfe.

Legendäres Untote befehligen (Legende)

Deine Kontrolle der Untoten ist beinahe absolut.

Voraussetzungen: Untote befehligen.

Vorteil: Wenn du Untote befehlighst, addierst du deine ½ Legendenstufe auf den SG des Willenswurfes. Intelligente Untote erhalten nur einen einzigen Rettungswurf, um deinen Befehlen zu widerstehen. Versuche nichtlegendärer Kreaturen, von dir kontrollierte Kreaturen unter Kontrolle zu bekommen, scheitern automatisch. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Charismawürfe, um legendäre Kreaturen zu hindern, Untote deiner Kontrolle zu entreißen.

Legendäres Untote vertreiben (Legende)

Die Macht deiner göttlichen Energien kann Untote nicht nur in die Flucht schlagen, sondern sie zudem an Ort und Stelle vernichten.

Voraussetzungen: Untote vertreiben.

Vorteil: Wenn du Untote vertreiben einsetzt, steigt die Reichweite um +3 m pro Legendenstufe und erleiden nichtlegendäre Untote einen Malus auf ihre Rettungswürfe in Höhe deiner Legendenstufe. Du kannst bei Einsatz dieser Fähigkeit eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um Untote zu zerstören. Untote, deren Rettungswurf misslingt, können auf diese Weise zerstört, statt in die Flucht geschlagen zu werden. Du zerstörst 2W4 TW an Untoten pro Legendenstufe. Dabei sind jene Untote mit den geringsten TW zuerst betroffen. Im Falle eines Gleichstandes sind jene zuerst betroffen, die dem Ursprung deiner Ausdehnung fokussierter Energie am nächsten sind. Untote mit 9 oder mehr TW sind immun gegen diese Fähigkeit. TW, die nicht ausreichen, auf einen Untoten einzuwirken, sind verschwendet.

Legendäres Verbessertes Entreißen (Legende)

Deine flinken Finger können einem Gegner selbst die bestgehütetsten Dinge abnehmen.

Voraussetzungen: Verbessertes Entreißen^{EXP}.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Entreißen und auf deine KMV, wenn ein Gegner ein Manöver für Entreißen gegen dich durchführt. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Entreißen erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die versucht, dir etwas zu entreißen, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verbessertes Entwaffnen (Legende)

Du bist ein Experte darin, deinen Gegnern die Waffen aus den Händen zu schlagen.

Voraussetzungen: Verbessertes Entwaffnen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen und auf deine KMV, wenn ein Gegner versucht, dich zu entwaffnen. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Entwaffnen erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die versucht, dich zu entwaffnen, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verbessertes Fokussieren (Legende)

Du bist ein fast einzigartiger Überträger göttlicher Energie.

Voraussetzungen: Verbessertes Fokussieren.

Vorteil: Nichtlegendäre Kreaturen, welche durch dein Energie fokussieren Schaden erleiden, müssen ihren Rettungswurf zwei Mal ablegen und das schlechtere Ergebnis nehmen.

Legendäres Verbessertes Gegenstand zerschmettern (Legende)

Du kannst Gegenstände mit gewaltigen Schlägen zertrümmern.

Voraussetzungen: Verbessertes Gegenstand zerschmettern.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Gegenstand zerschmettern und auf deine KMV, wenn ein Gegner dieses Manöver gegen dich durchführt. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die versucht, einen deiner Gegenstände zu zerschmettern, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verbessertes Steingespür (Legende)

Wenn du nur gut genug lauschst, kannst du Geheimnisse der Steine vernehmen.

Voraussetzungen: Verbessertes Steingespür^{EXP}.

Vorteil: Du erhält *Erzählende Steine* als zauberähnliche Fähigkeit, welche du 1/Tag mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner doppelten Legendenstufe nutzen kannst.

Legendäres Verbessertes Überrennen (Legende)

Auf dem Schlachtfeld bist du unaufhaltsam und rennst schwächere Gegner mit Leichtigkeit nieder.

Voraussetzungen: Verbessertes Überrennen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Überrennen und auf deine KMV, wenn ein Gegner versucht, dich niederzurennen. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Überrennen erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die dich niederzurennen versucht, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verbessertes Versetzen (Legende)

Du platzierst deine Gegner genau dort, wo du sie haben willst.

Voraussetzungen: Verbessertes Versetzen^{EXP}.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Versetzen und auf deine KMV, wenn ein Gegner dich zu versetzen versucht. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Versetzen erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die dich zu versetzen versucht, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verbessertes Zerren (Legende)

Du schleppst ohne Probleme deine Gegner über das Schlachtfeld.

Voraussetzungen: Verbessertes Zerren^{EXP}.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Zerren und auf deine

KMV, wenn ein Gegner versucht, dich zu zerren. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Zerren erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die dich zu zerren versucht, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verbessertes Zu-Fall-bringen (Legende)

Du bist ein Experte darin, deine Gegner zu Fall zu bringen.

Voraussetzungen: Verbessertes Zu-Fall-bringen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner halben Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe für Zu-Fall-bringen und auf deine KMV, wenn ein Gegner versucht, dich zu-Fall-zu-bringen. Diese Boni sind mit den Boni kumulativ, welche du durch das nichtlegendäre Talent Verbessertes Zu-Fall-bringen erhältst. Ferner kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen jede Kreatur durchführen, die dieses Manöver gegen dich versucht, ohne über dieses Talent zu verfügen.

Legendäres Verteidigung zerschlagen (Legende)

Deine Angriffe verwirren deine Gegner derart, dass sie dich ihrerseits nicht angreifen und sich auch nicht effizient verteidigen können.

Voraussetzungen: Verteidigung zerschlagen

Vorteil: Ein Gegner, den du mit Verteidigung zerschlagen betiffst, befindet sich gegenüber allen Angriffen auf dem falschen Fuß, nicht nur hinsichtlich der deinen.

Legendäres Vorbild (Legende)

Deine Legendenkraft ist um einiges stärker als die der meisten legendären Wesen.

Vorteil: Deine effektive Legendenstufe wird hinsichtlich der Stärke deiner legendären Fähigkeiten, Talente und Zauber als um +2 höher behandelt. Dies verleiht dir keinen Zugang zu Legendenfähigkeiten oder mächtigeren Versionen legendärer Zauber auf einer Legendenstufe, als du eigentlich benötigst, um sie zu erlangen. Ebenso verleiht es dir keine zusätzlichen Anwendungen deiner Legendenkraft und verbessert auch nicht den Würfel deines Kraftschubs.

Legendäres Zerreißen mit zwei Waffen (Legende)

Deine dualen Angriffe sind noch gefährlicher und können bleibende Verletzungen hervorrufen.

Voraussetzungen: Zerreißen mit zwei Waffen

Vorteil: Der Schaden deines Zerreißen mit zwei Waffen steigt auf 2W8 Punkte + 2x ST-Modifikator. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um einen Bonus auf den Schaden in Höhe deiner doppelten Legendenstufe zu erlangen.

Machtvoller Kraftschub (Legende)

Dein Kraftschub ist viel machtvoller.

Vorteil: Wenn du deinen Kraftschub nutzt, dann addiere +1 zum Ergebnis des Kraftschubes.

Maximierter Kraftschub (Legende)

In Notzeiten kannst du deine Legendenkraft verstärkt nutzen, um Erfolg zu haben.

Voraussetzungen: 6. Legendenstufe.

Vorteil: Ein Mal pro Tag kannst du bei Nutzung deines Kraftschubs zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um den Würfel des Kraftschubs zu behandeln, als hättest du das höchstmögliche Ergebnis ausgewürfelt.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Du erhältst jedes Mal eine weitere tägliche Anwendung dieses Talents.

Titanenhieb (Legende)

Deine Fäuste können Giganten niederstrecken.

Voraussetzungen: Legendärer Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Deine Waffenlosen Schläge verursachen Schaden, als wärest du um eine Größenkategorie größer. Du erhältst zudem einen Bonus von +1 pro Kategorie, um welche dein Ziel größer als du ist, auf den SG gegen deinen Betäubenden Schlag und bei folgenden Arten von Kampfmanövern: Ansturm, Gegenstand zerschmettern, Ringkampf, Überrennen, Zerren und Zu-Fall-bringen.

Wunderbare Trugbilder (Legenden)

Deine Illusionen sind erstaunlich realistisch.

Voraussetzungen: Zauberfokus (Illusion).

Vorteil: Nichtlegendäre Kreaturen können deine Illusionszauber nicht mittels Zauberkunde identifizieren. Dies schließt auch Würfe als Teil von *Arkaner Blick*, *Magie entdecken* oder ähnlichen Effekten ein. Wenn legendäre Kreaturen versuchen, deine Illusionen zu identifizieren, dann addiere deine Legendenstufe auf den SG ihrer Fertigkeitswürfe für Zauberkunde. Legendäre Kreaturen, die von ihren Verbündeten über deine Illusionen informiert werden, erhalten nur einen Bonus von +2 auf ihre Willenswürfe zum Anzweifeln. Nichtlegendäre Kreaturen erhalten diesen Bonus zum Anzweifeln nicht.

Zu Großem auserwählt

Dir ist es vorherbestimmt, zu Ruhm zu gelangen, der gewöhnlichen Abenteurern und Sterblichen verschlossen bleibt.

Voraussetzungen: Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille oder Große Zähigkeit.

Vorteil: Du kannst die Fähigkeit Kraftschub (siehe Seite 12) ein Mal am Tag einsetzen und +1W6 auf einen W20-Wurf addieren. Solltest du eine legendäre Kreatur sein oder später werden, kannst du deinen Kraftschub ein weiteres Mal am Tag nutzen.

Zusätzliche Legendenkraft (Legende)

Du verfügst über mehr Legendenkraft, als dies deine Legendenstufe eigentlich gestattet.

Vorteil: Du erhältst zwei zusätzliche Anwendungen an Legendenkraft pro Tag.

Zusätzliche Pfadfähigkeit (Legende)

Du kannst auf zusätzliche Legendenfähigkeiten zurückgreifen.

Voraussetzungen: 3. Legendenstufe.

Vorteil: Wähle eine Legendenfähigkeit von deinem Legendenpfad oder dem Allgemeinen Legendenpfad, deren Voraussetzungen du erfüllst. Du erlangst diese Legendenpfadfähigkeit.



3 LEGENDÄRE ZAUBER



Der große Blaue Drache senkte einen Flügel und vollzog eine Kurve in der Luft, so dass ihn seine Bahn zu einem weiteren Vorbeiflug zurückführte.

Zwischen Kyras Händen flackerten leuchtende Flammen, während sie das Feuer mit ihren Fingerspitzen formte. „Seid bereit! Wir werden keine zweite Chance bekommen“, erklärte sie.

Neben ihr seufzte Ezren. „Wenn wir sie jetzt töten, erfahren wir nie, wo sie das Buch versteckt hat.“ Dennoch erwachte ein Kreis leuchtender Runen rund um seine freie Hand zum Leben und erzeugte eine schlangenförmige Flamme, die sich um den Kopf seines Stabes wand.

„Dafür ist keine Zeit mehr“, sagte Kyra. „Wir sind den Dorfbewohnern verpflichtet. Feuer frei auf drei. Eins... zwei...“

Legendäre Zauber nutzen die Legendenkraft des Zauberwirkers, um machtvollere magische Effekte zu erzeugen – ein *Legendärer Feuerball* setzt betroffene Kreaturen in Brand, *Legendäre Magierrüstung* kann Kritische Treffer abwehren usw. Diese Zauber sind keine eigenständigen Zauber, die du als bekannte Zauber über deine zauberkundige Klasse erlernst, sondern vielmehr legendär aufgeladene Versionen dir bereits bekannter Zauber.

Legendäre Zauber erlernen: Um einen legendären Zauber zu erlernen, benötigst du entweder die Fähigkeit des Allgemeinen Legendenpfades *Legendäre Zauberkunst* (Seite 50) oder das Talent *Zauberkunde* (Seite 65). Damit entdeckst du das Geheimnis, wie du nichtlegendäre Zauber deiner Wahl mittels Legendenkraft verstärken kannst.

Legendäre Zauber wirken: Wenn dir die legendäre Version eines Zaubers bekannt ist, kannst du beim Wirken der nichtlegendären Version dieses Zaubers eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um den Zauber als seine legendäre Version zu wirken. Dies verändert den Zaubergang des gewirkten Zaubers nicht. Wenn du ein Zauberkundiger bist, der seine Zauber vorbereitet (z.B. ein Kleriker oder Magier), musst du die legendäre Version eines Zaubers niemals vorbereiten, sondern nur die nichtlegendäre Version, da du diese als die legendäre Version wirkst, indem du beim Zaubern eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzt. Sofern nicht anders vermerkt, ist zum Wirken einer legendären Version derselbe Zeitaufwand erforderlich wie für die nichtlegendäre Ausgangsversion.

Effekte legendärer Zauber: Sofern nicht anders vermerkt, funktioniert ein legendärer Zauber genauso wie die nichtlegendäre Version dieses Zaubers. Z.B. zählen Zombies, welche mittels *Tote beleben* und *Legendärem Tote beleben* erschaffen wurden, in gleichem Maß gegen das Limit des Zaubers, wie viele TW an Untoten du gleichzeitig kontrollieren kannst; ebenso ist eine chaotische Kreatur gegen *Legendären Chaoshammer* immun, wie sie gegen *Chaoshammer* immun ist.

Außer die Beschreibung eines legendären Zaubers besagt, dass dieser einen Effekt der nichtlegendären Version verbessert, verstärkt oder ersetzt oder einen gänzlich anderen Effekt erzeugt, erzeugt die legendäre Version dieselben Effekte wie die nichtlegendäre Grundversion neben den Effekten der legendären Version. Beispielsweise verleiht der Zauber *Legendäre Blasphemie* Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, Mali, da die Beschreibung des Zaubers nicht besagt, dass die Mali, welche der Zauber *Blasphemie* verleiht, in irgendeiner Weise verändert oder ersetzt werden; folglich erhalten die Zielkreaturen all jene Mali, die *Blasphemie* und *Legendäre Blasphemie* verleihen.

Verbesserte legendäre Zauber: Die verbesserte Version eines legendären Zaubers hat dieselben Effekte wie die legendäre Version plus weitere Vorteile, Optionen oder einen verstärkten Effekt. Manche verbesserte Effekte setzen eine bestimmte Mindestlegendenstufe voraus, um einen verbesserten legendären Zauber wirken zu können. In diesem Fall ist die Voraussetzung in Klammern hinter dem Zaubereintrag vermerkt. „Verbessert (4)“ bedeutet z.B. dass du von dieser Option nur Gebrauch machen kannst, wenn du wenigstens über die 4. Legendenstufe verfügst. Wenn du einen legendären Zauber kennst, weißt du automatisch, wie du die verbesserte Version dieses legendären Zaubers wirkst, sobald du die erforderliche Legendenstufe erreichst.

Die verbesserte Version eines legendären Zaubers erfordert zudem weitere Anwendungen deiner Legendenkraft, um sie

zu wirken. Die Anzahl dieser zusätzlichen Anwendungen ist im jeweiligen Abschnitt zur verbesserten Version aufgeführt und enthält auch die eine Anwendung, die zum Wirken der legendären Version des Zaubers zunächst ein Mal erforderlich ist. Wenn du einen solchen Zauber wirkst, musst du dich entscheiden, ob du die nichtlegendäre Grundversion, die legendäre Version oder die verbesserte legendäre Version wirken willst, und die entsprechende Anzahl an Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen. Du kannst einen einmal gewirkten Zauber nicht nachträglich mittels Legendenkraft in seine legendäre oder die verbesserte legendäre Version aufwerten.

Beispiel: Ein Magier der 9. Stufe und 6. Legendenstufe (Erzmagier) kennt den Zauber *Legendäres Tote beleben* und hat *Tote beleben* vorbereitet. Er kann *Tote beleben* normal ohne Einsatz von Legendenkraft wirken. Er kann *Legendäres Tote beleben* unter Einsatz einer Anwendung seiner Legendenkraft wirken, wenn er seinen vorbereiteten Zauber *Tote beleben* wirkt. Er kann verbessertes *Legendäres Tote beleben* unter Einsatz von zwei (nicht drei) Anwendungen seiner Legendenkraft wirken, wenn er seinen vorbereiteten Zauber *Tote beleben* wirkt.

Legendäre Zauber in magischen Gegenständen: Legendäre Zauber können nicht in magischen Gegenständen verankert werden, sofern es sich nicht um Artefakte handelt. Du kannst z.B. keinen *Zaubertrank: Legendäres Leichte Wunden heilen* brauen.

Legendäre Zauber in Spielwerteblocken: In den Spielwerten einer Kreatur weist ein hochgestelltes „L“ darauf hin, dass die Kreatur die legendäre Version des Zaubers kennt.

Machtvoll: Jeder Zauber, den du als legendären Zauber wirken kannst, kann auch in einer machtvollen Version gewirkt werden, der man schwerer widerstehen kann. Indem du eine zusätzliche Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, erhöhst du den SG von Rettungswürfen gegen den Zauber um +2 und erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden.

Widerstandsfähig: Jeder Zauber, den du als legendären Zauber wirkst, kann auch in einer widerstandsfähigen Version gewirkt werden, die schwerer zu bannen oder mittels Gegenzauber zu kontern ist. Wenn du eine zusätzliche Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, unterliegt jeder Wurf zum Bannen des Zaubers einem Malus von -4, zudem kann der Zauber nur gekontert werden, wenn dazu ebenfalls eine Anwendung von Legendenkraft zum Überwinden seiner Widerstandsfähigkeit genutzt wird (verwende dann die normalen Regeln für Bannzauber).

Du kannst legendäre Zauber als Machtvoll und Widerstandsfähig zugleich wirken, wenn du insgesamt zwei zusätzliche Anwendungen deiner Legendenkraft dafür nutzt. Du kannst in dieser Weise auch machtvolle und widerstandsfähige Versionen verbesserter legendärer Zauber wirken.

Legendenstufen und Beschreibungen legendärer Zauber: Sofern nicht anders vermerkt, bezieht sich jede Erwähnung von Legendenstufen innerhalb der Beschreibung eines legendären Zaubers auf die Legendenstufe der Kreatur, welche den Zauber wirkt. Wenn ein legendärer Zauber sich auf deine ½ Legendenstufe bezieht, dann ist das Minimum stets 1 (d.h. du erhältst auch auf der 1. Legendenstufe einen Vorteil).

Quelle: Der Name des Buches, in dem die nichtlegendäre Grundversion des Zaubers steht, ist hier aufgeführt. Sollte keine Quelle genannt sein, ist die Grundversion im *Grundregelwerk* zu finden.

ZAUBERLISTEN

Die folgenden Listen fassen alle legendären Versionen existierender Zauber zusammen, welche in diesem Buch vorgestellt werden. Hinzu kommen neue Zauber, welche Legendenkraft nutzen, verleihen oder stehlen.

Präsentationsreihenfolge: Die Zauber sind innerhalb der Zauberlisten und der folgenden Kurzbeschreibungen alphabetisch aufgeführt. Eine Ausnahme wird gemacht, wenn ein Zauber einer Kette von Zaubern angehört: Beginnt sein Name mit „Schwächerer“, „Mächtiger“ oder „Massen-“, ist er stattdessen nach dem zweiten Wort des Namen alphabetisiert.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel“ ist synonym mit „Charakterstufen“ hinsichtlich Effekten, welche eine bestimmte Menge an TW an Kreaturen betreffen.

Zauberstufe: Die Macht eines Zaubers ist oft von der Zauberstufe abhängig; dabei handelt es sich um die Klassenstufe des Zauberwirkers in der Klasse, welcher der fragliche Zauber zugeordnet ist.

Kreaturen und Charaktere: „Kreatur“ und „Charakter“ werden in den Zauberbeschreibungen synonym genutzt.

Neue Zauber: Ein Sternchen (*) hinter dem Namen eines Zaubers verweist auf einen neuen, ab Seite 113 in diesem Kapitel vorgestellten Zauber.

Verbesserte legendäre Zauber: Ein hochgestelltes „V“ hinter dem Namen eines Zauber in diesen Listen verweist darauf, dass der Zauber über einen verbesserten Effekt (siehe Seite 80) verfügt, wenn der Zauberwiker beim Wirken des Zauber zusätzliche Anwendungen an Legendenkraft nutzt. Wie der verbesserte Effekt ausfällt, entnimmst du den individuellen Zauberbeschreibungen.

Legendäre Alchemistenformeln

Legendäre Alchemistenformeln des 1. Grades — Elementen trotzen, Gefahrensinn^{ABR}, Leichte Wunden heilen, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Zielsicherer Schlag^V.

Legendäre Alchemistenformeln des 2. Grades — Absorbierende Barriere^{ABR II}, Energien widerstehen, Falsches Leben, Injizierende Berührung^{ABR II}, Rindenhaut^V, Mittelschwere Wunden heilen, Schutz vor Pfeilen, Schweben^V, Sengende Beleidigung^{ABR II}, Spinnenklettern, Tierspekt^{ABR II}, Unsichtbarkeit^V.

Legendäre Alchemistenformeln des 3. Grades — Bestiengestalt I^V, Drakonisches Reservoir^{V, EXP}, Fliegen^V, Gasförmige Gestalt^V, Graben^{V, ABR}, Hast^V, Heldenmut^V, Kampftrance^V, Monstergestalt I^{ABR}, Schwere Wunden heilen, Zwillung ausspeien^{V, ABR III}.

Legendäre Alchemistenformeln des 4. Grades — Bestiengestalt II^V, Drachenodem^{EXP}, Elementargestalt I^V, Feuerschild, Kritische Wunden heilen, Monstergestalt II^{V, ABR}, Sengende Aschegestalt^{V, EXP}, Steinhaut, Todlos^{V*}.

Legendäre Alchemistenformeln des 5. Grades — Albtraum^V, Bestiengestalt III^V, Elementargestalt II^V, Monstergestalt III^{V, ABR}, Alptraum^V, Verständigung^V.

Legendäre Alchemistenformeln des 6. Grades — Ablenkung^V, Bestiengestalt IV^V, Drachengestalt I^V, Elementargestalt III^V, Heilung^V, Kurzstreckenteleportation^{ABR II}, Monstergestalt IV^{V, ABR}, Umwandlung.

Legendäre Antipaladinzauber

Legendäre Antipaladinzauber des 1. Grades — Befehl, Leichte Wunden verursachen, Mörderischer Befehl^{V, ABR}, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Totenglocke^V, Verfluchen.

Legendäre Antipaladinzauber des 2. Grades — Blind- oder Taubheit verursachen, Dunkelheit, Giftanfälligkeit^{V, ABR}, Ort entweichen, Stille, Unsichtbarkeit^V.

Legendäre Antipaladinzauber des 3. Grades — Ansteckung^V, Kampftrance^{V, EXP}, Mächtige Magische Waffe^V, Magie bannen, Mittelschwere Wunden verursachen, Rüstung entweihen^{V, EXP}, Tote beleben^V, Vampirgriff.

Legendäre Antipaladinzauber des 4. Grades — Schwere Wunden verursachen.

Legendäre Bardenzauber

Legendäre Bardenzauber des 1. Grades — Federfall^V, Fürchterlicher Lachanfall^V, Gedächtnislücke^{V, EXP}, Gefahrensinn^{ABR}, Leichte Wunden heilen, Ohrenbetäubender Schrei^{V, ABR}, Rascher Rückzug, Rettender Ausklang^{EXP}, Scherbenakkord^{ABR}, Schlaf^V, Schmierer^V, Stilles Trugbild^V, Zappelphilipp^{ABR III}.

Legendäre Bardenzauber des 2. Grades — Blind- oder Taubheit verursachen, Dämmerstaub^{V, EXP}, Dunkelheit, Einflüsterung, Geteilter Ruhm*, Heldenmut^V, Kochendes Blut^{V, ABR}, Mittelschwere Wunden heilen, Schattenanker^{ABR III}, Schwarm herbeizaubern, Sengende Beleidigung^{V, ABR II}, Spiegelbilder, Stille, Unsichtbarkeit^V, Zerbersten.

Legendäre Bardenzauber des 3. Grades — Flimmern^V, Gasförmige Gestalt^V, Geisterross^V, Göttliche Gunst, Hast^V, Legendenkraft wiederherstellen*, Magie bannen, Schwere Wunden heilen, Tageslicht, Tiefschlaf^V, Verlangsamten, Verwirrung^V.

Legendäre Bardenzauber des 4. Grades — Ausspähung entdecken^V, Brüllen, Dimensionstür, Erinnerung verändern^V, Explosiver Missklang^{EXP}, Kritische Wunden heilen, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Person beherrschen, Verzauberung brechen^V.

Legendäre Bardenzauber des 5. Grades — Ablenkung^V, Albtraum^V, Traum, Widerhallendes Wort^{ABR}.

Legendäre Bardenzauber des 6. Grades — Gegenstände beleben, Unwiderstehlicher Tanz.

Legendäre Druidenzauber

Legendäre Druidenzauber des 1. Grades — Elementen trotzen, Feenfeuer^V, Gute Beeren^V, Leichte Wunden heilen, Mächtige Faust der Erde^{ABR III}, Magische Fänge, Tier herbeirufen^{EXP}, Verhüllender Nebel^V, Verstricken, Wasserstrahl^{EXP}.

Legendäre Druidenzauber des 2. Grades — Brennender Blick^{V, EXP}, Energien widerstehen, Flammenklinge^V, Giftanfälligkeit^{V, ABR}, Krätze^{EXP}, Metall kühlen, Metall erhitzen, Nebelwolke^V, Rindenhaut^V, Schüttelfrost^{V, ABR}, Schwarm herbeizaubern, Spinnenklettern, Tierspekt^{ABR II}, Unstillbarer Hunger^{EXP}, Windstoß^V.

Legendäre Druidenzauber des 3. Grades — Ansteckung^V, Blitze herbeirufen, Gefährtenverbindung^{ABR II}, Geteilter Ruhm*, Graben^{V, ABR}, Mächtige Magische Fänge^V, Mittelschwere Wunden heilen, Steinformen, Sturzflut^{V, EXP}, Tageslicht, Unlöscharer Durst^{EXP}.

Legendäre Druidenzauber des 4. Grades — Eissturm^V, Flammenschlag, Holzhammer^{V, ABR}, Magie bannen, Riesenhaftes Ungeziefer^V, Schwere Wunden heilen, Steindornen, Wahre Gestalt^{V, EXP}, Wespenmantel^{ABR}.

Legendäre Druidenzauber des 5. Grades — Böswillige Verwandlung^V, Dornenwand^V, Feuerschlange^{V, EXP}, Feuerwand^V, Kritische Wunden heilen, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Steinhaut.

Legendäre Druidenzauber des 6. Grades — Erde bewegen, Feuersaat, Holz zurücktreiben^V, Steinwand^V, Terraformen*.

Legendäre Druidenzauber des 7. Grades — Feuersturm^V, Heilung^V, Pflanzenbeleben, Schneidender Wind^{V, ABR}, Schwarzes Mal^{ABR III}, Sonnenstrahl^V, Steckenwandlung^V, Wetterkontrolle^V.

Legendäre Druidenzauber des 8. Grades—Erdbeben^V, Finger des Todes, Schwerkraft umkehren^V, Wirbelwind^V.

Legendäre Druidenzauber des 9. Grades—Legendenwerdung*, Regeneration, Sechster Sinn, Sturm der Vergeltung^V, Tsunami^{V,EXP}.

Legendäre Hexenzauber

Legendäre Hexenzauber des 1. Grades — Befehl, Brennende Hände, Diebesschutz^{ABR III}, Leichte Wunden heilen, Ohrenbetäubender Schrei^{V, ABR}, Person vergrößern, Leichte Wunden verursachen, Magierrüstung, Person verkleinern, Schattenwaffe^{ABR}, Schlaf^V, Schlechtes Omen^{V,EXP}, Schutz vor Hexereien^{V, ABR}, Schwächestrahl, Verhüllender Nebel^V.

Legendäre Hexenzauber des 2. Grades — Blind- oder Taubheit verursachen, Brennender Blick^{V,EXP}, Entstellende Berührung^{V, ABR}, Falsches Leben, Giftanfälligkeit^{V, ABR}, Kochendes Blut^{V, ABR}, Krätze^{EXP}, Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Nebelwolke^V, Schattenanker^{ABR III}, Schüttelfrost^{V, ABR}, Schwarm herbeizaubern, Schweben^V, Spinnennetz^V, Totenglocke^V, Unstillbarer Hunger^{EXP}.

Legendäre Hexenzauber des 3. Grades — Blitz^V, Einflüsterung, Fliegen^V, Geteilter Ruhm*, Glyphe der Abwehr, Heilung stehlen^{V, ABR II}, Heldenmut^V, Legendenkraft wiederherstellen*, Magie bannen, Sand der Zeit^{V, ABR}, Stinkende Wolke, Teurer Ruhm*, Tiefschlaf^V, Unlöscher Durst^{EXP}, Vampirgriff, Würgende Haare^{ABR}.

Legendäre Hexenzauber des 4. Grades — Ausspähung entdecken^V, Benannte Kugel^{V, ABR II}, Dimensionstür, Eissturm^V, Entkräftung^V, Fester Nebel^V, Kampftrance^{V, ABR III}, Legendenkraft eindämmen*, Schwarze Tentakel^V, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Tödliches Phantom^V, Todlos^{V,*}, Verwirrung^V, Wespenmantel^{ABR}.

Legendäre Hexenzauber des 5. Grades — Böswillige Verwandlung^V, Höllenpforte^{V, ABR III}, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Legendenkraft stehlen*, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Person beherrschen, Todeswolke^V, Verzauberung brechen^V.

Legendäre Hexenzauber des 6. Grades — Fleisch zu Stein^V, Gegenstände beleben, Kältekegel^V, Umwandlung, Wächter und Hüter^V.

Legendäre Hexenzauber des 7. Grades — Ebenenwechsel^V, Heilung^V, Kugelblitz, Leid^V, Kurzstreckenteleportation^{ABR II}, Regeneration, Schneidender Wind^{V, ABR}, Schwarzes Mal^{ABR III}, Terraformen*, Wetterkontrolle^V, Wort der Macht: Blindheit^V.

Legendäre Hexenzauber des 8. Grades — Irrgarten, Unwiderstehlicher Tanz, Wort der Macht: Betäubung^V.

Legendäre Hexenzauber des 9. Grades—Legendenwerdung*, Sechster Sinn, Sturm der Vergeltung^V, Wort der Macht: Tod^V.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades — Beschädigen^{V,EXP}, Brennende Hände, Diebesschutz^{ABR III}, Elementen trotzen, Federfall^V, Gedächtnislücke^{V,EXP}, Gefahrsinn^{ABR}, Magierrüstung, Magisches Geschoss^V, Ohrenbetäubender Schrei^{V, ABR}, Person vergrößern, Person verkleinern, Pforte zuhalten, Rascher Rückzug, Schattenwaffe^{ABR}, Schlaf^V, Schmierer^V, Schockgriff^V, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Schwächestrahl, Schwebende Scheibe, Sprühende Farben, Stilles Trugbild^V, Verhüllender Nebel^V, Wasserstrahl^{EXP}, Zielsicherer Schlag^V.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades — Blind- oder Taubheit verursachen, Brennender Blick^{V,EXP}, Dämmerstaub^{V,EXP}, Dunkelheit, Entstellende Berührung^{V, ABR}, Energien

widerstehen, Falsches Leben, Fürchterlicher Lachanfall^V, Giftanfälligkeit^{V, ABR}, Klopfen^V, Kochendes Blut^{V, ABR}, Nebelwolke^V, Querschläger^{V, ABR II}, Reparieren, Schattenanker^{ABR III}, Schüttelfrost^{V, ABR}, Schutz vor Pfeilen, Schwarm herbeizaubern, Schweben^V, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Spinnenklettern, Spinnennetz^V, Tierspekt^{ABR II}, Unsichtbarkeit^V, Windstoß^V, Zappelphilipp^{ABR III}, Zerbersten.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades — Absorbierende Barriere^{ABR II}, Bestiengestalt I^V, Blitz^V, Devolution^{EXP}, Drakonisches Reservoir^{V,EXP}, Einflüsterung, Energiefaust^{V, ABR}, Feuerball^V, Flammenstrom^{V, ABR III}, Fliegen^V, Flimmern^V, Gasförmige Gestalt^V, Geisterroß^V, Geteilter Ruhm*, Graben^{V, ABR}, Hast^V, Heilung stehlen^{V, ABR II}, Heldenmut^V, Injizierende Berührung^{ABR II}, Legendenkraft wiederherstellen*, Mächtige Magische Waffe^V, Magie bannen, Monstergestalt I^{V, ABR}, Sand der Zeit^{V, ABR}, Stinkende Wolke, Sturzflut^{V,EXP}, Tageslicht, Teurer Ruhm*, Tiefschlaf^V, Vampirgriff, Verlangsamten, Würgende Haare^{ABR}.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades — Ansteckung^V, Ausspähung entdecken^V, Benannte Kugel^{V, ABR II}, Bestiengestalt II^V, Brüllen, Dimensionstür, Drachenodem^{EXP}, Eissturm^V, Eiswand^V, Elementargestalt I^V, Entkräftung^V, Fester Nebel^V, Feuer Schild, Feuerwand^V, Legendenkraft eindämmen*, Monstergestalt II^{V, ABR}, Schwarze Tentakel^V, Sengende Aschegestalt^{V, ABR III}, Steinhaut, Steinformen, Tödliches Phantom^V, Todlos^{V,*}, Tote beleben^V, Verwirrung^V, Wahre Gestalt^{V,EXP}, Zwilling ausspeien^{V, ABR III}.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades — Albtraum^V, Bestiengestalt III^V, Blitzbogen^{V, ABR}, Böswillige Verwandlung^V, Elementargestalt II^V, Energiewand, Feuerschlange^{V,EXP}, Höllenpforte^{V, ABR III}, Kältekegel^V, Legendenkraft stehlen*, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Monstergestalt III^{V, ABR}, Person beherrschen, Steinwand^V, Telekinese, Todeswolke^V, Traum, Verständigung^V, Verzauberung brechen^V.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades — Ablenkung^V, Antimagisches Feld, Auflösung^V, Bestiengestalt IV^V, Drachengestalt I^V, Eisenwand^V, Elementargestalt III^V, Erde bewegen, Fleischkeule^{V,EXP}, Fleisch zu Stein^V, Kugelblitz, Kugel der Unverwundbarkeit, Monstergestalt IV^{V, ABR}, Notfall^V, Schwarzen Blob herbeizaubern^{V, ABR}, Todeskreis^V, Umwandlung, Verbindung im Kampf^{BR}, Wächter und Hüter^V.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades — Arkane Kanone^{ABR II}, Begrenzter Wunsch^V, Drachengestalt II^V, Ebenenwechsel^V, Elementargestalt IV^V, Finger des Todes, Kurzstreckenteleportation^{ABR II}, Regnbogenspiel^V, Schneidender Wind^{V, ABR}, Schwerkraft umkehren^V, Terraformen*, Wetterkontrolle^V, Widerhaltendes Wort^{ABR}, Wort der Macht: Blindheit^V.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades — Dimensionsschloss^V, Drachengestalt III^V, Irrgarten, Kugel der Leere^{V, ABR}, Polarstrahl, Unwiderstehlicher Tanz, Wort der Macht: Betäubung^V.

Legendäre Hexenmeister-/Magierzauber des 9. Grades — Legendenwerdung*, Magische Auftrennung, Meteoritenschwarm^V, Regnbogensphäre, Sechster Sinn, Tsunami^{V,EXP}, Wort der Macht: Tod^V, Wunsch^V, Zeitstopp^V.

Legendäre Inquisitorenzauber

Legendäre Inquisitorenzauber des 1. Grades — Befehl, Diebesschutz^{ABR III}, Göttliche Gunst, Heiligtum^V, Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen, Ohrenbetäubender Schrei^{V, ABR}, Rascher Rückzug, Segnen, Schild des Glaubens, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Hexereien^{V, ABR}, Schutz vor Ordnung, Verfluchen, Wissen über den Feind^{ABR}, Zielsicherer Schlag^V.

Legendäre Inquisitorenzauber des 2. Grades — Anderen schützen, Dunkelheit, Energien widerstehen, Flammen der Gläubigen^{EXP}, Gebrechen unterdrücken^{V, ABR}, Heilige Bande^{V, EXP}, Klopfen^V, Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Ort entweihen, Ort weihen, Sengende Beleidigung^{V, ABR II}, Stille, Totenglocke^V, Unsichtbarkeit^V, Waffe des Glaubens.

Legendäre Inquisitorenzauber des 3. Grades — Blendender Strahl^{ABR III}, Gebet, Gleißendes Licht, Glyphe der Abwehr, Heldenmut^V, Leuchtender Pfeil^{ABR II}, Kampftrance^{V, ABR III}, Legendenkraft einschränken*, Mächtige Magische Waffe^V, Magie bannen, Magisches Schutzgewand^V, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Tageslicht.

Legendäre Inquisitorenzauber des 4. Grades — Ausspähung entdecken^V, Benannte Kugel^{V, ABR II}, Chaoshammer, Heiliger Schlag, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Rüstung entweihen^{V, EXP}, Rüstung weihen^{V, EXP}, Steinhaut, Todlos^{V, *}, Unheilige Plage, Verbindung im Kampf^{ABR}, Verständigung^V, Zorn der Ordnung.

Legendäre Inquisitorenzauber des 5. Grades — Flammenschlag, Göttliche Jagd^{ABR}, Verzauberung brechen^V.

Legendäre Inquisitorenzauber des 6. Grades — Blasphemie, Diktum, Heiliges Wort, Heilung^V, Klingenbarriere^V, Leid^V, Todeskreis^V, Wort des Chaos.

Legendäre Kampfmaguszauber

Legendäre Kampfmaguszauber des 1. Grades — Brennende Hände, Federfall^V, Magisches Geschoss^V, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Schmieren^V, Schockgriff^V, Schwächestrahle, Schwebende Scheibe, Sprühende Farben, Stilles Trugbild^V, Verhüllender Nebel^V, Wasserstrahl^{EXP}, Zielsicherer Schlag^V.

Legendäre Kampfmaguszauber des 2. Grades — Absorbierende Barriere^{ABR II}, Brennender Blick^{V, EXP}, Dunkelheit, Nebelwolke^V, Schweben^V, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Spinnenklettern, Spinnennetz^V, Tierspekt^{ABR II}, Unsichtbarkeit^V, Windstoß^V, Zerbersten.

Legendäre Kampfmaguszauber des 3. Grades — Bestiengestalt I^V, Blitz^V, Energiefaust^{V, ABR}, Feuerball^V, Flammenstrom^{V, ABR III}, Fliegen^V, Flimmern^V, Gasförmige Gestalt^V, Geisterross^V, Hast^V, Mächtige Magische Waffe^V, Magie bannen, Monstergestalt I^{V, ABR}, Stinkende Wolke, Sturzflut^{V, EXP}, Tageslicht, Vampirgriff, Verlangsamten, Zwilling ausspeien^{V, ABR III}.

Legendäre Kampfmaguszauber des 4. Grades — Bestiengestalt II^V, Brüllen, Dimensionstür, Drachennodem^{EXP}, Eissturm^V, Eiswand^V, Elementargestalt I^V, Fester Nebel^V, Feuerschild, Feuerwand^V, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Monstergestalt II^{V, ABR}, Schwarze Tentakel^V, Steinhaut, Tödliches Phantom^V.

Legendäre Kampfmaguszauber des 5. Grades — Bestiengestalt III^V, Böswillige Verwandlung^V, Elementargestalt II^V, Energiewand, Feuerschlange^{V, EXP}, Kältekegel^V, Monstergestalt III^{V, ABR}, Steinwand^V, Telekinese, Todeswolke^V.

Legendäre Kampfmaguszauber des 6. Grades — Ablenkung^V, Auflösung^V, Bestiengestalt IV^V, Drachengestalt I^V, Eisenwand^V, Elementargestalt III^V, Fleisch zu Stein^V, Kugelblitz, Kurzstreckenteleportation^{ABR II}, Monstergestalt IV^{V, ABR}, Umwandlung.

Legendäre Klerikerzauber

Legendäre Klerikerzauber des 1. Grades — Befehl, Diebeschutz^{ABR III}, Elementen trotzen, Entropieschild, Gleißendes Metall^{ABR II}, Göttliche Gunst, Heiligtum^V, Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen, Mächtige Faust der Erde^{ABR III}, Mörderischer Befehl^{V, ABR}, Schild des Glaubens, Schutz vor Bösem, Schutz

vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Segnen, Verfluchen, Verhüllender Nebel^V, Wissen über den Feinde^{ABR}.

Legendäre Klerikerzauber des 2. Grades — Anderen schützen, Blendender Strahl^{ABR III}, Dunkelheit, Energien widerstehen, Entstellende Berührung^{V, ABR}, Gebrechen unterdrücken^{V, ABR}, Kochendes Blut^{V, ABR}, Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Ort entweihen, Ort weihen, Reparieren, Stille, Totenglocke^V, Waffe des Glaubens, Zerbersten.

Legendäre Klerikerzauber des 3. Grades — Ansteckung^V, Blind- oder Taubheit verursachen, Gebet, Geteilter Ruhm*, Gleißendes Licht, Glyphe der Abwehr, Heilige Bande^{V, EXP}, Legendenkraft wiederherstellen*, Leuchtender Pfeil^{ABR II}, Magie bannen, Magisches Schutzgewand^V, Sand der Zeit^{V, ABR II}, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Stein formen, Tageslicht, Teurer Ruhm*, Tote beleben^V.

Legendäre Klerikerzauber des 4. Grades — Blutkrähenschlag^{ABR}, Chaoshammer, Heiliger Schlag, Kampftrance^{V, ABR III}, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Legendenkraft eindämmen*, Mächtige Magische Waffe^V, Riesenhaftes Ungeziefer^V, Segen des Eifers^{EXP}, Todlos^{V, *}, Unheilige Plage, Verständigung^V, Zorn der Ordnung.

Legendäre Klerikerzauber des 5. Grades — Ebenenwechsel^V, Flammenschlag, Lebensatem^V, Legendenkraft stehlen*, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Säule des Lebens^{EXP}, Steinwand^V, Verzauberung brechen^V.

Legendäre Klerikerzauber des 6. Grades — Gegenstand beleben, Heilung^V, Klingenbarriere^V, Leid^V.

Legendäre Klerikerzauber des 7. Grades — Blasphemie, Diktum, Heiliges Wort, Regeneration, Terraformen*, Wetterkontrolle^V, Wort des Chaos.

Legendäre Klerikerzauber des 8. Grades — Antimagisches Feld, Dimensionsschloss^V, Erdbeben^V, Feuersturm^V, Kugel der Leere^{V, ABR}.

Legendäre Klerikerzauber des 9. Grades — Legendenverdung*, Sturm der Vergeltung.

Legendäre Paktmagierzauber

Legendäre Paktmagierzauber des 1. Grades — Elementen trotzen, Federfall^V, Magierrüstung, Magische Fänge, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Schmieren^V, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung.

Legendäre Paktmagierzauber des 2. Grades — Absorbierende Barriere^{ABR II}, Energien widerstehen, Geisterroß*, Geteilter Ruhm*, Hast^V, Rindenhaut^V, Schutz vor Pfeilen, Schwarm herbeizaubern, Schweben^V, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit^V, Verlangsamten.

Legendäre Paktmagierzauber des 3. Grades — Devolution^{EXP}, Dimensionstür, Eiswand^V, Feuerschild, Feuerwand^V, Fliegen^V, Heldenmut^V, Mächtige Magische Fänge^V, Magie bannen, Schwarze Tentakel^V, Steinhaut, Zwilling ausspeien^{V, ABR III}.

Legendäre Paktmagierzauber des 4. Grades — Böswillige Verwandlung^V, Höllenspfote^{V, ABR III}, Legendenpfadfähigkeit verleihen*, Steinwand^V, Verständigung^V.

Legendäre Paktmagierzauber des 5. Grades — Ebenenwechsel^V, Eisenwand^V, Schwarzen Blob herbeizaubern^{V, ABR}.

Legendäre Paktmagierzauber des 6. Grades — Dimensionsschloss^V, Irrgarten, Kurzstreckenteleportation^{ABR II}.

Legendäre Paladinzauber

Legendäre Paladinzauber des 1. Grades — *Elementen trotzen, Gleißendes Metall^{ABR II}, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Segnen, Wissen über den Feind^{ABR}.*

Legendäre Paladinzauber des 2. Grades — *Anderen schützen, Blendender Strahl^{ABR III}, Energien widerstehen, Heilige Bande^{V, EXP}.*

Legendäre Paladinzauber des 3. Grades — *Gebet, Leuchter der Pfeil^{ABR II}, Mächtige Magische Waffe^V, Magie bannen, Mittelschwere Wunden heilen, Rüstung weihen^{V, EXP}, Tageslicht.*

Legendäre Paladinzauber des 4. Grades — *Friedensschwur^{EXP}, Schwere Wunden heilen, Verzauberung brechen^V.*

Legendäre Waldläuferzauber

Legendäre Waldläuferzauber des 1. Grades — *Elementen trotzen, Energien widerstehen, Gefahrensinn^{ABR}, Gleißendes Metall^{ABR II}, Magische Fänge, Tier herbeirufen^{EXP}, Verstricken, Wissen über den Feind^{ABR}.*

Legendäre Waldläuferzauber des 2. Grades — *Leichte Wunden heilen, Querschläger^{V, ABR II}, Rindenhaut^V, Tierspekt^{ABR II}.*

Legendäre Waldläuferzauber des 3. Grades — *Benannte Kugel^{V, ABR II}, Gefährtenverbindung^{ABR II}, Graben^{V, ABR}, Kampftrance^{V, ABR III}, Mächtige Magische Fänge^V, Mittelschwere Wunden heilen.*

Legendäre Waldläuferzauber des 4. Grades — *Schwere Wunden heilen.*

LEGENDÄRE ZAUBER

Die folgenden Zauber sind verstärkte Versionen existierender Zauber.

ABLENKUNG

Du erschaffst einen illusionären Doppelgänger pro 5 Zauberstufen. Jeder Doppelgänger erscheint auf deinem Feld oder einem freien, angrenzenden Feld. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du mit einem telepathischen Befehl jedem Doppelgänger einen einfachen Auftrag geben, z.B. „Geh nach Süden“, „Bitte um Gnade“ oder „Folge dem Troll“.

Du kannst den Befehl eines Doppelgängers verändern oder modifizieren, hierzu musst du dich konzentrieren und eine Schnelle Aktion, eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion aufwenden.

Verbessert (4. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erlangst du ferner durch den Zauber die Vorteile von verbesserter *Legendärer Unsichtbarkeit* statt *Mächtiger Unsichtbarkeit*.

ALBTRAUM

Der Schaden des Zaubers steigt auf 4W6 Schadenspunkte und das Ziel ist zudem für 24 Stunden erschüttert.

Verbessert (6. Legendenstufe): Du kannst *Legendären Albtraum* nutzen, um einen geistesbeeinflussenden Zauber zu übermitteln. Der Grad dieses Zaubers darf maximal deiner ½ Legendenstufe entsprechen und kostet dich eine Anwendung deiner Legendenkraft pro Grad zusätzlich zu der einen Anwendung, die du für das Wirken von *Legendärer Albtraum* nutzen musst. Du wählst, ob der übermittelte Zauber die Kreatur augenblicklich oder erst bei Erwachen betrifft. Der übermittelte Zauber wirkt nur auf das Ziel, selbst wenn er normalerweise mehrere Kreaturen oder einen Bereich betreffen würde.

ABSORBIERENDE BARRIERE

Quelle Ausbauregeln II: Kampf

Addiere deine halbe Legendenstufe auf den Rüstungsbonus des Zaubers. Addiere deine halbe Legendenstufe auf die Menge an tödlichem Schaden, die bei jedem Angriff in nichttödlichen Schaden umgewandelt wird, sowie auf die SR gegen nichttödlichen Schaden. Addiere deine halbe Legendenstufe auf deine Zauberstufe zur Bestimmung der Menge an Schaden, den der Zauber umwandelt, ehe er sich entlädt.

ANDEREN SCHÜTZEN

Erhöhe die Reichweite auf Weit (120 m + 12 m pro Zauberstufe). Ziehe deine Legendenstufe von jedem Schaden ab, der über die mystische Verbindung auf dich übertragen wird, ehe du dir den Schaden anrechnest (Minimum 1 TP Schaden). Wenn du deine Legendenfähigkeit Kraftschub nutzt, um einen Rettungswurf gegen einen Effekt zu modifizieren, der auch deinen verbundenen Verbündeten betrifft, addiert auch der Verbündete deinen Kraftschubbonuswürfel auf das Ergebnis seines Rettungswurfs. Sollte der Verbündete selbst über die Fähigkeit Kraftschub verfügen und diese nutzen, kann er zwischen deinem und seinem eigenem Ergebnis das höhere auswählen.

ANSTECKUNG

Das betroffene Ziel ist hochansteckend. Jede Kreatur, die es berührt oder von der es mit natürlichen Waffen oder Waffenlosen Schlägen berührt wird, muss einen Rettungswurf bestehen oder es steckt sich mit der Krankheit an. Der SG des Rettungswurfs ist der SG des Zaubers -4. Das Ziel kann dich mit dieser Krankheit nicht anstecken.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du fünf Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wirkt dieser Zauber auf jede lebende Kreatur innerhalb von 1,5 km Radius. Du kannst eine Kreatur pro Zauberstufe innerhalb deiner Sichtlinie auswählen, welche von der Zauberwirkung ausgenommen ist.

ANTIMAGISCHES FELD

Wähle eine Anzahl von Zauberschulen in Höhe deiner halben Legendenstufe. Zauber und Effekte dieser Schulen sind von dem *Antimagischen Feld* nicht betroffen.

ARKANE KANONE

Quelle Ausbauregeln II: Kampf

Die Kanone verursacht 6W10 Schadenspunkte bei einem Treffer. Addiere deine Legendenstufe auf die Härte der Kanone und deine Legendenstufe x5 auf ihre TP. Ihre besondere Eigenschaft *Leitend* kann jeden Zauber mit der Reichweite Berührung übertragen (du musst dafür nur einen Zauber aufwenden statt zwei). Du kannst einen Zauber einer Energieart auf die Kanone wirken; in diesem Fall verursacht die Kanone für eine Anzahl von Runden in Höhe des Zaubergrades hälftig kategoriellen Schaden und hälftig Schaden dieser Energieart. Wirkst du einen Zauber einer anderen Energieart auf die Kanone, ersetzt du die aktuelle Energieart durch die des neuen Zaubers.

AUFLÖSUNG

Der verursachte Schaden steigt auf 3W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 60W6) plus 1W4 Punkte KO-Schaden. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, erleidet sie nur 5W8 Schadenspunkte plus 1 Punkt KO-Schaden. Eine Kreatur, deren Kons-



titutionswert durch diesen Zauber auf 0 reduziert wird, wird vollständig aufgelöst.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du zwei Strahlen verschießen. Alternativ kannst du nur einen Strahl verschießen, doch sollte das Ziel eine nichtlegendäre Kreatur sein und seinen Rettungswurf nicht bestehen, dann wird es unabhängig von seinen gegenwärtigen TP automatisch aufgelöst.

AUSSPÄHUNG ENTDECKEN

Dieser Zauber vermittelt dir automatisch ein Bild der Kreatur, welche dich ausspäht. Wenn es sich um eine nichtlegendäre Ausspäthmethode handelt, weißt du auch genau, in welcher Richtung und Entfernung sich die Kreatur befindet. Dir gelingen automatisch Würfe auf die Zauberstufe, um *Unauffindbarkeit* und ähnliche Effekte (außer *Gedankenleere*) zu überwinden, welche deine Fähigkeit blockieren, die Kreatur zu entdecken. Wenn du erfährst, in welcher Richtung und Entfernung sich die Kreatur befindet, kannst du als Augenblickliche Aktion einen geistesbeeinflussenden Zauber durch den Ausspähsensor auf die Kreatur wirken. Dieser Zauber wirkt nur auf die ausspähende Kreatur, selbst wenn er eigentlich einen größeren Wirkungsbereich oder mehrere Kreaturen betreffen könnte. Du musst eine Anzahl an Anwendungen deiner Legendenkraft in Höhe des Grades des Zaubers nutzen, den du auf die Kreatur wirken willst. **Verbessert (6. Legendenstufe):** Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann selbst *Gedankenleere* nicht vereiteln, dass du die ausspähende Kreatur entdeckst. Solltest du innerhalb 1 Minute zum Aufenthaltsort der Kreatur teleportieren, triffst du punktgenau ein ohne Fehlerchance und umgehst alle nichtlegendären Effekte, welche eine Teleportation blockieren. Alternativ kannst du die Kreatur veranlassen, sich innerhalb 1 Minute zu dir zu teleportieren (WIL keine Wirkung, SG 10 + 2 x Legendenstufe). Die Kreatur muss mit eigenen Mitteln zu dir teleportieren, du sorgst aber dafür, dass keine Fehlerchance existiert und sie nichtlegendäre Effekte umgehen kann, welche ansonsten vielleicht eine Teleportation an deinen Aufenthaltsort vereiteln.

BEFEHL

Du kannst bis zu eine Kreatur pro Stufe als Ziel auswählen; alle Ziele müssen denselben Befehl erhalten. Kreaturen, deren Ret-

tungswurf gelingt, sind für 1 Runde Wankend (dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt).

BEGRENZTER WUNSCH

Wenn du *Legendärer Begrenzter Wunsch* nutzt, um einen anderen Zauber nachzuahmen, kannst du einen dir bekannten (im Falle eines spontanen Zauberkundigen) oder einen vorbereiteten (sofern du Zauber vorbereitest), legendären Zauber nachahmen. Solltest du den legendären Zauber nicht kennen oder vorbereitet haben, kannst du eine weitere Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die legendäre Version des gewünschten Zaubers zu duplizieren.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du einen laut- und gestenlosen *Legendären Begrenzten Wunsch* selbst dann wirken, wenn du hilflos bist oder keine anderen Aktionen ausführen kannst (nicht aber, wenn du bewusstlos bist).

BENANNTE KUGEL

Quelle *Ausbauregel II: Kampf*

Erhöhe den Kritischen Schadensmultiplikator der Zielwaffe um +1 (maximal x4).

Verbessert (2. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kehrt die Zielwaffe oder –munition zum Schützen oder Werfer unmittelbar vor Beginn dessen nächsten Zuges zurück (wie eine Waffe der *Rückkehr*). Der Zauber wird erst aufgebraucht, wenn das Ziel für einen zweiten Angriff gegen die benannte Kreatur genutzt wird. Munition, welche trifft, wird zerstört und kehrt nicht zurück.

BESCHÄDIGEN

Quelle *Expertenregel*

Du kannst pro Stufe bis zu 1 mittelgroßem oder kleineren Gegenstand als Ziel auswählen.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhalten deine Zielgegenstände bei einem erfolgreichen Rettungswurf den Zustand Beschädigt und werden bei einem misslungenen Rettungswurf zerstört. Dies betrifft keine legendären Gegenstände oder Gegenstände, die von legendären Kreaturen getragen werden.

BESTIENGESTALT (ALLE)

Jede Version des Zaubers *Legendäre Bestiengestalt* muss eigenständig erlernt werden, wozu du die jeweilige nichtlegendäre Version kennen musst. Du musst sie in keiner Reihenfolge erlernen und musst auch keine Version eines niedrigeren Grades kennen, ehe du eine Version höheren Grades erlernen kannst (d.h. du kannst *Legendäre Bestiengestalt II* erlernen, wenn du *Bestiengestalt II* kennst, und musst dazu nicht *Bestiengestalt I* oder *Legendäre Bestiengestalt I* kennen). Jeder Zauber *Legendäre Bestiengestalt* fügt der entsprechenden nichtlegendären Version folgende Vorteile hinzu:

Die Boni des Zaubers auf Attributswerte steigen um 2, der natürliche Rüstungsbonus steigt um 1 und die Attributswertmali sinken um 2 (Minimummalus 0). Wähle eine natürliche Angriffsart, über welche die Tiergestalt verfügt, z.B. Biss oder Klauen. Der Kritische Schadensmultiplikator für diese Angriffsart steigt um 1 (Maximum x4).

Verbessert (2. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen dei-



ner Legendenkraft nutzt, steigen die Attributwertboni um weitere 2. Bei jeder Anwendung des Zaubers kannst du in Höhe deiner Legendenstufe oft für 1 Runde handeln, als besäße du das Talent In Tiergestalt zaubern. Wenn du z.B. die 2. Legendenstufe besitzt, kannst du das Talent In Tiergestalt zaubern während jeder Wirkungsdauer von *Legendäre Tiergestalt* zwei Mal einsetzen.

BLASPHEMIE

Wenn du den Effekt des Zaubers auf nichtlegendäre Kreaturen bestimmst, addierst du deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe. Nichtböse Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, erleiden einen Malus von -4 auf Angriffs- und Rettungswürfe und ihre Zauberresistenz sinkt um 5, so lange die anderen Effekte des Zaubers anhalten.

BLENDENDER STRAHL

Quelle Ausbauregeln III: Völker

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel für 1 Runde Geblendet, bei einem Fehlschlag aber für 1W4 Runden Blind. Ein Ziel mit Blindheit durch Licht, Lichtempfindlichkeit oder anderen Empfindlichkeiten oder Verletzbarkeiten durch Licht wird stattdessen bei einem erfolgreichen Rettungswurf für 1W4 Runden

Blind und bei einem Misserfolg dauerhaft blind.

BLIND- ODER TAUBHEIT VERURSACHEN

Du kannst das Ziel zugleich blind und taub machen. Das Ziel legt gegen jeden Effekt einen eigenen Rettungswurf ab.

BLITZ

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 10W8). Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, ist für 1 Runde wankend.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du die Linie des Zaubers ein Mal um bis zu 90° biegen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, ist für 1 Runde betäubt.

BLITZBOGEN

Quelle Ausbauregeln: Magie

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 15W8). Misslingt einem Ziel der Rettungswurf, ist es durch den Blitz für 1 Runde Blind und durch den Donner für 1W4 Runden Taub.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen dei-

ner Legendenkraft nutzt, können die beiden Ziele bis zu 36 m voneinander entfernt sein, zudem kann der Blitz ein Mal einen Knick von bis zu 90° vollziehen und umgeht der Elektrizitätsschaden des Zauber Elektrizitätsresistenz und Immunität gegen Elektrizität.

BLITZE HERBEIRUFEN

Der Schaden jedes Blitzes steigt auf 3W10 Schadenspunkte (oder 5W10 im Freien bei stürmischem Wetter). Der halbe Schaden ist Elektrizitätsschaden und die andere Hälfte Schallschaden. Kreaturen, deren Rettungswürfe gelingen, sind für 1 Runde Geblendet und Taub; bei Misslingen halten diese Zustände jeweils 1 Minute an.

BLUTKRÄHENSCHLAG

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Waffenlose Schläge, die du mit diesem Zauber versuchst, werden behandelt, als besädest du das Talent Verbesserter Kritischer Treffer (Waffenloser Schlag). Addiere deine Legendenstufe auf deine Stufe als Mönch (sofern du welche besitzt), um den Schaden deines Waffenlosen Schaden in diesem Fall zu bestimmen. Der Feuerschaden dieses Zaubers umgeht Feuerresistenz.

BÖSWILLIGE VERWANDLUNG

Der Eintrag für Rettungswürfe verändert sich wie folgt: WIL (teilweise) und ZÄH (teilweise). Einer Kreatur, deren Zähigkeitswurf misslingt, misslingt auch automatisch der Willenswurf. Ein Ziel der Unterart Gestaltwandler, dessen Rettungswurf misslingt, kann seine Fähigkeit zum Gestaltwandel nicht nutzen, um aus der neuen Gestalt heraus zu wechseln. Eine Kreatur, deren Zähigkeitswurf gelingt, wird teilweise in das beabsichtigte Tier verwandelt und bekommt für 1 Minute pro Stufe kosmetische Veränderungen passend zum Tier; ferner passt sie sich um eine Größenkategorie an die Größe des Tieres an.

Verbessert (9. Legendenstufe): Wenn du vier Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wirkt der Zauber auf alle Kreaturen mit 8 TW oder weniger innerhalb eines Radius von 1,5 km. Betroffene Kreaturen verwandeln sich in Tiere der Größenkategorie Klein oder kleiner passend zur Region und Umgebung. Du kannst eine Anzahl von Kreaturen in Höhe von maximal deiner Legendenstufe auswählen, welche nicht betroffen sind.

BRENNENDE HÄNDE

Die Reichweite steigt auf 6 m und der Schaden steigt auf 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 5W6).

BRENNENDER BLICK

Quelle *Expertenregeln*

Du kannst deinen *Brennenden Blick* als Bewegungsaktion statt als Standard-Aktion auf eine Kreatur oder einen Gegenstand richten. Das Ziel erleidet bei Misslingen seines Rettungswurfes 1W8 Punkte Feuerschaden und denselben Schaden mit jeder Runde, die es brennt.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du ein Mal während der Wirkungsdauer des Zaubers deinen *Brennenden Blick* als Volle Aktion auf eine Anzahl von Kreaturen in Höhe von maximal deiner Zauberstufe richten.

BRÜLLEN

Die Zeitdauer, für die Kreaturen im Zielbereich Taub sind, steigt auf 4W6 Runden. Der verursachte Schaden steigt auf 5W8 Punkte Schallschaden. Der Schaden, welcher kristallinen oder freiliegenden bröckligen oder kristallinen Gegenständen zugefügt wird, steigt auf 1W8 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (maximal 15W8). Kristalline Kreaturen vibrieren durch die Schallenergie und erleiden zu Beginn jedes deiner Züge 4 Punkte Schallschaden für eine Anzahl von Zügen in Höhe deiner Legendenstufe.

CHAOSHAMMER

Der Schaden gegen rechtschaffene Externare steigt auf 1W10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W10). Der Schaden gegen andere rechtschaffene Kreaturen steigt auf 1W12 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W12). Die Wirkungsdauer des *Verlangsamens* steigt auf 2W6 Runden. Rechtschaffene Kreaturen, deren Rettungswürfe gelingen, werden für 1 Runde verlangsamt.

DÄMMERSTAUB

Quelle *Expertenregeln*

Eine Kreatur, deren Zähigkeitswurf misslingt, muss einen Willenswurf gegen denselben SG bestehen, um nicht einzuschlafen (wie *Schlaf*). Kreaturen, deren Rettungswürfe gelingen, sind nur schläfrig (wie *Schlaflied*).

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, dann addiere deine ½ Legendenstufe auf den Grad der Lichtzauber, welche *Legendärer Dämmerstaub* bannen kann.

DEVOLUTION

Quelle *Expertenregeln*

Der Rettungswurf verändert sich zu WIL (teilweise). Sollte dem Eidolon der Rettungswurf gelingen, verliert es eine zufällig ausgewählte Evolution.

DIEBESSCHUTZ

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Addiere deine Legendenstufe auf den Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Addiere deine Legendenstufe auf deine KMV gegen Kampfmanöver für Entreißen und Entwaffnen gegen den Gegenstand.

DIKTUM

Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe, um die Zaubereffekte auf nichtlegendäre Kreaturen zu bestimmen. Nichtrechtschaffene Kreaturen, deren Rettungswürfe gegen den Zauber misslingen, erleiden zudem einen Malus von -4 auf Angriffs- und Rettungswürfe. Ferner sinkt ihre ZR um 5, solange die anderen Effekte des Zaubers existieren.

DIMENSIONSSCHLOSS

Der Zauber stört deine Zauber und Effekte zur extradimensionalen Reise nicht.

Verbessert (4. Legendenstufe): Du kannst *Legendäres Dimensionsschloss* dahingehend verbessern, dass es teleportierende Kreaturen an ein anderes Ziel umleitet. Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du einen dir vertrauten Ort

auf derselben Ebene als Ziel bestimmen. Eine Kreatur, welche versucht, mittels extradimensionaler Reise in den Wirkungsbereich dieses Zaubers einzudringen, wird stattdessen an den neuen Zielort umgeleitet. Der Kreatur steht ein Wurf auf die Zauberstufe gegen deine Zauberstufe zu, bei Erfolg erkennt sie die Umleitung (nicht aber das Ziel) und kann ihren Zauber unterbrechen, so dass sie den Zauber verliert, aber nicht teleportiert wird.

DIMENSIONSTÜR

Die Wirkungsdauer dieses Zaubers wird zu 1 Runde pro 2 Zauberstufen. Der Zauber erschafft ein temporäres, unsichtbares, nur in eine Richtung nutzbares Portal zwischen deinem Feld und dem Zielfeld. Du passierst es augenblicklich und kommst am Zielort an, kannst aber keine anderen Kreaturen mitnehmen. Beim Wirken des Zaubers kannst du allerdings eine maximale Anzahl von Kreaturen in Höhe deiner Zauberstufe bestimmen, welche das Portal sehen und benutzen können, um am Zielort anzugelangen (das Durchqueren des Portals erfordert keine Aktion). Eine Kreatur, welche das Portal passiert, kann bis zu ihrem nächsten Zug keine weiteren Aktionen ausführen.

DORNENWAND

Der verursachte Schaden steigt auf 30 minus die RK der Kreatur. Kreaturen auf zur Wand angrenzenden Feldern werden automatisch von der Wand in den Ringkampf verwickelt. Jede Kreatur, die ihren Zug mit der Wand ringend beginnt, erleidet 2W6 Schadenspunkte. Der Schaden ist hälftig Stich- und hälftig Wuchtschaden. Um der Wand zu entkommen, muss deren KMV von 10 + Zauberstufe + Legendenstufe erreicht werden.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verwickelt die Wand automatisch andere Kreaturen als dich innerhalb von 3 m in den Ringkampf. Sollte eine Kreatur diesem Ringkampf nicht entkommen können, wird sie von der Wand automatisch bei deren nächsten Zug in den Haltegriff genommen.

DRACHENGESTALT (ALLE)

Jede Version des Zaubers *Legendäre Drachengestalt* muss eigenständig erlernt werden, wozu du die jeweilige nichtlegendäre Version kennen musst. Du musst sie in keiner Reihenfolge erlernen und musst auch keinen Version eines niedrigeren Grades kennen, ehe du eine Version höheren Grades erlernen kannst (d.h. du kannst *Legendäre Drachengestalt II* erlernen, wenn du *Drachengestalt II* kennst, und musst dazu nicht *Drachengestalt I* oder *Legendäre Drachengestalt I* kennen). Jeder Zauber *Legendäre Drachengestalt* fügt der entsprechenden nichtlegendären Version folgende Vorteile hinzu:

Die Boni des Zaubers auf Attributswerte steigen um 2, der natürliche Rüstungsbonus steigt um 1 und der Schaden der Odemwaffe steigt auf 10W6. Alle natürlichen Angriffe der Drachengestalt werden um einen Schritt verstärkt (siehe *Verbesserter Natürlicher Angriff*, *Monsterhandbuch*, S. 315)

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigen die Attributswertboni um weitere +2. Bei jeder Anwendung des Zaubers kannst du dich in Höhe deiner Legendenstufe oft von deiner Drachengestalt in deine normale Gestalt oder zurückverwandeln, ohne dabei den Zauber zu beenden.

DRACHENODEM

Quelle Expertenregeln

Die Wirkungsdauer des Zaubers verändert sich zu 1 Minute/Stufe oder bis zur Entladung. Du kannst in dieser Zeit die Odemwaffe bis zu drei Mal benutzen. Du kannst sie in der Runde, in welcher du diesen Zauber wirkst, als Freie Aktion einsetzen; in späteren Runden ist der Einsatz eine Standard-Aktion. Du musst zwischen den Einsätzen 1W4 Runden warten. Alle Einsätze nutzen denselben Wirkungsbereich, dieselbe Reichweite und dieselbe Energieart. Du kannst immer nur einen *Drachenodem* aktiv haben, wirkst du den Zauber erneut, endet die Wirkung der letzten Version.

DRAGONISCHES RESERVOIR

Quelle Expertenregeln

Die Menge an Energieschaden, den der Zauber absorbiert, steigt auf 10 Punkte pro Zauberstufe (maximal 100 Punkte). Der Energieschaden der Waffen verbessert sich, als besäßen sie die besondere Waffeneigenschaft *Blitzinferno*, *Eisinferno*, *Flammeninferno* oder *Säureexplosion*.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um den Energieschaden bei einer beliebigen Anzahl von Kreaturen anzuwenden, welche das Ziel in dieser Runde trifft, statt nur gegen die erste getroffene Kreatur.

DUNKELHEIT

Der Beleuchtungsgrad im Wirkungsgebiet fällt auf Dunkelheit, egal wie hell es bisher dort war. Nichtlegendäre Zauber und Effekte können den Lichtgrad im Wirkungsbereich nicht erhöhen. Kreaturen mit *Dunkelsicht* und der Gabe im Dunkeln zu sehen, haben selbst bei dieser Dunkelheit Probleme und können nur so gut sehen, wie ein Mensch bei Dämmerlicht. Kreaturen im Wirkungsbereich der Dunkelheit erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

EBENENWECHSEL

Sofern du die Zielebene bereits besucht haben und mit einem Ort dort vertraut sein solltest, kannst du diesen Ort wählen. Der Zauber bringt dich und deine Begleiter genau dorthin.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verleiht du deinen Begleitern für 1 Stunde ab Ankunft die Effekte von *Planare Anpassung*^E.

EINFLÜSTERUNG

Legendäre Einflüsterung ist nicht mehr sprachabhängig und kann eine oder mehrere lebende Kreaturen in einer Explosion mit 3 m Radius zum Ziel haben.

EISENWAND

Die Wand ist pro 2 Zauberstufen 2,5 cm dick. Solltest du eine Wand erschaffen, die nirgends an den Seiten Halt hat, kannst du sie so ausbalancieren, dass sie mit 75%iger Wahrscheinlichkeit von selbst in die von dir gewünschte Richtung umstürzt. Ziehe 5 vom SG ab, um sie in die von dir gewünschte Richtung umstürzen zu können, und addiere hinsichtlich der anderen Richtung +5 auf den SG, um sie umzustoßen.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, besitzt eine Seite der Wand (deine Wahl,

welche eine kräftige, magnetische Aufladung, welche Metall innerhalb von 3 m anzieht. Die Wand versucht automatisch ein Kampfmanöver für Ziehen pro Runde gegen jede Kreatur innerhalb dieser Reichweite, die eine Metallrüstung, eine Metallwaffe oder eine größere Menge an Metall trägt. Der KMB der Wand entspricht deiner Zauberstufe plus deiner Legendenstufe. Sollte das Kampfmanöver gelingen, wird die Kreatur um 1,50 m auf die Wand zugezogen. Die Wand erhält einen Bonus von +5 auf ihre Kampfmanöverwürfe gegenüber Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung. Sollte der Wand ein Kampfmanöverwurf gegen eine Kreatur innerhalb von 1,50 m gelingen, wird die Kreatur gegen die Wand gezogen und als im Ringkampf befindlich behandelt. Lässt die Kreatur metallene Gegenstände fallen oder zieht sie ihre Metallrüstung aus, kann sie sich so selbst befreien. Die Magnetladung besteht für 1 Stunde pro Legendenstufe. Um einen an der Wand hängenden Gegenstand frei zu zerrren, ist ein Stärkewurf gegen SG 10 + KMB der Wand erforderlich.

EISSTURM

Der Wuchtschaden steigt auf 4W8 Schadenspunkte und der Kälteschaden auf 3W6 Schadenspunkte. Der Boden ist im Wirkungsbereich von Eis und Hagelkörnern bedeckt; dies funktioniert, als wäre *Schmieren* auf den Boden gewirkt worden. Werden 5 oder mehr Punkte Feuerschaden gegen ein Feld gerichtet, dann schmilzt dort das Eis und die Hagelkörner und der *Schmieren*-Effekt endet.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wird eine Kreatur im Wirkungsbereich gelähmt (wie durch *Person festhalten*); die Kreatur erhält, während sie gelähmt ist, Empfindlichkeit gegen Feuer.

EISWAND

Die TP der Mauer steigen auf 5 TP pro 2,5 cm Dicke. Addiere deine Legendenstufe auf den SG des Stärkewurfes, um die Mauer zu durchbrechen. Der Schaden, welcher durchbrechenden Charakteren zugefügt wird, steigt auf 1W8 Punkte Kälteschaden +1 Punkt pro Zauberstufe. Eine Kreatur, welche die Wand durchquert, muss einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht für 1W4 Runden Wankend zu werden; dies ist ein Kälteeffekt.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, bedeckst du die Wand mit scharfen, herausragenden Eiszapfen. Eine Kreatur, welche die Wand berührt, schlägt oder durch sie hindurchbricht, erleidet 1W6 Punkte Kälteschaden, 1W6 Punkte Stichschaden und 1 Punkt Blutungsschaden.

ELEMENTARGESTALT (ALLE)

Jede Version des Zaubers *Legendäre Elementargestalt* muss eigenständig erlernt werden, wozu du die jeweilige nichtlegendäre Version kennen musst. Du musst sie in keiner Reihenfolge erlernen und musst auch keine Version eines niedrigeren Grades kennen, ehe du eine Version höheren Grades erlernen kannst (d.h. du kannst *Legendäre Elementargestalt II* erlernen, wenn du *Elementargestalt II* kennst, und musst dazu nicht *Elementargestalt I* oder *Legendäre Elementargestalt I* kennen). Jeder Zauber *Legendäre Elementargestalt* fügt der entsprechenden nichtlegendären Version folgende Vorteile hinzu:

Die Boni des Zaubers auf Attributswerte steigen um 2, der natürliche Rüstungsbonus steigt um 1 und die Attributswertmali sin-

ken um 2 (Minimummalus 0). Es besteht eine Chance von 50%, dass Kritischer Trefferschaden oder Hinterhältiger Schaden wie der Schaden eines normalen Angriffs gewertet werden, als würdest du eine *Rüstung des mittelschweren Bollwerks* tragen.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigen die Attributswertboni um weitere 2. Du kannst zudem eine Anzahl von Malen in Höhe deiner Legendenstufe deine 1/2 Legendenstufe auf den SG eines Zaubers addieren, dessen Energieart deiner Elementarart entspricht (Feuer: Feuer, Luft: Elektrizität, Wasser: Kälte).

ELEMENTEN TROTZEN

Das Ziel verändert sich zu 1 berührten Kreatur pro Stufe. Betroffene Kreaturen erhalten Feuer- und Kälteresistenz 5. Sie werden durch Schnee nicht verlangsamt und ignorieren Mali auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfwaffenangriffe durch Hagel, Regen, Schnee und Eisregen. Sie behandeln Windeffekte als um eine Kategorie schwächer.

ENTROPIESCHILD

Wenn aufgrund dieses Zaubers ein Fernkampfangriff fehlschlägt, besteht eine Chance von 50%, dass der Angriff auf den Angreifer zurückgelenkt wird, statt harmlos abgewehrt zu werden. Der Angriff nutzt denselben Angriffswurf, den der Angreifer gegen dich abgelegt hat.

ENTSTELLENDEN BERÜHRUNG

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Das Ziel erleidet zwei unterschiedliche Mali, welche von derselben Liste ausgewählt werden, statt eines Malus.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhält das Ziel zudem den Zustand Erschöpft aufgrund der schmerzvollen Entstellung. Sollte die Erschöpfung aufgehoben werden, ohne den Fluch zu brechen, kehrt sie nach 1 Stunde zurück.

ENERGIEFAUST

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Der verursachte Schaden steigt auf 1W6 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (maximal 10W6). Sollte das Ziel durch die Bewegung in die Angriffsfläche einer anderen Kreatur eindringen und noch über wenigstens 3 m Distanz verfügen, kannst du ein Kampfmanöver für Niederrennen gegen die andere Kreatur ausführen; addiere deine Legendenstufe auf den Kampfmanöverwurf. Pro Kreatur, welche du mit dem Ziel niederrennst, sinkt die Distanz, welche das Ziel zurücklegen kann, um 1,50 m. Sollte das Ziel gegen ein festes Hindernis (z.B. eine Wand oder einen Baum gestoßen werden, erleidet es Schaden, als wäre es die gestoßene Distanz gefallen).

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du diesen Zauber als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Reichweite von Nah (7,50 m + 1,50 m pro 2 Zauberstufen) wirken. Das Ziel wird dann hinsichtlich der Distanz, um die es gestoßen wird, behandelt, als wäre es zwei Größenkategorien kleiner.

ENERGIEN WIDERSTEHEN

Das Ziel erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, welche Schaden der gewählten Energieart verursachen. Das Ziel kann ein Mal pro Runde als Freie Aktion einem angren-

zenden Verbündeten für 1 Runde Energieresistenz 5 gegen die gewählte Energieart verleihen. Mit Zauberstufe 7 steigt diese Energieresistenz auf 10 und mit der Zauberstufe 11 auf 15.

ENERGIEWAND

Die Härte der Wand steigt auf 40, die TP auf 30 pro Zauberstufe. Eine nichtlegendäre *Auflösung* oder ein *Entzauberungszepter* heben einen 3 m-Abschnitt einer *Legendären Energiewand* für 1 Runde auf; nach dieser Zeit bildet sich die Wand mit voller Stärke wieder neu. Eine Seite der Wand (deine Entscheidung, welche) treibt Kreaturen innerhalb von 1,50 m wie der Zauber *Abstoßung* zurück (der Effekt nutzt den SG gegen *Energiewand*, so als ob der Zauber einen Rettungswurf gestatten würde).

ERDBEBEN

Erhöhe den Schaden an Strukturen um 10 Schadenspunkte pro Legendenstufe. Erhöhe den Schaden durch Einstürze und Erdbeben auf 10W8 Schadenspunkte. Erhöhe den Schaden, den jene erleiden, die unter Trümmern feststecken, auf 1W10 Punkte pro Minute. Addiere deine Legendenstufe auf den SG von Konzentrations- und KO-Würfen, welche aufgrund dieses Zaubers abgelegt werden.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hält der Zauber eine zusätzliche Runde lang an und der Radius der Ausdehnung steigt um 6 m. Pro Runde, in welcher der Zauber wirkt. Du kannst eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Wirkungsdauer um 1 Runde zu erhöhen und den Radius um weitere 6 m zu vergrößern.

ERDE BEWEGEN

Dieser Zauber kann Erde schneller bewegen: Pro Anwendung kannst du einen Bereich mit Seitenlänge 7,50 m und bis zu 3 m Tiefe formen. Alle Kreaturen auf oder unter dem Boden in diesem Bereich werden zu Boden geworfen und auf das nächste Feld bewegt, das an den geformten Bereich angrenzt. Ein Reflexwurf verhindert, dass eine Kreatur zu Boden stürzt, nicht aber, dass sie bewegt wird.

ERINNERUNG VERÄNDERN

Du kannst pro Legendenstufe weitere 5 Minuten an Erinnerungen des Zieles verändern. Du kannst mit einer Anwendung des Zaubers auf mehrere Erinnerungen einwirken, solange du die Zeitgrenze nicht überschreitest. Jede betroffene Erinnerung zählt als mindestens 5 Minuten. Du könntest dem Ziel so eine Erinnerung an ein kurzes Treffen mit dem Bürgermeister vor dem Mittagmahl und eine weitere an ein kurzes Treffen vor dem Abendessen implantieren, auch wenn Stunden zwischen diesen Ereignissen liegen.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du vier Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du anstelle der Erinnerungen des Zieles die Erinnerungen aller anderer Kreaturen an das Ziel verändern (nur das Ziel erhält einen Rettungswurf gegen den Zauber). Alle Kreaturen auf derselben Ebene wie das Ziel vergessen seinen Namen, seine Beziehung zu ihm und alles, was er getan hat – er wird im Grunde für sie zu einem Fremden. Alle seine bedeutenden Taten werden anderen zugeschrieben. Die Erinnerung von Jedermann wird verändert, um dieser Veränderung gerecht zu werden. Die Erinnerungen des Zieles sind nicht betroffen. Du kannst zudem eine maximale Anzahl von Kreaturen

in Höhe deiner Legendenstufe von den Effekten dieses Zaubers ausnehmen, damit sie sich an die Wahrheit erinnern (dich selbst eingeschlossen, wenn du dies wünschst). Schriftliche Aufzeichnungen sind nur von diesen Veränderungen betroffen, wenn du beim Wirken des Zaubers zusätzliche sechs Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt; schriftliche Aufzeichnungen auf anderen Ebenen bleiben unverändert.

EXPLOSIVER MISSKLANG

Quelle Expertenregel

Der verursachte Schaden steigt auf 5W6 Punkte Schallschaden und du erhältst einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm gegen Gegner. Der Zauber kann nichtlegendäre magische Stille durchdringen und bannt jeden nichtmagischen *Stille*-Effekt des 4. Grades oder niedriger.

FALSCHES LEBEN

Die verliehenen, temporären Trefferpunkte steigen auf 2W8 + 2 pro Zauberstufe (maximal +20). Als Augenblickliche Aktion kannst du den Zauber vorzeitig beenden, um 1 Punkt ST-, GE- oder KO-Schaden pro verbleibende 10 temporäre TP dieses Zaubers zu vereiteln. Dieser Effekt greift, nachdem dich der Angriff getroffen hat und der Schaden ausgewürfelt wurde, aber bevor du den Schaden erleidest. Wenn du z.B. 22 temporäre TP durch *Legendäres Falsches Leben* besitzt und dich ein Wyvern für 3 Punkte KO-Schaden sticht, kannst du den Zauber vorzeitig beenden, um 2 Punkte des KO-Schadens zu verhindern.

FEDERFALL

Der Zauber wirkt auf ein zusätzliches Ziel pro Stufe. Die Ziele dürfen voneinander weiter als 6 m entfernt sein.

Verbessert (4. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, absorbiert der Zauber die Fallgeschwindigkeit der Ziele und verwandelt sie in eine donnernde Explosion. Die Ziele stürzen mit der normalen Bewegungsrate (nicht verlangsamt), landen aber sicher. Wenn ein Ziel landet, erzeugt es eine Energieexplosion mit 3 m Radius, welche 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe verursacht (maximal 5W6, REF halbiert, SG entspricht dem SG von *Federfall*). Die Ziele dieses Zaubers sind gegen diese Explosionen immun.

FEENFEUER

Die umrahmten Kreaturen sind geblendet. Der Zauber umrahmt zudem Illusionen der Unterschule der Einbildung innerhalb seines Wirkungsbereichs und enthüllt sie als Illusionen. Dieser Effekt wirkt aber nur bei Einbildungen mit einer Zauberstufe gleich oder kleiner deiner Legendenstufe.

Verbessert (2. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, muss jeder Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1 Runde Blind zu werden.

FESTER NEBEL

Der Malus auf Nahkampfangriffs- und Schadenswürfe steigt auf -4. Der Radius und die Höhe der Wolke steigen beide jeweils auf 15 m.

Verbessert: Die verbesserte Version eines *Legendären Festen Nebels* besitzt dieselben zusätzlichen Vorteile wie die verbesserte Version einer *Legendären Nebelwolke*.



FEUERBALL

Der verursachte Schaden steigt auf 1W10 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 10W10). Jede Kreatur, deren Reflexwurf misslingt, fängt Feuer (*Grundregelwerk*, S. 444) und erleidet jede Runde 2W6 Punkte Feuerschaden, bis das Feuer gelöscht wird. Löschversuche erfolgen gegen den SG des Zaubers für Rettungswürfe.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigt der Maximalschaden auf 20W10, wächst der Wirkungsbereich auf eine Ausdehnung mit 12 m Radius und umgeht jeder verursachte Feuerschaden Feuerresistenz und Immunität gegen Feuer.

FEUERSAAT

Der Schaden jeder Eichel steigt auf 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 20W6 für alle Eicheln, nicht mehr als 10W6 pro einzelner Eichel). Der Schaden jeder Stechpalmenbeere steigt auf 2W6 Punkte Feuerschaden +2 Punkte pro Zauberstufe. Jede Kreatur, deren Reflexwurf gegen eine Eichel oder Stechpalmenbeere misslingt, fängt Feuer (*Grundregelwerk*, S. 444) und erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden pro Runde, bis das Feuer gelöscht ist. Löschversuche erfolgen gegen den SG des Zaubers.

FEUERSCHILD

Der Schaden, der deinen Angreifern zugefügt wird, steigt auf 1W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +15). Ein Kälteschild verleiht dir Immunität gegen Feuer, ein Wärmeschild Immunität gegen Kälte.

FEUERSCHLANGE

Quelle *Expertenregeln*

Der verursachte Schaden steigt auf 1W10 Schadenspunkte pro Stufe (maximal 15W10). Jede Kreatur, deren Rettungswurf gegen den Zauber scheitert, wird von einer Schlange aus Feuer in einen Ringkampf verwickelt. Eine Schlange besteht 1 Runde pro Zauberstufe und kann gebannt, aber nicht angegriffen werden. Eine in den Ringkampf verstrickte Kreatur erleidet jede Runde zu Beginn deines Zuges 1W10 Punkte Feuerschaden. Der KMB der Schlange entspricht deiner Zauberstufe + Legendenstufe; ihre KMV entspricht ihrem KMB +10.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigt der Maximalschaden auf 20W10 und jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, wird nicht in den Ringkampf verwickelt, sondern in den Haltegriff genommen.

FEUERSTROM

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Der verursachte Schaden steigt auf 2W10 Punkte Feuerschaden. Jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, fängt Feuer (*Grundregelwerk*, S. 444). Der anhaltende Feuerstrom erschwert das Vorkommen: Der Wirkungsbereich des Zaubers wird als Schwieriges Gelände behandelt.

Verbessert (4. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erschaffst du eine zweite Feuerlinie mit deiner anderen Hand. Sollten diese Linien sich überlappen, müssen Kreaturen in der Überlappungszone zwei Rettungswürfe ablegen und das schlechtere Ergebnis wählen, erleiden aber nicht Schaden durch beide Linien. Du kannst eine Feuerlinie als Freie Aktion während deines Zuges beenden; solltest du eine Linie nicht länger aufrechterhalten, musst du *Legendären Feuerstrom* erneut wirken, um sie wieder zu erschaffen.

FEUERSTURM

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W8). Die Hälfte dieses Schadens ist Feuerschaden, die andere Hälfte ist göttlicher Energieschaden, welcher Feuerresistenz und Immunität gegen Feuer umgeht. Du kannst eine beliebige Anzahl von Tieren vom Schaden ausnehmen, so wie es dir mit Pflanzenkreaturen möglich ist.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du eine Kreaturenart (und Unterart im Falle von Externaren oder Humanoiden) auswählen und von den Effekten des Zaubers ausnehmen. Pro weiterer Anwendung deiner Legendenkraft, die du beim Wirken des Zaubers nutzt, kannst du eine weitere Kreaturenart ausnehmen. Du könntest z.B. zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen und dich für Magische Bestien entscheiden, so dass alle magischen Bestien im Wirkungsbereich des Zaubers von dessen Schaden ausgenommen werden.

FEUERWAND

Der Schaden der Wand steigt auf 2W6 Punkte Feuerschaden bei Kreaturen innerhalb von 3 m, 1W6 Punkte Feuerschaden bei Kreaturen innerhalb von 6 m, die weiter entfernt sind als 3 m, und 2W8 Punkte Feuerschaden +1 Punkt Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal +20) bei jeder Kreatur, welche die Wand durchquert. Eine Kreatur, die die Wand durchquert oder sich bei ihrer Erschaffung innerhalb von 1,50 m Entfernung zu ihr befindet, muss einen Reflexwurf bestehen, um nicht Feuer zu fangen. Löschversuche erfolgen gegen den SG des Rettungswurfes gegen den Zauber.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du die Wand während deines Zuges als Bewegungsaktion um 1,50 m in eine beliebige Richtung versetzen. Wird die Wand in eine feuerfeste Barriere, z.B. eine Steinmauer, bewegt, wird der Teil der Wand zerstört, welcher dieselbe Fläche wie diese Barriere belegt.

FINGER DES TODES

Der zugefügte Schaden steigt um 15 Schadenspunkte pro Zauberstufe plus 1W8 Punkte KO-Schaden. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, erleidet 3W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe und 1W4 Punkte KO-Schaden und ist für 1 Runde Wankend.

FLAMMEN DER GLÄUBIGEN

Quelle *Expertenregeln*

Der verursachte Feuerschaden dieses Zaubers umgeht Feuerresistenz und Immunität gegen Feuer. Bei einem erfolgreichen Kritischen Treffer fängt das Ziel Feuer (*Grundregelwerk*, S. 444).

FLAMMENSCHLAG

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 pro Zauberstufe (maximal 15W8). Der Wirkungsbereich steigt auf einen Zylinderbereich mit 6 m Radius und 12 m Höhe. Du kannst bestimmen, dass die göttliche Schadenshälfte nur eine Art von Kreatur betrifft (wie die Waffeneigenschaft *Verderben*).

FLAMMENKLINGE

Der Schaden der Klinge steigt auf 2W6 Punkte Feuerschaden +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +20). Die Klinge hat einen Kritischen Bedrohungsbereich von 18-20 wie ein echter Krumsäbel.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hat die Klinge einen Kritischen Bedrohungsbereich von 15-20 und umgeht Härte, Feuerresistenz und Immunität gegen Feuer.

FLEISCH ZU STEIN

Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, wird teilweise versteinert; dies verlangsamt sie für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendenstufe (wie *Verlangsamten*). Die Kreatur kann diesen Effekt vorzeitig beenden, wenn sie eine Volle Aktion aufwendet, um ihr eigenes versteinertes Fleisch fortzubrechen; dies fügt ihr 5W10 Schadenspunkte zu. Jeder Effekt, welcher Versteinierung aufhebt oder umkehrt, hebt auch diese teilweise Versteinierung und den *Verlangsamten*-Effekt auf. Der Zauber kann auf Gegenstände und Untote gewirkt werden, solange das Ziel hauptsächlich aus Fleisch oder Knochen besteht (z.B. Leichen oder Zombies). Der Zauber wirkt nicht auf die Ausrüstung des Zieles; sollte er auf eine Kreatur gewirkt werden, welche Ausrüstung mit sich führt, wird nur die Kreatur versteinert, nicht aber ihre Ausrüstung.

Verbessert (9. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wird jede durch den Zauber vollständig versteinerte Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner augenblicklich belebt und befolgt deine Befehle, als hättest du *Gegenstände beleben* gewirkt.

FLEISCHKEULE

Quelle *Expertenregeln*

Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes wird das Ziel Verstrickt. Wenn du das Ziel als Waffe benutzt, dann addiere deine ½ Legendenstufe auf deinen Angriffswurf und deine volle Legendenstufe auf den Schadenswurf.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wenn du das Ziel benutzt, um eine Kreatur zu treffen, kannst du ein freies Kampfmanöver für Ansturm gegen diese Kreatur ausführen. Dein KMB für dieses Manöver entspricht deinem Angriffsbonus für *Legendäre Fleischkeule*, allerdings addierst du statt deiner ½ Legendenstufe deine volle Legendenstufe hinzu.

FLIEGEN

Die Bewegungsrate: Fliegen verändert sich zu 36 m (oder 24 m in mittelschwerer oder schwerer Rüstung oder mit mittlerer oder

schwerer Last) mit perfekter Manövrierfähigkeit. Wenn die Wirkungsdauer endet, ist das Ziel durch *Federfall* für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Zauberstufe geschützt.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, addiert das Ziel deine Legendenstufe auf seine Reflexwürfe und als Ausweichenbonus auf seine RK. Es erhält diese Boni nur, wenn es fliegt.

FLIMMERN

Du kannst eine Bewegungsaktion aufwenden, um bis zum Ende deines Zuges körperlich oder körperlos zu bleiben und beginnst dann wieder zu flimmern.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du eine Schnelle Aktion oder eine Bewegungsaktion aufwenden, um bis zum Ende deines Zuges körperlich oder körperlos zu bleiben.

FRIEDENSSCHWUR

Quelle Expertenregel

Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe bei Fertigkeitwürfen für Heilkunde, wenn du gezielte Zauber der Kategorie Harmlos wirkst oder positive Energieeffekte nutzt, um lebende Kreaturen zu heilen.

FÜRCHTERLICHER LACHANFALL

Eine Kreatur, deren Kreaturenart von der deinen abweicht, erhält keinen Bonus auf Rettungswürfe gegen diesen Zauber. Das betroffene Ziel lacht so heftig, dass es schmerzt, und erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schadens pro Runde, die es lachen muss. Sollte dem Ziel der erste Rettungswurf misslingen, müssen ihm zwei folgende Rettungswürfe gelingen (jeder erfordert eine Volle Aktion, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe), um den Zauber zu beenden. Gelingt nur ein Rettungswurf, verursacht der Zauber keinen Schaden mehr, allerdings kann das Ziel immer noch keine Aktionen ausführen.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wird das Lachen des Zieles ansteckend. Verbündete des Zieles innerhalb von 9 m Entfernung zu ihm, welche das Lachen hören können, müssen Rettungswürfe gegen den Zauber schaffen, um nicht zu kränkeln, bis das Ziel aufhört zu lachen. Der Kränkelnd machende Effekt endet für einen Verbündeten, wenn er sich weiter als 9 m vom Ziel entfernt oder dessen Lachen eine ganze Runde lang nicht hören kann.

GASFÖRMIGE GESTALT

Die Schadensreduzierung verändert sich zu SR 10/Episch und Magie. Die Bewegungsrate: Fliegen steigt auf 9 m. Das Ziel kann sich als Freie Aktion ausdehnen und

einen Bereich entsprechend seiner doppelten Angriffsfläche und Höhe belegen (eine mittelgroße Kreatur würde z.B. einen Würfel mit 3 m Kantenlänge ausfüllen), wobei es die Sicht wie *Verhüllender Nebel* versperrt. Die Rückkehr zur normalen Größe ist ebenfalls eine Freie Aktion.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann das Ziel als Bewegungsaktion die gasförmige Gestalt verlassen oder wieder annehmen.

GEBET

Der Glücksbonus des Zaubers steigt auf +2 und der Malus für Gegner auf -2. Wenn du diesen Zauber wirkst, heilen deine betroffenen Verbündeten TP-Schaden in Höhe deiner doppelten Legendenstufe, während betroffene Gegner Schaden in Höhe deiner doppelten Legendenstufe nehmen.

GEBRECHEN UNTERDRÜCKEN

Quelle Ausbauregeln: Magie

Du kannst diesen Zauber ohne verbale Komponenten oder Gestik und sogar in hilflosem Zustand wirken (nicht aber bei Bewusstlosigkeit). Du überwindest vorübergehend eine Anzahl zusätzlicher schädlicher Zustände in Höhe deiner ½ Legendenstufe.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wirst du gegen alle Leiden immun, die der Zauber normalerweise überwinden kann. Ferner überwindest du einen der folgenden Zustände Betäubt, Entkräftet, Übelkeit, Panisch, Versteint oder Wankend. Du wirst gegen diesen Zustand nicht immun.

GEDÄCHTNISLÜCKE

Quelle Expertenregel

Das Ziel vergisst eine zusätzliche Runde bis zum Beginn des Zuges, der seinem letzten Zug vorangegangen ist.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du 1 Runde aufwenden, um das betroffene Ziel mit einer falschen Erinnerung zu versehen. Diese falsche Erinnerung ist beschränkt auf Ereignisse, welche sich während des vergessenen Zeitraumes hätten ereignen können, ähnlich *Erinnerung verändern*, aber auf kurze Zeit beschränkt. Beispielsweise könntest du das Ziel sich nicht an eine lange Unterhaltung erinnern lassen, die den vorgegebenen Zeitrahmen sprengen würde.

Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG in Höhe des SG von *Gedächtnislücke* plus deine Legendenstufe zu, um der implantierten Erinnerung zu widerstehen. Bei Erfolg kannst du dem Ziel keine Erinnerung implantieren, es vergisst aber dennoch den betroffenen Zeitraum.

GEFÄHRTENVERBINDUNG

Quelle Ausbauregeln II: Kampf

Dein Tiergefährte kann umfangreiche, mittels dieses Zaubers übertragene Anweisungen verstehen. Er kann jeden Trick



ausführen (auch solche, die er nicht kennt) und jede Aktivität, welche eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von 8 verstehen könnte.

GEFAHRENSINN

Quelle *Pathfinder RPG Ausbauregeln: Magie*

Addiere deine Legendenstufe auf den Initiativebonus des Zaubers und den maximalen Initiativebonus, den der Zauber verleihen kann.

GEGENSTÄNDE BELEBEN

Von dir mittels dieses Zaubers belebte Gegenstände erhalten die maximale Anzahl an Trefferpunkten pro Stufe, einen Bonus von +4 auf Stärke und verfügen über das 1½fache der üblichen Konstruktionspunkte.

GEISTERROSS

Dem Reiter gelingen automatisch alle Fertigkeitwürfe für Reiten, um im Sattel zu bleiben. Die TP des Reittiers steigen auf 10 + 2 pro Zauberstufe und die Bewegungsrate steigt auf 9 m pro 2 Zauberstufen (maximal 45 m).

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, ist das Geisterross für jeden außer dem Reiter körperlos.

GIFTANFÄLLIGKEIT

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Die Anzahl erfolgreicher Rettungswürfe zur Heilung eines Giftes steigt um +1. Sollte das Gift bei einem gescheiterten Rettungswurf Attributsschaden verursachen, so steigt dieser Schaden um +1.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigen der Malus des Zieles auf Rettungswürfe gegen Gift und der Malus auf Würfe, um das Ziel mittels Fertigkeiten oder Magie von einer Vergiftung zu heilen jeweils auf -8.

Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, umgeht das Gift eventuelle Immunität gegen Gift, über welche die Kreatur verfügt (dies gilt nicht, wenn die Giftimmunität daher rührt, dass die Kreatur über keinen KO-Wert verfügt).

GLEISSENDES LICHT

Der Schaden des Zaubers steigt auf 1W6 pro Zauberstufe (maximal 10W6). Der einer untoten Kreatur zugefügte Schaden steigt auf 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W8) oder auf 2W6 pro Zauberstufe (maximal 20W6), falls der Untote durch helles Licht verletzlich ist. Der Konstrukten zugefügte Schaden steigt auf 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W8). Sollte eine getroffene Kreatur über Lichtempfindlichkeit oder Blindheit im Licht verfügen, erleidet sie den Malus dieser Schwäche für 1 Runde, nachdem das Licht sie getroffen hat.

GLEISSENDES METALL

Quelle *Ausbauregeln II: Kampf*

Der zusätzliche Schaden der Waffe steigt auf 1W6 Punkte Feuerschaden. Jede von der Waffe getroffene Kreatur ist für 1 Runde geblendet, ohne dass sie einen Rettungswurf erhält. Bei einem kritischen Treffer ist das Ziel für 1 Runde Blind (ZÄH, keine Wirkung, SG entspricht dem SG des Zaubers).

GLYPHE DER ABWEHR

Addiere deine Legendenstufe auf den SG zum Entdecken oder Ausschalten der Glyphe. Der Schaden der Explosionsglyphe steigt auf 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W6). Addiere deine ½ Legendenstufe auf den Höchstzaubergrad, den du in einer Zauberglyphe einlagern kannst.

GÖTTLICHE GUNST

Der Glücksbonus wird auch auf Rettungs- und Fertigkeitwürfe angerechnet. Alternativ kannst du den Zauber auf eine andere, dazu bereite Kreatur wirken; in diesem Fall ändert sich die Reichweite zu Berührung und das Ziel zu Berührte Kreatur.

GÖTTLICHE JAGD

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Die Bewegungsrate der Bewegungsart, welche der Zauber verleiht, steigt um +9 m. Dies ist ein Verbesserungsbonus. Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung gegen die ausgewählte Kreatur. Dies ist ein heiliger Bonus, falls du von guter Gesinnung, und ein unheiliger Bonus, falls du von böser Gesinnung sein solltest. Solltest du von neutraler Gesinnung sein, dann wähle, ob es ein heiliger oder unheiliger Bonus ist.

GRABEN

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Das Ziel kann unter der Erde beim Graben atmen. Ab deiner 3. Legendenstufe steigt die Bewegungsrate: Graben auf 6 m durch Sand oder Erde und auf 3 m durch Stein. Ab deiner 6. Legendenstufe steigt sie auf 9 m, bzw. 4,50 m. Ab deiner 9. Legendenstufe steigt sie auf 12 m, bzw. 6 m.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann die grabende Kreatur einen offenen Tunnel mit einem Durchmesser entsprechend ihrer ½ Angriffsfläche erzeugen. Dieser Tunnel stürzt ein, wenn der Zaubereffekt endet.

GUTE BEEREN

Jede Beere nährt für einen Tag und zählt als 1 Stunde vollständiger Ruhe hinsichtlich des Entfernens von Erschöpfung, Entkräftung und nichttödlichen Schadens.

Verbessert (2. Legendenstufe): Du kannst den Zauber auf eine einzelne Beere wirken und ihr die Kraft eines harmlosen Druidenzaubers verleihen, den du vorbereitet hast. Der Zauber bleibt in der Beere eingelagert, bis die Wirkungsdauer von *Gute Beeren* endet oder die Beere verzehrt wird. Eine Kreatur, welche die Beere isst, erhält alle Vorteile des Zaubers, als hättest du ihn auf die Kreatur gewirkt. Der Grad des Zaubers kann deine ½ Legendenstufe nicht übersteigen; pro Grad des Zaubers musst du zusätzlich eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen. Ähnlich wie bei *Zauberkräfte verleihen* kannst du in diesem Zauberplatz keinen Zauber vorbereiten, bis die Beere verzehrt wurde oder der Zauber *Legendäre Gute Beeren* endet.

HAST

Betroffenen Kreaturen erhalten eine zusätzliche Bewegungsaktion pro Runde. Der Anstieg der Bewegungsrate verändert sich zu 15 m; die Kreatur kann auf diese Weise maximal das Dreifach ihrer normalen Bewegungsrate dieser Art erlangen.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verändert sich der Anstieg der Bewe-

gungsrate zu 21 m ohne Obergrenze für die betroffene Kreatur. Sollte eine betroffene Kreatur sich bei ihrem Zug wenigstens 9 m weit bewegen, kann sie sich über Flüssigkeiten wie über festen Boden hinwegbewegen. Sollte die Flüssigkeit bei Kontakt Schaden verursachen, erleidet die sich darüber hinwegbewegende Kreatur nur den halben Schaden.

HEILIGER SCHLAG

Der bösen Externaren zugefügte Schaden steigt auf 1W10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W10) und der anderen bösen Kreaturen zugefügte Schaden steigt auf 1W12 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W12). Der Zeitraum, für den Kreaturen im Wirkungsbereich Blind sind, steigt auf 2 Runden an. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird eine böse Kreatur für 1 Runde geblendet.

HEILIGES BAND

Quelle Expertenregeln

Die Reichweite, über welche du und das Ziel Beschwörungszauber der Unterschule der Heilung aufeinander wirken könnt, steigt auf Mittel (30 m + 3 m pro Zauberstufe). Wenn du oder das Ziel *Heiliges Band* nutzen, um einen Heilzauber auf den anderen zu wirken, heilt der Zaubernde selbst eine Anzahl von TP in Höhe des Minimums, welches der Zauber heilen kann.



(Inv) Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wird der Zauberkundige, der durch die Verbindung einen Heilzauber wirkt, um die normale Menge statt den Minimalbetrag geheilt.

Das Ziel und du können die Verbindung zudem nutzen, um gezielte Fähigkeiten zur Heilung aufeinander anzuwenden wie z.B. Handauflegen. Im Gegensatz zu Heilzaubern heilt sich der Anwender dabei dann aber nicht selbst.

HEILIGES WORT

Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe, um die Effekte des Zaubers auf nichtlegendäre Kreaturen zu bestimmen. Nichtgute Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, erleiden zudem einen Malus von -4 auf Angriffs- und Rettungswürfe, ferner sinkt ihre Zauberresistenz um 5, solange die anderen Effekte des Zaubers anhalten.

HEILIGTUM

Gelingt einem Angreifer der Willenswurf, um das geschützte Ziel angreifen zu können, dann addiere deine Legendenstufe auf die RK des Zieles gegen den Angriff. Sollte das Ziel einen Heilzauber oder eine heilende Fähigkeit auf eine andere Kreatur anwenden, erhält diese Kreatur für 1 Runde den Vorteil der nichtlegendären Version von *Heiligtum*. Sollte die Kreatur dieses nichtlegendäre *Heiligtum* durch einen Angriff brechen, dann erzeugt spätere Heilung durch das Ziel bei dieser Kreatur kein neues nichtlegendäres *Heiligtum*.

Verbessert (2. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, dann wähle eine Anzahl zusätzlicher Kreaturen in Höhe deiner 1/2 Legendenstufe innerhalb der Reichweite aus. Diese Kreaturen erlangen den Vorteil der nichtlegendären Version von *Heiligtum*.

HEILUNG

Der geheilte Schaden steigt auf 15 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 225 Punkte).

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, funktioniert der Zauber zudem wie *Wiederherstellung*.

HEILUNG STEHLEN

Quelle Ausbauregeln II: Kampf

Du stiehst dem Ziel nicht nur die Hälfte seiner Heilung, du stiehst alles. Die Menge an Heilung, die du stehlen kannst, ehe der Zauber sich entlädt, steigt auf 10 Punkte pro Zauberstufe (maximal 100 Punkte).

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verändert sich die Reichweite des Zaubers zu Nah (7,50 m + 1,50 m pro 2 Zauberstufen). Sollte das Ziel über *Schnelle Heilung* oder *Regeneration* verfügen, stiehst du die Hälfte seiner *Schnellen Heilung* oder *Regeneration*. Heilung aus diesen Quellen zählt gegen das Maximum an gestohlener Heilung, ehe der Zauber sich entlädt.

HELDENMUT

Der Moralbonus steigt auf +4 und gilt für alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeiten- und Waffenschaden.

denwürfe. Zum Ziel angrenzende Verbündete erhalten einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann das Ziel im Rahmen eines Vollen Angriff jede Runde einen zusätzlichen Angriff ausführen, als stünde es unter *Hast*. Das Ziel kann insgesamt eine Anzahl zusätzlicher Angriffe in Höhe deiner Legendenstufe ausführen.

HÖLLENPFORTE

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Die Feuerexplosion stinkt nach Schwefel und verhält sich wie eine *Stinkende Wolke* (Wirkungsdauer wie jener Zauber und eigener Zähigkeitswurf).

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, nimmst du eine unwillige, angrenzende Kreatur mit. Pro weiterer Anwendung deiner Legendenkraft kannst du eine weitere, angrenzende Kreatur mitnehmen. Diese Kreaturen müssen zuerst Rettungswürfe gegen die Flammenexplosion und die *Stinkende Wolke* ablegen und dann erst Willenswürfe, um sich der Teleportation zu widersetzen.

HOLZ ZURÜCKTREIBEN

Der Zeitaufwand wird zu 1 Augenblickliche Aktion. Du kannst einen betroffenen, hölzernen Gegenstand von bis zu 0,15 m Durchmesser splintern und zerbrechen lassen.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, änderst du den Wirkungsbereich zu einer von dir aufgehenden kegelförmigen, 18 m-Ausdehnung.

HOLZHAMMER

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Du belegst zwei Äste statt eines Astes, so dass der Baum pro Runde zwei Mal angreifen kann. Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe zur Bestimmung des Stärkewerts des Baumes. Eine Kreatur, welche in derselben Runde von beiden Hiebangriffen getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Zaubers bestehen, um nicht für 1 Runde Wankend zu sein.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, führt der Baum pro Runde drei Hiebangriffe aus, welche jede Schadensreduzierung umgehen. Eine Kreatur, welche in derselben Runde von allen drei Hieben getroffen wird, ist für 1 Runde Betäubt und danach für 1W4 Runden Wankend. Ein Zähigkeitswurf verhindert die Betäubung und halbiert die Wirkungsdauer des Zustandes Wankend.

INJIZIERENDE BERÜHRUNG

Quelle *Ausbauregeln II: Kampf*

Addiere deine halbe Legendenstufe auf den SG des Giftes oder Trankes, das oder den du einer anderen Kreatur mit diesem Zauber injizierst. Sollte die Substanz einen Fertigungsbonus verleihen, dann addiere deine Legendenstufe auf diesen Fertigungsbonus.

IRRGARTEN

Ein geisterhafter Minotaur jagt das in diesem Irrgarten gefangene Ziel. Jede Runde, in der das Ziel es nicht schafft, aus dem Irrgarten zu entkommen, erleidet es 2W8 + deine Legendenstufe Punkte Hieb- und Stichwaffenschaden durch seinen Phantomgegner.

KÄLTEKEGEL

Der verursachte Schaden steigt auf 1W10 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (maximal 15W10). Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, wird teilweise in Eis eingeschlossen, was ihre Bewegungsrate halbiert. Kreaturen der Unterkategorie Kälte oder Körperlos und jene, die gegen Ringkampf immun sind, sind gegen diesen Effekt immun. Um das Eis zu zerstören, ist ein ST-Wurf oder Bannwurf gegen den SG des Zaubers erforderlich oder Feuer- oder Wuchtschaden gegen die Kreatur in Höhe von 1 Punkt pro Zauberstufe.

Verbessert: Du kannst zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um die Kälte des Zaubers in einen Regen riesiger Hagelkörner, Eisscherben oder Eiszapfen zu verwandeln. Die Hälfte des Schadens des Zaubers ist Kälteschaden und die andere Hälfte Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden (deine Wahl).

KAMPFTRANCE

Quelle *Pathfinder RPG Ausbauregeln III: Völker*

Die Anzahl der temporären Trefferpunkte, welche du erlangst, steigt auf 2W6 + Zauberstufe (maximal 10) + Legendenstufe. Der Moralbonus auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte steigt auf +6.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhältst du einen Moralbonus von +4 auf Stärke, Immunität gegen nichtlegendäre geistesbeeinflussende Effekte und SR 5/Episch.

KLINGENBARRIERE

Du kannst diesen Zauber als Augenblickliche Aktion wirken. Der Schaden steigt auf 1W8 pro Zauberstufe (Maximum 20W8).

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du eine Bewegungsaktion nutzen, um die Barriere um bis zu 3 m in eine beliebige Richtung zu verschieben; ihre Form (flach oder Ring) und Orientierung (vertikal oder horizontal) muss aber gleich bleiben. Solltest du die Barriere durch die Angriffsfläche einer Kreatur bewegen, steht dieser ein Rettungswurf zu, um ihr auszuweichen, so als hättest du die Barriere in ihre Angriffsfläche gewirkt.

KLOPFEN

Der Zauber öffnet bis zu drei Verschlussarten statt zwei. Der Zauber öffnet automatisch einfache und gewöhnliche Schlösser, ohne dass ein Wurf auf die Zauberstufe erforderlich wäre. Sollte er auf eine Tür gewirkt werden, die mit einem *Arkanen Schloss* gesichert ist, kannst du einen freien Bannwurf gegen den Effekt ausführen, als würdest du gezielt *Magie bannen* wirken; addiere deine Legendenstufe auf den Wurf.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du pro Legendenstufe einen verschlossenen Gegenstand als Ziel auswählen und bei jedem bis zu vier Verschlussarten öffnen; dir steht ein freier Bannwurf gegen *Arkanes Schloss* bei jedem Ziel zu und du öffnest automatisch jedes Schloss von maximal guter Qualität, ohne dass du bei letzterem einen Wurf auf die Zauberstufe ablegen musst. Sollte eine Tür mit einer Falle gesichert sein, die beim Öffnen der Tür ausgelöst wird, bemerkst du die Falle und ihre Art; die Tür wird aufgeschlossen, aber nicht automatisch geöffnet. Der Zauber kann ein Tor, dessen Balken vorgelegt ist, ein Fallgitter oder ähnliche Hindernisse öffnen, wobei jedes davon als zwei verschlossene Türen zählt.

KOCHENDES BLUT

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Misslingt einem Ziel der Rettungswurf, erleidet es 1W₃ Punkte Feuerschaden pro Runde. Sollte das Ziel der Unterart Ork angehören, erhält es zudem Feuerresistenz 5.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du Verbündete betreffen, als gehörten sie der Unterart Ork an.

KRÄTZE

Quelle *Expertenregeln*

Der GE-Malus steigt auf -6. Das Ziel erleidet jede Runde 1 Punkt Blutungsschaden. Sollte das Ziel eine Bewegungsaktion aufwenden, um sich zu kratzen, steigt der jede Runde anfallende Blutungsschaden um +1. Sollte die Blutung gestoppt werden, lässt Kratzen sie wieder mit 1 Punkt Blutungsschaden pro Runde aufbrechen.

KUGEL DER LEERE

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen die Kugel scheitert, erhält 2 negative Stufen statt einer. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf reduziert dies auf 1 negative Stufe.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hält die Kugel bei Betreten eines Feldes mit einer lebenden Kreatur nicht automatisch an, allerdings sinkt der SG des Rettungswurfes um 2 pro weiterer Kreatur auf die die Kugel in einer Runde wirkt.

Eine Kreatur kann von der *Kugel der Leere* nur ein Mal pro Runde betroffen werden, selbst wenn diese sich mehrfach durch die Angriffsfläche der Kreatur hindurchbewegt.

KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT

Addiere deine 1/2 Legendenstufe auf den Grad der nichtlegendären Zauber, welche die Kugel abwehrt. Die Kugel wehrt legendäre Zauber des 4. Grades oder niedriger ab.

KUGELBLITZ

Dieser Zauber verursacht 1W₁₀ Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W₁₀) und der SG des Rettungswurfes für sekundäre Ziele wird nicht reduziert. Ein Sekundärziel darf sich nicht weiter als 9 m von einem anderen Ziel entfernt befinden, dabei muss es sich aber nicht zwangsläufig um das Primärziel handeln.

KURZSTRECKENTELEPORTATION

Quelle *Ausbauregeln II: Kampf*

Du kannst dich als Bewegungsaktion oder als Schnelle Aktion teleportieren, allerdings niemals mehr als ein Mal pro Runde. Solltest du eine Bewegungs- und eine Schnelle Aktion aufwenden, kannst du bis zu 18 m weit teleportieren.

LEBENSATEM

Der Zauber heilt 5W₁₂ Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +25). Er kann eine Kreatur ins Leben zurückholen, welche innerhalb der letzten 2 Runden gestorben ist. Sollte das Ziel durch einen Todeseffekt gestorben sein, der einen Rettungswurf gestattet, ermöglicht dieser Zauber der Kreatur einen erneuten Rettungswurf gegen den Effekt. Bei Erfolg wird die Kreatur wiederbelebt mit -10 TP plus die Menge an TP, welche dieser Zauber heilt.

Verbessert (9. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du bis zu einer Kreatur pro Zauberstufe innerhalb von 9 m Entfernung auswählen. Alternativ kannst du eine Kreatur auswählen, welche maximal seit einer Anzahl von Runden in Höhe deiner Zauberstufe tot ist.

LEID

Der verursachte Schaden steigt auf 15 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 225 Punkte).

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, funktioniert der Zauber zudem wie *Vergiften*.

LEUCHTENDER PFEIL

Quelle *Ausbauregeln II: Kampf*

Der zusätzliche Schaden bei Untoten und Kreaturen, die durch Sonnenlicht verletzt werden, steigt auf 1W₈. Die betroffene Munition besteht vollständig aus strahlender Energie und umgeht jede Schadensresistenz bei Untoten und Kreaturen, die durch Sonnenlicht verletzt werden. Die Wirkungskdauer des Sonnenzепterlichteffekts steigt auf 1 Minute.

MÄCHTIGE FAUST DER ERDE

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Addiere deine Legendenstufe auf den Angriffs- und Schadenswurf des Felsens. Erhöhe den Kritischen Schadensmultiplikator des Angriffs um +1 (maximal x4).

MÄCHTIGE MAGISCHE WAFFE

Du kannst der Waffe eine der folgenden besonderen Waffeneigenschaften verleihen: *Aufflammen*, *Blitz*, *Donner*, *Eis*, *Gnädig* oder *Schärfe*.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du den verliehenen Verbesserungsbonus um 1 reduzieren, um der Waffe zwei der oben genannten Eigenschaften zu verleihen oder eine der folgenden: *Anarchie*, *Blitzinferno*, *Eisinferno*, *Flammeninferno*, *Grundsatz*, *Heilig* oder *Unheilig*.

MAGIE BANNEN

Wenn dieser Zauber gezielt eingesetzt wird, kann er anstelle eines Effektes zwei Effekte beenden, die auf dem Ziel liegen. Bannte der Zauber dabei wenigstens einen Zauber erfolgreich, heilst du 1W₄ Schadenspunkte pro Zaubergrad des gebannten Zaubers. Bannt du zwei Zauber, richtet sich die Heilung nur nach dem höheren Grad. Solltest du diesen Zauber als Bannzauber nutzen, dann würfle den Bannwurf zwei Mal und wähle das bessere Ergebnis.

MAGIERRÜSTUNG

Der Rüstungsbonus steigt auf +6. Es besteht eine Chance von 50%, dass ein Kritischer Treffer oder Hinterhältiger Schaden gegen das Ziel aufgehoben und als normaler Treffer behandelt wird, als trüge das Ziel eine Rüstung mit der Eigenschaft *Mittelschweres Bollwerk*.

MAGISCHE AUFTRENNUNG

Die Wirkungskdauer steigt auf 10 Minuten pro Zauberstufe. Die Chance, ein *Antimagisches Feld* zu zerstören, steigt auf 2% pro Zauberstufe.

MAGISCHE FÄNGE



Dieser Zauber wirkt auf eine zusätzliche Anzahl natürlicher Waffen des Zieles in Höhe deiner Legendenstufe. Wenn du z.B. die 3. Legendenstufe besitzt, könntest du zwei Klauen und einen Biss erfassen.

MÄCHTIGE MAGISCHE FÄNGE

Dieser Zauber funktioniert wie *Magische Fänge*. Du kannst natürliche Angriffe oder Waffenlose Schläge, auf welche der Zauber wirkt, mit den folgenden besonderen Waffeneigenschaften versehen: *Aufflammen*, *Blitz*, *Donner*, *Eis*, *Gnädig* oder *Schärfe*. Pro Anwendung des Zaubers kannst du nur eine Eigenschaft auswählen. Du könntest z.B. die Klauen eines Tigers nicht mit *Schärfe* und seinen Biss mit *Aufflammen* mit demselben Zauber versehen. Sollte das Ziel über einen Intelligenzwert von weniger als 3 verfügen, sind diese Eigenschaften ständig aktiviert (das Ziel kann den Effekt nicht aktivieren oder deaktivieren). Das Ziel könnte zudem furchtsam reagieren, wenn seine Angriffe Lärm oder visuelle Effekte erzeugen.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du die verliehenen Verbesserungsboni um 1 reduzieren, um dem Ziel zwei der oben aufgeführten Fähigkeiten zu verleihen oder eine der folgenden: *Blitzin-*

ferno, *Eisinferno* oder *Flammeninferno*.

MAGISCHES GESCHOSS

Der von jedem Geschöß verursachte Schaden steigt auf $2W4+1$. Die Geschosse umgehen *Schild* und ähnliche Effekte, welche die nichtlegendäre Version des Zaubers aufhalten.

Verbessert (4. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erzeugt der Zauber die doppelte Anzahl der normalen Geschosse (diese können auf bis zu 10 Kreaturen verschossen werden). Ferner steigt die Reichweite auf Sichtweite und umgehen die Geschosse Zauberresistenz und Immunität gegen Zauber der Ziele.

MAGISCHES SCHUTZGEWAND

Du kannst das Ziel mit einer besonderen Rüstungs- oder Schildeigenschaft versehen (abhängig davon, ob das Ziel eine Rüstung oder ein Schild ist). Die besondere Eigenschaft darf maximal einem Verbesserungsbonus von +1 oder einem Wert von 4.000 GM entsprechen.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du das Ziel mit einer beliebigen Anzahl besonderer Eigenschaften im Gesamtwert eines Verbesserungsbonus von +2 oder 15.000 GM versehen.

METALL ERHITZEN

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 Feuerschaden in der 2. und 6. Runde und auf 2W8 Punkte Feuerschaden in den Runden 3 – 5. Wenn eine Kreatur durch diesen Zauber Feuerschaden erleidet, muss ihr ein Reflexwurf gelingen, um nicht Feuer zu fangen (*Grundregelwerk*, S. 444).

METALL KÜHLEN

Der zugefügte Schaden steigt auf 1W8 Punkte Kälteschaden in der 2. und 6. Runde und auf 2W8 Punkte Kälteschaden in der 3. bis 5. Runde. In jeder Runde, in der eine Kreatur Kälteschaden durch diesen Zauber erleidet, erleidet sie zudem 1 Punkt GE-Schaden (ZÄH, keine Wirkung).

METEORITENSCHWARM

Die durch diesen Zauber erschaffenen Meteoriten verursachen Wuchtschaden in einer von dir ausgehenden Linie bis zum Zielpunkt, wo sie explodieren. Kreaturen im Weg eines Meteors erleiden 2W10 Punkte Wuchtschaden und müssen einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht zu Boden zu fallen. Der Schaden der explodierenden Meteoriten steigt auf 6W10 Feuerschaden. Kreaturen, deren Reflexwürfe gegen den Feuerschaden misslingen, werden ebenfalls zu Boden geworfen und sind zudem für 1W4 Runden taub.

Verbessert (10. Legendienstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erleiden auch Kreaturen im Weg eines Meteoriten 4W10 Punkte Feuerschaden. Der Schaden der explodierenden Meteoriten steigt auf 10W10 Punkte Feuerschaden; dieser Feuerschaden umgeht Feuerresistenz und Immunität gegen Feuer.

MÖRDERISCHER BEFEHL

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Dieser Zauber wirkt eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendienstufe. Dem Ziel steht ab der zweiten Runde zu Beginn jeder Runde ein neuer Rettungswurf zu, um sich zu befreien.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, greift das Ziel den ihm nächsten Verbündeten mit seinem mächtigsten Zauber, seiner mächtigsten zauberähnlichen Fähigkeit oder seiner mächtigsten übernatürlichen Fähigkeit an. Sollte das Ziel über derartiges nicht verfügen, greift es normal mit einer Nahkampf- oder natürlichen Waffe an und erhält einen Moralbonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswurf.

MONSTERGESTALT (ALLE)

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Jede Version des Zaubers *Legendäre Monstergestalt* muss eigenständig erlernt werden, wozu du die jeweilige nichtlegendäre Version kennen musst. Du musst sie in keiner Reihenfolge erlernen und musst auch keine Version eines niedrigeren Grades kennen, ehe du eine Version höheren Grades erlernen kannst (d.h. du kannst *Legendäre Monstergestalt II* erlernen, wenn du *Monstergestalt II* kennst, und musst dazu nicht *Monstergestalt I* oder *Legendäre Monstergestalt I* kennen). Jeder Zauber *Legendäre Monstergestalt* fügt der entsprechenden nichtlegendären Version folgende Vorteile hinzu:

Die Boni des Zaubers auf Attributswerte steigen um 2, der natürliche Rüstungsbonus steigt um 1 und der Malus auf Attributswerte sinkt jeweils um 2 (Minimum 0). Alternativ kannst du diesen Zauber auf eine andere, dazu bereite Kreatur wirken; dabei verän-

dern sich die Reichweite zu Berührung und das Ziel zu 1 Kreatur.

Verbessert (4. Legendienstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigen die Attributswertboni um weitere +2. Ferner kannst du diesen Zauber auf eine andere, dazu bereite Kreatur wirken; die Reichweite verändert sich zu Berührung und das Ziel zu 1 Kreatur pro Legendienstufe.

NEBELWOLKE

Der Radius der Wolke steigt auf 15 m.

Verbessert (3. Legendienstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wächst der Radius der Wolke auf 150 m und ihre Höhe auf 30 m. Wind kann die Wolke nur dann auflösen, wenn der Wirkungsbereich des Windes den vollständigen Bereich der verbesserten *Legendären Nebelwolke* erfasst. Ab der 6. Legendienstufe kannst du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um die Reichweite auf 1,5 km, den Radius des Nebels auf 1,5 km und die Höhe auf 150 m zu verändern. Die Wolke widersteht Windeffekten wie die verbesserte Version der 3. Legendienstufe.

NOTFALL

Du kannst diesen Zauber auf dich selbst oder eine andere dazu bereite Kreatur wirken, als hätte der Zauber Reichweite Berührung. Ein auf eine andere Kreatur gewirkter Begleitzauber muss von dir gewirkt werden, nicht von der Kreatur, und beginnt zu wirken, wenn der Notfall ausgelöst wird. Das Ziel kann stets nur einen *Notfall*-Zauber auf sich liegen haben, außer es kennt ebenfalls *Legendärer Notfall*. Du selbst kannst auf dir eine Anzahl von Begleitzaubern in Höhe deiner 1/2 Legendienstufe +1 liegen haben.

Verbessert (5. Legendienstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verändert sich der Zeitaufwand zu 1 Vollen Aktion plus dem Zeitaufwand des Begleitzaubers, allerdings sinkt auch die Wirkungsdauer des *Legendären Notfalls* auf 1 Stunde pro Stufe oder bis er ausgelöst wird.

OHRENBETÄUBENDER SCHREI

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 Punkte Schallschaden pro 2 Zauberstufen (maximal 5W8); Kreaturen im Wirkungsbereich sind für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Legendienstufe benommen.

Verbessert (3. Legendienstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wirkt der Zauber auf einen 9 m-Kegel statt auf ein einzelnes Ziel.

ORT ENTWEIHEN

Wähle eine deiner Gesinnungskomponenten (Böse, Chaotisch oder Rechtschaffen) aus. Externare der entgegengesetzten Gesinnungsunterart erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe im Wirkungsbereich.

ORT WEIHEN

Wähle eine deiner Gesinnungskomponenten (Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen) aus. Der Malus des Zaubers auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe betrifft auch Externare der entgegengesetzten Gesinnungsunterart, als wären sie Untote.

PERSON BEHERRSCHEN

Der SG für Motiv erkennen, um zu bemerken, dass dein Ziel beherrscht wird, steigt um deine doppelte Legendienstufe. Du kannst

dem Ziel Befehle geben, selbst wenn es durch nichtlegendäre Effekte geschützt sein sollte, welche magische Kontrolle blockieren (z.B. *Schutz vor Bösem*). Sollte das Ziel durch einen legendären Effekt geschützt werden, kannst du einen Wurf auf deine Zauberstufe gegen SG 15 + ZS des Effekts ablegen, um den Schutz zu überwinden; addiere deine Legendenstufe auf deinen Wurf und die des gegnerischen Zauberkundigen auf den SG. Sollte dem Ziel der Willenswurf gelingen, um aus deiner Kontrolle auszubrechen, kannst du als Augenblickliche Aktion eine Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um das Ziel zu zwingen, den Rettungswurf zu wiederholen und das schlechtere Ergebnis zu wählen.

PERSON VERGRÖßERN

Du kannst die Größenkategorie des Zieles um bis zum zwei Stufen erhöhen, Maximum Riesig. Sollte das Ziel um zwei Größenkategorien wachsen, erhöht sich sein Gewicht um das 25fache, erlangt es einen Größenbonus von +4 auf Stärke und erleidet es einen Größenmalus von -4 auf Geschicklichkeit. Ferner erhält es aufgrund seiner neuen Größe einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und RK. Ein mittelgroßer Humanoider, der auf die Kategorie Riesig vergrößert wird, hat eine Angriffsfläche von 4,50 m und eine natürliche Reichweite von 3 m. *Legendäre Person vergrößern* kontert und bannt *Legendäres Person verkleinern*.

PERSON VERKLEINERN

Du kannst die Größenkategorie des Zieles um bis zu zwei Stufen senken (Minimum Sehr klein). Sollte das Ziel um zwei Größenkategorien schrumpfen, reduziert sich sein Gewicht auf 1/16 und erlangt es einen Größenbonus von +4 auf Geschicklichkeit, einen Größenmalus von -4 auf Stärke und einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und RK aufgrund seiner verringerten Größe. Eine mittelgroße oder kleine humanoide Kreatur, welche sehr klein wird, belegt eine Angriffsfläche von 0,75 m und hat eine natürliche Reichweite von 0 m. *Legendäres Person verkleinern* kontert und bannt *Legendäres Person vergrößern*.

PFLANZEN BELEBEN

Wie *Gegenstände beleben*, nur bezogen auf Pflanzen.

PFORTE ZUHALTEN

Das Zielportal kann eine Größe von 2,50 m² pro Zauberstufe besitzen. Einer Kreatur, welche das Portal öffnen will, muss zuerst ein Willenswurf gegen den SG des Zaubers gelingen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur die Tür nicht öffnen kann, solange der Zauber wirkt.

POLARSTRAHL

Der verursachte Schaden steigt auf 1W8 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (maximal 25W8) und 1W6 Punkte GE-Entzug. Sollte das Ziel durch den Zauber Schaden erleiden, wird es teilweise in Eis eingeschlossen, wodurch seine Bewegungsrate halbiert wird. Kreaturen der Unterart Kälte oder Körperlos und solche, die gegen Ringkampf immun sind, sind auch gegen diesen Effekt immun. Um das Eis zu brechen, ist ein Stärke- oder

Bannwurf gegen den SG des Zaubers erforderlich; alternativ kann dem Ziel auch dazu 1 Punkt Wucht- oder Feuerschaden pro Zauberstufe zugefügt werden.

QUERSCHLÄGER

Quelle *Ausbauregeln II: Kampf*

Sollte der Angriff das Sekundärziel treffen, kann der Waffenführer ein Tertiärziel innerhalb von 6 m Entfernung vom Sekundärziel auswählen, bei dem es sich nicht um das Primärziel handeln darf. **Verbessert (3. Legendenstufe)**: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhalten die Angriffe gegen das Sekundär- und Tertiärziel denselben Verbesserungsbonus und dieselben magischen Eigenschaften wie der Angriff auf das Primärziel.

RASCHER RÜCKZUG

Der Bonus auf die Bewegungsrate durch diesen Zauber steigt auf 12 m. Addiere deine Legendenstufe auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um Gelegenheitsangriffe aufgrund von Bewegung zu vereiteln. Sollte deine Bewegung einen Gelegenheitsangriff provozieren, dann addiere deine Legendenstufe auf deine RK gegen diesen Angriff.

REGENBOGENSPHÄRE

Wenn du diesen Zauber wirkst, erzeugst du zugleich *Sprühende Farben*, die von einem Punkt der Sphäre ausgehen und von dir fortweisen. Der SG des Rettungswurfes gegen diese *Sprühenden Farben* entspricht dem deiner *Legendären Regenbogensphäre*.



REGENBOGENSPIEL

Der Zauber macht Kreaturen mit bis zu 12 TP Blind statt mit bis zu 8 TP. Führe gegen jede Kreatur im Wirkungsbereich ein Kampfmanöver für Ansturm aus, bei dem dein KMB deiner Zauberstufe + deinem IN-, WE- oder CH-Modifikator (wähle den höchsten) entspricht. Dieser Ansturm provoziert keine Gelegenheitsangriffe. **Verbessert (6. Legendenstufe):** Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, veränderst du den Wirkungsbereich von einem Kegel zu einer Linie. Kreaturen auf dieser Linie werden von zwei Strahlen getroffen (oder drei Strahlen, falls die Kreatur auf der Tabelle eine 8 gewürfelt hat). Der Zauber umgeht Energieresistenz und –immunität.

REGENERATION

Der Zeitaufwand wird zu 1 Standard-Aktion, das Ziel wird zu 1 berührten lebenden Kreatur oder Leiche. Der Zauber entfernt die Zustände Blind, Geblendet und Taub. Das Ziel erhält Regeneration in Höhe deiner Legendenstufe (die Regeneration wird durch Feuer und Säure überwunden) für 1 Runde pro Zauberstufe. Sollte das Ziel aufgrund von Amputation oder Enthauptung innerhalb der letzten Runde gestorben sein (z.B. durch eine *Hinrichtungswaffe*), regeneriert der Zauber verlorene Körperteile und bringt die Kreatur wie *Lebensatem* ins Leben zurück, wobei sie behandelt wird, als hätte sie negative TP in Höhe ihres KO-Wertes.

REPARIEREN

Der Zauber repariert 2W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe bei Konstrukten (maximal 10W6). Ein auf diese Weise repariertes Konstrukt erhält für die nächsten 24 Stunden einen Verbesserungsbonus auf einen Attributswert deiner Wahl. Um einen magischen Gegenstand zu reparieren, muss deine Zauberstufe nur der Zauberstufe des Gegenstandes statt der doppelten Zauberstufe des Gegenstandes entsprechen oder diese übertreffen.

RETTENDER AUSKLANG

Quelle Expertenregeln
Addiere deine Legendenstufe als Bonus auf den neuen Rettungswurf.

RIESENHAFTES UNGEZIEFER

Das von dir mittels dieses Zaubers verwandelte Ungeziefer erhält SR 5/Magie und entweder die Schablone für Verbesserte Kreaturen oder die Schablone für Riesige Kreaturen (*Monsterhandbuch*, S. 294, 295). **Verbessert (6. Legendenstufe):** Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhält das von dir verwandelte Ungeziefer zudem die Schablone für Legendäre Behänte Kreaturen oder für Legendäre Wilde Kreaturen (siehe Seite 224), solange der Zauber wirkt. Ab der 9. Legendenstufe kannst du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um die Wirkungsdauer zu Augenblicklich zu ändern, so dass das Ungeziefer seine Riesengröße behält. Nach einer Anzahl von Tagen in Höhe deiner Legendenstufe verlierst du die Kontrolle über das Ungeziefer, außer du verfügst über andere Kontrollmöglichkeiten; das Ungeziefer verliert die Schablone für Legendäre Behänte oder Legendäre Wilde Kreaturen, behält aber die Schablone für Verbesserte oder Riesige Kreaturen.

RINDENHAUT

Das Ziel erhält zudem SR/Magie in Höhe des doppelten Verbesserungsbonus auf deine natürliche Rüstungsklasse, die ihm dieser Zauber verleiht.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verleiht der Zauber SR/Episch statt SR/Magie.

RÜSTUNG ENTWEIHEN

Quelle Expertenregeln

Du erhältst SR 5/Gutes, solange du die Zielrüstung trägst. Wenn du Richtspruch oder Niederstrecken einsetzt, steigt die SR auf 10/Gutes.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, während du zugleich Richtspruch oder Niederstrecken einsetzt, addierst du deine ½ Legendenstufe als unheiligen Bonus auf deine RK.

RÜSTUNG WEIHEN

Quelle Expertenregeln

Du erhältst SR 5/Böses, solange du die Zielrüstung trägst. Wenn du deine Klassenfähigkeit Richtspruch oder Niederstrecken nutzt, steigt die SR auf 10/Böses.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhältst du deine ½ Legendenstufe als heiligen Bonus auf deine RK, wenn du Richtspruch oder Niederstrecken einsetzt.





SAND DER ZEIT

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Du lässt das Ziel um zwei Kategorien statt einer altern. Der Schaden, welcher durch den Zauber Gegenständen, Konstrukten und Untoten zugefügt wird, steigt auf $5W6$ Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +20).

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du vier Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, wird die Wirkungsdauer zu Augenblicklich. Sollte das Ziel eine lebende Kreatur sein, altert es unabhängig von seinem aktuellen Alter in die Kategorie Ehrwürdig. Einer nichtlegendären Kreatur steht dagegen kein Rettungswurf zu; eine legendäre Kreatur kann einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Zaubers ablegen, um die Wirkungsdauer auf 10 Minuten pro Stufe zu senken und nur um zwei Alterskategorien zu altern. Sollte das Ziel ein Gegenstand, Konstrukt oder Untoter sein, erleidet es 30 Schadenspunkte pro Zauberstufe. Eine legendäre Kreatur, der ein Zähigkeitswurf gelingt, erleidet nur den halben Schaden.

SÄULE DES LEBENS

Quelle Expertenregeln

Der geheilte Schaden steigt auf $3W8 + 1$ Punkt pro Zauberstufe (maximal +20). Der Untoten zugefügte Schaden steigt auf $1W8$

Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal $10W8$) oder $2W6$ Schadenspunkte pro Zauberstufe bei Untoten, die Empfindlich gegen helles Licht sind (maximal $20W6$). Sollte eine tote Kreatur ins Feld der Säule gebracht und die Kreatur mittels *Lebensatem* belebt werden können, dann endet die *Säule des Lebens* und die Kreatur kehrt ins Leben zurück, als wäre *Lebensatem* auf sie gewirkt worden.

SCHATTENANKER

Quelle Ausbauregeln III: Völker

Addiere deine Legendenstufe auf die KMV des Schattenankers. Eine Kreatur, die dem Schattenanker mittels Ebenenreise oder Teleportation entkommen will, muss einen Willenswurf bestehen, andernfalls wird sie auf die Schattenebene geschleudert, als hätte sie *Schattenreise* eingesetzt. Sollte es dem Ziel nicht möglich sein, von seinem aktuellen Aufenthaltsort mittels *Schattenreise* auf die Schattenebene überzuwechseln, hat dieser Aspekt des Zaubers keine Wirkung.

SCHATTENWAFFE

Quelle Ausbauregeln: Magie

Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe zur Be-

stimmung von Verbesserungsbonus und/oder besonderen Waffeneigenschaften der Waffe. Die Waffe fügt Kreaturen, welche sie anzweifeln, und Gegenständen ½ Schaden zu statt 1 Punkt.

Du kannst eine Schnelle Aktion aufwenden, um die Waffe in einen stumpfen Metallring an deinem Finger oder sie von einem Ring wieder in eine Waffe in deiner Hand zu verwandeln.

SCHILD DES GLAUBENS

Addiere deine ½ Legendenstufe auf den Ablenkbonus des Zaubers.

SCHLAF

Der Zauber wirkt auf bis zu 8 TW an Kreaturen und du kannst die Reihenfolge der betroffenen Kreaturen auswählen. Jeder Effekt, der eine schlafende Kreatur automatisch aufwecken würde, gestattet ihm stattdessen einen neuen Willenswurf, um zu erwachen.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du alle lebenden Kreaturen (von dir selbst abgesehen) mit 8 TW oder weniger innerhalb eines 1,5 km-Radius um dich herum zum Ziel des Zaubers machen. Kreaturen, deren Rettungswürfe scheitern, schlafen für eine Anzahl von Tagen in Höhe deiner Legendenstufe. Du kannst eine maximale Anzahl an Kreaturen in Höhe deiner Legendenstufe auswählen, die nicht von dem Zauber betroffen werden.

SCHLECHTES OMEN

Quelle Expertenregeln

Das Ziel der Unglückswürfe muss drei Mal würfeln und das schlechteste Ergebnis wählen. Wenn es eine Bewegungsaktion aufwendet, um ein Gebet zu sprechen oder einen Glücksbringer zu berühren, muss es nur zwei Mal würfeln.

Verbessert (4. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, bringst du wirklich finsternes Unglück über das Ziel: Jede natürliche 20 zählt als natürliche 1.

SCHMIEREN

Wenn du *Legendäres Schmieren* auf einen Bereich wirkst, dann addiere deine Legendenstufe auf den SG der Würfe für Akrobatik, um sich innerhalb oder durch den Bereich zu bewegen. Wenn du den Zauber auf die Rüstung oder Kleidung einer Kreatur wirkst, dann addiere deine Legendenstufe auf ihre Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und ihren KMV gegen Ringkampf.

Verbessert: Du kannst zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um die Schmiere brennbar zu machen. Sie wird durch jede Flamme ab Kerzenflamengröße entzündet. Sollte ein verschmierter Bereich entzündet werden, erleidet jede Kreatur darin zu deinem Zug 1W3 Punkte Feuerschaden und fängt möglicherweise Feuer (*Grundregelwerk*, S. 444). Sollte eine verschmierte Kreatur entzündet werden, erleidet sie 2W6 Punkte Feuerschaden und könnte Feuer fangen; addiere deine Legendenstufe auf den SG des Rettungswurfes.

SCHNEIDENDER WIND

Quelle Ausbauregeln: Magie

Der Schaden des Zaubers steigt auf 4W8 Punkte Stichschaden. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss zu Beginn deines Zuges einen Reflexwurf bestehen, um nicht Blind zu werden, solange

sie sich im Wirkungsbereich aufhält plus 1W4 Runde, nachdem sie ihn verlassen hat.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigen Radius und Höhe des Sandsturms auf jeweils 12 m und der verursachte Schaden auf 6W8 Punkte Stichschaden. Du kannst den Sturm jede Runde als Bewegungsaktion bis zu 15 m weit bewegen oder als Schnelle Aktion bis zu 3 m weit.

SCHOCKGRIFF

Der Schaden des Zaubers steigt auf 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 5W8). Sollte das Ziel Metallrüstung tragen oder aus Metall bestehen, kannst du ein freies Kampfmanöver für Ringkampf gegen das Ziel ausführen.

Alternativ kannst du, falls das Ziel eine Metallwaffe führt, ein freies Kampfmanöver für Entwaffnen gegen diese Waffe durchführen. Dieses freie Kampfmanöver provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt und bei deinem freien Kampfmanöver für Entwaffnen oder Ringkampf Erfolg hast, ist das Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zuges Wankend. Dies ist ein Elektrizitätseffekt.

SCHÜTTELFROST

Quelle Ausbauregeln: Magie

Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet das Ziel augenblicklich 1W6 Punkte nichttödlichen Kälteschadens pro Legendenstufe. Addiere deine Legendenstufe auf den SG aller anderen Zähigkeitswürfe des Zieles, um großer Kälte als Teil der Zaubereffekte zu widerstehen. Das Ziel erleidet zudem einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Kategorie Kälte.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhält das Ziel Empfindlichkeit gegen Feuer (*Monsterhandbuch*, S. 303).

SCHUTZ VOR BÖSEM

Die Boni auf RK und Rettungswürfe steigen auf +4. Jede böse Kreatur, welche versucht, vom Ziel Besitz zu ergreifen oder über es mentale Kontrolle auszuüben, muss einen Willenswurf gegen diesen Zauber ablegen. Scheitert die Kreatur, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W6) durch mentale Rückkopplung. Eine böse Kreatur, welche mittels Zauberresistenz den Schutz des Zaubers vor Kontakt zu umgehen versucht, muss einen erfolgreichen Rettungswurf ablegen oder diesen Schaden jede Runde erleiden, in welcher sie das geschützte Ziel angreift.

SCHUTZ VOR CHAOS

Wie *Legendärer Schutz vor Bösem*, allerdings gegenüber chaotischen Kreaturen.

SCHUTZ VOR GUTEM

Wie *Legendärer Schutz vor Bösem*, allerdings gegenüber guten Kreaturen.

SCHUTZ VOR HEXEREIEN

Quelle Ausbauregeln: Magie

Das Ziel erhält Immunität gegen eine Hexerei deiner Wahl (aber keine Mächtige oder Hohe Hexerei).

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner

Legendenkraft nutzt, kannst du dem Ziel alternativ Immunität gegen zwei Hexereien oder gegen eine Mächtige Hexerei gewähren. Ab der 6. Stufe kannst du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um dem Ziel alternativ Immunität gegen drei Hexereien, zwei Mächtige Hexereien oder eine Hohe Hexerei zu verleihen.

SCHUTZ VOR ORDNUNG

Wie *Legendärer Schutz vor Bösem*, allerdings gegenüber rechtsschaffenen Kreaturen.

SCHUTZ VOR PFEILEN

Die Schadenreduzierung steigt auf 15/Magie. Der Maximalschaden, den der Zauber vereiteln kann, steigt auf 15 Punkte pro Zauberstufe (maximal 150 Punkte). Sollte der Zauber sämtlichen Schaden eines Fernkampfwaffenangriffs vereiteln, dann schleudert er das Geschoß oder die Waffe auf den Angreifer zurück (es kommt dasselbe Angriffswurfergebnis zum Einsatz). Sollte der Angreifer ebenfalls durch *Legendären Schutz vor Pfeilen* geschützt sein und sein Zauber den Schaden des zurückgeschleuderten Angriffs vollständig vereiteln, wird die Waffe oder das Geschoß zerstört.

SCHWÄCHE

Die Anzahl zugefügter negativer Stufen steigt auf 1W6 und das Ziel kränkelt für 24 Stunden. Eine vom Strahl getroffene untote Kreatur erlangt 1W6 x 5 temporäre TP für eine Anzahl von Stunden in Höhe deiner Zauberstufe.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, muss jeder Kreatur, welche versucht, die negativen Stufen des Zieles zu entfernen, ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10 + deine Zauberstufe + deine Legendenstufe gelingen.

SCHWÄCHESTRAHL

Der ST-Malus steigt auf 1W8 +1 pro 2 Zauberstufen (maximal +10). Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, ist es Erschöpft.

SCHWARM HERBEIZAUBERN

Der Schwarm besitzt die Schablone für Verbesserte Kreaturen. Ein Ratten- oder Spinnenschwarm lässt bei Bewegungen eine Spur aus Unrat oder Schleim zurück, welche für 1 Runde, nachdem der Schwarm einen Bereich durchquert hat, dort wie der Zauber *Schmieren* wirkt. Eine Kreatur, welche sich durch den betroffenen Bereich bewegt, unterliegt zudem dem Gift oder der Krankheit des Schwarms, als wäre sie von dem Schwarm angegriffen worden. Eine im betroffenen Bereich am Boden liegende Kreatur erleidet einen Malus von -4 auf den Rettungswurf gegen dieses Leiden. Ein Fledermausschwarm hinterlässt eine ähnliche Spur, welche 2 Runden besteht, aber keinen Gift- oder Krankheitseffekt besitzt.

SCHWARZE TENTAKEL

Addiere deine Legendenstufe auf den Angriffsbonus der Tentakel. Die Tentakel verursachen zudem zusätzliche 2W6 Punkte Säureschaden bei einem erfolgreichen Kampfmanöver für Ringkampf. **Verbessert (6. Legendenstufe):** Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erschafft der Zauber die doppelte Anzahl an Tentakeln im Zielgebiet, so dass jede Kreatur zwei Mal pro Runde angegriffen wird. Die Tentakel können Kreaturen in einen Ringkampf verwickeln, welche gegen Ringkampf immun sind, sofern diese Immunität aus einer nichtlegendären Quelle

stammt, erleiden dabei aber einen Malus von -5 auf ihre Kampfmanöverwürfe für Ringkampf.

SCHWARZES MAL

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Wann immer die verfluchte Kreatur sich im oder auf dem Wasser weiter als 1,5 km vom Ufer entfernt, wird sie (oder ihr Wasserfahrzeug) ein Mal am Tag von einem oder mehr aquatischen oder Wassermönstern angegriffen, als wären diese mittels *Verbündeten der Natur herbeirufen* (ZS 13) herbeirufen worden.

SCHWEBEN

Statt auf eine Kreatur kannst du den Zauber auf eine maximale Anzahl von Zielen in Höhe deiner Zauberstufe wirken, wobei das Gesamtgewicht 100 Pfund pro Zauberstufe nicht übersteigen kann. Du kannst eine Bewegungsaktion aufwenden, um mental alle Ziele zu dirigieren, musst sie aber alle identisch bewegen.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du 10 Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, lässt du dauerhaft einen Felswürfel mit 1,50 m Seitenlänge schweben, den du als Bewegungsaktion 6 m horizontal oder vertikal bewegen kannst. Solltest du mehrere Würfel erschaffen haben und diese sich berühren, kannst du sie mit einer einzelnen Bewegungsaktion wie einen Gegenstand bewegen, selbst wenn einige von ihnen außer Reichweite sein sollten. Jeder schwebende Würfel trägt etwa 1.000 Pfund Gewicht, so dass du ihn als Fundament einer Brücke, einer schwebenden Burg oder eines ähnlichen Bauprojektes nutzen kannst.

SCHWEBENDE SCHEIBE

Die durch diesen Zauber erschaffene Scheibe besteht für 2 Stunden pro Zauberstufe und kann bis zu 200 Pfund pro Zauberstufe tragen. Sie begleitet dich unabhängig von deiner Bewegungsrate und holt dich immer wieder ein, egal wie weit du dich bewegst. Solltest du auf der Scheibe stehen oder sitzen, kannst du sie mit einer Bewegungsaktion steuern und sie sich um bis zu 9 m in eine beliebige Richtung bewegen lassen. Auf der Scheibe ruhende Gegenstände gelten hinsichtlich von Teleportationseffekten als gewichtslose Teile deiner Ausrüstung, so dass es dir möglich ist, sie bei einer Teleportation mitzunehmen, egal wie die Gewichtsbeschränkungen des Zauber ist. Als Freie Aktion kannst du der Energiescheibe eine Eimerform verleihen, in die bis zu 16 l passen (oder dem Eimer wieder Scheibenform geben).

SCHWERKRAFT UMKEHREN

Kreaturen im Wirkungsbereich und solche, die diesen betreten, müssen einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht unter Übelkeit zu leiden.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du ein Mal pro Runde als Bewegungsaktion eine gesicherte Kreatur (eine Kreatur, deren Reflexwurf gelungen ist) oder einen befestigten Gegenstand (z.B. einen Baum oder eine Hütte) auswählen und zu einem Zähigkeitswurf gegen den SG des Zaubers zwingen. Die ausgewählte Kreatur oder der Gegenstand darf maximal 100 Pfund x Zauberstufe wiegen. Misslingt der Zähigkeitswurf, verliert die Kreatur oder der Gegenstand den Halt und wird nach oben gezogen.

SECHSTER SINN

Der Verständnisbonus des Zaubers steigt auf +3. Wenn du den Zauber auf eine andere Kreatur wirkst, werden du und das Ziel

gleichzeitig durch den Zauber gewarnt und das Ziel erhält den Verständnisbonus des Zaubers.

SEGEN DES EIFERS

Quelle *Expertenregeln*

Betroffene Kreaturen können sich jede Runde zwei Boni durch den Zauber auswählen statt eines.

SEGNIEN

Der Moralbonus von +1 findet Anwendung bei Angriffs-, Waffenschadens- und alle Rettungswürfen. Ein Mal während der Wirkungsdauer des Zaubers kann eine betroffene Kreatur zwei Mal bei einem Angriffs- oder Rettungswurf würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Das Ziel muss sich entscheiden, von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen, ehe sie den ersten Wurf ablegt.

SENGENDE ASCHEGESTALT

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Der verursachte Schaden steigt auf 3W6 Punkte Feuerschaden. Ansonsten fallen dieselben Veränderungen an wie bei *Legendäre Gasförmige Gestalt*.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann das Ziel sich als Bewegungsaktion in seine normale Gestalt oder die *Sengende Aschegestalt* verwandeln.

SENGENDE BELEIDIGUNG

Quelle *Ausbauregeln II: Kampf*

Durch deinen Fertigkeitwurf für Einschüchtern demoralisierte Gegner erleiden 2W8 Punkte Feuerschaden und fangen Feuer, ohne einen Rettungswurf dagegen zu erhalten. Solange die Kreatur aufgrund deines Fertigkeitwurfes für Einschüchtern Demoralisiert bleibt, scheidet jeder Reflexwurf zum Löschen der Flammen automatisch.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, verliert der Zauber die Kategorie Sprachabhängig und du erleidest keinen Malus auf deinen Fertigkeitwurf für Einschüchtern, um Kreaturen zu demoralisieren, welche größer sind als du.

SENGENDER STRAHL

Der Schaden jedes Strahls steigt auf 6W6 Punkte Feuerschaden. Der erste Strahl umgeht Feuerresistenz und -immunität.

SONNENSTRAHL

Du rufst einen Strahl pro 2 Zauberstufen statt pro 3 Zauberstufen herbei. Der verursachte Schaden steigt auf 4W8 Schadenspunkte. Der Pilzen, Schimmeln, Schleimen, Schlickern und Untoten zugefügte Schaden steigt auf 1W8 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W8). Jede Kreatur, deren Rettungswurf gegen einen Strahl gelingt, ist für 1 Minute Geblendet.

Verbessert (9. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, besitzt der erste Strahl, den du erschaffst, eine Wirkungsdauer von 1 Runde pro 2 Zauberstufen und verursacht maximalen Schaden in der Runde, in der du ihn herbeirufst. Kreaturen im Strahl können Rettungswürfe gegen Blindheit ablegen, nicht aber gegen den Schaden des Zaubers.

SPIEGELBILDER

Dieser Zauber erzeugt maximal 12 Abbilder. Wird ein Abbild zerstört, kommt es zu einem Lichtblitz. Eine Kreatur, welche ein Abbild zerstört, muss einen Willenswurf bestehen, um nicht für 1 Runde geblendet zu sein.

SPINNENKLETTERN

Das Ziel erhält eine Bewegungsrate (Klettern) in Höhe seiner Grundbewegungsrate an Land oder von 9 m, so dies mehr ist. Das Ziel kann beim Klettern rennen und benötigt zum Klettern nur eine freie Hand. Das Ziel kann sich ungehindert durch Spinnennetze (Riesenspinnennetze eingeschlossen), *Spinnennetz-Zauber* und ähnliche Klebstoffe des 2. Grades oder niedriger bewegen (Verstrickungsbeutel eingeschlossen), als unterlage es *Bewegungsfreiheit*.

SPINNENNETH

Die Netze sind voller Spinnenschwärme (ein Schwarm pro netzbedecktem Bereich von 3 m x 3 m). Jede Kreatur, die sich durch die Netze bewegt oder in ihnen feststeckt, wird von einem Spinnenschwarm angegriffen (oder mehreren, sollte die Kreatur die Angriffsfläche mehrerer Schwärme durchqueren). Die Spinnen verlassen die Netze nicht. Wird ein Bereich des Netzes zerstört, vernichtet dies auch den dortigen Schwarm. Wird das ganze Netz zerstört, vernichtet dies alle Schwärme.



Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhalten die Spinnennetze eine Ausdehnung von 15 m Radius. Netze überbrücken alle Lücken zwischen verfügbaren Ankerpunkten im Wirkungsbereich, so dass möglicherweise mehrere, nicht zusammenhängende, netzverhüllte Bereiche entstehen. Nichtlegendäre Fähigkeiten, welche Kreaturen gegen Spinnennetze immun machen (z.B. *Bewegungsfreiheit*) verleihen stattdessen einen Bonus von +5 auf Rettungswürfe, Kampfmanöverwürfe und Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst gegen *Legendäres Spinnennetz*.

SPRÜHENDE FARBEN

Die Reichweite steigt auf 9 m. Addiere deine 1/2 Legendenstufe auf die TW-Kategorien des Zaubers, um seine Effekte auf Kreaturen zu bestimmen (z.B. ist bei deiner 3. Legendenstufe eine Kreatur mit 3 oder weniger TW Betäubt, Bewusstlos, Blind, eine mit 4-5 TW Betäubt und Blind und eine mit 6 oder mehr TW Betäubt). Kreaturen, deren Rettungswürfe gelingen, sind für 1 Minute Geblendet.

STECKENWANDLUNG

Die durch diesen Zauber erschaffene, baumhirtenähnliche Kreatur zählt als legendäre Kreatur und erhält SR 10/Episch und Hiebsschaden statt SR 10/Hiebsschaden.



Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhält die Kreatur zudem die Schablone für *Wilde Legendäre Kreaturen* (siehe Seite 224).

STEIN FORMEN

Die Wirkungsdauer verändert sich zu 1 Runde/Stufe und Augenblicklich (siehe Text). Du kannst in jeder Runde, die auf die Runde folgt, in der du den Zauber gewirkt hast, eine Standard-Aktion nutzen, um bis zu 5 zusätzliche, von dir berührte 150 dm³ an Stein zu formen. Geformter Stein unterliegt der Wirkungsdauer Augenblicklich, d.h. er nimmt mit Ablauf der Wirkungsdauer des Zaubers nicht wieder seine vorherige Form an.

STEINDORNEN

Der verursachte Schaden steigt auf 2W6 Punkte Stichschaden plus 1 Punkt Blutungsschaden. Addiere deine Legendenstufe auf den SG zum Entdecken der magischen Falle.

STEINHAUT

Das Ziel erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Krankheit und Betäubungseffekte. Es besteht eine Chance von 50%, dass Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe gegen das Ziel wie normale Treffer behandelt werden, als würde das Ziel eine Rüstung *des mittelschweren Bollwerks* tragen.

STEINWAND

Die Wand ist 2,5 cm pro 2 Zauberstufen dick. Ihre Härte steigt auf 12. **Verbessert (7. Legendenstufe):** Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann die Wand auf ätherischem Weg und mittels Zaubern wie *Äthertor* und *Wände passieren* nicht durchquert werden. Die Wand ist gegen nichtlegendäre Versionen von *Auflösung*, *Harmonische Vibrationen* und *Zerbersten* und andere nichtlegendäre magische Effekte, die speziell auf Stein abzielen (darunter *Erdbeben*, *Erde und Stein erweichen* und *Fels zu Schlamm verwandeln*) immun.

STILLE

Der Zauber erstreckt sich auch auf Telepathie und unterbricht jede mentale Kommunikation in seinem Wirkungsbereich. Wenn du *Legendäre Stille* wirkst, kannst du dich entscheiden, selbst gegen die Effekte immun zu sein und bis zu 1 Kreatur pro Legendenstufe auswählen, mit der du diese Immunität teilst. Kreaturen, die gegen *Legendäre Stille* immun sind, unterliegen Schalleffekten. **STILLES TRUGBILD**

Die Wirkungsdauer steigt auf Konzentration plus 1 Runde pro Zauberstufe. Der Effekt wird zu einer visuellen Einbildung, die maximal acht Würfel mit 3 m Seitenlänge + 1 derartiger Würfel pro Zauberstufe ausfüllen kann.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigt die Wirkungsdauer auf Konzentration plus 1 Runde pro Zauberstufe. Der Effekt wird zu einer visuellen Einbildung, die maximal eine 15 m-Ausstrahlung ausfüllen kann. Ein verbessertes *Legendäres Stilles Trugbild* kann sich nicht bewegen.

STINKENDE WOLKE

Kreaturen, deren Rettungswürfe gelingen, kränkeln, während sie sich in der Wolke aufhalten und für weitere 1W4+1 Runden nach Verlassen der Wolke. Kreaturen, deren Rettungswürfe scheitern, kränkeln für 1 Stunde, nachdem sie die Wolke verlassen haben.

STURM DER VERGELTUNG

Der verursachte Säureschaden steigt auf 1W8 Punkte Säureschaden. Der zugefügte Blitzschaden steigt auf 10W8 Punkte Elektrizitätsschaden. Du kannst in der 2. und 4. Runde einen Blitz herabrufen, welcher denen der 3. Runde entspricht. Du kannst dasselbe Ziel im Rahmen einer Anwendung des Zaubers mit mehreren Blitzen treffen, allerdings nur ein Mal pro Runde.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigt der Radius der Sturmwolke auf 300 m. Strukturen innerhalb des Sturmes erleiden pro Runde 1W10 Schadenspunkte (dieser Schaden umgeht Härte). Du kannst in der 2. und 4. Runde jeweils einen zusätzlichen Blitz herabrufen und in der 3. Runde drei zusätzliche Blitze.

STURZFLUT

Quelle Expertenregeln

Das Wasser ist kochend heiß oder eiskalt und verursacht 1W6 Punkte Feuer- oder Kälteschaden pro 2 Zauberstufen. Addiere deine Legendenstufe auf deine KMB für den Zauber und den Stärkewurf zum Zerstören unbeweglicher Ziele.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann der Zauber magische Feuer wie ein gezieltes *Magie bannen* löschen. Eiskaltes Wasser verhärtet sich auf dem Boden zu Eis (*Grundregelwerk*, S. 442), dieser Zustand hält an, wie es die vorherrschenden Umstände erlauben. Kochend heißes Wasser wird zu Dampf und erzeugt einen Bereich *Verhüllenden Nebels*, welcher die betroffenen Felder und alle benachbarten Felder der Linie des Zaubers ausfüllt.

TAGESLICHT

Der Beleuchtungsgrad im zusätzlichen 18 m-Radius steigt auf wenigstens normales Licht unabhängig von bestehenden Lichtbedingungen. Kreaturen, welche in hellem Licht Nachteile erleiden, erleiden die doppelten Nachteile, solange sie sich in hellem Licht befinden, das dieser Zauber erzeugt. Alle anderen Kreaturen in einem Bereich hellen Lichts erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Rettungswürfe gegen Furcht.

TELEKINESE

Die Wirkungsdauer dieses Zaubers verändert sich zu 1 Runde pro Stufe. Du kannst eine Bewegungsaktion aufwenden, um die anhaltenden Kraft- oder Kampfmanövereffekte des Zaubers einzusetzen.

Wenn du anhaltende Kraft nutzt, kannst du eine Anzahl an Gegenständen von maximal deiner Legendenstufe bewegen. Diese müssen sich im selben Feld befinden und dürfen zusammen die Gewichtsbeschränkungen des Zaubers nicht überschreiten. Wenn du den Heftigen-Schub-Effekt einsetzt, beendet dies den Zauber, allerdings steigt die Gewichtsobergrenze auf 50 Pfund pro Zauberstufe (maximal 750 Pfund).

TIEFSCHLAF

Dieser Zauber funktioniert wie *Legendärer Schlaf*, wirkt aber auf bis zu 20 TW an Kreaturen. Alternativ kannst du anstelle eines Bereichs nur eine Kreatur zum Ziel des Zaubers machen, wodurch die Wirkungsdauer auf 1 Stunde pro Stufe steigt.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, können von diesem Zauber betroffene Kreaturen nur durch legendäre Effekte geweckt werden. Ab der 5. Legendenstufe kannst du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um die Wirkungsdauer auf 10 Jahre pro Legendenstufe zu erhöhen. Ab der 5. Legendenstufe kannst du alternativ auch vier Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um den Zauber mit beiden verbesserten Effekten zu versehen. Kreaturen, welche aufgrund dieses Zaubers jahrelang schlafen, altern und atmen normal, müssen aber während der Wirkungsdauer nicht essen oder trinken.

TIER HERBEIRUFEN

Quelle Expertenregeln

Du kannst bis zu einem Tier pro 2 Zauberstufen herbeirufen. Diese Tiere sind zu Beginn freundlich eingestellt. Addiere deine Legendenstufe auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen, um diese Tiere zu beeinflussen. Du kannst mit diesem Zauber magische Bestien mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 herbeirufen; diesen steht aber ein Willenswurf mit einem Bonus von +4 zu, um dem Zauber zu widerstehen.

TIERASPEKT

Quelle Ausbauregeln II: Kampf

Du erhältst Dämmerlicht, einen Größenbonus von +2 auf das körperliche Attribut deiner Wahl und einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine natürliche Rüstung. Alternativ kannst du die nichtlegendäre Gestalt dieses Zaubers einer berührten, dazu bereiten Kreatur verleihen.

TÖDLICHES PHANTOM

Misslingt der Willenswurf des Zieles, während der Zähigkeitswurf gelingt, besteht das Tödliche Phantom in der Vorstellung des Zieles fort, was es bis zu deinem nächsten Zug benommen macht. Zu deinem nächsten Zug muss das Ziel einen weiteren Zähigkeitswurf gegen das Trugbild ablegen. Bei Erfolg erleidet es 3W6 Schadenspunkte, andernfalls stirbt es vor Angst.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kann der Zauber auf ein lebendes Ziel wirken, welches eigentlich gegen Furcht, Illusionen oder geistesbeeinflussende Effekte immun ist.

TOTE BELEBEN

Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe zur Bestimmung der Menge an Trefferwürfeln an Untoten, die du mit einer Anwendung dieses Zaubers beleben kannst. Dies erhöht nicht die Gesamtmenge an untoten TW, die du kontrollieren kannst. Wenn du eine zweite Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, kannst du die Materialkomponentenanforderungen dieses Zaubers ignorieren.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhalten von dir erschaffene Skelette oder Zombies die Schablone für Legendäre Behände oder für Legendäre Wilde Kreaturen (siehe Seite 224) für eine Anzahl von Tagen in Höhe deiner Legendenstufe. Alternativ kannst du mit der 8. Legendenstufe 10 Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen,

um allen von dir mit diesem Zauber erschaffenen Skeletten dabei die Schablone für Legendäre Skelette zu verleihen (siehe Seite 214).

TOTENGLOCKE

Die Reichweite des Zaubers steigt auf Nah (7,50 m + 1,50 m pro 2 Zauberstufen). Die temporären TP, welche ein Ziel durch den Zauber erlangt, steigen auf 2W8 und der Verbesserungsbonus auf Stärke steigt auf +4, ferner erhält ein Ziel einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit.

Verbessert (3. Legendienstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, sinkt der Zeitaufwand auf 1 Augenblickliche Aktion. Ferner kannst du eine Kreatur zum Ziel machen, welche du während deines letzten Zuges getötet hast, als wäre das Ziel noch am Leben; es erhält keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber.

TODESKREIS

Die Anzahl an TW an Kreaturen, welche der Zauber tötet, steigt auf 1W6 pro Zauberstufe (maximal 20W6). Addiere deine Legendenstufe auf die maximale Anzahl an TW betroffener Kreaturen (z.B. mit der 3. Legendenstufe kann eine 12 TW-Kreatur nicht betroffen werden).

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erleiden Kreaturen, deren Rettungswürfe gegen diesen Zauber gelingen, 1W6 Schadenspunkte pro Legendenstufe.

TODESWOLKE

Du kannst die Wolke als Bewegungsaktion um 3 m in eine beliebige Richtung bewegen. Addiere deine Legendenstufe zum Grad des Zaubers und den Kategorien an TW, um die Effekte der Wolke auf Kreaturen zu bestimmen (z.B. erhalten Kreaturen mit 6 oder weniger TW bei der 3. Legendenstufe keine Rettungswürfe, müssen Kreaturen mit 7-9 TW den Rettungswurf bestehen oder sterben und Kreaturen müssen mit 10 oder mehr TW den Rettungswurf bestehen oder 1W4 Punkte KO-Schaden erleiden).

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, umgeht der Zauber eventuelle Immunität gegen Gift bei lebenden Kreaturen.

TRAUM

Du oder der Bote können Informationen vom kontaktierten Träumer erhalten, indem ihr Fragen stellt, als würdet ihr eine Leiche mittels *Mit Toten sprechen* befragen. Ein nicht gesprächsbereiter Träumer kann der Befragung mittels eines Willenswurfes widerstehen (siehe *Mit Toten sprechen*, es gilt der SG für *Traum*, als würde dieser Zauber einen Rettungswurf gestatten). Antworten fallen in der Regel kurz und rätselhaft aus.

TSUNAMI

Quelle Expertenregeln

Die Welle ist 6 m pro Zauberstufe breit und 0,90 m hoch pro Zauberstufe. Der Schaden, den die Welle bei Kreaturen verursacht, steigt auf 12W6 Punkte Wuchtschaden. Addiere deine Legendenstufe auf den besonderen Kampfmanöverwurf der Welle. Der Schaden, den jene erleiden, die der Welle nicht entkommen können, steigt auf 6W8 Punkte Wuchtschaden.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erschaffst du eine wahre Monsterwelle: 6 m tief, 6 m pro Zauberstufe breit und 1,50 m pro Zauberstufe hoch.

Die Wirkungsdauer des Effektes steigt auf 10 Runden und die Bewegungsrate der Welle steigt auf 36 m pro Runde an der Wasseroberfläche, bzw. auf 18 m pro Runde an Land oder unter Wasser.

UMWANDLUNG

Du kannst immer noch Zauber wirken und Zauber auslösende und Zauber vervollständigende Gegenstände benutzen, allerdings kann der Grad des Zaubers, den du wirkst oder nutzt, deine Legendenstufe nicht übersteigen. Du erhältst eine Anzahl temporärer TP in Höhe deiner Zauberstufe.

UNHEILIGE PLAGE

Der bei guten Externaren verursachte Schaden steigt auf 1W10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W10) und der anderen guten Kreaturen zugefügte Schaden steigt auf 1W12 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W12). Die Dauer, welche Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs kränkeln, steigt auf 2W4 Runden. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist eine Kreatur guter Gesinnung für 1 Runde verlangsamt.

UNLÖSCHBARER DURST

Quelle Expertenregeln

Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, erleidet es augenblicklich 1W6 Punkte nichttödlichen Schadens. Addiere deine Legendenstufe auf den SG weiterer KO-Würfe des Zieles gegen Dehydratation als Teil dieses Zaubereffekts. Solange der Fluch wirkt, erlangt das Ziel keine Vorteile aus Zaubern, Effekten oder Gegenständen, welche getrunken werden müssen, z.B. Elixiere oder Zaubertränke, welche beim Trinken aber dennoch verbraucht werden.

UNSICHTBARKEIT

Das unsichtbare Ziel kann nicht mittels *Magie entdecken* oder anderen Zaubern entdeckt werden, die magische Auren wahrnehmen. Die Unsichtbarkeit kann nicht mit Zaubern des 2. oder eines niedrigeren Grades durchdrungen, enthüllt oder gebannt werden (z.B. *Glitzerstaub* oder *Unsichtbares sehen*); *Wahrer Blick* und *Pulver des Auftauchens* können die Präsenz des Zieles enthüllen.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, ist das unsichtbare Ziel auch mittels Blindgespür, Blindsight, Erschütterungssinn und Geruchssinn nicht wahrzunehmen.

UNSTILLBARER HUNGER

Quelle Expertenregeln

Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, erleidet es augenblicklich 1W6 Punkte nichttödlichen Schadens. Addiere deine Legendenstufe auf den SG weiterer KO-Würfe des Zieles gegen Verhungern als Teil dieses Zaubereffekts. Solange der Fluch wirkt, erlangt das Ziel keine Vorteile aus Zaubern, Effekten oder Gegenständen, welche gegessen werden müssen, z.B. das Essen eines *Heldenmahls*, die beim Essen aber dennoch verbraucht werden.

UNWIDERSTEHLICHER TANZ

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du zwischen Endloser Tanz oder Tanz des Todes wählen. Ein Ziel, welches von Endlosem Tanz betroffen ist, kann am Ende jeder tanzend verbrachten Runde einen neuen Rettungswurf ablegen, selbst wenn der erste Rettungswurf erfolgreich ist; scheitert der Rettungswurf, verlängert sich die Wirkungsdauer des

Zaubers um 1 Runde. Ein Ziel, welches von Tanz des Todes betroffen ist, erleidet entsetzliche Schmerzen, welche einen Malus von -4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe verursachen, zudem erleidet es 1W4 Punkte KO-Schaden pro tanzend verbrachter Runde. In beiden Fällen kannst du die Kreatur wie eine Marionette als Bewegungsaktion lenken; auf diese Weise zwingst du sie, eine Bewegungsaktion zu nutzen und sich mit halber Bewegungsrate auf einem von dir bestimmten Weg zurückzubewegen. Du musst Sichtlinie zum Ziel besitzen und dich innerhalb mittlerer Reichweite (30 m + 3 m pro Zauberstufe) befinden, um die Bewegungen zu steuern. Diese Bewegung provoziert wie üblich Gelegenheitsangriffe, zählt aber nicht gegen die Bewegungsrate des Zieles während dessen Zug. Du kannst kein Ziel steuern, dem der erste Rettungswurf gegen den Zauber gelungen ist.

VAMPIRGRIF

Der Schaden des Zaubers steigt auf 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 10W8). Deine Berührungsangriffe im Nahkampf zum Übermitteln des Zaubers haben einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20. Diese Erhöhung des Kritischen Bedrohungsbereiches ist nicht mit anderen Effekten oder Fähigkeiten kumulativ, welche den Kritischen Bedrohungsbereich ebenfalls erhöhen. Sollte der Schaden das Ziel töten, erhältst du Schnelle Heilung 5 für eine Anzahl von Runden in Höhe des Trefferwürfels des Zieles.

VERBINDUNG IM KAMPF

Quelle *Ausbauregeln: Magie*

Wenn du diesen Zauber wirkst und dein verbundener Verbündeter eine Legendenpfadfähigkeit gegen eine Kreatur einsetzt, kannst du dieselbe Pfadfähigkeit gegen diese Kreatur einsetzen, als besäße sie ebenfalls. Ebenso kann dein Verbündeter alle Pfadfähigkeiten einsetzen, welche du gegen eine Kreatur einsetzt, selbst wenn er keine legendäre Kreatur sein sollte. Solltest du z.B. ein Streiter sein, der einen Frostriesen mit der Pfadfähigkeit Genauigkeit angreift, kann dein verbundener Verbündeter die Fähigkeit Genauigkeit ebenfalls gegen diesen Frostriesen einsetzen. Sollte eine Pfadfähigkeit den Einsatz von Legendenkraft oder andere Kosten erfordern, muss ein verbundener legendärer Verbündeter seine Legendenkraft einsetzen, damit ein verbundener nichtlegendärer Verbündeter diese Pfadfähigkeit nutzen kann.

VERFLUCHEN

Der Malus von -1 findet Anwendung auf Angriffs-, Waffenschaden- und alle Rettungswürfe. Jede betroffene Kreatur muss den nächsten Angriffs- oder Rettungswurf zwei Mal ausführen und das schlechtere Ergebnis wählen.

VERHÜLLENDER NEBEL

Die Reichweite steigt auf 15 m und der Radius und die Höhe der Wolke steigen jeweils auf 15 m.
Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigt die Reichweite auf 150 m. Der Radius der Wolke steigt auf 150 m, die Höhe auf 30 m. Winde können die Wolke nur auflösen, wenn der Wind auf den gesamten Wirkungsbereich des Zaubers einwirkt. Durch Feuerzauber fortgebrannte Bereiche des Nebels werden wieder verhüllend 1W4 Runden nach Ende des Feuereffekts.

Ab der 6. Legendenstufe kannst du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um die Reichweite auf 1,5 km, den Radius der Wolke auf 1,5 km und ihre Höhe auf 150 m zu erhöhen. Die Wolke verfügt über dieselbe Widerstandsfähigkeit gegen Wind- und Feuereffekte wie die Version der 3. Legendenstufe.

VERLANGSAMEN

Der Malus auf Angriffs- und Rettungswürfe und die RK steigt auf -2. Betroffene Kreaturen bewegen sich mit ¼ ihrer Bewegungsrate. Wähle eine betroffene Kreatur aus, diese verliert ihren GE-Bonus auf die RK.

VERSTÄNDIGUNG

Du kannst eine Anzahl zusätzlicher Kreaturen in Höhe deiner Legendenstufe kontaktieren. Jede Kreatur muss dieselbe Nachricht erhalten und kann nur dir antworten.

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du die Nachricht dir nicht vertrauten Kreaturen schicken (die Anzahl entspricht der Zahl der Kreaturen der nichtverbesserten *Legendären Verständigung*). Du musst die beabsichtigten Ziele mit allgemeinen oder spezifischen Begriffen beschreiben (z.B. „Orks“, „die Königin dieses Landes“ oder „linkshändige, männliche Halb-Elfen“) oder Einschränkungen wie Reichweite, Kreaturenart oder Gesinnung bestimmen (z.B. „Humanoiden guter Gesinnung im Schloss auf dem Hügel“). Sollte die Anzahl der potentiellen Empfänger die Anzahl der Kreaturen überschreiten, welche du kontaktieren kannst, dann erhalten jene die Nachricht, die dir am nächsten sind.

VERSTRICKEN

Der Zauber funktioniert auch in Bereichen ohne Vegetation, indem er Pflanzen aus dem Boden wachsen lässt. Diese Pflanzen können Kreaturen erreichen, welche sich maximal 3 m weit in der Luft befinden. Aus durch diesen Zauber betroffene oder erschaffene Pflanzen sprießen Dornen, welche Kreaturen im Wirkungsbereich jede Runde 1W6 Schadenspunkte zufügen.

VERWIRRUNG

Würfle zu Beginn des Zuges jedes Zieles auf der folgenden Tabelle anstelle der der nichtlegendären Version, um sein Verhalten in dieser Runde zu bestimmen:

W%	Verhalten
01-25	Subjekt handelt normal, erleidet aber einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Fertigungs- und Attributwürfe bis zu seinem nächsten Zug.
26-50	Subjekt plappert wirres Zeug, tut nichts und erleidet einen Malus von -4 auf seine RK bis zu seinem nächsten Zug.
51-75	Subjekt fügt sich selbst 2W8 Schadenspunkte + ST-Modifikator mit einem Gegenstand in seiner Hand zu.
76-100	Subjekt greift den nächsten Verbündeten an (in diesem Fall zählt auch ein Vertrauter als Verbündeter).

Verbessert: Du kannst zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, wenn du den Zauber wirkst, um eine betroffene Kreatur pro Runde zu zwingen, zwei Mal auf der Tabelle zu würfeln und das höhere Ergebnis zu wählen.

VERZAUBERUNG BRECHEN

Gegen nichtlegendäre Effekte gelingt der Zauber automatisch, ohne dass ein Wurf auf die Zauberstufe erforderlich ist. Gegen legendäre Effekte addiere deine Zauberstufe auf deinen Wurf auf die Zauberstufe. Dieser Zauber kann maximal einen Effekt eines Grades in Höhe deiner ½ Legendenstufe +5 aufheben.

Verbessert (7. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du eine entfernte Verwandlung, Verzauberung oder einen Fluch auf jene Kreatur legen, die den Effekt ursprünglich gewirkt hat. Die Kreatur muss ein legales Ziel für den Zauber sein und sich auf derselben Ebene wie du befinden; ihr steht ein Rettungswurf gegen den ursprünglichen SG des Effekts zu.

WÄCHTER UND HÜTER

Du wirst wie durch einen mentalen Alarm alarmiert, wenn eine Kreatur den geschützten Bereich betritt, solange du dich auf derselben Ebene aufhältst. Du kannst dich beliebig oft konzentrieren, um den bewachten Bereich zu beobachten, als würdest du *Arkanen Blick* einsetzen. Wenn du dich zu konzentrieren beginnst, erscheint der Sensor stets an einem Punkt, den du beim Wirken des Zauber bestimmst. Du kannst zwei der fünf Effekte platzieren, welche unter dem Zauber aufgeführt werden anstelle von einem (*Tanzende Lichter* usw.).

Verbessert (3. Legendenstufe): Du kannst die folgenden Effekte irgendwo innerhalb des bewachten Bereiches platzieren; du musst pro Effekt eine zusätzliche Anwendung deiner Legendenkraft nutzen:

6. *Schwarze Tentakel* an einem Punkt; sollten sie gebannt werden,



kehren sie nach 10 Minuten zurück.

7. *Magie bannen* an einem Punkt. Du wählst einen Bereich von bis zu 1,50 m Kantenlänge; jede Kreatur, welche den Bereich betritt oder durchquert, wird zum Ziel des Zaubers. *Rettungswurf*: WIL, keine Wirkung. *Zauberresistenz*: Ja.

8. *Verstricken* an vier Punkten; sollte ein Effekt gebannt werden, kehrt er nach 10 Minuten zurück.

9. *Explosive Runen* an drei Punkten; sollte ein Effekt aktiviert oder gebannt werden, kehrt er nach 10 Minuten zurück.

10. *Verlangsamten* an drei Punkten; sollte ein Effekt gebannt werden, kehrt er nach 10 Minuten zurück.

WAFFE DES GLAUBENS

Die Waffe erhält eine der folgenden besonderen Waffeneigenschaften nach deiner Wahl: *Aufflammen*, *Blitz*, *Donner*, *Gnädig* oder *Schärfe*. Bevor oder nachdem die Waffe alle Angriffe für diese Runde ausgeführt hat, kannst du sie als Schnelle Aktion anstelle einer Bewegungsaktion auf ein anderes Ziel umlenken.

WAHRE GESTALT

Quelle Expertenregeln

Das Ziel des Zaubers wird zu 1 Kreatur pro 2 Zauberstufen verändert. Sollte ein Ziel eine Kreatur mit der Fähigkeit sein, zwischen bestimmen, festgelegten Gestalten wechseln zu können (z.B. ein Barghest oder Lykanthrop), kannst du wählen, welche Gestalt die Kreatur annimmt. Um eine solche Kreatur in eine Gestalt zu zwingen, musst du sie entweder in dieser Gestalt gesehen haben oder dir muss ein passender Fertigkeitwurf für Wissen gelingen, um zu wissen, dass die Kreatur diese Gestalt annehmen kann.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erzeugt der Zauber einen Wirkungsbereich, in dem alle gestaltwandelnden Kreaturen betroffen sind: Die Reichweite wird zu 9 m und der Zauber wirkt auf alle Kreaturen in einem 9 m-Radius um dich herum. Jede Kreatur muss jede Runde einen Rettungswurf gegen den Zauber ablegen, welche sie im Wirkungsbereich verbleibt.

WASSERSTRAHL

Quelle Expertenregeln

Das Wasser ist kochend heiß oder eiskalt und verursacht 1W6 Punkte Feuer- oder Kälteschaden pro 2 Zauberstufen. Addiere deine Legendenstufe auf deine KMB für den Zauber.

WESPENMANTEL

Quelle Ausbauregeln: Magie

Der Wespenschwarm füllt eine Angriffsfläche von 4,50 m x 4,50 m mit dir als Zentrum aus (bzw. einem deiner Felder als Zentrum, sollte deine Angriffsfläche größer als 1 Feld sein). Kreaturen im Wirkungsbereich des Schwarms sind normal betroffen (die Fähigkeit Ablenkung eines Schwarms inbegriffen). Addiere deine Legendenstufe zum SG gegen die Ablenkung des Schwarms. Solltest du den Schwarm zum Fliegen nutzen, füllt er nur deine Angriffsfläche aus, trägt deine Bewegungsrate: Fliegen 9 m (durchschnittlich) und der Schwarm liefert dir Teilweise Tarnung gegen Fernkampfangriffe.

WETTERKONTROLLE

Der Zeitaufwand verändert sich auf 1 Standard-Aktion, die Wirkungsdauer wird verdoppelt. Die Wetterveränderungen treten

nach 11 – Legendenstufe Runden ein.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du jahreszeitunabhängig jede Art von Wetter erschaffen und die Veränderungen treten nach 1 Runde ein.

WIDERHALLENDES WORT

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Der verursachte Schaden steigt auf 8W6 Punkte während der ersten beiden Runden und auf 15W6 in der 3. Runde. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen alle Schalleffekte.

WINDSTOSS

Die Windstärke steigt zu Windsturm an (etwa 105km/h; *Grundregelwerk*, S. 439). Alle im Zauber beschriebenen Effekte wirken auf Kreaturen, welche um eine Größenkategorie größer sind. Fernkampfangriffe sind im Wirkungsbereich des Zaubers nicht möglich. Der Wind löscht automatisch ungeschützte Flammen aus und bläst geschützte Flammen mit 75%iger Wahrscheinlichkeit aus.

Verbessert (2. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hält die Wirkung des Zaubers 1 zusätzliche Runde an und die Reichweite steigt um +9 m. Als Schnelle Aktion zu Beginn deines Zuges kannst du eine weitere Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die Wirkungsdauer des Zaubers um 1 zusätzliche Runde und die Reichweite um +9 m zu erhöhen.

WIRBELWIND

Der Wirbel erhält an der Basis eine Breite von 4,50 m und an der Spitze von 12 m, zudem wird er 12 m hoch. Seine Effekte auf Kreaturen der Kategorien Groß oder kleiner wirken auch auf riesige Kreaturen. Der Schaden steigt auf 3W8 Schadenspunkte. Die Effekte auf Kreaturen der Kategorien Mittelgroß oder kleiner wirken auch auf Große Kreaturen und der Schaden, den der Wirbel ihnen jede Runde zufügt, steigt auf 2W6 Schadenspunkte.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhält der Wirbel an der Basis eine Breite von 15 m und an der Spitze von 45 m, zudem wird er 45 m hoch. Kreaturen und Gegenstände aller Größenkategorien, welche vom Wirbelwind berührt werden, erleiden 8W8 Schadenspunkte (REF, keine Wirkung); im Wirbel gefangene Kreaturen erleiden pro Runde 6W6 Schadenspunkte. Gegenstände, die niemand in Händen oder am Leib trägt und deren Seitenlänge weniger als 9 m beträgt, werden vom Wirbel aufgewirbelt. Der Bereich innerhalb von 6 m um den Wirbelwind wird als Heftiger Wind behandelt (*Grundregelwerk*, S. 439) und der Bereich innerhalb von 12 m als Starker Wind.

WISSEN ÜBER DEN FEIND

Quelle Ausbauregeln: *Magie*

Der Verständnisbonus steigt auf +15 plus deine Legendenstufe. Bei erfolgreichem Fertigkeitwurf erlangst du einen Verständnisbonus von +5 auf deinen nächsten Angriffs- oder Rettungswurf gegen eine Kreatur dieser Art, solange dieser Wurf binnen 24 Stunden nach Wirken des Zaubers erfolgt.

WORT DER MACHT: BETÄUBUNG

Behandle die aktuellen TP des Zieles, als wären sie um das 5fache deiner Legendenstufe gesenkt. Ein Charakter der 3. Legenden-

stufe, welcher *Legendäres Wort der Macht: Betäubung* wirkt, würde z.B. eine Kreatur mit 60 TP behandeln, als besäße diese nur 45 TP, und der Zauber würde zusätzliche 2W4 Runden wirken.

Du kannst diesen Zauber auf eine Kreatur mit mehr TP wirken, als dieser Zauber normalerweise betreffen würde; das Ziel wird dann für 1 Runde benommen.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hält die Magie des Wortes rund um das Ziel nach. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges wirkt der Zauber noch auf das Ziel ein, sollten dessen TP derart reduziert werden, dass eine andere Effektkategorie zur Anwendung kommt. Sollte z.B. eine Kreatur, welche zuvor über 101-200 TP verfügt hat, auf 80 TP reduziert werden, wird sie augenblicklich für weitere 1W4 Runden betäubt. Die Zaubereffekte lassen aber nicht nach, sollte das Ziel Trefferpunkte zurückerlangen.

WORT DER MACHT: BLINDHEIT

Behandle die aktuellen TP des Zieles, als wären sie um das 5fache deiner Legendenstufe gesenkt. Ein Charakter der 3. Legendenstufe, welcher *Legendäres Wort der Macht: Blindheit* wirkt, würde z.B. eine Kreatur mit 60 TP behandeln, als besäße diese nur 45 TP, so dass der Zauber das Ziel dauerhaft Blind machen würde.

Du kannst diesen Zauber auf eine Kreatur mit mehr TP wirken, als dieser Zauber normalerweise betreffen würde; das Ziel behandelt dann alle Gegner für 1W4 Runden, als besäßen diese teilweise Tarnung (20% Chance, sie zu verfehlen).

Verbessert (3. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hält die Magie des Wortes rund um das Ziel nach. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges wirkt der Zauber noch auf das Ziel ein, sollten dessen TP derart reduziert werden, dass eine andere Effektkategorie zur Anwendung kommt. Sollte z.B. eine Kreatur, welche zuvor über 101-200 TP verfügt hat, auf 80 TP reduziert werden, wird sie augenblicklich für 1W4+1 Minuten Blind statt für 1W4+1 Runden. Die Zaubereffekte lassen aber nicht nach, sollte das Ziel Trefferpunkte zurückerlangen.

WORT DER MACHT: TOD

Behandle die aktuellen TP des Zieles, als wären sie um das 5fache deiner Legendenstufe gesenkt. Ein Charakter der 3. Legendenstufe, welcher *Legendäres Wort der Macht: Tod* wirkt, würde z.B. eine Kreatur mit 85 TP oder weniger augenblicklich töten.

Du kannst diesen Zauber auf eine Kreatur mit mehr TP wirken, als dieser Zauber normalerweise betreffen würde; das Ziel ist dann Entkräftet.

Verbessert (6. Legendenstufe): Wenn du vier Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, hält die Magie des Wortes rund um das Ziel nach. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges wirkt der Zauber noch auf das Ziel ein; sollten dessen TP derart reduziert werden, dass der Zauber es eigentlich getötet hätte, wird das Ziel augenblicklich getötet.

WORT DES CHAOS

Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe, um die Effekte des Zaubers auf nichtlegendäre Kreaturen zu bestimmen. Nichtchaotische Kreaturen, deren Rettungswürfe gegen den Zauber misslingen, erleiden zudem einen Malus von -4 auf Angriffs- und Rettungswürfe und ihre Zauberresistenz sinkt um 5, solange die anderen Effekte des Zaubers anhalten.

WÜRGENDE HAARE

Quelle Ausbauregeln: Magie

Du kannst dein Haar für Kampfmanöver für Entreißen, Entwaffnen, Schmutziger Trick oder Zu-Fall-bringen nutzen anstelle von Kampfmanövern für Ringkampf. Addiere deine Legendenstufe auf Kampfmanöverwürfe mit deinem Haar und die Schadenswürfe für dein Haar als Teil eines Ringkampfes.

KRITISCHE WUNDEN HEILEN

Der geheilte Schaden steigt auf 8W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +40). Der Zauber heilt bis zu 4 Punkte Attributsschaden bei einem lebenden Ziel. Das Ziel entscheidet, welche Attribute betroffen sind.

LEICHTE WUNDEN HEILEN

Der geheilte Schaden steigt auf 2W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +10). Der Zauber heilt bis zu 1 Punkt Attributsschaden bei einem lebenden Ziel. Das Ziel entscheidet, welches Attribut betroffen ist.

MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN

Der geheilte Schaden steigt auf 4W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +20). Der Zauber heilt bis zu 2 Punkte Attributsschaden bei einem lebenden Ziel. Das Ziel entscheidet, welche Attribute betroffen sind.

SCHWERE WUNDEN HEILEN

Der geheilte Schaden steigt auf 6W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +30). Der Zauber heilt bis zu 3 Punkte Attributsschaden bei einem lebenden Ziel. Das Ziel entscheidet, welche Attribute betroffen sind.

KRITISCHE WUNDEN VERURSACHEN

Der verursachte Schaden steigt auf 8W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +40). Ein lebendes Ziel kränkelt für 1 Runde pro Zauberstufe (maximal 20 Runden), wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

LEICHTE WUNDEN VERURSACHEN

Der verursachte Schaden steigt auf 2W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +10). Ein lebendes Ziel kränkelt für 1 Runde pro Zauberstufe (maximal 5 Runden), wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

MITTLERE WUNDEN VERURSACHEN

Der verursachte Schaden steigt auf 4W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +20). Ein lebendes Ziel kränkelt für 1 Runde pro Zauberstufe (maximal 10 Runden), wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

SCHWERE WUNDEN VERURSACHEN

Der verursachte Schaden steigt auf 6W8 Schadenspunkte + 2 Punkte pro Zauberstufe (maximal +30). Ein lebendes Ziel kränkelt für 1 Runde pro Zauberstufe (maximal 15 Runden), wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

WUNSCH

Du kannst mittels *Legendärem Wunsch* einen dir bekannten oder von dir vorbereiteten legendären Zauber nachahmen (abhängig

davon, ob du ein spontaner Zauberkundiger bist oder deine Zauber vorbereitest). Solltest du den legendären Zauber nicht kennen oder vorbereitet haben, kannst du eine zweite Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um ihn nachzuahmen.

Du kannst ferner jeden beliebigen der folgenden Effekte wirken, welche Effekte modifizieren oder ersetzen, die in der Beschreibung der nichtlegendären Version von *Wunsch* aufgeführt werden:

- Wenn du *Legendären Wunsch* einsetzt, um Verwundungen und Leiden zu entfernen, kannst du eine Anzahl zusätzlicher Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen, um diese Anzahl zusätzlicher Leiden von allen betroffenen Kreaturen zu nehmen.
- Wenn du *Legendären Wunsch* einsetzt, um die Toten ins Leben zurückzuholen, kannst du eine zweite Anwendung deiner Legendenkraft nutzen, um die dauerhafte negative Stufe aufzuheben, die das Ziel durch die *Auferstehung* erleidet.
- Schicksal verändern. Indem du eine zweite Anwendung deiner Legendenkraft nutzt, kannst du *Legendären Wunsch* als Augenblickliche Aktion wirken, ehe ein Wurf mit einem W20 erfolgt, und dir das Ergebnis des Würfelwurfs aussuchen.

Verbessert: Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, kannst du einen lautlosen und gestenlosen *Legendären Wunsch* wirken, selbst wenn du hilflos bist oder nicht handeln kannst (dies ist dir aber nicht möglich, wenn du bewusstlos bist).

ZAPPELPHILIPP

Quelle Ausbauregeln III: Völker

Ab der zweiten Wirkungsrunde des Zaubers muss dem betroffenen Ziel zu Beginn deines Zuges ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1 Runde unter Übelkeit zu leiden, als wäre es von einem richtigen Schwarm abgelenkt worden.

ZEITSTOPP

Wähle eine maximale Anzahl an Kreaturen in Höhe deiner ½ Legendenstufe innerhalb naher Reichweite (7,50 m + 1,50 m pro 2 Zauberstufen). *Legendärer Zeitstopp* entfaltet auf diese Kreaturen denselben Effekt wie auf dich und gestattet ihnen, dieselbe Anzahl an Runden zu handeln, die auch dir zur Verfügung zu stehen scheint. Du und diese Kreaturen können normal miteinander interagieren, während die Zeit stillzustehen scheint.

Verbessert (10. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, steigt die Wirkungsdauer auf 1 Stunde pro Stufe. Du und andere Kreaturen erhalten keinen Vorteil aus Rast oder Schlaf während der Wirkungsdauer des Zaubers.

ZERBERSTEN

Addiere deine Legendenstufe auf deine Zauberstufe zur Bestimmung des Maximalgewichts eines Gegenstandes, auf den du den Zauber wirken kannst. Wenn du den Zauber auf eine kristalline Kreatur wirkst, steigt der Schaden des Zaubers auf 1W8 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (maximal 10W8). Du kannst einen einzelnen magischen Gegenstand beschädigen, als handle es sich um eine kristalline Kreatur. Sollte der Zauber einen Gegenstand zerstören oder einer kristallinen Kreatur Schaden zufügen, dann bedecken Splitter und Scherben den Wirkungsbereich des Zaubers oder die Angriffsfläche der Krea-

tur und fungieren wie Krähenfüße.

ZIELSICHERER SCHLAG

Der betroffene Angriff umgeht jede Art von Schadensreduzierung. **Verbessert (2. Legendenstufe):** Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erhältst du einen Verständnisbonus von +10 auf deinen zweiten Angriff in dieser Runde und einen Verständnisbonus von +5 auf deinen dritten Angriff in dieser Runde. Der zweite und dritte Angriff können während deines Zuges oder des Zuges einer anderen Kreatur erfolgen (z.B. in Form von Gelegenheitsangriffen), ehe du wieder am Zug bist.

ZORN DER ORDNUNG

Der verursachte Schaden steigt bei chaotischen Externaren auf 1W10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W10) und bei anderen chaotischen Kreaturen auf 1W12 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W12). Kreaturen im Wirkungsbereich sind für 2 Runden benommen. Gelingt einer chaotischen Kreatur ihr Rettungswurf, ist sie nur für 1 Runde benommen.

ZWILLING AUSSPEIEN

Quelle *Ausbauregeln III: Völker*

Jeder Zauber, den du mit einer Reichweite von Berührung, Nah, Mittel oder Weit wirkst, kann alternativ von deinem Zwilling ausgehen. Der Zwilling erhält einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe deiner Legendenstufe und verfügt über Trefferpunkte in Höhe deiner doppelten Zauberstufe. Der Zwilling kann Gelegenheitsangriffe mit deinem GAB ausführen, besitzt aber keine Attributswertmodifikatoren, Talente oder Fertigkeiten. Er bedroht einen Bereich entsprechend deiner Größenkategorie und führt eine Kopie jener Waffe, die du in der Hand hattest, als du *Zwilling ausspeien* gewirkt hast. Sollte die Waffe des Zwillings zerstört oder er ihrer entwaffnet werden, erzeugt er während deines Zuges eine neue Waffe aus seiner eigenen Substanz. Seine Angriffe verursachen Schaden mit dem Schadenswürfel der Waffe.

Verbessert (5. Legendenstufe): Wenn du zwei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erschaffst du bei Wirken des Zaubers zwei Kopien, die gleichzeitig aktiv sein können. Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft nutzt, erschaffst du bei Wirken des Zaubers drei Kopien, die gleichzeitig aktiv sein können.

Neue Zauber

Es folgen neue Zauber, welche sich auf die Legendenregeln oder legendäre Kreaturen auf die eine oder andere Weise auswirken. Im Gegensatz zu den zuvor vorgestellten Legendären Zaubern benötigst du keine Legendenstufe, um die meisten von ihnen wirken zu können.

Legendäre Version: Manche dieser Zauber besitzen legendäre Versionen ähnlich bestehender Zauber wie *Feuerball* oder *Tote beleben*. Die entsprechenden Informationen sind in diesem Abschnitt aufgeführt und nicht unter den Beschreibungen der legendären Versionen im letzten Abschnitt.

Verbessert: Wie bei den Einträgen der legendären Zauber sind verbesserte Versionen bei den Einträgen der Zauber aufgeführt.

GETEILTER RUHM

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 2, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3, PKM 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Ziel 1 nichtlegendäre Kreatur/3 Stufen

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

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

Du verleihst den Zielen einen Bruchteil deines legendären Wesens. Sie gelten als legendäre Kreaturen in Bezug auf Legendenpfadfähigkeiten, Zauber und andere Effekte, die bei legendären Kreaturen anders wirken. Dies verleiht den Zielen aber keine Legendenstufen oder Anwendungen von Legendenkraft, sondern nur einen Vorteil, wenn dritte Fähigkeiten einsetzen, die bei legendären Kreaturen anders funktionieren. Du selbst musst wenigstens über die 1. Legendenstufe verfügen, um diesen Zauber wirken zu können.

LEGENDENKRAFT EINDÄMMEN

Schule Nekromantie [Fluch]; **Level** HEX 4, 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 Kreatur

Wirkungsdauer Permanent

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

Du schränkst den Zugang des Zieles zu seiner Legendenkraft ein. Wann immer das Ziel versucht, einen legendären Zauber zu wirken, mittels Legendenkraft eine Legendenpfadfähigkeit zu aktivieren oder einen anderen Effekt zu nutzen, welcher von ihm den Einsatz von Legendenkraft verlangt, muss es einen Willenswurf gegen den SG dieses Zaubers ablegen. Scheitert der Rettungswurf, verliert das Ziel seine Aktion und die Fähigkeit hat keinen Effekt, die es einsetzen wollte. Dieser Zauber hat keinen Effekt auf legendäre Fähigkeiten, die keinen Einsatz von Legendenkraft erfordern.

LEGENDENKRAFT STEHLEN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Ziel 1 legendäre Kreatur

Wirkungsdauer Augenblicklich

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

Du entzieht einer legendären Kreatur ihre Legendenkraft, um deine eigene wiederherzustellen. Das Ziel verliert 1W4 Anwendungen seiner Legendenkraft. Solltest du über die Fähigkeit verfügen, Legendenkraft einzusetzen, erlangst du eine Anwendung deiner Legendenkraft pro Anwendung, welche das Ziel verliert. Dies kann deine Obergrenze an täglicher Legendenkraft nicht überschreiten.

LEGENDENKRAFT WIEDERHERSTELLEN

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziele Du und 1 legendäre Kreatur

Wirkungsdauer Augenblicklich

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



Du kannst mittels Handauflegen einen Teil deiner legendären Essenz auf das Ziel übertragen. Du kannst drei Anwendungen deiner eigenen Legendenkraft nutzen, um eine Anwendung der Legendenkraft des Zieles wiederherzustellen.

LEGENDENPFADFÄHIGKEIT VERLEIHEN

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 4, DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 5, KAM 4, KLE 5, PKM 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel 1 Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

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

Du überträgst vorübergehend eine deiner Legendenpfadfähigkeiten auf eine andere Kreatur, welche sie einsetzen kann, als wäre es eine Fähigkeit ihres eigenen Legendenpfades. Sollte das Ziel nicht imstande sein, Legendenkraft aufzuwenden, kann es jene Teile der Fähigkeit nicht nutzen, welche den Einsatz von Legendenkraft verlangen. Ansonsten funktioniert die Fähigkeit, als besäße die Kreatur eine effektive Legendenstufe von 1.

Während du deine Legendenpfadfähigkeit auf diese Weise übertragen hast, kannst du sie selbst nicht nutzen (dies schließt auch Fähigkeiten ein, welche eigentlich automatisch funktionieren oder keine Nutzung von Legendenkraft voraussetzen).

LEGENDENWERDUNG

Schule Universal; **Grad** DRU 9, HEX 9, HXM/MAG 9, KLE 9

Zeitaufwand 1 Stunde

Komponenten V, G, F (normales Artefakt), M (10.000 GM in seltenen Kräutern, Edelsteinen und andere exotischen Materialien)

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

Ziel Eine nichtlegendäre Kreatur/3 Stufen

Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe; siehe Text

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

Du verleihst einer Anzahl von Kreaturen legendäre Macht; jede Zielkreatur erhält die erste Legendenstufe mit einem Legendenpfad ihrer Wahl. Die Kreaturen erhalten augenblicklich die Vorteile ihrer gewählten Pfade. Teile die Wirkungsdauer gleichmäßig unter allen Zielen auf.

Die Ziele behalten ihre Legendenstufe nur solange, wie sie sich nicht weiter als 30 m von der Fokuskomponente des Zaubers

entfernen. Verlässt ein Ziel diesen Bereich, verliert es seine Legendenstufe, erlangt sie aber wieder zurück, wenn er in den 30 m-Bereich rund um das Artefakt zurückkehrt. Sollte die Fokuskomponente während der Wirkungsdauer des Zaubers zerstört werden, endet der Zauber augenblicklich und alle Ziele erleiden 1W4 permanente negative Stufen.

Legendäre Version: Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft beim Wirken dieses Zaubers nutzt, steigt die Wirkungsdauer auf 1 Tag pro Stufe und du kannst dich selbst zum Fokus des Zaubers machen anstelle eines Artefaktes. Wenn du der Fokus bist, behalten die Ziele ihre Legendenstufe nur, solange sie sich nicht weiter als 30 m von dir entfernen. Solltest du sterben, endet der Zauber augenblicklich und alle Ziele erleiden 1W4 permanente negative Stufen.

TERRAFORMEN

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 6, HEX 7, HXM/MAG 7, KLE 7
Zeitaufwand 1 Stunde

Komponenten V, G, M (10.000 GM in wertvollen Mineralien, Legendenkraft; siehe Text)

Reichweite 30 m

Wirkungsbereich Auf dich zentrierte Ausdehnung mit 30 m Radius

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (siehe Text)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du veränderst Gelände und Klima des Wirkungsbereichs zu einer anderen Gelände- und Klimaart passend zum Planeten oder der Ebene. Z.B. könntest du eine Wüste in eine Ebene verwandeln. Um diesen Zauber zu wirken, musst du neben den Materialkosten 10 Anwendungen deiner Legendenkraft nutzen. Dies verändert das Klima im Wirkungsbereich auf magische Weise und verändert ebenso vorhandene Pflanzen zu solchen, die zur neuen Geländeart passen. Kreaturen oder Geographie werden dabei nicht betroffen. Eine Verwandlung felsiger Hügel in bewaldetes Gebiet würde Gras in Büsche und kleine Bäume verwandeln, nicht aber die Hügel einebnen oder die Tiere der Hügel in typische Waldbewohner verwandeln.

Du kannst das Klima um einen Schritt verändern (Warm – Gemäßigt – Kalt). Der SL bestimmt, in welchem Ausmaß das Gelände verändert werden kann, in der Regel sollte es sich aber um eine ähnliche Geländeart handeln oder vom zu verwandelnden Gelände nur einen Schritt entfernt sein (z.B. gewöhnlicher Wald – Wald mit mächtigen Bäumen oder leichtes Unterholz oder auch Seichtes Moor – Tiefes Moor usw.). Du könntest imstande sein, das Land in eine ähnliche Geländeart zu verändern, z.B. einen lichten Wald in einen vergleichsweise trockenen Sumpf. Einheimische Kreaturen, die von diesen Veränderungen negativ betroffen sind, verlassen den Wirkungsbereich entweder oder sterben rasch, abhängig von ihrer Beweglichkeit und Wahrnehmung der Veränderung.

Mehrere Anwendungen dieses Zaubers auf denselben Wirkungsbereich können einen Bereich mit radikal anderer Geländeart und anderem Klima erschaffen als im Umland. Der SL kann entscheiden, dass bestimmte Geländeänderungen nicht von Dauer sind, und die Wirkungsweise verkürzen, oder dass manche Veränderungen bestens zum Wirkungsbereich passen, und die Wirkungsdauer verlängern.

Dieser Zauber könnte über viele Sekundäreffekte entsprechend der Natur der Veränderungen, der angrenzenden Geländearten usw. verfügen; diese sollten im Einzelfall vom SL bestimmt

werden. Um z.B. eine Wüste zu verwandeln, muss Wasser aus dem Untergrund gezogen werden, um die Pflanzen zu versorgen – dies könnte wiederum zu einer Wasserknappheit im Umland führen. Das Erschaffen einer warmen Wüste mitten in einer verschneiten Tundra wird zu einem schlammigen Grenzland führen und häufigen Stürmen, wo warme und kalte Luftschichten aufeinandertreffen.

Ab der 8. Legendenstufe kannst du 20 Anwendungen deiner Legendenkraft statt 10 Anwendungen nutzen, um die Reichweite auf 1,5 km, den Wirkungsbereich auf eine auf dich zentrierte Ausdehnung mit 1,5 km Radius und die Wirkungsdauer auf 1 Monat pro Zauberstufe zu erhöhen.

TEURER RUHM

Schule Nekromantie [Fluch]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Ziel 1 legendäre Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

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

Das Ziel muss 1 zusätzliche Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, wenn es Fähigkeiten, Talente, Zauber und andere Effekte einsetzt, welche die Nutzung von Legendenkraft verlangen.

TODLOS

Schule Nekromantie; **Grad** ALC 4, HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel 1 Berührte lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

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

Die Seele des Ziels ist derart stark in seinem Leib verankert, dass es nicht durch TP-Schaden sterben kann. Egal, wie viele negative Trefferpunkte das Ziel ansammelt, es bleibt am Leben (wenn auch nicht zwangsläufig bei Bewusstsein). Dieser Zauber verhindert aber nicht den Tod aus anderen Quellen als TP-Schaden (z.B. aufgrund von KO-Schaden durch Attributsentzug, Lebenskraftentzug oder Todeseffekte). Zauber, welche Trefferpunkte heilen oder wiederherstellen, betreffen das Ziel normal.

Legendäre Version: Wenn du eine Anwendung deiner Legendenkraft beim Wirken dieses Zaubers nutzt, wirst du zum Anker für deine eigene Seele und die deiner Begleiter. Die Reichweite steigt auf 9 m und es sind alle Kreaturen in einer von dir ausgehenden 9 m-Ausdehnung betroffen.

Verbessert (8. Legendenstufe): Wenn du drei Anwendungen deiner Legendenkraft beim Wirken dieses Zaubers nutzt, steigt die Reichweite auf 1,5 km und der Wirkungsbereich auf eine von dir ausgehende Ausdehnung mit 1,5 km Radius.



4 EIN SPIEL MIT LEGENDEN LEITEN



Ein Baum?“ Harsk schüttelte ungläubig den Kopf. „Wer errichtet seinen Tempel in einem verdamnten Baum?“

„Ich finde es wunderschön“, sagte Lini. „Nicht jeder muss in einem Loch unter einem Felsen hausen.“

„Aber dieser Ort ist nicht zu verteidigen!“ Harsk klopfte gegen seine Armbrust. „Ein gutplatzierter Brandpfeil und alles geht sofort in Flammen auf.“

„Das stimmt“, bemerkte Lini. „Aber ich glaube, wer auch immer hier gelebt hat, hatte weitaus größere Sorgen als ein kleines Feuer. Sehen die Kerben an den Enden dieser Säulen nicht wie Bisspuren aus?!“

Harsk kniff die Augen zusammen und spuckte dann auf den Boden. „Du hast Recht, Mädchen. Hol dein Kätzchen – wir haben einiges an Arbeit vor uns, ehe der Urheber dieser Bisspuren zurückkehrt...“

Das Leiten eines Spieles mit Legenden ähnelt stark dem Leiten anderer Spielrunden. Die SC ziehen immer noch aufs Abenteuer aus, bekämpfen Monster, entdecken Schätze und erlangen Erfahrung. Der Unterschied besteht aber in zusätzlichem Drama, Theater und Spannung. Verglichen mit gleichstufigen nichtlegendären Gruppen stoßen legendäre Abenteurer auf unglaublich schwierige Gegner und weitaus größere Herausforderungen. Natürlich gibt es für mutige legendäre Abenteurer auch wunderbare Belohnungen – siehe die Legendären magischen Gegenstände in Kapitel 5.

Dieses Kapitel enthält Richtlinien für das Leiten legendärer Kampagnen, die Arten legendärer Spielrunden, Regeln für die Einstufung der Schwierigkeit von Begegnungen und Leitlinien für fortgeschrittenes Spiel und Prüfungen.

Legendäre Atmosphäre

Damit ein Spiel legendär wirkt, muss es bei SL und Spielern Verwunderung und Ehrfurcht erwecken. Es steht für eine geheimnisumwitterte Macht jenseits der Reichweite und oft auch des Verständnisses der Sterblichen. Wenn Charaktere mit dem Legendären Kontakt haben, sollte es ihnen vorkommen, als hätten sie einen Blick in eine ansonsten nicht erkennbare Welt geworfen, die ihnen vieles mehr verspricht, sofern sie mutig genug sind, ihre Wunder zu erkunden und sich ihren Gefahren zu stellen. In einer legendären Atmosphäre erwachen Legenden zum Leben und können die Charaktere ihren Teil bei der Ausgestaltung dieser Geschichte beitragen. Haben sie Erfolg, werden sie die Helden von Erzählungen und Balladen der kommenden Generationen.

Zum Leiten eines legendären Spiels ist mehr erforderlich, als den SC Legendenkraft zukommen zu lassen und sie mit legendären Gegnern zu konfrontieren. – Die Atmosphäre selbst muss ebenfalls legendär erscheinen. Die Welt und die Struktur der Handlung müssen sich verändern, damit das Legendäre Seite an Seite mit dem Normalen existieren kann. Dies heißt nicht, dass du die Welt neuerschaffen musst, sondern dass legendäre Kreaturen und ihre Lebensräume als Teil der Welt erscheinen sollten. Sie könnten verborgen sein, sollten aber dennoch mit den weltlichen Ereignissen und ihrer Umgebung verbunden sein.

Es ist von gewaltiger Bedeutung, den Kontrast zwischen der normalen Welt und der Welt der Legenden zu unterstreichen, um eine Atmosphäre voller Geheimnisse und Legenden zu erzeugen. Das Außergewöhnliche fällt nur derart auf, wenn es in krassem Kontrast zum Gewöhnlichen steht. Beispielsweise ist ein Schloss mit einem 300 m hohen Hauptturm, das auf einer Gewitterwolke durch die Luft fliegt, gewiss ein dramatischer Anblick, allerdings nur, wenn man zugleich friedliches Ackerland und ein rußbedecktes Dorf in seinem Schatten erblicken kann. Stelle dir dasselbe fliegende Schloss auf einer Welt gewaltiger Vulkane und 150 m hoher Festungen vor und plötzlich wird es nur noch zu einem Extrem unter vielen. Sollte deine Kampagne auf Golarion oder einer anderen, etablierten Spielwelt spielen, ist es einfach, legendäre Elemente hervorzuheben, da solche Welten bereits über eine bestimmte Atmosphäre verfügen. In diesem Fall genügt es für eine legendäre Kampagne, einfach die Grenzen der Spielwerte etwas zu verschieben und jene verborgenen Plätze zu identifizieren, an denen schon immer legendäre Elemente existiert haben, die nur auf ihre Entdeckung warten.

Stufen des Legendären

Die Legendenregeln können auf vielfache Weise eingesetzt werden, um deine Kampagne mit wahrhaftig fantastischen Elementen zu bereichern, sei es nur ein legendärer Gegner am Ende eines Abenteurer oder auch SC als dauerhaft legendäre Charakter, welche es mit anderen legendären Feinden aufnehmen und schließlich über gottähnliche Macht verfügen. Schlussendlich liegt es am SL zu bestimmen, wie viel Einfluss diese Regeln auf die Kampagne und die Kampagnenwelt besitzen. Die folgende Stufeneinschätzung soll es einem SL erleichtern, die Legendenregeln in seine Kampagne zu integrieren:

Selten: Auf dieser Stufe existieren legendäre Kreaturen nur in abgelegenen Winkeln der Welt als Überreste eines vergangenen Zeitalters. Die Leute erzählen in Geschichten über sie, sind ihnen aber niemals wirklich begegnet. Die SC selbst sind in dieser Art von Kampagne keine Legenden, könnten im Rahmen ihrer Reisen aber am Ende einer umfangreicheren Queste einer legendären Kreatur gegenüberstehen. Alternativ könnte eine legendäre Kreatur das Land terrorisieren und die SC dazu antreiben, einen Weg zu finden, sich mit einer derart mächtigen Bedrohung zu befassen.

Eingeschränkt: Auf dieser Stufe erhalten die SC durch ein außergewöhnliches Ereignis einen Vorgeschmack auf Legendenkraft – wenn auch nur für kurze Zeit wie für die Dauer eines Abenteurers oder eines kurzen Kampagnenkapitels. Während dieser Zeit können sie die Macht nutzen, um ihre Ziele zu verfolgen. Letztendlich verlässt sie die Macht aber wieder und sie werden wieder zu normalen Sterblichen. Vielleicht bleibt ein letzter Rest legendärer Macht schlummernd zurück, auf den sie in einer kommenden Notzeit zurückgreifen können. Vielleicht gewinnen sie ihre Macht auch später zurück, möglicherweise im Rahmen eines rätselhaften Zyklus, so dass sie vorausplanen können, sich zu diesen Zeiten mit schwierigeren Herausforderungen zu befassen.

Ungewöhnlich: Legendäre Kreaturen und Charaktere sind auf dieser Stufe eher ungewöhnlich, aber nicht gänzlich Stoff von Sagen und Legenden. Die SC erlangen Legendenkraft, steigen aber nur langsam in der Legendenstufe auf. Der SL kann dies kontrollieren, indem er die Anzahl vorhandener Prüfungen einschränkt. Ebenso sind legendäre Gegner zwar nicht vorherrschend und auch nicht überall anzutreffen, aber man stößt dennoch mit gewisser Regelmäßigkeit auf sie – sie können geheime Verbindungen anführen, Dörfer am Rand der Zivilisation terrorisieren und in den finsternen Winkeln der Welt hausen.

Verbreitet: Auf dieser Stufe gehören legendäre Charaktere und Monster zum Alltag. Das heißt nicht, dass jeder Ort von einer Gruppe legendärer Helden verteidigt wird, man weiß aber, dass solche Charaktere existieren und was sie vollbringen. Adelige, Priester und andere Mächtige wenden sich an die SC um Hilfe gegen jene gefährlichen Monster und Bösewichte zu erlangen, gegen die andere nicht ankommen. In dieser Art von Kampagne beginnen die SC mit Legendenkraft und werden zunehmend legendärer, da sie etwa mit jeder zweiten Charakterstufe eine Legendenstufe hinzugewinnen.



AUFBAU VON LEGENDÄREN GESCHICHTEN

Es gibt viele Arten von Kampagnen und Abenteuern, welche organisch mit den Launen der Spieler und den Bedürfnissen des Spielleiters wachsen, doch für eine erfolgreiche legendäre Kampagne oder ein erfolgreiches legendäres Abenteuer muss der SL etwas mehr planen. Die folgende Struktur ist ein Leitfaden, der einem SL bei der Planung legendärer Erfahrungen helfen soll, egal wie umfangreich diese ausfallen mögen. Diese Formel kann bei einer einzelnen Spielsitzung genutzt werden, zu deren Beginn die SC Legendenkraft erlangen und zu deren Ende sie diese wieder verlieren. Sie kann aber auch für eine vollständige Kampagne genutzt werden, in welcher die SC frühzeitig Legendenkraft gewinnen und nach Dutzenden von Abenteuern schließlich in den Ruhestand gehen.

Viele Legenden folgen einer gemeinsamen Erzählstruktur (siehe Kasten auf Seite 123). Diese wird in fünf Akte unterteilt: der Ruf, das Erwachen, die Reise, die Rückkehr und das Leben danach. Beim Ruf stoßen die SC auf eine Bedrohung, welche für sie zu groß ist. Beim Erwachen erhalten sie Legendenkraft, um mit der Bedrohung umgehen zu können. Bei der Reise ziehen die Helden auf eine Queste, um ihre Macht zu stärken

und zu erlangen, was sie benötigen, um die Bedrohung auszuschalten. Bei der Rückkehr stehen sie der Bedrohung schließlich als ebenbürtig (oder beinahe ebenbürtig) gegenüber und haben Gelegenheit, die Welt aufewig in Ordnung zu bringen. Beim Leben danach befassen sich die legendären Helden mit den Folgen und Nachbeben ihrer Prüfungen und werden entweder wieder zu normalen Charakteren oder behalten ihre neue Macht.

Dieser Ablauf ist nicht in Stein gemeißelt. Ein SL sollte Einzelheiten improvisieren, wie es zur Kampagne passt. Die einzelnen Akte stehen für Handlungsideen, welche bei einer oder mehreren Begegnungen zu Tage treten könnten.

Der Ruf

Zu Beginn der Kampagne sollten die SC normale Abenteurer sein, die sich ohne die Hilfe von Legendenkraft entwickeln und verbessern. Dies gibt ihnen Gelegenheit, das Leben gewöhnlicher Helden zu erfahren, welche sich mühen, genug Gold zu verdienen, um sich zu ernähren, und die sie umgebende normale Welt erkunden können.

Wenn die SC erstmals mit etwas wirklich Wunderbarem in Kontakt kommen, beginnt die legendäre Kampagne wirklich.

DIE BEDEUTUNG DES VERSAGENS

Bei einer legendären Kampagne kann das Versagen eine wichtige Rolle bei der Motivierung der Charaktere spielen. Versagen muss nicht den Tod bedeuten, sondern dass die Bemühungen der SC nicht genügen, um alle Probleme lösen zu können, die sich ihnen entgegenstellen. Sie könnten die Schlacht gewinnen, aber feststellen, dass die Stadt rund um sie herum zerstört wurde oder dass jemand während des Kampfes umgekommen ist, der ihnen viel bedeutet hat. Dieser Fehlschlag ist ein weiterer Handlungsaufhänger: Er kann als Motivation genutzt werden, die Reise trotz Verlusten und extremer Widrigkeiten fortzusetzen. Zugleich zeigt er auf, dass die Feinde der SC über ähnliche Kräfte verfügen und die vor den Helden liegenden Herausforderungen sie bis an die Grenzen bringen und ihre Entschlusskraft prüfen werden.

Sie erfahren, dass es mehr Dinge auf der Welt gibt, als sie bisher erkennen konnten. Dies mag in Form einer großen, drohenden Gefahr sein, welche die SC mit ihrem gegenwärtigen Können nicht im Ansatz besiegen zu können hoffen dürfen. Vielleicht bedroht ein unglaublich mächtiger Drache das Land, kehrt ein längst toter Gott in die Welt zurück oder erwacht die furchtbare Tarraske erneut. Die SC werden in diese Geschichte hineingezogen und ihre Leben auf immer durch diese unbezwingbare Bedrohung verändert. Diese niedrigstufigen Charaktere sollten gar nicht erst daran denken, gegen eine solche Bestie in den Kampf zu ziehen, könnten aber auf die Spuren der Bedrohung stoßen. Sie könnten in einer Stadt sein, welche von der Gefahr verheert wird und gezwungen sein, mit allen anderen zu fliehen, wenn sie überleben wollen. Nach dem Geschehen sind sie mit der Gefahr verbunden, besitzen aber noch keine Möglichkeit, sich ihr entgegenzustellen.

Das Erwachen

Der nächste Schritt besteht darin, dass die SC die benötigte Hilfe in Form von Legendenkraft erhalten. Wie dies geschieht, kann variieren (siehe Thematik von Legenden auf Seite 123), sogar bei SC in derselben Spielrunde. Am Ende dieses Aktes erfolgt der Moment der Legendenwerdung (Seite 10), diesen können die SC gemeinsam oder jeder einzeln erleben. Die SC sind nur Legenden. Sie sind noch nicht imstande, sich der Hauptherausforderung

zu stellen, sollten aber die ersten Schritte des Pfades zum Sieg erkennen können.

Die Quelle ihrer Macht gibt ihnen häufig zudem einen Hinweis mit auf die Reise. Beispiel: Die Tarraske tobt durch das Land und verschlingt ganze Städte. Die SC müssen in ein abgelegenes Tal fliehen, wo die Bestie viele Jahre geschlummert hat. Dort stoßen sie auf ein uraltes, erst kürzlich gebrochenes Siegel. Ein Wächtergeist erklärt ihnen, dass er in seiner Pflicht versagt habe, die Bestie eingekerkert zu halten. Er fleht die SC an, einzugreifen, sofern sie dazu genug Mut besitzen. Dann verbraucht er seine letzte Kraft, indem er ihnen Legendenkraft verleiht. Während der Geist verweht, fordert er die SC auf, nach einer legendären Klinge zu suchen, mit welcher die Tarraske getötet werden könne.

Nachdem die SC Unterstützung erhalten haben, sind sie bereit, die Reise anzutreten – doch zuerst müssen sie ihre alte Welt hinter sich zurücklassen. Dies sollte für sie schmerzhaft sein, da sie alle, die ihnen wichtig sind, und jede Annehmlichkeit zurücklassen müssen, um ins Unbekannte zu reisen. Zudem müssen sie sich gegen wahre Gefahren stählen. Dies ist ein guter Augenblick, sie vor ihre erste große Herausforderung zu stellen, damit sie verstehen, über welche Macht sie nun verfügen. Der SL sollte zudem an diesem Punkt einen Verlust oder Rückschlag einflechten, um die Bedeutung der Situation zu unterstreichen und wie wichtig es ist, dass die SC auf ihre Queste ausziehen. Im aufgeführten Beispiel könnten die SC das Tal verlassen und feststellen, dass ihr Heimatdorf fort ist – es wurde vollständig von der Tarraske verschlungen. Noch ehe die SC Gelegenheit zum Trauern haben, werden sie von einer Gruppe Kultanhängern angegriffen, welche dabei geholfen hatte, das Siegel zu brechen. Nach einem tödlichen Kampf erkennen die SC, dass sie die Klinge holen müssen, um andere Orte vor diesem furchtbaren Schicksal zu bewahren.

Die Reise

Der zweite Akt der Legende ist die Reise. Dieser Teil der Handlung kann fast jede beliebige Länge haben. Er könnte den Mittelteil einer Spielsitzung darstellen oder Dutzende von Sitzungen umfassen. Die SC besitzen nun Legendenkraft und müssen sich diversen Prüfungen und Gefahren stellen. Diese Prüfungen können die unterschiedlichsten Formen aufweisen, es gibt aber einige, die weitverbreitet sind:

Eine Art von Prüfung ist die des Herzens – die SC müssen um oder für etwas kämpfen, das ihnen wichtig ist, vielleicht wichtiger als das eigene Leben. Die Prüfungen geben den SC ein anderes Ziel als das eigene Wohlergehen und die eigene Macht. Im Fall eines Versagens sollte etwas gefährdet sein, das den SC Mut und Stärke und einen Grund zum Weitermachen verleiht. Wenn die SC eine Stadt im Pfad



des Monsters besuchen, könnten sie auf Leute treffen, die sie an ihr Zuhause oder verlorene Freunde erinnern. Sie könnten auch ein Kind in den Fängen eines Feindes vorfinden, welches sich als der Schlüssel zu dessen diabolischen Plänen erweisen, so dass sie das Kind rechtzeitig retten müssen. Sollte die Bedrohung machtvoll genug sein, könnten die SC sich sogar entscheiden, dass die erfolgreiche Beendigung ihrer Queste Vorrang vor dem eigenen Überleben hat.

Eine weitere Art von Prüfung ist die Versuchung. Diese Prüfung weist unterschiedliche Wirren und Wendungen auf. Manche Versuchungen sind so offenkundig, dass man eigentlich davon ausgehen sollte, dass die SC ihnen widerstehen – z.B. ein heimeliges Tal, in dem sie ihre Reise beenden und den Rest ihrer Tage in Frieden verbringen könnten, oder ein anrühiger Fremder, der sie auf eine Abkürzung durch einen verfluchten Wald hinweist. Solche Versuchungen sind für eine Legende von Bedeutung, da die Verweigerung die Charaktere definiert und uns ihre Grenzen aufzeigt. Dann gibt es noch subtile Versuchungen, welche die Helden vielleicht sogar in Erwägung ziehen; vielleicht erscheint der Preis gering im Vergleich zu dem, was sie erlangen könnten, vielleicht wirkt die Quelle dieser Versuchung auch vertrauenswürdig – sie könnten das Essen einer bösen Hexe akzeptieren, nachdem sie tagelange darben mussten, oder ein Kind aufgeben, welches sie geschützt haben, um im Gegenzug die Sicherheit einer ganzen Stadt zu gewinnen. Beachte, dass die Mächte des Guten und Bösen die Helden gleichermaßen auf die Probe stellen werden, um ihnen Mut und ihr Können zu erkennen oder um sie auf den Weg zur Verderbnis zu führen. Die SC könnten beliebig oft während ihrer Reise in Versuchung geführt werden. Und jedes Mal müssen sie die Kraft zum Weitermachen finden und auf ihrem Weg bleiben.

Schließlich kommt der Punkt, an dem die SC sich als weitere Prüfung der Quelle ihrer eigenen Kraft stellen müssen. Während ihrer Reisen erfahren sie mehr über diese Quelle und erkennen am Ende, womit sie es wirklich zu tun haben. Dies könnte zur Konfrontation mit der Quelle der Macht führen, in deren Abschluss die SC sich der Quelle eher gleichgestellt empfinden denn als ihre Diener. Die SC könnten z.B. erfahren, dass ihre Macht einer göttlichen Quelle entspringt und diese Gottheit sie eigennützig missbraucht. Unter großen Risiken stellen sie sich einem Aspekt des Gottes entgegen, um an Antworten zu gelangen. Am Ende dieser Konfrontation erkennen die SC, dass sie zwar immer noch nur ein Teil des großen Planes des Gottes, aber immerhin keine einfachen Spielsteine mehr sind. So wie der Gott sie benutzt, um seine Ziele zu erreichen, nutzen sie den Gott, um ihre eigenen Ziele zu erreichen.

Am Ende der Reise stehen die SC direkt vor ihrem endgültigen Ziel. Dieses zu erreichen sollte allerdings die bisher schwierigste Prüfung sein. Manche Gegner existieren, um die Unwürdigen auszusortieren, während andere dem Bösen dienen und nur die Zerstörung der SC anstreben. Dieser letzte Schritt der Reise sollte eine Belohnung enthalten, wie die SC sie nie zuvor gesehen haben und welche den Höhepunkt ihrer ganzen Reise darstellt. Unserem bisherigen Beispiel folgend, finden die SC den Ruheplatz des sagenhaften Schwertes, welches imstande ist, der Tarraske ein Ende zu setzen. Es aus seiner uralten Gruft zu holen, ist aber alles andere als einfach, da die Waffe von einer Horde legendärer Monster und tödlichen

LEGENDEN VON ANFANG AN

Die wichtigere Teil der Erzählform der Legende besteht darin, dass die Charaktere nicht als legendäre Helden beginnen. Selbst wenn sie ihre Kräfte während der Eröffnungsszenen des ersten Abenteuers erlangen, hat jeder vor seiner Legendenwerdung ein gewöhnliches Leben geführt. Dies hilft dabei, sie in der Welt zu verankern, und verleiht ihnen die Möglichkeit zu erkennen, wie gewaltig die Veränderungen sind, die sie erfahren. Das bedeutet nicht, dass die SC nicht vielleicht von Geburt an die Saat der Legendenkraft in sich getragen haben, allerdings sollte diese ruhende Macht bis zum rechten Zeitpunkt vor ihnen verborgen werden.

Fallen geschützt wird. Mit dem Schwert in Händen müssen sie dann zurückkehren, um die Gefahr zu besiegen.

Die Rückkehr

Die Rückreise kann ebenso gefährlich sein wie die Reise zum Erreichen des Zieles. Die Helden haben den Höhepunkt ihrer Macht erreicht, sind nun aber von allen Seiten von jenen umzingelt, die auf ihren Sturz hinarbeiten. Ihre Feinde sollten von dieser Queste wissen und um jeden Preis den Untergang der SC anstreben. Die legendären Charaktere verfügen aber über die notwendigen Werkzeuge, um solch geringere Bedrohungen zur Seite zu fegen und zum Ausgangspunkt ihrer Reise zurückzukehren. Auf diese Weise haben sie Gelegenheit, den vollen Umfang ihrer Kraft zu erkennen und Gegner zu besiegen, die noch vor kurzer Zeit wahre Gefahren dargestellt haben. Während der Rückreise können die SC einen anderen Weg wählen, sie könnten die Ebenen bereisen, einen magischen Teppich benutzen oder ihre Reise auf andere wunderbare Weise beschleunigen. Oder sie wählen den direkten Weg, da sie nicht mehr auf der Suche nach Hinweisen kreuz und quer durchs Land reisen müssen. Ihr Schutzherr könnte ihnen Unterstützung zukommen lassen, sollten sie sich verlaufen oder Hilfe benötigen, um das Monster aufzuspüren, welches der Grund ihrer Reise war. Unabhängig von der Methode, mit der sie reisen, sollten sie bemerken, dass sie die legendäre Welt hinter sich zurücklassen und in die normale Welt zurückkehren. Sie kehren heim – verändert und bereit, sich der wartenden Herausforderung zu stellen.

Am Ende der legendären Spielrunde stehen die Helden dem letzten, mächtigsten Gegner gegenüber. Diese letzte Begegnung ist zugleich ihre größte Herausforderung, welche sie möglicherweise sogar das Leben kosten kann. Doch da die SC nun über die richtige Motivation verfügen, werden sie dieses Opfer mit Freuden bringen, um die Gefahr zu beenden. Wenn der Konflikt vorbei ist und die SC die Bedrohung besiegt haben, ist ihre Reise endlich abgeschlossen.

Das Leben danach

Der SL und die Spieler müssen entscheiden, was mit der Macht der SC geschieht, nachdem die Welt wieder in Ordnung gebracht wurde. Lassen sie das normale Leben hinter sich, um weiter dem Pfad legendärerer Helden zu folgen, der

sie auf andere Reisen zu noch mächtigeren Bedrohungen führt? Stellen sie fest, dass ihre Legendenkraft sie verlässt und sie sich nun wieder als gewöhnliche Sterbliche zurechtfinden müssen? Viele dieser Entscheidungen richten sich nach den Bedürfnissen der Handlung und deiner Kampagne. Nach einer kurzen legendären Spielsitzung, in der die SC ihre Legendenkraft am selben Abend erlangt und wieder verloren haben, dürfte der Übergang einfacher sein als nach einem viele Monate währenden Handlungsbogen. Sollte Legendenkraft ein Hauptthema der ganzen Kampagne gewesen sein, könnte dies der logische Abschluss sein. Die nächste Kampagne könnte Jahre oder auch Generationen später auf derselben Welt spielen. Die vorangegangenen Spielercharaktere sind Teil der Sagen und Legenden, die man sich erzählt und mit denen die neuen Helden aufwachsen.

Elemente legendärer Abenteuer

Neben der Heldenreise gibt es viele Elemente, mit denen du deiner Kampagne ein legendäres Gefühl verleihen kannst. Mittels dieser Elemente blickt man auf andere Weise auf verschiedene Teile des Abenteuers. Ein legendäres Abenteuer sollte einige, aber nicht zwangsläufig alle dieser Elemente gleichzeitig enthalten:

Außerweltlicher Einfluss: Egal ob Legendenkraft einem Artefakt, uralter Magie oder den Göttern entspringt, sie stammt nicht aus dem Reich der Sterblichen. Wenn die SC solche Macht erlangen, erweckt dies das Interesse geheimnisvoller Kräfte, die sie kontrollieren oder anderweitig beeinflussen wollen. Dies kann viele Formen annehmen – eine Gottheit könnte sich durch einen in Rätseln sprechenden Seher direkt an die Helden wenden, am Himmel könnte ein seltsames Zeichen erscheinen oder auf einer friedlichen Lichtung könnten Geschenke warten, die den Helden bei ihrer Reise helfen. Dabei fällt nicht alles hilfreich aus – die SC könnten unter heftigen Stürmen leiden, von einer sich ständig verändernden Karte in die Irre geführt werden oder von Dienern einer bösen Macht angegriffen werden. Die SC sollten den Eindruck bekommen, dass ihre Queste von höheren Mächten bemerkt wurde, auch wenn sie deren Ursprünge oder Motive nicht verstehen.

Clevere Gegner: Die Gegner legendärer Charaktere sollten listig und hinterhältig sein. Im Gegensatz zu normalen Monstern, welche oft auf ihre Gegner warten, geht ein cleverer Gegner proaktiv vor, um die SC zu besiegen. Solche Gegner nutzen die Umgebung zu ihrem Vorteil, setzen ihre Fähigkeiten vollständig ein und besitzen wenigstens einen Ausweichplan. Listige Gegner fliehen, wenn der Kampf für sie verloren scheint, um sich neu zu sammeln und einen weiteren Angriff vorzubereiten. Nachdem ein cleverer Gegner den SC zum ersten Mal begegnet ist, lernt er aus dieser Erfahrung und greift später auf neue Tricks und Taktiken zurück, um die Stärken der SC auszuschalten. Der Gegner könnte vor dem Kampf sogar Nachforschungen oder Spionage betreiben oder den SC seine Diener entgegenschicken, während er selbst beobachtet und feststellt, wozu sie fähig sind.

Deutliche Konsequenzen Bei all der Macht, über welche die Charaktere verfügen, vergisst man leicht, dass die Helden dennoch „normale“ Leute mit Schwächen und Fehlern sind. Legendäre Helden erleiden in den Sagen ständig dramatische Konsequenzen für ihr Tun oder werden zumindest Zeugen solcher Geschehnisse. Solche Momente definieren einen

Helden und helfen uns dabei, zu ihm eine Verbindung aufzubauen. Es gibt unterschiedliche Arten von Konsequenzen: Eine Option ist das Scheitern, egal ob es sich um eine Niederlage im Kampf, Versagen bei einem Fertigkeitswurf oder einfach die falsche Entscheidung handelt (siehe Kasten auf Seite 120). Natürlich gibt es noch andere Arten von Konsequenzen, z.B. in Form unvorhergesehener Dinge, welche aufgrund der Taten der SC eintreten. Stell dir einen Steppenbrand vor, welcher die Felder verzehrt, weil du einen *Legendären Feuerball* gegen einen Gegner eingesetzt hast. Und es gibt natürlich noch immer den Klassiker der schwierigen Wahl, bei der jede Option ihren Preis hat. Die wahre Natur wird erst durch Leiden und ihre Reaktionen auf solche Konsequenzen klar.

Imposanter Schauplatz: Die Welt der legendären Abenteuer ist gewaltig und dramatisch. - Eine große Burg mag sicherlich beeindruckend sein, doch wenn sich in ihrem Herzen zudem ein 60 m hoher Turm erhebt, wird sie ehrfurchtgebietend. Dies gilt natürlich auch für die Natur, seien es ein Wald, dessen Bäume die fünffache Größe des Normalen haben, in dem es 30 m hohe Wasserfälle gibt oder in dessen Herzen ein gewaltiger Vulkan ausbricht. Es könnte sich auch um einen Ort mit übernatürlichen Effekten handeln, z.B. eine See, dessen Oberfläche stets absolut ruhig ist, egal wie sehr sie eigentlich gestört wird, oder ein unnatürlich finsterner Sumpf. Diese Orte sollten alle Sinne ansprechen, um lebendig und einprägsam zu werden.

Legendäre Kreaturen: Manche Kreaturen, denen die SC begegnen, sollten selbst Legenden sein. Typische Kandidaten wie der Minotaurus oder die Medusa entspringen uralten Sagen, mit der richtigen Hintergrundgeschichte kann aber jedes Monster in dieser Kategorie untergebracht werden. Eine Zufallsbegegnung mit einem Schreckenswolf in der Wildnis ist nicht besonders legendär, doch wenn die SC zuerst das nahe Dorf besuchen und erfahren, dass sich eine wilde Bestie seit über zehn Jahren von Dorfbewohnern ernährt und es sogar viele örtliche Geschichten über die Bestie gibt, erhält dieselbe Begegnung legendäre Qualitäten. Der Sieg über solche Gegner füttert die Legende über einen Charakter, was solche Momente für ein legendäres Abenteuer wertvoll und wichtig macht.

Mächtige Feinde: Feinde sollten über weitaus größere Fähigkeiten und Kräfte verfügen, als die SC erwarten. Dank ihrer Legendenkraft verfügen die SC über die Mittel, um diese Gegner zu besiegen, doch sind diese Gegner mächtig und gefährlich und durchaus in der Lage, großes Leid über die Welt zu bringen, wenn sie nicht aufgehalten werden. Kämpfe mit solchen machtvollen Gegnern sollen aufzeigen, dass die SC ihre Legendenmacht wirklich zum Überleben benötigen. Natürlich muss nicht jeder Gegner derart mächtig sein – schwächere Gegner geben den SC eine Gelegenheit, mit ihrem Können anzugeben.

Übernatürliche Ereignisse: Seltsame und wunderbare Ereignisse umgeben legendäre Charaktere und verzerrern und verändern ihre Umgebung. Es kann sich um lokale Ereignisse handeln wie ein ewiger Schneesturm in einem kleinen Tal oder auch um weitreichende Geschehnisse wie z.B. ein Schatten auf der Sonne. Solche übernatürlichen Ereignisse sind immer irgendwie mit der Geschichte der Charaktere verbunden. Vielleicht ist der Schneesturm das Zeichen eines legendären gefrorenen Wasserelementarsehers, der die Helden kontaktieren will. Und vielleicht wird der Schatten auf der Sonne von einem legendären Dämon verursacht, der die Oberfläche der Welt verheeren will.

Die Reaktion der Welt

Unglaubliche Kräfte und beeindruckende Gegner sind nur Teile einer legendären Geschichte. Die Reaktion der Welt auf solche Helden hat ebenfalls tragenden Anteil daran, dass sich eine Kampagne wirklich legendär anfühlt. Die NSC, denen die SC begegnen, sollten ihnen den Eindruck vermitteln, dass sie etwas ganz Besonderes sind, dies kann vage oder unmissverständlich erfolgen.

Wenn der SL die legendären Ursprünge und Kräfte der SC darstellt, stehen ihm einige Möglichkeiten offen. Das legendäre Wesen könnte für jeden erkennbar sein und vielleicht als schwache Aura oder leuchtendes Symbol erscheinen. Dies könnte stets sichtbar sein oder sich vielleicht auch nur manifestieren, wenn der SC seine Legendenkraft nutzt. Alternativ könnte sein Wesen auch subtil sein und eher gespürt als gesehen werden. Egal welchen Ansatz du wählst, die Bewohner der Welt sollten legendäre Charaktere nicht mit gewöhnlichem Volk verwechseln.

Gewöhnliche Leute sprechen mit den Helden anders als mit anderen Charakteren. Legendäre Helden sollten niemals „Befehle“ oder „Aufträge“ erhalten (außer vielleicht von einem Gegner in einer kurzfristigen Machtposition). Selbst Herrscher oder mächtige planare Verbündete sollten die legendären Helden als Gleichgestellte behandeln und vielleicht sogar als Bittsteller auftreten.

Ebenso sollten NSC in Gegenwart solcher Großartigkeit nicht um triviale Gefallen bitten – dafür gibt es schließlich gewöhnliche, niedrigstufige Abenteurer. Selbst ein Charakter der 1. Charakterstufe und 1. Legendenstufe verdient Respekt. Dies bedeutet nicht, dass du geplante Questen vergessen kannst, du solltest sie den SC (und Spielern) aber als etwas präsentieren, das die Zeit und Energie legendärer Charaktere wert ist.

Die wahrhaft Mächtigen der Welt, seien es die rohen Kräfte der Engel und Dämonen oder die politischen Kräfte der Königreiche und Kirchen, erkennen das Potential der Legendären Helden. Die Weisen verhalten sich gegenüber den heutigen Helden mit niedriger Legendenstufe höflich, da diese in der Zukunft wertvolle Verbündete oder entsetzliche Gegner sein werden.

Auf der anderen Seite ist Legendenkraft aber auch eine Macht, die ihren Träger von der Welt entfremdet. Nur sehr wenige besitzen sie und viele davon sind Bedrohungen und keine Freunde. Die Leute werden Helden daher mit Verehrung, Furcht oder sogar Verachtung begegnen, aber niemals mit Vertrautheit oder Offenherzigkeit. In gewisser Weise sind legendäre Charaktere die ultimativen Außenseiter, welche eine Welt retten, in der sie keinen richtigen Platz mehr besitzen.

URSPRÜNGE DER LEGENDENKRAFT

Legendäre Abenteurer können ihre Legendenkraft auf unterschiedliche Weise erlangen. Sie kann ein Geschenk der Götter sein, der Einfluss uralter, vergessener Magie oder auch das Ergebnis einer Reise in ein fernes Land voller Macht sein. Solche Themen beschreiben die Quelle der Legendenkraft in einer Kampagne und geben generelle Richtlinien, wie sie funktioniert. Manche Kampagnen konzentrieren sich auf ein Thema, um eine legendäre Geschichte zu erzählen, während andere mehrere Themen enthalten – der SL muss aber Vorsicht walten lassen, wenn er mehrere Themen nutzt, damit er nicht die Hintergrundgeschichte der Macht unüberschaubar

DIE HELDENREISE

Der Aufbau eines legendären Spiel basiert auf dem Konzept der „Heldenreise“, wie Joseph Campbell es in seinem Buch *Der Heros in tausend Gestalten* darlegt. Dieses Muster kann man bei zahllosen modernen und uralten mythologischen Erzählungen wiederfinden, sei es in der Bibel oder im *Herrn der Ringe*. Du musst dich nicht groß anstrengen, um Beispiele in Büchern oder Filmen zu finden. Spielleitern sei geraten, sich über die Heldenreise zu informieren und andere Geschichten und Medien zu konsultieren, die diese Erzählstruktur als Grundlage nutzen.

macht. In manchen Fällen mag es von der Dramaturgie her sinnvoller sein, mehrere Themen zu verbinden, statt nur eines zu verwenden.

Die folgenden Themen sind nur ein paar, welche der SL bei Einführung von Legendenkraft nutzen kann. Sie sind in der Regel mit jeder Art von Kampagne kompatibel. Jedes Thema besteht aus den folgenden Abschnitten:

Beschreibung: Ein grundlegender Überblick zum Thema.

Bedeutung: Dieser Abschnitt beschreibt, welche Auswirkung die legendären Elemente auf die Kampagne haben und wie sie den Ton des Spiels verändern können.

Legendenwerdung: Ein paar Beispiele, wie SC in diesem Thema zu Legenden werden können.

Handlung: Die Arten von Abenteuern und Kampagnen, die gut zu diesem Legendenthema passen.

Herausforderungen: Einige beispielhafte legendäre Herausforderungen mit Bezug zum Thema, denen die SC wahrscheinlich gegenüberstehen werden.

Ende: Dieser Abschnitt beschreibt einige mögliche legendäre Höhepunkte für die Kampagne.

Geraubte Macht

Die SC könnten Legendenkraft erlangen, indem sie diese einer anderen legendären Kreatur mit Gewalt, zufällig oder im Rahmen einer großen Zeremonie oder eines Rituals abnehmen. In diesem Thema ist die Menge an Legendenkraft endlich und man muss sie anderen fortnehmen, um mehr zu erlangen.

Bedeutung: Der Umfang der Legendenkraft auf der Welt je nach den Bedürfnissen der Kampagne begrenzt. Vielleicht leben viele legendäre Wesen auf der Welt verteilt; manche halten ihr Wesen geheim, andere gehen offen damit um. Vielleicht gibt es auch nur eine Handvoll solcher Personen, von denen jede dafür eine nicht zu vernachlässigende Macht darstellt. Unter den Mächtigen gibt es auf jeden Fall einige, die nach noch mehr Macht streben, während andere mit dem Umfang ihrer Macht zufrieden sind und sie weise nutzen. Die SC müssen sich entscheiden, wie sie ihre Kraft nutzen wollen und ob sie nach noch mehr Macht suchen wollen oder nicht – und wie sie mit denen verfahren, die ihnen ihre Legendenkraft rauben wollen.

Legendenwerdung: Nachdem die Helden einen besonders mächtigen Gegner besiegt haben, schlagen Blitze aus seinem Leib und erfüllen die SC mit Legendenkraft. Sie erfahren

schnell, dass sie andere legendäre Gegner besiegen und ihrer Kraft berauben müssen, wenn sie zusätzliche Legendestufen erlangen wollen.

Die SC werden auf eine einsame Bergspitze gerufen, wo ein uralter Mönch auf sie wartet. Ehe er seinem hohen Alter erliegt, verleiht er ihnen die Legendenkraft, welche er viele Jahre lang bewahrt hat. Er vertraut sie den SC an, damit sie diese bewachen und sein Werk fortsetzen.

Ein merkwürdiger Bote eines rätselhaften Kultes spricht die SC an und bietet ihnen die Mitgliedschaft an. Sie werden zu einem seltsamen Ritual gebracht und mit Legendenkraft erfüllt, die einem gefesselten Gefangenen geraubt wird. Schon bald erfahren sie, dass sich ihr Kult in einem ewigen Kampf mit seinen Rivalen befindet und dass beide Seiten seit

Jahrhunderten einander mittels dieses uralten Rituals die Legendenkraft rauben.

Nach einem zufälligen Omen erwachen die SC mit Legendenkraft. Sie stellen fest, dass sie aufgrund dieser Macht nun Teil einer geheimen Welt sind, in der andere legendäre Wesen sie nun jagen, um sie zu töten und ihnen zu nehmen, was sie erlangt haben. Erst eine zufällige Begegnung mit einem freundlichen legendären Charakter sorgt dafür, dass die SC verstehen, was ihnen zugestoßen ist.

Handlung: In diesem Thema können die SC auf viele gewöhnliche Abenteuer ausziehen, dafür aber ist jede Begegnung mit einer legendären Kreatur oder einem legendären Charakter eine gefährliche Sache. Diese Rivalen könnten es auf ihre Legendenkraft abgesehen haben. Vielleicht helfen sie ihnen aber auch und erklären, wie sie ihre Kraft einsetzen könnten. Die SC müssen sich entscheiden, ob es moralisch akzeptabel ist, anderen ihre Legendenkraft zu rauben. Wenn der Zugewinn an Legendenkraft erfordert sollte, dass man eine andere legendäre Kreatur töten muss, wird die Kraft selbst zu einer Art Fluch, da Bösewichte an jeder Ecke lauern könnten, die die SC töten und ihre Kraft rauben wollen.

Herausforderungen: Legendäre Gegner sind in diesem Thema eher ungewöhnlich, da jede Begegnung zu einem Machtzuwachs bei den SC führen kann. Wenn die SC an Legendestufen gewinnen, stellen sie fest, dass es nicht mehr genügt, Angehörige niedrigerer Legendestufen zu töten, um zusätzliche Legendenkraft zu erlangen. Oder vielleicht stehen die höchsten Legendestufen nur jenen offen, die bereit sind, viele legendäre Kreaturen zu töten und ihre Macht in einem Leib zu vereinen. Die SC müssen stets auf der Hut vor anderen legendären Gegnern sein, egal ob mächtiger oder schwächer als sie selbst.

Ende: Irgendwann erreichen die SC die 10. Legendestufe und damit den Endpunkt der Legendenkraft. Nun müssen sie sich gegen alle Angehörigen niedrigerer Legendestufen verteidigen, die ihnen das Erlangte abnehmen wollen. Alternativ könnten sie auch feststellen, dass ihnen noch ein letzter Schritt offensteht: Sie könnten die Macht einer Gottheit oder anderer, ähnlicher Quelle rauben. Vielleicht gibt es aber auch eine großartige Belohnung für jene, die sich aller Legendenkraft auf der Welt versichern.

Legendäre Begegnung

Nachdem die Helden eine monumentale Aufgabe vollbracht haben, zu derer niemand sie fähig gehalten hat, beugt sich die Essenz der legendären Welt ihrer Tat und erfüllt die SC. Dazu könnte es durch die Zerstörung eines ebenenzerbrechenden Artefaktes, den Sieg über ein legendäres Monster oder das Bestehen einer tödlichen Reise an einen wundersamen Ort kommen.

Bedeutung: Die Auswirkungen dieser Kampagne können sehr weitreichend sein. Das Erlebnis, welches den Helden Legendenkraft verleiht, kann überall auf der Kampagnenwelt eintreten, muss aber nicht zwangsläufig das einzige sein. Mit dem Erlebnis in Verbindung stehende Ereignisse können Helden in ferne Länder schicken; vielleicht erlangen die Helden ihre Kraft durch die Zerstörung eines bösen Artefaktes und erfahren, dass es noch weitere solcher Artefakte gibt, die in Gewölben auf der ganzen Welt verborgen sind.



Legendenwerdung: Ein NSC fleht die Helden an, ein Artefakt zu vernichten, welches das Land befleckt. Nach einem tödlichen Abenteuer können die SC den Gegenstand endlich zerstören, setzen dabei aber eine Energiewelle frei, die ihnen Legendenkraft verleiht.

Die Helden erfahren Gerüchte über einen ehrwürdigen Drachen, der ein ganzes Tal verheert. Während des Kampfes gegen die Bestie sind sie deutlich unterlegen, können sie aber dennoch dank Glück und List erlegen. Dabei werden sie im Drachenblut gebadet und mit Legendenkraft erfüllt.

Während einer Überlandreise verlieren die Helden in einem heftigen Sturm die Orientierung. Stundenlang kämpfen sie sich durch den Regen und einen unnatürlich dichten Nebel, der sich einfach nicht lichten will. Als der Sturm endlich nachlässt, finden sie sich am Rand eines uralten, verwunschenen Tales wieder, über das so viele Märchen und Sagen kursieren, dass eigentlich kaum jemand an seine Existenz glaubt.

Handlung: Jede Art von Abenteuer kann Gruppen legendärer Abkunft ansprechen. Die Art ihrer legendären Kräfte mag bestimmte Handlungsbögen inspirieren, z.B. die Suche nach den Stücken eines Artefaktes oder die Jagd auf ein Rudel legendärer Monster. Die Helden könnten erkennen, dass das Erlebnis, welches ihnen Legendenkraft verliehen hat, dies auch bei anderen getan haben könnte, darunter auch solche mit finsternen oder chaotischen Motiven. Die legendäre Kraft in den Körpern der Helden scheint sich auf andere Quellen derartiger Macht eingestimmt zu haben, so dass die Hauptkampagne die Aufgabe enthält, diese Quellen aufzuspüren und sich einzuverleiben, ehe sie zu Werkzeugen des Bösen werden.

Herausforderungen: Da viele unterschiedliche Erlebnisse, Gegenstände und Orte auf der Welt die Quelle von Legendenkraft sein können, könnten legendäre Bösewichte und Monster regelmäßig in Erscheinung treten. Wenn die SC ein Artefakt zerstört oder eine uralte Bestie getötet haben, um ihre Macht zu erlangen, könnten andere für die Tat nach Rache dürsten.

Ende: Am Ende der Reise sollte sich für die Helden der Kreis schließen. Vielleicht kehren sie an den Ort zurück, an dem sie ihre Legendenkraft damals erlangten. Vielleicht bekommen sie es mit einem Bösewicht zu tun, der ihre Reise ausgelöst hat, oder vielleicht sogar mit der Quelle ihrer Macht selbst. Am Ende sollten sie das Gefühl haben, dass ihre Geschichte erzählt wurde, selbst wenn sie ihre Legendenkraft behalten.

Macht der Götter

Die Götter verleihen den SC Legendenkraft. Dies kann eine Belohnung für erbrachte Taten oder eine Vorgeschmack für kommende Taten sein. In diesem Thema unterliegt die Legendenkraft der Befugnis der Götter und nur göttliche Beauftragte können diese Macht führen.

Bedeutung: Da die legendären Kräfte der Helden von einer bestimmten Gottheit ausgehen, können sie an Orten aktiv werden, wo diese Gottheit allgemein verehrt oder herausgefordert wird. Die Helden könnten Streiter dieser Gottheit sein und Landstriche beschützen, welche den Rechtschaffenen vorbehalten sind. Sie könnten auch als Gesandte ferne Länder bereisen, in denen man ihre Gottheit nicht kennt. Eine Kampagne könnte sogar in Länder führen, wo die Verehrung der

Gottheit der Helden streng von der herrschenden Religion verboten wird.

Auf jeden Fall bestimmen die Wünsche der Götter, welchen Weg die Helden einschlagen, schließlich können sie ihnen die Legendenkraft auch wieder nehmen (oder vielleicht auch nicht – was es zu einem riskanten Unterfangen macht, Sterbliche zu Legenden zu machen).

Legendenwerdung: Die SC sind Kinder eines Gottes und eines sterblichen Wesens. Dies erfahren sie erst, wenn ihr göttliches Erbe sich manifestiert. Bei diesem Ansatz könnten alle SC miteinander verwandt sein, auch wenn sie es zunächst nicht wissen, da jeder von einem sterbliche Ersatzeltern teil großgezogen wurde.

Während eines heftigen Kampfes an einer besonders heiligen Stätte wird einer der Helden getötet. Als seine Gefährten ihn mittels Magie ins Leben zurückholen, dehnt sich der Zauber zu einer leuchtenden Aura aus, die alle Helden umhüllt und mit Legendenkraft versieht, den auferstandenen Helden mit eingeschlossen.

Die Helden kämpfen tapfer, um eine Stätte der Andacht zu verteidigen oder wiederherzustellen. Wenn der letzte Feind getötet und die Stätte wieder geweiht wurde, spüren die Helden die göttliche Dankbarkeit und werden mit Legendenkraft gesegnet.

Handlung: In diesem Thema spielen die Götter eine weit aus aktivere Rolle auf der Welt. Möglicherweise können sie nur indirekt eingreifen und benötigen dafür Helden wie die SC, um ihren Willen auszuführen. Oder die Götter sind aufgrund der Anzahl von Bedrohungen derart überlastet, dass sie Streiter benötigen, die an anderen Fronten für sie aktiv werden.

Eine Gruppe aus mehreren Anhängern derselben Gottheit bietet sich von selbst für eine solche Handlung an. Diese Helden kommunizieren zuweilen mit ihrem Schutzherrn durch Träume, Omen oder Visitationen. Sie können zwar auch Abenteuer erleben, welche nicht in einem Bezug zu ihrer Gottheit stehen, der Handlungsbogen der Kampagne orientiert sich aber an ihrem Glauben und gipfelt in einem Kampf gegen einen Feind ihres Schutzherrn. Bei einer Gruppe aus gemischten Religionen könnte sich die Handlung darauf konzentrieren, die Identität des rätselhaften Wohltäters herauszufinden, der den SC Legendenkraft verliehen hat. Träume und Omen könnten zu Abenteuern führen, allerdings sind diese zugleich verschwommen und kryptisch. Am Ende könnten die Helden feststellen, dass ihre Kraft von einem bestimmten Schutzherrn oder einem Götterbündnis stammt, das sich gegen einen besonders fähigen Bösewicht zusammengetan hat.

Herausforderungen: Rivalisierende Götter können ihre eigenen Streiter mit Legendenkraft versehen. Zwar muss nicht jedes Abenteuer eine legendäre Herausforderung enthalten, doch die Hauptbösewichte und größten Herausforderungen sollten von legendärem Wesen sein und im Gegensatz zu den Schutzherrn der SC stehen.

Ende: Der letzte Schritt der Reise der Helden sollte sich auf die Ziele ihrer Schutzgottheit konzentrieren. Eine rivalisierende Gottheit steht diesen Zielen nahezu in jedem Fall entgegen und wird alles tun, um die SC zum Scheitern zu bringen. Die SC könnten sich einem mächtigen Agenten dieses Rivalen oder vielleicht sogar einem Avatar des göttlichen Wesens selbst gegenübersehen. Auf diesem Höhepunkt ihrer Macht könnten die SC sogar beauftragt werden, ins Reich des

Rivalen vorzustößen und dort die zornige Gottheit selbst direkt zu bekämpfen. Möglicherweise überleben sie eine solche Begegnung nicht, könnten durch die Unterstützung ihrer Schutzgottheit aber ihr Ziel erreichen und mit ihrem Heldenmut in die Überlieferungen ihrer Kirche eingehen.

Planare Macht

Beim Bereisen einer anderen Ebene erlangen die SC Legendenkraft. Diese Kraft könnte nur solange bestehen, wie sie sich auf dieser Ebene aufhalten, oder sie vielleicht auch auf immer verändern.

Bedeutung: Dieses Thema könnte nur für eine Existenzebene gelten – die Kraft verblasst augenblicklich, wenn die SC diese Ebene verlassen, und kommt zurück, wenn sie diese wieder betreten. Es könnte auch eine Reihe von Ebenen betroffen sein, die irgendwie miteinander verbunden sind. Vielleicht hält die Kraft auch länger an, ehe sie nachlässt, so dass die SC immer wieder auf die Ebene zurückkehren müssen, um z.B. aus einer legendären Quelle zu trinken und ihre Kräfte wiederaufzufüllen.

Legendenwerdung: Bevor ein mächtiger, mit den SC verbündeter Magier ein wichtiges Ritual zur Rettung des Landes vollenden kann, tritt eine fremdartige Kreatur aus einem nahen Spiegel und entführt ihn. Das Spiegeltor bleibt aber offen, so dass die SC die Verfolgung aufnehmen können. Sie betreten eine unbekannte Ebene mit anderen Naturgesetzen. Als Folge verfügen die SC nun über Fähigkeiten, von denen sie früher nicht zu träumen gewagt hätten.

Ein Bote der Götter erscheint den SC und bittet sie, ein Relikt auf eine Ebene zu bringen, auf die sich selbst die Götter nicht wagen. Er verleiht jedem SC einen Segen, welcher ihm zum Schutz beim Betreten der Ebene zur Legendenwerdung verhilft.

Die SC werden eines Verbrechens für schuldig befunden, das sie nicht begangen haben, und von einem Tribunal verurteilt, die endlosen Ebenen zu beschreiten. Dabei müssen sie die „Halskragen des Urteils“ tragen, bis sie sich als würdig erwiesen haben, zurückkehren zu dürfen. Nun springen sie von Ebene zu Ebene und versuchen, Bedrohungen für ihr Heimatland zu bekämpfen. Die Halskragen verleihen ihnen Zugang zu Legendenkraft und bringen sie zur nächsten Aufgabe, sobald sie die aktuelle abgeschlossen haben. Sie können nur hoffen, dass ihr letztes Werk sie zu demjenigen führen wird, der sie fälschlich beschuldigt hat.

Handlung: Manche Ebenen funktionieren größtenteils wie die Materielle Ebene – sie besitzen Schwerkraft, atmungsaktive Luft usw. Es gibt aber auch Ebenen mit wirklich fremdartigen Umgebungen. Von letzteren sind einige imstande, Besucher so zu verbessern, dass sie dort überleben können. Diese Anpassung mag für die Dauer des Besuchs oder für immer sein. (Manche glauben, dass die Verbesserung eintritt, wenn Fähigkeiten ausgelöst werden, die in allen Lebensformen latent vorhanden sind.) In anderen Fällen werden diese Kräfte von bestimmten Gegenständen oder Ritualen beim Bereisen bestimmter Ebenen verliehen.

Herausforderungen: Die Ebenen sind unberechenbar und voller surrealer Monster. Viele davon sind bereits ohne Legendenkraft äußerst mächtig und den SC durchaus ebenbürtig oder überlegen. Trotz ihrer Macht müssen die SC in der Gegenwart von Erzengeln und Dämonenfürsten Umsicht walten

lassen. Schlussendlich bekommen sie es aber mit eben solchen Wesenheit zu tun, auch wenn sie sich zuerst durch deren Diener und schwächere Beauftragte arbeiten müssen.

Ende: Am Ende ihrer Reise treffen die SC auf eine Art Torhüter, der sie an der Heimkehr hindert. Diese Kreatur könnte ihre Reisefähigkeit behindern oder eine derartige Bedrohung sein, dass sie besiegt werden muss, ehe die Helden in ihr altes Leben zurückkehren können. Selbst wenn die SC versehentlich auf den Ebenen gelandet sind, sollte sich ihnen am Ende vor der Heimkehr eine unglaublich starke Macht in den Weg stellen.

Uralte Magie

Ein uraltes Artefakt, ein vergessener Zauber oder ein fantastisches magisches Ereignis verleihen den SC Legendenkraft. Egal wie die Quelle aussieht, diese Macht stammt aus dem Gewebe der Magie selbst und stellt somit eine Macht dar, die nur wenige zu bändigen wagen.

Bedeutung: Da diese Macht einem bestimmten Gegenstand oder Ereignis entstammt, sollten die Legendenkräfte auch mit diesem verbunden sein, selbst wenn eine Kampagne über uralte Magie ein sehr weites Feld behandeln kann. Vielleicht haben die Uralten ein heiliges Siegel erschaffen, welches bricht, wenn bestimmte Voraussetzungen eintreten, z.B. eine Woche des blutroten Mondes oder drei Kometen, die gleichzeitig über den Himmel ziehen. Auf diese Weise haben die Legendenregeln Auswirkungen auf die ganze Spielwelt, die Quelle der Macht kann diesen Einfluss aber eingrenzen.

Legendenwerdung: Es gibt Gerüchte über Bücher, welche, einmal gelesen, tief in dem Körper und Geist des Lesenden verborgenes Potential öffnen. Ein uralter Seher verfügt über diese Bücher und bietet den Helden die Möglichkeit an, eines zu lesen, welches ihnen Legendenkraft verleihen wird – doch zuerst müssen sie eine Kreatur besiegen, die seine Stadt terrorisiert.

Bei der Erkundung eines vergessenen Tales stoßen die SC auf ein seltsames Steinmonument mit einem eingravierten, uralten Zauber. Sie entdecken, dass es sich um ein Relikt aus einem vergangenen Zeitalter der Magie handelt, welches Legendenkraft verleiht. Leider sind sie nicht die einzigen, die es finden, so dass diese Macht nun auf die Welt losgelassen wurde.

Tief in einem vergessenen Gewölbe entdecken die SC einen Raum, der mit einer Reihe komplexer gewöhnlicher und machtvoller arkaner Schlösser versiegelt worden ist. Die Aussicht auf große Reichtümer hat die SC an diesen Ort geführt. Als sie das Siegel auf der Tür brechen, kommt es zu einer Explosion arkaner Energie, die ihnen das Bewusstsein raubt und sie mit Legendenkraft versieht. Während die Helden betäubt sind, stürmt eine Kreatur mit derartiger Wucht durch die Tür, dass sie diese aus den Angeln bricht, und entkommt. Wenn die SC erwachen, schwebt ein Wächtergeist über ihnen, der sie auffordert, die Kreatur wieder einzufangen, die sie entfesselt haben.

Die SC erkennen, dass jeder von ihnen ein abgerundetes Metallstück mit Symbolen in einer archaischen Schrift geerbt hat. Zusammen bilden die Bruchstücke eine Scheibe. Wenn die Scheibe zusammengefügt wird, spüren die SC einen Energieschub, der ihre Legendenwerdung einleitet.

Handlung: Abenteurer dieses Themas sind immer an die Quelle der Macht gebunden – entweder durch die, die sie nutzen, oder jene, welche solche Macht verbergen und für sich selbst sichern wollen. Die SC werden in diesen Machtkampf



hineingezogen und verhindern, dass solche Macht in die falschen Hände fällt – ihre eigenen eingeschlossen.

Uralte Artefakte und Gegenstände aus fernen Ebenen bergen Geheimnisse und Kräfte, auf welche die heute Lebenden nur selten zurückgreifen können. Die Interaktion mit solchen Gegenständen ist gefährlich und wird den Benutzer auf unvorhersehbare Weise für immer verändern. Diese Gegenstände gelangen in die Sammlungen mächtiger und langlebiger Wesen wie Drachen und Leichname oder liegen in den entferntesten Winkeln jenseits der bekannten Welt verborgen. Die Interaktion mit ihnen verändert einen Charakter nicht nur, die freigesetzte Kraft fungiert zudem als Leuchtfeuer für furchtbare Wesenheiten, die mit derselben Quelle in Verbindung stehen.

Manche dieser Gegenstände sind Teile eines Satzes oder eines größeren Gegenstandes. Wenn die SC die diversen Stücke sammeln, erlangen sie dadurch größere Macht und Einsichten in die Welt der legendären Kreaturen, die sie umgibt. Diese Gegenstände werden aber eifersüchtig gehütet, so dass der Preis für größere Macht höher ausfallen kann, als die SC denken.

Herausforderungen: Die SC bekommen es mit Gegnern zu tun, welche über dieselbe Macht wie sie verfügen oder ihnen diese nehmen wollen. Sollte die Legendenkraft der SC einem

Ereignis entspringen, wurden sie vielleicht nicht als einzige davon betroffen. Sollte ihre Kraft einem Artefakt entstammen, gibt es vielleicht weitere Relikte in den Händen ihrer Feinde. In jedem Fall müssen die SC sich mit Gegnern befassen, welche nicht nur ihre Kraft verstehen (und dies vielleicht besser als die SC selbst), sondern auch selbst führen.

Ende: Die Helden legen sich mit einer uralten, legendären Kreatur an, welche ihnen zuvor Prüfungen und Herausforderungen gestellt hat. Dadurch wollte sie die SC nicht besiegen, sondern zwingen, mehr Legendenkraft zu erlangen, welche sie ihnen nun entreißen will. Dieser Gegner hat Pläne für die Kraft der SC und will sich diese entweder selbst einverleiben oder diese Macht gänzlich aus der Welt schaffen.

Verlorenes Erbe

Legendenkraft entstammt einem vergessenen Zeitalter, in dem legendäre Kreaturen und Charaktere weitverbreitet waren. Diese Macht hat die Welt mittlerweile verlassen, kehrt aber ein Mal pro Zeitalter für kurze Zeit zurück, wenn die Sterne günstig stehen.

Bedeutung: In diesem Thema ist Legendenkraft eine Seltenheit, über die nur wenige verfügen, welche sich meist vor

der Welt und denen verbergen, welche ihnen diese Macht wegnehmen wollen. Allerdings könnte die Legendenkraft auf die Welt zurückkehren, was durch eine Abfolge bedeutender Ereignisse angekündigt wird.

Legendenwerdung: Ein himmlisches Ereignis markiert die Rückkehr der Legendenkraft auf die Welt. Die SC befinden sich möglicherweise zufällig zur rechten Zeit am rechten Ort für dieses Vorzeichen und werden mit dieser Macht aufgeladen. Sie sind aber nicht die einzigen – zur selben Zeit befanden sich andere an anderen Orten der Macht.

Am Ende eines Abenteuers erfahren die SC, dass ihre Geburten seit über 100 Jahren vorausgeplant worden waren, um eine scheinbar untergegangene, machtvolle, legendäre Blutlinie wiederauferstehen zu lassen. Durch diese Entdeckung stoßen sie auch auf Wege, ihr Potential zu entfachen.

Bei der Erkundung einer sagenhaften verlorenen Stadt erfahren die SC, dass die Bewohner über weitaus mehr Macht verfügten als die heutigen Bewohner der Welt. Das Geheimnis dieser Magie liegt in einem besonderen Ritual, welches nur alle 1.000 Jahre vollzogen werden kann, aber auch hohes Risiko bedeutet und einen hohen Preis erfordert. Der Termin des nächsten Rituals naht, so dass sich den SC die Möglichkeit eröffnet, zu Legenden zu werden, so sie denn diesen gefährlichen Pfad beschreiten wollen.

Handlung: Bei diesen Abenteuern steht die Legendenkraft selbst im Mittelpunkt. Sie sind sehr geheimnisvoll, da nur wenige überhaupt etwas von ihr und den mit ihrer Nutzung verbundenen Gefahren wissen. Die SC bereisen die Welt auf der Suche nach Informationen zur Herkunft der Legendenkraft, wieso sie verschwunden ist und wie man sie nutzen kann. Natürlich haben auch andere von ihr erfahren und wollen sie zu finsternen Zwecken einsetzen.

Herausforderung: Die SC sind nicht die einzigen, die durch diese Quelle Legendenkraft erlangen. Vielleicht gibt es noch andere ihrer Blutlinie oder andere Kreaturen, die einen Weg herausgefunden haben, die in ihnen ruhende Macht zu erwecken. Am rätselhaftesten sind aber die auf die Welt zurückgekehrten Kreaturen eines vergangenen Zeitalters, welche sich nun zurückholen wollen, was ihnen ihrer Ansicht nach rechtmäßig zusteht – das könnte die Legendenkraft sein oder die ganze Welt...

Ende: Wenn alles vorbei ist, müssen die SC die Entscheidung fällen, ob diese Macht auf der Welt verbleiben soll. Behalten sie diese für sich selbst, bedeutet dies, dass andere Bösewichte sie an sich bringen könnten, so dass die Helden ständig wachsam sein müssen, um ihr legendäres Wesen selbst zu schützen. Sie können die Kraft aber auch wieder verblassen lassen in dem Wissen, dass es noch andere Bedrohungen gibt, die legendäre Künste einsetzen können. Vielleicht haben sie die Wahl auch gar nicht – die Kraft ist zurückgekehrt und die SC müssen einen Weg finden, sie zu kontrollieren. In diesem Fall müssen die Bösewichte, die diese Macht missbrauchen würden, um jeden Preis aufgehalten werden.

BEGEGNUNGEN AUSARBEITEN

Das Ausarbeiten einer legendären Begegnung ähnelt stark dem Vorbereiten einer Begegnung für andere Abenteuer. Im Spiel stehen die SC einer Vielfalt von Herausforderungen, Monstern, NSC, Fallen und mehr gegenüber. Der Unterschied besteht darin, dass die Begegnungen im Rahmen eines

legendären Abenteuers weitaus tödlicher sind. Es ist wichtig, den Spielern klarzumachen, dass diese Gefahren alles übersteigen, das sie normalerweise erwarten. Vieles liegt in der Ausarbeitung einer Begegnung begründet, welche abhängig von den SC und wie du sie herausfordern willst, stark variieren kann. Die Legendenregeln können auf zwei Weisen genutzt werden: um normale SC herauszufordern und um legendäre SC herauszufordern.

Begegnungen für normale SC: Wenn die SC keine Legenden sind, können diese Regeln für Herausforderungen der unerwarteten Art genutzt werden. Legendäre Kreaturen und Bösewichte sind viel mächtiger als ihre gewöhnlichen Gegenstücke, was die Begegnungen viel gefährlicher macht. Siehe auch den Kasten auf Seite 129).

Normale SC sollten mit Erfahrungspunkten und Schätzen entsprechend des angepassten HG belohnt werden. Dies bedeutet, dass die SC auf Kreaturen stoßen, die ihnen vom ursprünglichen HG her eigentlich unterlegen sind, aufgrund ihrer seltsamen Fähigkeiten aber zu wahren Bedrohungen werden. Begegnungen sollten zumindest im Bezug auf die Durchschnittsgruppenstufe der SC (DGS; siehe Tabelle 12-1 im *Grundregelwerk*, S. 397) herausfordernd sein. Wenn z.B. eine Gruppe aus vier SC der 6. Stufe eine uralte Gruft voller Untoter erforscht, könnte sie neben den diversen normalen toten Gegnern langsam feststellen, dass in den Tiefen der Gruft weitaus mächtigere, böse Kreaturen hausen. Diese wurden vor Jahrhunderten von einer heiligen Bruderschaft eingesperrt. Wenn die SC in die letzte Kammer eindringen, stehen sie zwei legendären Mumien gegenüber, die von knisternder, finsterner Magie erfüllt sind. Dieses legendäre Mumienpaar besitzt einen angepassten HG von 8, was sie zu einer tödlichen Bedrohung für SC der 6. Stufe macht.

Begegnungen für legendäre SC: Legendäre Abenteurer sind bereit für Herausforderungen jenseits dessen, was normalerweise für Charaktere ihrer Stufe erwartet wird. (Siehe den Kasten auf Seite 129). Wenn du herausfordernde Begegnungen für diese Charaktere erstellt, sollte grob ein Drittel davon die angepasste DGS nutzen, ein Drittel die normale DGS der Gruppe und der Rest irgendwo dazwischenliegen.

Individuelle Begegnungen können natürlich von diesen Richtlinien abweichen (siehe auch Tabelle 12-1 auf Seite 397 des *Grundregelwerkes* zu einfachen und herausfordernden Begegnungen). Addiere bei einem legendären Gegner seine $\frac{1}{2}$ Legendenstufe zu seinem ursprünglichen HG, um seinen angepassten HG zu bestimmen (wie oben).

Beispielsweise sollte eine vierköpfige Gruppe von legendären Charakteren der 12. Charakter- und 6. Legendenstufe etwa zu $\frac{1}{3}$ auf Begegnungen mit HG 12 stoßen, zu $\frac{1}{3}$ auf Begegnungen mit HG 15 und ansonsten auf Begegnungen mit HG 13 oder 14. Entsprechend sind einige der Begegnungen für die legendären Charaktere eher einfach (so dass sie ihre Gegner mittels Legendenkraft dominieren können), einige sind von durchschnittlicher Schwierigkeit und einige verlangen ihnen schließlich alles ab. Die herausfordernden Begegnungen sollten andere legendäre Gegner beinhalten, so dass die SC gezwungen sind, Feinde zu konfrontieren, die über ähnliche Macht verfügen.

Legendäre Charaktere belohnen

Legendäre Charaktere sollten mit Erfahrungspunkten und Schätzen entsprechend dem durchschnittlich höheren HG der Begegnungen belohnt werden, mit denen sie es zu tun bekommen. Im Allgemeinen bedeutet dies, dass legendäre Charaktere Erfahrungspunkte und Schätze schneller erlangen als ihre normalen Gegenstücke. Daher sollte der SL in Erwägung ziehen, die mittlere oder sogar langsame Erfahrungsgeschwindigkeit für solche Charaktere zu nutzen (siehe Tabelle 3-1 auf Seite 30 des *Grundregelwerkes*). Beachte, dass legendäre Charaktere weniger Begegnungen benötigen, um die nächste Charakterstufe zu erreichen, sie sich von den Gesamterfahrungspunkten und ihren Schätzen her aber nicht zu weit von denen nichtlegendärer Charaktere derselben Stufe entfernen sollten.

Das *Grundregelwerk* enthält keine EP-Belohnungen für Begegnungen jenseits HG 25 und keine Schatzbelohnungen für Begegnungen jenseits von DGS 20, allerdings können legendäre Charaktere häufig vor derartigen Herausforderungen stehen und solche Belohnungen erlangen. Die Tabellen 4-1: EP-Belohnungen für Begegnungen mit hohem HG und 4-2: Schätze pro Begegnung mit hohem HG enthalten Werte für EP und Schätze bis HG und DGS 30.

LEGENDÄRE PRÜFUNGEN

Die Sagen über legendäre Helden sind voller wilder Abenteuer, tödlicher Gegner und rätselhafter Mächte. Meistens wird die Reise der Helden durch diese Augenblicke definiert. Diese Prüfungen sind die Höhepunkte der Handlung und Wendepunkte, an denen eine falsche Handlung oder ein Fehler den Fehlschlag der ganzen Queste zur Folge haben kann. Im Spiel stehen diese Ereignisse für den Fortschritt der Heldenreise der Charaktere. Betrachte Prüfungen als wichtige Handlungsmomente, welche unweigerlich mit der Legende der Charaktere verknüpft sind.

Legendäre Charaktere verbessern sich auf zwei Weisen: Sie erlangen Charakterstufen über angesammelte Erfahrungspunkte und Legendenstufen durch das Bestehen von Prüfungen (siehe Tabelle 1-2: Legendenprüfungen pro Legendenstufe auf Seite 13). Diese Prüfungen sind die wahren Geschichten legendärer Heldentaten und stehen am Höhepunkt eines Abenteuers oder Kampagnenhandlungsbogens, bei dem die SC eine entsetzliche Herausforderung überwinden oder einen fantastischen Sieg erringen. Die Prüfung kann alles sein, was der SL sich vorstellen kann, das aber erst nach Erreichen eines bedeutenden Zieles erledigt werden kann – sei es der Sieg über ein Monster, die Rettung einer Stadt oder die Bergung eines Artefaktes. Ein ganzes Abenteuer kann eine Prüfung sein, allerdings zählt diese erst mit Erledigung des Abenteuers als vollendet.

Die Geschwindigkeit, mit der diese Prüfungen bestanden werden, bestimmen, wie rasch die SC Legendenstufen erhalten. Als Richtlinie sollten die SC mit einer Reihe von Prüfungen zum Erlangen einer Legendenstufe in dem Zeitraum konfrontiert werden, die zum Erlangen von zwei Charakterstufen erforderlich sind. Die Legendenstufe sollte grob der Hälfte der Charakterstufe entsprechen. (Der SL kann diese Geschwindigkeit natürlich seiner Kampagne anpassen.) Dies bedeutet, dass wenn die SC die erste Legendenstufe mit der 1.

HG UND STUFE ANPASSEN

Legendenstufen verändern die effektive Stufe von Charakteren hinsichtlich der Frage, welchen Bedrohungen sie sich stellen können und welche Schätze sie erlangen sollten. Ebenso verändern Legendenstufen oder -grade den effektiven HG der Gegner, mit denen sich die Helden befassen müssen.

Zur Anpassung der Charakterstufe addiere die $\frac{1}{2}$ Legendenstufe (Minimum 1) auf die Summe der Klassenstufen. Ein Charakter der 10. Klassen- und 5 Legendenstufe ist effektiv ein Charakter der 12. Stufe wenn es um Herausforderungen und Belohnungen geht, während ein Charakter der 20. Klassen- und 10. Legendenstufe effektiv ein Charakter der 25. Stufe ist.

Um den HG eines Gegners anzupassen, addiere seine halbe Legendenstufe oder seinen halben Legendengrad (Minimum 1) auf den HG. Ein Minotaure mit 2 Legendengraden ist somit effektiv ein Monster mit HG 6, während ein Höllenschlundteufel der 6. Legendenstufe (Streiter) HG 23 besäße. Bei den Monstern in Kapitel 6 wurden diese Berechnungen bereits durchgeführt.

Charakterstufe erlangen, sie bei Erreichen der 4. Stufe es mit einer größeren Prüfung zu tun bekommen, damit sie dann die 2. Legendenstufe erreichen. Auf höherstufige Charaktere, welche erst später während ihrer Karriere zu Legendenkraft kommen, könnten umgekehrt in rascher Geschwindigkeit Prüfungen zukommen, damit sie schnell Legendenstufen erlangen. Ebenso könnten sie mit mehreren Legendenstufen beginnen, um näher an den Durchschnitt zu kommen. Tabelle 1-2 führt die Anzahl an Prüfungen auf, die ein Charakter bestehen muss, um eine neue Legendenstufe zu erreichen, wobei diese Zahl vom SL bestimmt und den Bedürfnissen der Handlung angepasst wird.

Ein SL kann sogar entscheiden, dass die SC mit jeder bestandenen Legendenprüfung eine Legendenstufe erlangen; in diesem Fall sind diese Prüfungen natürlich sehr viel seltener. Der SL könnte auch die Anzahl der benötigten Prüfungen verdoppeln und dafür Prüfungen häufiger anfallen lassen. Die Aufstiegs geschwindigkeit sollte sich aber nicht zu sehr vom Normalfall unterscheiden.

Beim Ausarbeiten einer Prüfung sollte der SL folgende Punkte bedenken: Prüfungen stehen für wichtige Bestandteile der Legende eines legendären Charakters. Im Gegensatz zu Anekdoten über besonders heftige Kämpfe oder gefährliche Fallen sind Prüfungen lange Erzählungen voller gefährlicher Begegnungen, legendärer Gegner und unvorstellbarer Widrigkeiten. Eine Prüfung sollte der Höhepunkt eines ganzen Abenteuers oder kurzen Reihe von Abenteuern sein.

Zudem sollte jede Prüfung wenigstens drei der auf Seite 122 aufgeführten Elemente eines legendären Abenteuers enthalten. Diese Elemente definieren eine Prüfung als legendär und helfen Spielern zu verstehen, dass sie sich einem wichtigen

TABELLE 4-1: ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR BEGEGNUNGEN MIT HOHEM HG

HG	Gesamt-EP	Individuelle EP		
		1-3	4-5	6+
26	2.457.600	820.000	614.400	409.600
27	3.276.800	1.092.000	819.200	546.000
28	4.915.200	1.640.000	1.228.800	819.200
29	6.553.600	2.184.000	1.638.400	1.092.000
30	9.830.400	3.280.000	2.457.600	1.638.400

TABELLE 4-2: SCHÄTZE PRO BEGEGNUNG MIT HOHEM HG

G	Schätze pro Begegnung		
	Langsam	Mittel	Schnell
21	55.000 GM	84.000 GM	125.000 GM
22	69.000 GM	104.000 GM	155.000 GM
23	85.000 GM	127.000 GM	190.000 GM
24	102.000 GM	155.000 GM	230.000 GM
25	125.000 GM	185.000 GM	275.000 GM
26	150.000 GM	220.000 GM	330.000 GM
27	175.000 GM	260.000 GM	390.000 GM
28	205.000 GM	305.000 GM	460.000 GM
29	240.000 GM	360.000 GM	540.000 GM
30	280.000 GM	420.000 GM	630.000 GM

Abschnitt der Reise nähern, ohne sie direkt davon in Kenntnis zu setzen, dass eine Prüfung bevorsteht.

Beispielprüfungen

Die folgenden Prüfungen sollen einem SL Ideen für die diversen Herausforderungen an die Hand geben, denen sich legendäre Charaktere stellen müssen, um Legendenstufen zu erlangen. Verwende sie wie vorgegeben oder als Inspiration für deine eigenen Prüfungen. Manche schlagen auch eine legendäre Abstammung vor, können aber auch für andere legendäre Charaktere genutzt werden. Beachte, dass manche ein weites Gebiet umfassen und vielleicht ganze Kampagnenhandlungsbögen umfassen können. Der SL kann auch festlegen, dass längere Ereignisse mehrere Prüfungen umfassen können.

Die alte Garde: Die SC erben von einer Gruppe alternder Helden eine wichtige Pflicht von heiliger und gewaltiger Bedeutung. Es könnte sich um die Bewachung eines Dimensionsrisses, des Kerkers eines gefürchteten Leichnams oder sogar eines Älteren Gottes handeln, um den Schutz der ersten Lehren der arkanen Magie oder einer geweihter Kampftechnik. Die alternden Wächter machen die SC zu ihren Helfern und beauftragen sie damit, andere Nutzer von Legendenkraft zu finden, welche eines Tages die Position der ehrenvollen Veteranen übernehmen, oder geben ihnen die Chance, eines Tages selbst die neuen Wächter zu werden. Im letzteren Fall weisen die älteren Helden den SC den Weg zu Questen und Taten, welche ihre Legendenkraft auf die nötigen Stufen bringen sollen, welche erforderlich sind, um eines Tages die Wächter zu ersetzen, wenn diese sich endgültig zurückziehen. Vielleicht erkennen die SC nicht einmal, dass sie für

diese Position in Betracht gezogen werden, während sie auf ihre Abenteuer ausziehen.

Alternative Welten: Ein plötzliches magisches Ereignis reißt wie ein arkanes Erdbeben die Barriere zwischen den parallelen Welten nieder. Die göttlichen Mächte der verschiedenen Alternativrealitäten sehen einander als Bedrohungen und entsenden ihre aufgestiegenen Streiter, um die „Fälschungen“ zu beseitigen. Die SC werden von den Göttern ihrer Welt auserwählt, sich den Auserwählten anderer Welten zu stellen, von denen manche ihnen beängstigend ähnlich sind. Der SL kann den Spielern die Wahl überlassen, ob ihre SC ihre Gegner auslöschen oder sich mit ihnen verbünden, um gemeinsamen dieser multiuniversalen Schlägerei ein Ende zu setzen.

Arena der Legenden: Die SC werden gefangengenommen und zu einer großen Arena gebracht. Dort müssen sie zur Unterhaltung mächtiger planarer Entitäten gegen andere legendäre Kreaturen kämpfen. Jede Runde des Wettbewerbs ist tödlicher als die vorangegangene und bald ist klar, dass nur eine Gruppe das Turnier überleben wird. Wenn die SC siegreich sind, könnten sie einen großen Preis erlangen, daher müssen sie sich angesichts einer Möglichkeit zur Flucht entscheiden, ob sie weitermachen oder nicht.

Erste Schritte: Die SC sind gewöhnliche Abenteurer, die einer fremdartigen Kreatur gegen bösartige Feinde zu Hilfe kommen. Leider überlebt die schwer verletzte Kreatur den Kampf nicht. Mit ihren letzten Atemzügen verleiht sie den Helden Legendenkraft und schickt sie auf eine Queste, die sie selbst nicht mehr vollenden kann. Mit ihren neuen Fähigkeiten können die SC diese Mission beenden, ihren gefallenen Wohltäter rächen und die ersten Schritte in eine Welt voller Herausforderungen und Gegner zurücklegen, die mächtiger sind als alles, was sie vorher gekannt haben.

Ewige Rache: Ein legendärer Krieger oder mächtiges Monster kehrt zurück, z.B. ein Drache oder Riese, der lange Zeit in Stasis gefangen gewesen oder versteinert war oder in magischem Schlaf gelegen hat. Als das Wesen erkennen muss, dass seine Welt, wie er sie kannte, nicht mehr existiert, und dass seine Familie und Artgenossen längst verstorben oder durch Helden vergangener Zeitalter getötet wurden, verfällt es dem Wahnsinn. Die Kreatur schwört den Nachkommen ihrer Feinde – oder vielleicht auch der ganzen Welt – Rache und beginnt in blinder Wut alles und jeden abzuschlachten. Die Helden müssen den Wahnsinn des Rächers heilen oder seine gequälte Seele zur Ruhe legen.

Für die nächsten Generationen: Die SC sind Helden in den Tagen vor einer drohenden Apokalypse durch die Hand einer finsternen göttlichen oder sogar außerirdischen Macht. Im Gegensatz zu einer Kampagne, in der sie den Weltuntergang aufhalten müssen, haben die SC keine Aussicht, die kommende Katastrophe abzuwenden. Stattdessen müssen sie ihre Legendenkraft nutzen, damit eine künftige Generation von Helden entstehen und die Welt retten kann. Im Rahmen ihrer Abenteuer werden sie geheime Lager mit Wissen und kleinen Splittern ihrer eigenen Legendenkraft anlegen. Dabei formen sie umfangreiche Bündnisse mit den unterschiedlichsten Gruppierungen auf der ganzen Welt und legen den Grundstein dafür, dass eines Tages Helden kommen und das Schicksal der Welt herausfordern werden, welche sie selbst nicht retten konnten.

Gegen die Götter selbst: Eine böse Gottheit und ihre Diener greifen nach der ultimativen Macht im Reich der Sterblichen. Andere Götter sind durch einen göttlichen Pakt am Eingreifen gehindert, beauftragen die SC aber, sich dem Usurpator entgegenzustellen. Die SC müssen die Pläne der Diener der Gottheit stören und sich durch die feindlichen Ränge hinaufarbeiten. Sie zerbrechen ein Glied der Kette nach dem anderen, bis sie schließlich dem zielstrebigem Gott gegenüberstehen.

In den Abyss: Die SC ziehen für eine Queste bis in den Abyss. Dort müssen sie eine, ihnen alles abfordernde Expedition durch die unendlichen Schichten dieses chaotisch bösen Reiches durchstehen. Sie sollen einen wichtigen Sterblichen retten, welcher in dämonische Sklaverei verkauft worden ist, eine Seele retten, die irrtümlich in den Abyss verdammt wurde, oder einen besonders zerstörerischen Dämonenherrscher zu Fall bringen. – Aus welchem Grund auch immer die SC aufbrechen, die vor ihnen liegenden Abenteuer werden ihre neuen Fähigkeiten bis zum Äußersten beanspruchen.

Königlicher Wahnsinn: Ein großer Herrscher ist dem Wahnsinn erlegen. Der Grund kann eine unvorhergesehene Krankheit oder auch die finstere Magie eines Bösewichts sein. In seinem wachsenden Wahn erklärt der Herrscher den Anhängern der wichtigsten Religionen im Land den Krieg, welche bisher die Krone unterstützt haben und dem gemeinen Volk eine große Stütze sind. Die legendären Charaktere werden von ihrem Schutzherrn beauftragt, eine Heilung für den Wahn des Monarchen zu finden, um offenen Krieg zwischen der Krone und den Kirchen zu verhindern.

Nachwehen: Das Königreich wurde durch eine furchtbare Schlacht gegen Invasoren verheert. Die königlichen Armeen konnten einen Pyrrhussieg erlangen, da das Reich nahezu am Boden liegt. Die SC müssen helfen, den alten Glanz wiederherzustellen, indem sie die letzten Feinde ausfindig machen und ausschalten, der leidenden Bevölkerung beistehen, mit Nachbarreichen Hilfsaktionen aushandeln und das Reich gegen weitere Angriffe nun Mut schöpfender Gegner beschützen.

Parasit aus dem Abyss: Eine machtvolle Interaktion mehrerer legendärer Zauber konnte den Leib eines mächtigen Dämonen zerstören, nicht aber seinen Geist. Dieser verfügt über die Kraft, von anderen Besitz zu ergreifen und den Wirt mit

dämonischen Fähigkeiten zu versehen. Auf diese Weise sammelt er böse Verbündete und gewinnt an Stärke. Ein himmlisches Wesen, welches Dämonen bekämpft, wendet sich an die SC, damit sie dieses finstere Wesen aufhalten. Sie müssen den Dämonengeist finden, der von Opfer zu Opfer springt, bis sie ihn schließlich auslöschen können.

Segnender Regen: Die abgezogene Haut und das Fleisch einer Gottheit, die wegen unbekannter Verbrechen hingegerichtet wurde, fallen in einem blutigen Regen auf das Land hernieder. In den Gebieten mit der höchsten Konzentration göttlichen Blutes bilden sich bizarre, beunruhigende Effekte. Die SC erlangen in der Nähe eines solchen Ortes Legendenkraft. Als würde das Götterblut die SC anlocken, werden sie zu anderen Epizentren hingezogen. Dort müssen sie sich mit den Veränderungen befassen, die der Sturm verursacht hat. Dazu gehört es auch, Monster zur Strecke zu bringen, welche ebenfalls seltsame neue Fähigkeiten erlangt haben, Jagd auf Ballungen göttlichen Fleisches zu machen, welche sich in den Tiefen der Erde oder auf den höchsten Gipfeln verbergen, und den Frieden zwischen Königreichen wiederherzustellen, welche wegen dieser göttlichen Segnungen Krieg führen.

Sühne: Die SC jagen einen einst großen Streiter des Guten, z.B. einen gefallenen Engel oder einen Antipaladin. Sie nutzen ihre Legendenkraft aber nicht, um den Gegner zu bekämpfen, sondern um den Grund seines Falls herauszufinden in der Hoffnung, ihn wieder aus den Pfad des Lichts zurückzuführen. Oder sie müssen ein Relikt reinigen, welches von sich ausbreitender Bösartigkeit befallen wurde. Diese Korrumpierung ist derart tiefsitzend, dass die SC an einen fernen Ort reisen müssen, den nur Helden der höchsten Legendenstufen erreichen können.

Vereinte Armeen: Krieg tobt über das Land. Humanoide und monströse Völker bekämpfen einander, ohne zu erkennen, dass alsbald eine große Bedrohung alle gefährden wird – und dass ihre Streitigkeiten vielleicht von außen gelenkt werden, um sie beschäftigt zu halten. Die SC allein wissen um die Wahrheit und müssen ihre Legendenkraft nutzen, um die streitenden Gruppen zu vereinen. Hierzu stehen sie vor einer Reihe von Prüfungen voller Diplomatie, Intrigen und roher Gewalt. Nur wenn die Völker zusammenstehen, können sie im letzten Kampf (vielleicht) gegen den Feind bestehen.

Verheerende Seuche: Eine seltene Krankheit sucht eines der mächtigsten Völker der Welt heim. Riesen, Drachen, sogar Externare könnten Opfer dieser verheerenden Seuche werden. Die Ältesten der betroffenen Spezies bitten die Abenteurer die furchtbare



Pest aufzuhalten. Eine solche Queste könnte die SC bei der Suche nach den seltenen Zutaten eines Heilmittels an die Ränder der Welt und vielleicht sogar darüber hinaus führen. Alternativ könnte eine Krankheit, welche nur eine Spezies betrifft, das ganze Spektrum von Gut und Böse erfassen, z.B. Externare oder Drachen. Dies könnte die SC unerwarteter Weise während der Suche nach einem Gegenmittel zu Friedensstiftern zwischen Engeln und Teufeln oder Chromatischen und Metallischen Drachen machen.

Verlorene Seelen: Die Seelen der Toten gelangen nicht zu ihren endgültigen Bestimmungen, sondern stecken in einem Wartezustand fest. Die SC müssen herausfinden, wer oder was mächtig genug ist, sich in diesen kosmischen Vorgang einzumischen – und zu welchem finsternen Zweck dies erfolgt. Schlimmer noch, die aufgehaltenen Seelen werden zu monströsen Gestalten verzerrt und erzeugen so Bereiche der Befleckung und Instabilität, woraus weitere Bedrohungen für die Welt erwachsen. Die SC müssen das Rätsel klären und den schwerfassbaren Bösewicht dahinter besiegen.

LEGENDÄRE GUNST

Legendäre Gunst ist eine besondere Belohnungen für Momente dramatischer Errungenschaften. Legendäre SC sollten immer wieder in heldenhafter Weise handeln und voller Selbstvertrauen tapfer der Gefahr entgegentreten. Sie sollten aber auch dafür belohnt werden, solche beeindruckende Taten voller Wagemut, Glück und Tapferkeit zu vollbringen. Legendäre Gunst ist eine Möglichkeit für den SL, die Spieler dazu ermutigen, ihre Charaktere bis an ihre Grenzen zu führen.

Legendäre Gunst kann einfach verliehen werden: Wenn die SC etwas beeindruckend Tapferes, Listiges oder Glückliches vollbracht haben, sollten sie eine Anwendung ihrer Legendären Kraft zurückerlangen (dies kann wahrscheinlich die tägliche Obergrenze an Anwendungen nicht übersteigen). Je nach Ursprung ihrer Kräfte kann der Grund dafür unterschiedlich ausfallen – das Göttliche mag ihnen zulächeln, magische Energie mag in ihnen aufwallen oder vielleicht manifestiert sich auch der Stolz eines Charakters in wahrer Macht.

Wenn der SL Gunst verteilt, sollte er alle an diesem Moment beteiligten SC belohnen und diese Belohnungen gleichmäßig auf die ganze Gruppe verteilen. Wenn beispielsweise ein barbarischer Streiter vorwärtsstürmt und einen mächtigen Gegner mit einem glücklichen Kritischen Treffer seiner

Axt tötet, könntest du den Barbaren belohnen. Du solltest aber auch den schurkischen Trickster berücksichtigen, der den Gegner mit dem Barbaren in die Zange genommen hat, und den Barden-Marschall, welcher mit seinem Bardenauftritt für Boni auf den Angriffswurf gesorgt hat. Ein Charakter sollte maximal eine Gunst pro Begegnung erlangen, wobei der SL diese Richtlinien unter besonderen Umständen fallen lassen kann.

Es folgen Beispiele für Augenblicke, welche eine Gunst rechtfertigen könnten; diese Liste ist nicht abschließend, da jede Situation zu einem außergewöhnlichen Ergebnis führen kann. Diese Belohnungen sollten nicht automatisch sein – wenn ein Charakter so ausgelegt ist, dass er ständig Kritische Treffer austeilt, sollte er nicht jedes Mal belohnt werden, wenn er drei oder vier Kritische Treffer in einem Kampf landet, sondern nur, wenn dies unter extremen Umständen geschieht.

Viele dieser Gunstbeweise erfordern, dass die Charaktere die Handlung gegen einen legendären Gegner ausführen, allerdings könnten auch passende, herausfordernde Gegner nach Maßgabe des SL genügen. Sofern nicht anders spezifiziert, müssen diese Augenblicke Teil derselben Begegnung sein – „Unzerstörbar“ zählt z.B. nicht, wenn du in einem Kampf zwei Kritische Treffer überlebst und einen weiteren im nächsten Kampf.

Am Leben hängend: Der Charakter überlebt einen einzelnen Angriff, welcher ihm massiven Schaden zufügt (50% oder mehr seiner maximalen Trefferpunkte, wenigstens 50 TP), und schlägt den SG des folgenden Zähigkeitswurfes um 5 oder mehr.

Am Rande des Todes: Der Charakter landet und bestätigt einen Kritischen Treffer gegen einen legendären Gegner, während er selbst 0 oder weniger TP besitzt.

Besänftigen: Die Charaktere beenden oder vereiteln einen Kampf gegen einen legendären Gegner mit einem Fertigkeitwurf (wahrscheinlich für Bluffen oder Diplomatie).

Beschützer: Der SC besiegt vier oder mehr Kreaturen, wobei maximal ein SC während des Kampfes Schaden erleidet.

Einzelkämpfer: Der Charakter besiegt eine legendäre Kreatur ohne Unterstützung von Verbündeten, Gefolgsmitgliedern, Tiergefährten usw.

Der Erste am Boden: Der Charakter besiegt einen legendären Gegner zu Beginn des Kampfes, ehe irgendeine andere Kreatur Gelegenheit zum Handeln hatte.

Fluch der Untoten: Der Charakter besiegt mittels einer Anwendung von Energie fokussieren acht oder mehr untote Kreaturen oder vier oder mehr legendäre Untote.



Gegenmagie: Der Charakter bannt drei oder mehr Zauber desselben gegnerischen Zauberkundigen.

Knappe Entscheidung: Der Charakter besiegt eine Kreatur, welche ihn in den Ringkampf verwickelt, verstrickt oder verschlungen hatte.

Kritische Treffer ohne Ende: Der Charakter landet drei Kritische Treffer in Folge, ohne dabei bei einem Angriffswurf zu versagen.

Kritischer Treffer auf Entfernung: Der Charakter landet einen Kritischen Treffer mit einer Fernkampfwaffe gegen ein Ziel am Rand der maximalen Reichweite seiner Waffe.

Längerer Atem: Der Charakter besiegt einen legendären Gegner bei einem komplett unter Wasser ablaufenden Kampf, ohne auf Zauber oder Fähigkeiten zurückzugreifen, die ihm dort das Atmen erlauben würden.

Legendäre Herausforderung: Die Gruppe besiegt an einem Tag eine Anzahl legendärer Kreaturen mit einer Gesamtlegendenstufe von wenigstens des Dreifachen der höchsten Legendenstufe innerhalb der Gruppe.

Letztes Geschenk: Obwohl der Charakter nur noch 0 TP besitzt, nutzt er einen Zauber, Gegenstand oder eine besondere Fähigkeit, um einen Verbündeten zu heilen statt sich selbst, so dass er bewusstlos wird und im Sterben liegt.

Mächtiger Rundumschlag: Der Charakter fügt fünf oder mehr Kreaturen in derselben Runde mit Nah- oder Fernkampfangriffen Schaden zu.

Manövermeister: Der Charakter führt wenigstens vier unterschiedliche Kampfmanöver im selben Kampf aus.

Massenvernichtung: Mit nur einem Zauber besiegt der Charakter sechs oder mehr Kreaturen und beendet so die Begegnung.

Massiver Angriff: Der Charakter fügt mit einem Angriff einer legendären Kreatur massiven Schaden (50% oder mehr seiner maximalen Trefferpunkte, wenigstens 50 TP) zu.

Meister der Magie: Der Charakter wirkt wenigstens einen Zauber von jeder Schule, wobei der Grad jedes Zaubers maximal um 1 Grad unter dem ihm höchstmöglichen Zaubergrad liegt.

Meister seines Faches: Dem Charakter gelingt ein Fertigkeitwurf gegen SG 20+, wobei er nicht höher als 5 würfelt.

Meisterheiler: Mit nur einem Zauber, einem Gegenstand oder einer Fähigkeit bringt der Charakter eine sterbende Kreatur wieder auf volle Trefferpunkte.

Niederschlagen: Die SC besiegen einen legendären Gegner, indem sie ihm ausschließlich nichttödlichen Schaden zufügen.

Niederstrecken: Der Charakter besiegt eine legendäre Kreatur, welche über volle Trefferpunkte verfügt hat, mit einem einzigen Nah- oder Fernkampfangriff.

Postwendend zurück: Der Charakter fängt einen Pfeil oder ein anderes Geschoss eines Fernkampfangriffes und benutzt es für einen erfolgreichen Angriff gegen den Schützen binnen 1 Runde.

Ringkämpfer: Der Charakter kehrt einen Ringkampf gegen einen Gegner um und nimmt diesen Gegner in der Folgerunde in den Haltegriff.

Schneller Sieg: Die Gruppe besiegt eine Begegnung in einer einzigen Runde.

Schnelles Verderben: Der Charakter besiegt eine legendäre Kreatur mit einem einzigen Zauber während der ersten

Kampfunde, bevor jemand anders Gelegenheit zum Handeln hatte.

Schützender Schild: Der Charakter verhindert mit seinen Legendenpfadfähigkeiten drei oder mehr Male, dass ein Verbündeter während des Kampfes Schaden erleidet.

Siegreicher Auftritt: Der Charakter setzt Bardenauftritt zur Stärkung seiner Verbündeten für 8 oder mehr Runden lang ein.

Standfester Zauberkundiger: Nachdem der Charakter beim Wirken eines Zaubers einen Kritischen Treffer erhalten hat, gelingt ihm der Konzentrationswurf und er besiegt einen Gegner mit diesem Zauber.

Todestanz: Der Charakter provoziert in 1 Runde vier oder mehr Gelegenheitsangriffe, ohne getroffen zu werden.

Treffsicherheit: Der Charakter landet drei erfolgreiche Angriffe gegen eine Kreatur, die ihm gegenüber über Vollständige Tarnung verfügt.

Turner: In 1 Runde setzt der Charakter Akrobatik ein, um die Bedrohungsbereiche von wenigstens fünf Gegnern zu durchqueren, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Überlegene Fertigkeit: Der Charakter übertrifft den SG eines Fertigkeitwurfes um 20 oder mehr.

Unaufhaltsam: Der Charakter erleidet die Effekte von wenigstens dreien der folgenden Zustände gleichzeitig, während er gegen einen legendären Gegner kämpft: Betäubt, Blind, Erschöpft, Gelähmt, Im Haltegriff, Kampfunfähig, Taub, Übelkeit, Verängstigt oder Verwirrt.

Unglaubliche Lüge: Mittels Bluffen überzeugt der Charakter eine Kreatur vom Unmöglichen (-20 auf den Fertigkeitwurf).

Unnachgiebigkeit: Die Gruppe überwindet sechs oder mehr Begegnungen, ohne zu rasten oder Fähigkeiten zurückzuerlangen.

Unzerstörbar: Der Charakter überlebt drei Kritische Treffer im selben Kampf.

Vernichtung: Der Charakter nutzt ein Katapult, eine Balliste oder eine Ramme, um einer legendären Kreatur massiven Schaden (50% oder mehr ihrer maximalen Trefferpunkte, wenigstens 50 TP) zuzufügen.

Verzweiflungstat: Der Charakter beginnt einen Kampf mit einem legendären Gegner, ohne über Anwendungen von Legendenkraft zu verfügen.

Wilder Krieger: Der Charakter besiegt einen legendären Gegner, während er Tiergestalt oder einen anderen Verwandlungseffekt einsetzt.

WIEDERKEHRENDE LEGENDÄRE GEGNER

Wiederkehrende Bösewichte gehören zum Standard von Fantasy-Geschichten. Mit ein wenig sorgfältiger Planung kannst du aus deinen legendären Bösewichten einprägsame Gegner machen, an die sich deine Spieler noch jahrelang erinnern und über die sie reden werden. Da die Helden über außergewöhnliche Macht verfügen, sollten auch die sie definierenden Bösewichte über einen Teil dieser Macht verfügen. Ein einprägsamer ikonischer Bösewicht wird wieder und wieder mit den SC zusammenstoßen. Solche Gegner sorgen für Spannungen, selbst wenn die SC immer wieder ihre Pläne vereiteln, dürfte es sie frustrieren, den Unhold nicht permanent zur Strecke zu bringen. Das Erschaffen solcher

gemeinen Bösewichte ist eine Herausforderung für sich, da Helden stärker und besser darin werden, hartnäckige Gegner auszuschalten. Um sicherzugehen, dass der legendäre Bösewicht überlebt, nutze nichtkämpferische Begegnungen, stelle sicher, dass dein Bösewicht immer einen Notfallplan hat, und zögere nicht, ihn wieder ins Spiel zu bringen, auch wenn die Spieler glauben, ihn erledigt zu haben.

Begegnungen, die keine Kampfhandlung beinhalten, helfen dabei, eine Verbindung zwischen den SC und dem Bösewicht in einer Art aufzubauen, bei welcher das Leben des Bösewichts (oder der SC) nicht in Gefahr ist. Zu Beginn mag er als harmloser oder gar hilfsbereiter NSC auftreten. Sollten die SC ihn schon bekämpft haben, könnte er Notizzettel hinterlassen oder Magie einsetzen, um sie zu verhöhnen. Unterschiedliche Legendenfähigkeiten, die Fertigkeit Verkleiden und auch einfache Magie wie *Redegewandtheit*, *Selbstverkleidung* oder *Unauffindbarkeit* können einem Bösewicht dabei helfen, sich unters Volk zu mischen und den Helden nahezu kommen, ohne dabei sonderlich aufzufallen. Wenn seine Identität aufgedeckt wurde, kann der Bösewicht hinter den Kulissen agieren und Diener und andere Verbündete zur Verfolgung seiner Ziele einsetzen. Zugleich lässt er die SC klar erkennen, dass er sie weiterhin behindern wird.

In einer Welt, auf der man von mächtigen Kreaturen gejagt wird, sind Paranoia und die Bereitschaft, Pläne aufzugeben und Verbündete im Stich zu lassen, der Schlüssel zum Überleben. Wenn du möchtest, dass dein Bösewicht im Kampf auf die SC trifft, dann plane einen frühzeitigen Abgang. Ein Bösewicht kann durchaus aus einer Konfrontation fliehen, selbst wenn er diese gewinnen könnte – schließlich plant er langfristig und muss überleben, um seine Pläne zu verwirklichen. Es gibt viele Zauber, Legendenfähigkeiten und Klassenfähigkeiten, die dem Bösewicht die Möglichkeit geben, sich rasch abzusetzen. Wenn möglich sollte er eher gewöhnliche Fluchtmittel nutzen und die genutzten Methoden geheim halten, so dass die SC nicht so leicht Gegenmittel finden können.

Sollte der Bösewicht getötet werden, dann kann er durchaus später zurückkehren, um weiterhin Unheil zu stiften. Es gibt viele Möglichkeiten, einen toten Bösewicht wieder ins Spiel zu bringen – und sei es nur, weil einer seiner Diener *Tote erwecken* oder *Auferstehung* wirkt. Natürlich gibt es auch andere Optionen: Ein neuer wiederkehrender Bösewicht könnte die Überreste früherer Gegner der SC suchen und sie als Untote wiedererwecken oder mittels *Mit Toten sprechen* über die SC ausfragen und die Geheimnisse des Toten in Erfahrung bringen.

LEGENDÄRE SCHWÄCHEN

Trotz all ihrer Macht sind auch legendäre Helden immer noch Leute mit Problemen und Schwächen. Viele dieser legendären Wesen besitzen legendäre Schwächen, welche letztlich ihr Verderben sind. Aufgrund der großen Macht der Helden sind diese Fehlschläge und Schwächen oft dramatisch und falls die Feinde der SC von ihnen erfahren, werden sie diese auch ausnutzen.

Die folgenden legendären Schwächen sind optionale Regeln, falls der SL die Helden der alten Sagen wiedergeben möchte. Sie zwingen Charaktere, in bestimmten Situationen ein besonderes Leiden auf, welches sie weder mit der Zeit ausgleichen oder abarbeiten können, da die Schwäche Teil ihres legendären Wesens ist.

Schwächen geben Charakteren keine großen Vorteile. Wenn du sie für die Kampagne nutzt, dann dient dies rein dramatischen Zwecken und der Charakteroptimierung. Der SL sollte sorgfältig abwägen, ob er legendäre Schwächen in seinem Spiel nutzt oder nicht, und entscheiden, ob sie der Geschichte als Ganzes dienen und sie auszuspielen den Spielern Spaß macht.

Solltest du legendäre Schwächen nutzen, dann erlangen Charaktere sie zum Zeitpunkt ihrer Legendenwerdung. Du kannst diese Schwächen selbst auswählen und

zu einem Aspekt des Themas machen, unter welchem die SC ihre Legendenkraft erlangen, oder den SC erlauben, sie selbst auszuwählen und in ihre Hintergrundgeschichten zu integrieren. Die folgenden legendären Schwächen sind nur Beispiele, daher orientiere dich ruhig an ihnen, um weitere zu erfinden:

Berserkerausbruch: Dein Zorn ist eine Bestie, die du kaum kontrollieren kannst. Wenn dich ein Kritischer Treffer trifft oder du mittels Einschüchtern demoralisiert wirst, verfallst du in einen unkontrollierbaren Kampfrausch. Dies funktioniert wie das Barbaren-Klassenmerkmal Kampfrausch, allerdings erhältst du keinen Bonus auf Stärke oder Konstitution, selbst wenn du über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen solltest. Die dir möglichen Handlungen sind eingeschränkt und du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse. Der Kampfrausch hält für $1W4 + \text{Legendenstufe}$ Runden an, du bist im Anschluss aber nicht erschöpft. Solltest du über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, zählt dies nicht gegen deine täglichen Runden an Kampfrausch. Solltest du dich im Kampfrausch befinde, wenn diese Schwäche aktiv wird, endet der normale Kampfrausch und beginnen die Effekte der Schwäche.

Elementare Empfindlichkeit: Ein Element fügt dir besonders schädigende Effekte zu. Wähle Elektrizität, Feuer, Kälte oder



Säure. Wenn du Schaden der gewählten Art erleidest, wird der Schaden verdoppelt. Du genießt niemals Resistenz oder Immunität gegen dieses Element, zudem werden Effekte dieser Elementarart stets behandelt, als kämen sie aus einer legendären Quelle.

Hybris: Du bist der Erste, Beste und allen anderen überlegen. Deiner Kraft kommt niemand gleich und das weißt du. Du erhältst einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Wenn dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt gelingt, der den Zustand Erschüttert, Panisch oder Verängstigt hervorrufen würde, bist du stattdessen für die Dauer des Effektes nur Wankend, sofern du einen Teil jeder Runde damit verbringst, mit deiner Stärke anzugeben. Sollte dir aber der Rettungswurf gegen einen solchen Effekt misslingen, wird die Wirkungsdauer des Effekts verdoppelt, da du mit Zweifeln oder Scham konfrontiert wirst.

Materialempfindlichkeit: Es gibt ein Material, welches all deine Verteidigungen durchdringen kann. Wähle Holz, Kaltes Eisen oder Silber. Waffen, welche hauptsächlich aus diesem Material bestehen, bestätigen automatisch alle Kritischen Treffer gegen dich, ferner wird der Kritische Schadenmultiplikator um +1 erhöht (maximal x4). Zudem umgehen Waffen dieser Art stets deine Schadensreduzierung, so du über welche verfügst.

Nahrungszwang: Es gibt nur eine Speise oder ein Getränk, um deinen Helden zu nähren. Ohne diesen Stoff schwindet deine Legendenkraft. Wähle eine Art Nahrung oder Getränk (außer Wasser). Sofern du diese Nahrung oder dieses Getränk nicht wenigstens ein Mal am Tag zu dir nimmst, kommt es zu Entzugserscheinungen. Nach dem ersten Tag erlangst du keine täglichen Anwendungen deiner Legendenkraft zurück. Nach dem zweiten Tag verlierst du den Zugang zu den Kräften und Fähigkeiten deines Legendenpfades. Nach dem dritten Tag verlierst du alle legendären Fähigkeiten mit Ausnahme von Attributwertsteigerungen, Bonustrefferpunkten und Bonustalenten. Diese Kräfte und Fähigkeiten sind dir augenblicklich wieder verfügbar, sobald du dein gewähltes Getränk konsumierst, bzw. die gewählte Speise zu dir nimmst.

Schulempfindlichkeit: Trotz deiner Macht gibt es eine Art von Magie, die dein Ende bedeuten kann. Wer diese einsetzt, wird für dich zu einer großen Gefahr. Wähle eine Schule der Magie aus (Ausnahme Erkenntnismagie). Deine Rettungswürfe gegen Zauber oder Effekte dieser Schule unterliegen einem Malus von -4. Schädliche Effekte solcher Zauber wirken bei Scheitern des Rettungswurfes die doppelte Zeit. Ferner werden alle Zauber und Effekte dieser Schule behandelt, als entstammten sie einer legendären Quelle, wenn du ihr Ziel bist. Der SL kann zudem festlegen, dass du keine Vorteile aus den Zaubern und Effekten der gewählten Schule ziehen kannst.

Verwirrter Verstand: Deine Kraft spricht zu dir und verwirrt dich in kritischen Momenten. Wenn du von einem Kritischen Treffer getroffen wirst oder dir ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Zauber oder geistesbeeinflussende besondere Fähigkeit misslingt, bist du zudem für 1W4 Runden verwirrt.

Waffenempfindlichkeit: Dir wurde prophezeit durch eine bestimmte Waffe umzukommen. Wähle eine Waffengruppe von der Liste der Kämpferwaffen aus. Waffen der gewählten Gruppe erhalten einen Bonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dich. Der Kritische Schadensmultiplikator

dieser Waffen ist dir gegenüber um +1 (maximal x4) erhöht. Zudem umgehen Waffen dieser Gruppe deine Schadensreduzierung, so du über solche verfügen solltest.

IDEEN FÜR LEGENDÄRE ABENTEUER

Ein Abenteuer zu entwickeln, welches auch legendär wirkt und sich so anfühlt, kann ein schwieriges Unterfangen sein, da es viele Faktoren zu bedenken gibt. Die folgenden Ideen sollten dir etwas an die Hand geben, wenn du deine Kampagne entwickelst. Jede Idee enthält eine grundlegende Zusammenfassung der Handlung, eine Auflistung der Herausforderungen, vor denen die Gruppe stehen könnte, einen Blick auf den Hauptgegner und Ideen für weitere Abenteuer. Manche dieser Ideen gehen davon aus, dass die Helden von legendärer Abstammung sind oder erst in ihrem Rahmen zu Legenden werden, können aber auch auf SC abgestimmt werden, welche bereits andere legendäre Abenteuer erlebt haben.

Aus Liebe zum Sport

Eigentlich war es ein Anlass zur Freude: Die Namenszeremonie für das neugeborene Kind des Königs und der Königin stand bevor. Doch Freude wurde zu Schrecken, als die Türen des Thronsaals plötzlich aufflogen und eine alte Frau hereinkam, welche auf einer uralten, silbernen Flöte spielte. Die Anwesenden erstarrten durch den Klang der Flöte. Die Alte trat auf den Thron zu und die Schatten des Königs und der Königin erwachten zum Leben, um den neugeborenen Prinzen durch die Tür hinauszutragen, gefolgt von der Flötenspielerin. Zurück blieb ein Schreiben, dass das Königreich seine größten Streiter zur großen Arena am Ende der Welt entsenden sollte – falls diese die folgenden Gladiatorenspiele überlebten, würde auch das Reich weiterbestehen.

Herausforderungen: Die SC werden gebeten, zur Arena zu reisen und den Prinzen zurückzuholen – egal wie. Bei ihrer Ankunft erkennen sie, dass die Arena von äußerst machtvollen Teufeln geführt wird und sie ihren Auftrag nur erfüllen können, indem sie an den Spielen teilnehmen. Legendäre Kreaturen sind perfekte Wettkämpfer. Mantikore, Riesen, Hydren – die Arenaleiter können alles aufbieten. Der Ring passt sich jedem Wettkampf an und bildet den natürlichen Lebensraum der Kreatur nach, mit der es die Helden zu tun bekommen. Die Umgebung könnte bei einem Kampf ein Sumpf für eine Hydra sein, beim nächsten ein Friedhof voller frischer Leichen für einen begabten Nekromanten. Sanddünen sind ideal für eine Mumie, die sich an den Lebenden rächen will, usw. Man kann auf mehr als eine Weise gewinnen: Sollten die Helden die anderen Wettstreiter überzeugen können, sich mit ihnen zu verbünden, könnten sie die Teufel niederringen, den Prinzen retten und nach Hause zurückkehren.

Gegner: Eine machtvolle Gruppe von Teufeln organisiert diese Spiele. Nach außen hin vertreiben sich die Teufel die Zeit damit, Sterbliche zu quälen, indem sie diese zwingen, zum Vergnügen der Scheusale zu kämpfen. Die Teufel verfolgen aber noch eine geheime Agenda: Mächtige Vorzeichen haben ihnen mitgeteilt, dass die Helden eine große Bedrohung ihrer Art seien, so dass sie den Prinzen entführt haben, um die SC in die Arena zu locken. Der Prinz oder das Königreich sind ihnen egal, sie hoffen vielmehr, die Helden töten zu können, ehe diese



zu einer Gefahr werden. Auch wenn die SC vielleicht die Scheusale niemals direkt bekämpfen werden, würde es deren Pläne zerstören, wenn die Helden in der Arena obsiegen.

Weitere Abenteuer: Einige der Teufel mögen es gar nicht zuzusehen, wie ihre geschätzten Besitztümer in der Arena verlieren. Sie könnten sich später an den Helden rächen wollen oder sie für einen Rückkampf einfangen wollen. Außerdem gibt es da immer noch das prophezeite Schicksal der Helden – es könnte sich herausstellen, dass die Teufel selbst dieses erst ausgelöst haben, indem sie die SC zur Arena gelockt haben.

Ewiger Blick

Nicht weit von der Stadt liegt eine berühmte heilige Stätte, die einer mächtigen Gottheit geweiht ist. Pilger reisen das ganze Jahr hindurch zu der Stätte, um den Segen des Gottes zu erlangen, doch in letzter Zeit findet man diese Pilger zunehmend in Stein verwandelt am Straßenrand. Der örtliche Klerus ist zutiefst um die Leben der Gläubigen und die heilige Stätte besorgt.

Herausforderungen: Die Seelen der versteinerten Pilger schweben neben ihren Körpern. Diese verängstigten und verwirrten Gespenster manifestieren sich als Geister,

Schreckgespenster und sogar als Irrlichter und greifen jeden an, der sich ihnen nähert. Werden die Geister zerstört, tötet sie dies nicht, sondern zwingt sie in ihre Körper zurück, wo sie dann ruhen.

Die heilige Stätte wurde von einem Kult eines Feindes der Gottheit befleckt. Da der Ort auf einem hohen Gipfel liegt, der direkt in den Himmel zu reichen scheint, war es schon immer gefährlich, ihn zu ersteigen, doch nun sind zudem einige der Wege zerstört, so dass die Helden eine weitaus gefährlichere Route zu der Spitze wählen müssen.

Gegner: Die Kultanhänger werden von einer legendären Medusa angeführt. Diese gehörte einst zu den Anhängern der Gottheit, ehe sie verflucht und gefoltert wurde, bis sie in die Dienste der rivalisierenden Macht getreten ist. Die SC sind Spielsteine in diesem uralten Machtkampf, doch für das Wohl der Pilger müssen sie diese Bedrohung und ihre Kultanhänger besiegen.

Weitere Abenteuer: Die Pilger wieder ins Leben zurückzuholen, könnte sich als schwierige Aufgabe erweisen, für die die SC in ferne Länder reisen müssen, um Zutaten zu besorgen, mit denen man die Versteinierung rückgängig machen kann. Der Kult könnte auf Rache sinnen, weil seine Pläne zu nichte gemacht wurden. Die Kirche könnte auch die SC bitten, den Kult aufzuspüren und endgültig auszusradieren.

Fallende Sterne

Ein Dorf verfügt mit einem legendären Phönix über einen geheimen Beschützer. Dieser wacht seit Jahrzehnten über die Ortschaft und hält Gefahren von ihr fern. Als ein Ehrwürdiger Roter Drache aus seinem Schlummer erwacht und das Land verheert, muss dieser Beschützer handeln – er tritt der Herausforderung am Himmel entgegen. Beim folgenden Kampf werden beide Kontrahenten schwer verletzt und stürzen zur Erde. Der verwundete Drache zieht sich in sein Versteck zurück, während die Feuer, welche das Wesen des Phönix' ausmachen von dem bösen Wurm verdorben wurden. Nun sucht der einst edle Beschützer das Land heim und hinterlässt nur Asche. Sein Verstand ist durch die Magie des Drachen umwölkt und seine Schmerzen treiben ihn immer weiter in den Wahnsinn.

Herausforderungen: Während des Kampfes am Himmel über der Ortschaft regnen die Tränen des Phönix' auf die SC hernieder und verleihen ihnen Legendenkraft. Zudem erfüllen sie jeden der SC mit einem Splitter seines reinen Geistes. Wenn der verderbte Phönix in den folgenden Tagen damit beginnt, überall im Land gewaltige Feuer zu entfachen, erkennen die SC, dass sie einen Weg finden müssen, um die Kreatur zu heilen oder zumindest ihre nun elende Existenz zu beenden.

Sie müssen zum geheimen Horst des Phönix reisen, um alles Verfügbare über ihn in Erfahrung zu bringen, dabei Brände löschen, die Dorfgemeinschaft beschützen und diverse Monster bekämpfen, welche von der verdorbenen Essenz des Phönix' erfüllt wurden. Sobald sie den wahren Namen des Wächters herausgefunden haben, müssen sie ihn aufspüren und heilen – oder seinem Leben ein Ende setzen.

Gegner: Der legendäre Phönix ist der Gegner der SC, wenn auch kein traditioneller Feind. Die SC möchten ihn möglicherweise retten, indem sie das Böse austradieren, welches sein Feuer befleckt hat. Dazu müssen sie einen Weg finden, sich ihm zu nähern und ihn zu heilen, ohne dabei vernichtet zu werden. Sie könnten aber auch zu dem Schluss kommen, dass der Phönix nicht mehr zu retten ist und man ihn töten müsse – in diesem Fall könnten sie sich zudem entschließen, künftig seinen Platz als Beschützer einzunehmen (in der Hoffnung, dass ihre Legendenkraft nicht mit seinem Tod erlischt).

Weitere Abenteuer: Der böse Drache lebt noch, kuriert seine Verletzungen aus und wartet den richtigen Moment für den nächsten Angriff an. Sollten die Helden den Phönix heilen, berichtet er ihnen von dem Drachen und gibt ihnen hilfreiche Informationen zu seiner Bekämpfung. Der Phönix könnte enthüllen, dass er und der Drache sich seit vielen, vielen Jahren bekriegen und dass die SC sich zu seiner Vernichtung eine legendäre Waffe beschaffen müssen.

Wenn die SC dagegen den Phönix töten, könnten sie ihm nach seiner Wiedergeburt erneut begegnen. Ob er dankbar ist, dass die SC ihn befreit haben, oder zornig, kann allerdings niemand wissen...

Gefährliche Gipfel

Einst beherrschte eine uralte Zivilisation ein Tal, doch mittlerweile sind ihre Nachkommen zu Wilden degeneriert. Dennoch verbleiben Spuren der alten Zivilisation. Die Helden vernehmen Gerüchte über gewaltige Schätze und uralte Magie, welche auf drei Berggipfeln rund um das Tal warten soll.

MOMENTE DER MACHTLOSIGKEIT

In vielen Novellen, Comics, Fernsehserien und Filmen passiert es, dass mächtige Charaktere vorübergehend ihre Fähigkeiten verlieren. Viele SL könnten in Versuchung kommen, dies in ihre legendären Kampagnen einzubauen. Ein derartiger Handlungsfaden kann natürlich genutzt werden, sollte aber sorgfältig behandelt werden, damit die Spieler nicht den Spaß an der Handlung verlieren. Anbei ein paar Tipps, wie man derartiges spannend und interessant gestalten kann:

Zunächst sollte man von dieser Option nur dann Gebrauch machen, wenn die Charaktere sich im mittleren Legendenstufenbereich befinden, z.B. im Bereich der 4. bis 7. Legendenstufe. Auf einer niedrigeren Legendenstufe dürften sich die Helden noch nicht hinreichend an ihre Legendenkraft gewöhnt haben, um aus ihrem Verlust eine interessante Handlung stricken zu können. Auf höherer Legendenstufe dagegen könnte die Kluft zwischen der legendären Geschichte der SC und der aktuellen Handlung zu groß sein, so dass der Handlungsablauf daran zerbrechen könnte.

Handlungsbögen über Machtlosigkeit sollten nie länger als ein paar Spielsitzungen andauern, damit der vorübergehende Verlust nicht wie eine dauerhafte Verkrüppelung wirkt. Der Machtverlust muss erklärbar sein – entweder wissen die SC im Vorfeld, was geschehen kann, oder sie werden nach dem Verlust von jemandem ins Bild gesetzt. Es könnte ein vorübergehendes Ereignis sein wie eine Mondfinsternis oder der Ausbruch eines großen Vulkans, welcher den Machtfluss auf der Welt unterbricht. Ebenso könnte ein Gegner die Macht der Helden mittels eines Rituals aufgehoben haben. Möglicherweise sind die SC sogar selbst verantwortlich, vielleicht weil das göttliche Wesen, das ihnen ihre Legendenkraft verliehen hat, mit ihren jüngsten Taten nicht einverstanden ist.

Lösungen des Problems sollten von der Handlungsperspektive her Sinn ergeben. Ereignisse gehen vorüber und die SC erlangen ihre Legendenkraft zurück, so dass sie nur abwarten und möglicherweise in der Zwischenzeit ums Überleben kämpfen müssen. Die vorübergehend normalsterblichen SC können die Rituale des Feindes rückgängig machen. Wenn die SC zeigen, dass sie immer noch würdig sind, kann Reue die Vergebung der Gottheit bringen.

Natürlich steht zwischen dem Verlust und der Rückgewinnung der Legendenkraft jede Menge Drama: Bisher leichte Gegner sind plötzlich wieder Herausforderungen, jene, die von den Helden verärgert wurden, könnten sich nun rächen wollen – egal ob monströse Gegner oder verärgerte Dorfbewohner. Die während dieser Zeit erlangten Belohnungen sollten die Schwierigkeit der Herausforderungen widerspiegeln, mit denen es die SC zu tun bekommen.

Herausforderungen: Die heutigen Bewohner des Tales sind gewalttätig und fürchten Fremde. Diese Antagonisten könnten Athachs, Hügelriesen oder Lamien sein. Sie durchstreifen in Rudeln die Bereiche der unteren Berghänge, greifen Eindringlinge an, sowie sie diese sehen, und legen Fallgruben und Felsenfallen an. Die oberen Berghänge dagegen sind die Heimat von Riesenadlern, legendären Leukrottas, legendärer Roch und Yrthaks.

Auf dem Gipfel jedes Berges wartet eine andere Herausforderung. Auf einem befindet sich das Nest eines legendären Felsenlindwurms, zu dessen Schätzen auch eine goldene Krone der uralten Zivilisation gehört. Auf dem zweiten Gipfel befindet sich der Zugang zu einer Höhle, in welcher ein entsetzlicher, legendärer Neothelide haust. Zu dessen Schätzen gehört ein schweres Buch in einer uralten Sprache, das die gesammelte Weisheit von Herrschern aus alten Zeit enthält, die schwierige Herausforderungen überstanden und ihre Gedanken und Entscheidungen niedergeschrieben haben. Wenn die Helden vom zweiten Gipfel herabsteigen, könnten sie auf die Masse der Bewohner des Tales stoßen, die von einem wilden Barbaren mit Legendenstufen und dem Legendenpfad des Wächters angeführt werden. Der dritte Gipfel ist ständig in Stürme gehüllt und die Heimat eines legendären Donnervogels. Sobald dieser getötet wurde, verziehen sich die Wolken und enthüllen, dass die Bergspitze zu einem steinernen Thron gearbeitet wurde.

Gegner: Die wahre Bedrohung vor Ort ist die degenerierte Spezies, welche zu altem Glanz zurückkehren könnte, wenn die SC sie davon überzeugen kann, ihre barbarischen Traditionen zu überwinden. Wenn die SC den Anführer zum Steinthron hinaufbringen können und ihn davon überzeugen könnten, sich mit der Krone auf dem Kopf und dem Buch auf seinen Knien auf den Thron zu setzen, erlangen er und sein Volk einen Funken von Erleuchtung. Die Helden haben dadurch begonnen, das Volk zurück zu seiner alten Größe zu führen. Hierzu müssen sie aber zuerst vielleicht den Anführer im Kampf Mann gegen Mann besiegen oder vielleicht den Anführer und seine Leibgarde.

Weitere Abenteuer: Sollten die Helden alle Talbewohner ausgelöscht haben, ehe sie das Geheimnis der drei Gipfel enthüllen konnten, könnten sie nach anderen Angehörigen dieses Volkes suchen, die sie auf den Thron setzen könnten. Falls die Helden die alte Zivilisation wiederherstellen können, gewinnen sie wertvolle Verbündete, die für weitere Abenteuer Gelegenheiten sorgen könnten.

Unerwartete Reisen

Nachdem die Helden die Nacht auf einer Lichtung verbracht haben, erwachen sie mit einem merkwürdigen Gefühl: Die Bäume scheinen während der Nacht ihren Standort verändert zu haben, die Straße ist fort und der Hügelriese, welcher gerade in ihr Lager gewandert ist, scheint sie für Kreaturen aus Kindermärchen zu halten. Denn in diesem Land glaubt man, dass Menschen, Elfen, Halblinge, Zwerge und die anderen weitverbreiteten Völker schon lange ausgestorben seien. Die SC bemerken zudem, dass sie in diesem fremdartigen Land über neue Kräfte verfügen. Sie wissen nicht, dass sie ihr Lager in der Nähe eines legendären Artefakts aufgeschlagen hatten, welches sie aufgrund unbekannter, zu diesem Zeitpunkt gerade erfüllter Bedingungen auf diese neue Welt transportiert hat.

Herausforderungen: Um zurückzukommen, muss die Gruppe entweder ein bestimmtes Artefakt – das Gegenstück zu jenem, welches sie auf diese Welt transportiert hat – finden oder auf andere Weise ein Portal zurück erschaffen. Viele Bewohner der Welt können den SC von einer weisen Frau erzählen, die ihnen vielleicht einen Weg weisen könnte, klagen aber, dass die Königin die weise Frau vor langer Zeit gefangen genommen habe.

Um in einem Land zu überleben, in dem die Helden sagenhafte, ausgestorbene Kreaturen sind, stehen die SC vor interessanten Gelegenheiten zur Interaktion. Manche Gruppen könnten von ihnen einen oder zwei Gefallen erbitten, ehe sie ihnen Informationen geben. Normalerweise feindlich gesonnene Kreaturen könnten die Neuankömmlinge stattdessen verehren. Andere, die auf der Heimatwelt der SC zu deren Verbündeten gezählt hätten, könnten sie stattdessen als Gefahr betrachten, zumal die Informationen und das Wissen der Neuankömmlinge das Machtgleichgewicht und den zerbrechlichen Frieden im Land bedrohen könnten.

Falls die Helden zur gigantischen Festung der Königin vorstoßen können, stehen sie vor einer neuen Herausforderung: Jeder Bewohner ist doppelt so groß wie sie. Der Vertraute der Königin, eine gewaltige schwarze Katze, wird zu einer wahrhaft furchterregenden Bestie, welche gern mit neuer Beute spielt.

Gegner: Um die weise Frau zu retten, müssen die SC die Königin besiegen (welche eine legendäre Riesin sein könnte). Diese will die SC nicht unbedingt tot sehen, sondern zuerst mehr über ihre Heimatwelt erfahren, damit sie ihr Reich möglicherweise ausdehnen kann.

Weitere Abenteuer: Da andere Kreaturen nun von der Existenz der Heimatwelt der SC wissen, könnten sie diese aufsuchen. Wenn die SC die Königin nicht auf ihrer Welt töten, könnte sie ihnen auf die ihre Welt folgen, um sich dort zu rächen. Die SC könnten erfahren, dass die Königin die Artefakte zu anderen Welten geschickt und viele Gefangene gemacht hat, welche die Hilfe der SC benötigen. Vielleicht behalten die SC sogar nach ihrer Heimkehr ihre Legendenkraft, stellen aber fest, mit ihrer Rückkehr eine Kettenreaktion in Gang gesetzt zu haben: Auf ihrer Heimatwelt erwacht nach langer Ruhephase die Legendenkraft und entfesselt viele Gefahren.

Die Urmasse

Die Helden stoßen auf einen Teil der Welt, welcher nicht fertiggestellt wurde. Vielleicht hat der Schöpfer diesen Flecken übersehen, vielleicht ist es ein Naturereignis oder ein einmaliges arkanes Phänomen. Sie ist eine kochende Masse Urmaterie und äußerst gefährlich. Gewalttätige Chaoskreaturen treiben in den formbaren Tiefen und andere mächtige Wesen mit wenig edlen Absichten wollen die Urmasse kontrollieren. Die Helden müssen erlernen, die Urmasse zu meistern und zu formen, während sie zugleich finstere Mächte fernhalten. Sollten sie die Kontrolle über die Urmasse verlieren, könnte ein legendärer Bösewicht sie nutzen, um sprichwörtlich eine Hölle zu erschaffen.

Herausforderungen: Die Urmasse ist ein Ort des reinen Chaos und der Schöpfung. Zu ihren legendären Bewohnern gehören Chaosbestien mit der Schablone für Wilde Kreaturen (siehe Seite 224), Heuler und Elementare. In ihren Tiefen lebt zudem eine Gruppe Proteaner unter Führung eines mächtigen Keketar, welche die Urmasse für sich beanspruchen, den

Helden aber nicht per se feindselig gegenüberstehen. Die Proteaner sind nicht stark genug, die Urmasse gegen böse Angriffe, darunter eine Bande bössartiger Demodanden, zu verteidigen. Die Ankunft einer mächtigen Gesandten der Azata, vielleicht einer Brijidine, verkompliziert alles, da sie die Helden ebenso misstrauisch behandelt wie die Demodanden.

Gegner: Wenn die Helden es schaffen, mit den Gefahren der Urmasse umzugehen, die Demodanden zu besiegen und die Proteaner und Azata entweder zu vernichten oder zu Verbündeten zu machen, erreichen sie schließlich das Herz der Urmasse. Dort finden sie die Quelle der schöpferischen Kräfte der Urmasse und ihren Wächter: einen legendären Hekatonkheires-Titanen, welcher vor langer Zeit auf die Welt der Sterblichen verbannt wurde und nun kurz davor steht, sich selbst zu befreien.

Weitere Abenteuer: Sobald die Helden eine Form für die Urmasse gewählt haben, behält sie diese dauerhaft bei. Die bereits bekämpften Demodanden glauben aber, den Prozess umkehren und alles in kokendes Chaos verwandeln zu können. Ihre Attentäter lauern in den Schatten auf die Helden, wenn diese es am wenigsten erwarten. Archonten kommen aus dem Himmel zu Besuch, da sie glauben, die neue Heimat der Helden sei der Schlüssel, um Ordnung ins Chaos zu bringen, und könnte vielleicht gegen die Legionen des Abyss eingesetzt werden. Die Archonten bestehen darauf, die Urmasse zu studieren und reagieren mit Misstrauen, sollten die Helden zögern, ihnen Unterkunft anzubieten. Bauern und Söldner kommen zur neuen Heimat der Helden auf der Suche nach Land und Arbeit. Sollten die Helden die Bürger aufnehmen, könnte es sein, dass sie plötzlich zu Herrschern einer neuen Nation aufsteigen und ungewollt (und vielleicht auch nichtsahnend) die Grenzen anderer Länder verletzen (weitere Regeln zu Königreichen findest du in den *Ausbauregeln IV: Kampagne*).

Das Vermächtnis der Erde

Ein Stück fruchtbar Bodens wird seit Jahrhunderten von den Bewohnern mehrerer kleiner Halblingdörfer bestellt. Diese Halblinge haben eine mystische Bindung zum Land entwickelt, welche von Generation zu Generation weitervererbt wird. Doch vor kurzem haben unbekannte Mächte dieses Band grob durchtrennt. Das Land leidet, die Feldfrüchte vertrocknen und verfaulen und die Felder liegen brach.

Herausforderungen: Zu allem Übel wachsen nun auf den einst grünen Feldern fleischfressende Pflanzen. Aggressive legendäre Pflanzenkreaturen ziehen in Horden durch das Gebiet und ein Gelbstaubkriecher bringt ungewöhnlich mächtige und zähe Zombies hervor. Die Halblinge bitten die Helden, die Wurzel des Problems zu finden und das natürliche Gleichgewicht wiederherzustellen.

Gegner: Hinter den zerstörerischen Pflanzen steckt ein böser legendärer Druidide. Dieser lebt in unterirdischen Tunneln, welche mittels riesiger, schleimiger Wurzeln verstärkt sind. Schreckensratten und -dächse, Fledermausschwärme und

Giftschlangenschwärme könnten zu den Beschützern des Druiden gehören. Wenn die SC den Druiden schließlich aufstöbern, entpuppt er sich als eine Forlarren – eine böse Feenkreatur. Diese zu zerstören, genügt nicht, um das Land zu reinigen. Die Tunnel könnten noch tiefer reichen und in eine fremdartige Höhle führen, in der eine furchtbare Gefahr haust: eine Gruppe von Myceloiden, die einen legendären, myceloidischen Anführer – oder noch schlimmer, einen Sard – verehrt. Wenn diese giftigen Kreaturen zerstört werden, gewinnen die Halblinge ihr Geburtsrecht und ihr Land zurück.

Weitere Abenteuer: Mit dem Sieg über die letzte der bösen Kreaturen erlangen auch die Helden die Fähigkeit, eine mystische Bindung zum Land herzustellen, wie es den Halblingen möglich ist. Sie können dieses Wissen anderen vermitteln und es vielleicht sogar als ihre Pflicht erachten, bäuerliche Gemeinschaften in problematischen Landstrichen zu unterweisen. In der Höhle vorgefundene Hinweise könnten zudem auf weitere solche böse Kolonien in anderen Teilen der Welt verweisen.





5 LEGENDÄRE GEGENSTÄNDE



Es wirkt nicht böse auf mich.“ Merisiel streckte eine Hand aus. „Es ist so hell!“

„Natürlich.“ Lem schlug ihre Hand mit seiner Flöte zur Seite. „Vergiss ruhig den Umstand, dass es sich in der Mitte einer unheimlichen Grube befindet, zu der man nur durch einen riesigen Totenschädel gelangt. Nein, ganz klar, alles ist in Ordnung, da ja bekanntermaßen etwas Böses nicht so glänzen kann!“ Er lachte. „Es ist unglaublich, dass ihr Elfen so alt werden könnt...“

Merisiel drehte sich ihm zu und starrte ihn finster an. „Pass auf, Kurzer, wenn du glaubst, ich habe den ganzen weiten Weg gemacht, um dann mit leeren Händen...“

Doch Lem unterbrach sie. „Shhhh! Hörst du das?“

Aus der Tiefe unter ihnen erklang das Geräusch tausender laufender Beine...

Wie ihre nichtlegendären Gegenstücke nutzen auch legendäre Charaktere Magie zur Unterstützung bei waghalsigen Questen. Sie können manche magischen Gegenstände aber vielseitiger und in machtvollerer Weise verwenden. Zudem stoßen legendäre Charaktere häufiger auf Artefakte, da solche sagenhaften Gegenstände oft mit ihren Legenden verknüpft sind.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Auch wenn die meisten Gegenstände, welche mit legendären Charakteren und Monstern in Beziehung stehen, selbst Artefakte sind, können auch schwächere magische Gegenstände immer noch legendären Kreaturen helfen oder normale Kreaturen dabei unterstützen, der Macht legendärer Gegner zu widerstehen.

Besondere Rüstungs- und Schildeigenschaften

Die folgenden besonderen Rüstungseigenschaften besitzen bei Anwendung von Legendenkraft zusätzliche Effekte:

UMHERSCHWIRREND		PREIS +3 BONUS
AURA Starke Bannmagie	ZS 13	GEWICHT —

Der Träger eines Schildes mit dieser Fähigkeit kann drei Mal am Tag veranlassen, dass sich eine Gruppe aus zwei Dutzend kleinen, glänzenden Metallplatten aus dem Schild löst und seine Angriffsfläche und die nähere Umgebung umkreist. Diese Metallplatten beschützen den Träger und seine Verbündeten vor Angriffen: Der Träger und alle Verbündeten innerhalb von 3 m erlangen einen Ablenkbonus auf die RK in Höhe des Verbesserungsbonus des Schildes. Dieser Bonus hält für 1 Minute an, kann aber frühzeitig mit einer Freien Aktion beendet werden. Ein legendärer Träger kann bei Nutzung dieser Fähigkeit eine Anwendung seiner Legendenkraft aufwende, um den Ablenkbonus um seine halbe Legendenstufe (Minimum 1) zu erhöhen. Diese Eigenschaft können nur Stahlschilde erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Angriff zurückwerfen</i> ^{EXP}	

VERWEIGERND		PREIS +4 BONUS
AURA Starke Bannmagie	ZS 13	GEWICHT —

Diese Rüstung kann einmal am Tag automatisch einen Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Treffer bei ihrem Träger aufheben und in einen gewöhnlichen Angriff verwandeln. Sollte der Angriff zugleich Hinterhältiger Angriff und ein Kritischer Treffer sein, muss der Träger entscheiden, welche Komponente er aufheben will, ehe der Schaden ausgewürfelt wird; eine Anwendung dieser Fähigkeit hebt nicht beide auf. Ein legendärer Träger kann zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einzusetzen; er kann sogar zwei weitere Anwendungen an Legendenkraft nutzen, um zugleich einen Kritischen Treffer und Hinterhältigen Schaden durch denselben Angriff zu verteilen. Diese Eigenschaft können nur schwere Rüstungen erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Begrenzter Wunsch</i> oder <i>Wunder</i> .	

WIDERHALLEND

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 7	PREIS +1 BONUS
		GEWICHT —

Wenn der Träger während seines Zuges wenigstens eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, wird diese Rüstung maximal drei Mal am Tag von harmonischer Kraft erfüllt. Ihr Verbesserungsbonus steigt um 2 und die Schadensreduzierung des Trägers steigt um 5. Dieser Effekt hält für eine Anzahl von Runden in Höhe der Legendenstufe des Trägers an und ist nicht mit sich selbst kumulativ.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Legendenpfadfähigkeit</i> verleihen.	

Besondere Rüstungen und Schilde

Jeder kann diese Schutzgegenstände tragen, sie entfalten aber größere Funktionalität bei legendären Kreaturen.

BASTION DER ERBIN		PREIS 22.170 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schild	ZS 5	GEWICHT 15 Pfd.
AURA Schwache Bannmagie		

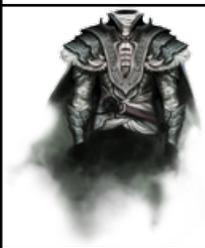


Dieser *Anspornende*^{ARK} *Schwerer Stahlschild* +1 trägt das Wappen der Göttin Iomedae und funktioniert für einen Anhänger dieser Gottheit als Heiliges Symbol. Der Träger dieses Schildes reduziert den zusätzlichen Schaden, welchen er durch Waffen der *Anarchie*, Gutes niederstrecken, Rechtschaffenes

niederstrecken und *Unheilige* Waffen erleidet, um seine Legendenstufe (Minimum 0). Wenn der Träger das Klassenmerkmal Böses niederstrecken einsetzt, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den Ablenkbonus, den er auf seine RK gegen sein Ziel erhält, auf alle Verbündeten innerhalb einer 3 m-Explosion auszudehnen. Dieser Bonus hält für 1 Minute an oder bis die Wirkung von Böses niederstrecken endet, so dies früher geschieht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.170 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Furcht bannen</i> , <i>Rüstung weihen</i> ^{EXP} , <i>Schutzkreis gegen Böses</i>	

RÜSTUNG DES GEISTERWANDELNS		PREIS 25.160 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 11	GEWICHT 15 Pfd.
AURA Starke Illusions- und Verwandlungsmagie		



Diese *Lederrüstung des Verbesserten Schattenwandeln* +2 ist optisch wunderbar gefertigt, wirkt aber irgendwie unheimlich. Sie verleiht ihrem Träger die Gabe, *Verswinden*^{EXP} fünf Mal am Tag als schnelle Zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Ein legendärer Träger kann dabei eine

Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um sich für 1 Runde Körperlos zu machen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.660 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Ätherischer Ausflug</i> , <i>Verswinden</i>	

STANDHAFTE BRUSTPLATTE		PREIS 22.350 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 13	GEWICHT 40 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Diese *Brustplatte des Leichten Bollwerks +1* ist derart schwer, dass sie dem Träger einen Rüstungsmalus von -5 verleiht. Als Augenblickliche Aktion kann der Träger die Effekte eines erfolgreich gegen ihn ausgeführten Kampfmanövers für Ansturm, Überrennen oder Zu-Fall-bringen aufheben. Als Schnelle Aktion kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um Immunität gegen Attributsschaden, Attributsentzug, Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe für 1 Runde pro Legendenstufe zu erlangen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.350 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Eiserner Körper</i> und entweder <i>Begrenzter Wunsch</i> oder <i>Wunder</i>	

Besondere Waffeneigenschaften

Diese Waffeneigenschaften verbessern legendäre Kreaturen oder interagieren mit ihnen. Manche können Legendenkraft rauben oder verhindern, dass sie genutzt wird.

EINDÄMMEND		PREIS +1 BONUS
AURA Durchschnittliche Nekromantie	ZS 7	GEWICHT —

Diese Waffen wurden erstmals von Gottheiten erschaffen und Sterblichen übergeben, damit diese legendäre Gegner bekämpfen konnten. Wenn der Träger mit einer solchen Waffe einen Kritischen Treffer gegen eine legendäre Kreatur bestätigt, kann das Ziel für 1W4 Runden keine Legendenkraft einsetzen. Eine legendäre Kreatur, welche eine solche Waffe führt, kann keine Legendenkraft nutzen, während sie diese Waffe führt. Nur Nahkampfwaffen können über diese Eigenschaft verfügen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Legendenkraft einschränken</i>	

ERNTEND		PREIS +2 BONUS
AURA Durchschnittliche Nekromantie	ZS 9	GEWICHT —

Eine Waffe mit dieser Eigenschaft entzieht einer legendären Kreatur Legendenkraft, um eine andere damit zu stärken. Wenn sie von einer legendären Kreatur geführt wird, welche damit bei einer anderen legendären Kreatur einen Kritischen Treffer bestätigt, entzieht die Waffe dem Ziel eine Anwendung seiner Legendenkraft und transferiert diese auf ihren Träger. Der Träger kann auf diese Weise seinen täglichen Vorrat von Anwendungen an Legendenkraft nicht überschreiten, die Waffe raubt dem Ziel aber auch dann eine Anwendung seiner Legendenkraft. Diese Eigenschaft kann täglich in Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe oft genutzt werden. Sollte es sich bei der Waffe zudem um einen legendären Gegenstand handeln (siehe Seite 169), kann der Träger die geraubte Legendenkraft nutzen, um eine Anwendung der

Legendenkraft der Waffe wiederaufzuladen. Diese Eigenschaft können nur Nahkampfwaffen erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Legendenkraft stehlen</i>	

MACHTVOLL		PREIS +2 BONUS
AURA Starke Verwandlung	ZS 12	GEWICHT —

Der Träger kann als Schnelle Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den Verbesserungsbonus der Waffe um seine halbe Legendenstufe anzuheben (Minimum 1, maximaler Verbesserungsbonus +6) und ihr die Fähigkeit zu verleihen, Schadensreduzierung zu umgehen. Diese Vorteile halten 1 Runde lang an. Die Eigenschaft kann Nah- und Fernkampfwaffen verliehen werden, nicht aber Munition.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Mächtige Magische Waffe</i> , <i>Mächtiger Heldenmut</i>	

SAKROSANKT		PREIS +5.000 GM
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie	ZS 8	GEWICHT —

Eine *Legendär-Sakrosankte* Waffe besitzt die Form der bevorzugten Waffe einer Gottheit und dient zugleich als Kriegsgerät und heiliges (oder unheiliges) Symbol der entsprechenden Gottheit. Der Träger kann einmal am Tag, den Radius von Energie fokussieren auf 12 m erhöhen, wenn er die Waffe dabei als Heiliges Symbol nutzt. Der Träger muss imstande sein, positive oder negative Energie zu fokussieren, um diese Eigenschaft zu nutzen. Alternativ kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, statt die tägliche Anwendung der Eigenschaft zu nutzen, dies kann er beliebig oft am Tag tun, solange er über Legendenkraft verfügt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +5.000 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, Hersteller muss imstande sein Energie zu fokussieren	

VERDERBEN (LEGENDEN)		PREIS +1 BONUS
AURA Starke Bannmagie	ZS 8	GEWICHT —

Eine Waffe des *Verderbens (Legenden)* funktioniert wie andere Waffen des *Verderbens*, der höhere Angriffsbonus und Schaden kommt aber gegen jede Kreatur der Unterart Legende zur Anwendung. Diese Eigenschaft ist kumulativ mit anderen Versionen von *Verderben*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Göttliche Gunst</i>	

Besondere Waffen

Diese majestätischen Waffen sind wie gemacht für legendäre Kreaturen:

BOGEN DES DRACHENODEMS		PREIS 50.375 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 14	GEWICHT 3 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie		



Die Pfeilaufgabe dieses *Langbogens des Flammeninfernos* +2 hat die Form eines Drachenkopfes mit offenstehendem Maul – ganz als würde der Drache gleich seine Odemwaffe nutzen. Ein legendärer Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, wenn er den Bogen schussbereit macht, um einen Pfeil aus reinen Flammen zu erschaffen. Dieser Flammenpfeil funktioniert wie ein Berührungsangriff im Fernkampf und kann nur auf Kreaturen innerhalb der Grundreichweite des Bogens abgefeuert werden. Trifft der Pfeil sein Ziel, verursacht er 3W10+2 Punkte Feuerschaden. Dieser Schaden ist kumulativ mit der besonderen Eigenschaft *Flammeninferno* des Bogens.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25.375 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Flammenschlag</i> , <i>Sengender Strahl</i>	

BRUTALE AXT		PREIS 21.320 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 11	GEWICHT 12 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Der Schaft dieser *Zweihändigen Adamantaxt* +1 wird aus einem Ast eines durch Feuer getöteten Baumhirten hergestellt. Eine Kreatur, welche diese Axt führt, wird behandelt, als besäße sie das Talent *Verbessertes Gegenstand zerschmettern*. Wenn sie versucht, einen Gegenstand zu zerschmettern, verursacht die Kreatur +1W12 Schadenspunkte. Sollte die Kreatur über das Talent *Verbessertes Gegenstand zerschmettern* verfügen, verleiht die Axt ihr das Talent *Mächtiges Gegenstand zerschmettern*; sollte sie über dieses Talent ebenfalls bereits verfügen, erhält sie einen weiteren Bonus von +2 auf ihre Kampfmanöverwürfe für Gegenstand zerschmettern.

Der Träger kann nach einem erfolgreichen Angriff mit der Axt als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um ein Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern gegen einen einzelnen Gegenstand seines Zieles durchzuführen. Dieses Gegenstand zerschmettern verursacht doppelten Schaden und nutzt den vollen GAB des Trägers. Sollte der anvisierte Gegenstand dadurch zerstört werden, wird eventueller überschüssiger Schaden nicht beim Ziel des Angriffs oder einem anderen Gegenstand angerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.320 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Bärenstärke</i> , <i>Eisenholz</i>	

CHAOSHAMMER		PREIS 38.312 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT 20 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie [Chaotisch]		



Dieser übergroße Hammer knistert vor chaotischer Energie. Der Träger dieses *Kriegshammers der Anarchie* +1 kann einmal am Tag als Standard-Aktion auf den Boden schlagen, um den Effekt des Zaubers *Chaoshammer* (WIL, SG 16, ZS 9) zu erzeugen, der explosionsartig vom Träger ausgeht.

Eine legendäre Kreatur kann diese Fähigkeit mit einer Anwendung ihrer Legendenkraft aktivieren, ohne die tägliche Anwendung der Fähigkeit zu verbrauchen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 19.312 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Chaoshammer</i> , <i>Waffengesinnung</i> , Erschaffer muss von chaotischer Gesinnung sein	

DOLCH DER TAUSEND BISSE		PREIS 24.502 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 18	GEWICHT 1/2 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Dieser *Scharfe Mithraldolch der Rückkehr* +1 ist knochenweiß gebleicht und sieht aus wie ein riesiger Zahn. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, wenn er den Dolch wirft. In diesem Fall kann der Dolch, nachdem er sein Ziel getroffen hat, auf ein weiteres Ziel innerhalb von 9 m Entfernung zum ersten Ziel umgelenkt werden, welches der Angreifer immer noch sehen können muss. Der zusätzliche Angriff erfolgt mit demselben Angriffsbonus wie der erste Angriff, allerdings kommen Entfernungsmodifikatoren auf Basis der vom Dolch zurückgelegten Gesamtstrecke zur Anwendung. Der Träger des Dolches kann diesen auf weitere Ziele innerhalb seiner Sichtlinie schicken, bis der Dolch ein Ziel verfehlt, kann aber keine Kreatur öfter als einmal in derselben Runde zum Ziel des Dolches erwählen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.502 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Mächtige Magische Waffe</i> , <i>Schärfen</i> , <i>Telekinese</i>	

ERASTILS BOGEN		PREIS 38.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 15	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Dieser goldene *Unerschöpfliche*^{ARK} *Kompositlangbogen der Distanz* +1 (+6 ST) erschafft einen goldenen Pfeil, wann immer er schussbereit gemacht wird. Der Träger des Bogens kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um einen einzelnen Angriff auszuführen und das Ergebnis gegen jeden Feind innerhalb von 18 m nutzen. Er würfelt den Schaden nur einmal aus und fügt ihn jedem getroffenen Gegner innerhalb von 18 m zu. Sollte es sich um eine Kritische Bedrohung handeln, wählt der Träger einen getroffenen Gegner aus, gegen den er den Kritischen Treffer zu bestätigen versucht, nur dieses Ziel erleidet Kritischen Schaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 19.500 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Hast</i> , <i>Hellhören/Hellsehen</i>	

GEHEILIGTER RÄCHER		PREIS 202.630 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Dieses *Langschwert aus Kaltem Eisen* +3 wird in den Händen eines Paladins oder einer legendären Kreatur von rechtschaffen guter Gesinnung zu einem *Heiligen trutzigen*^{ARK} *Langschwert aus Kaltem Eisen* +5. Sollte der Träger ein Paladin mit Legendenstufen sein, kann er auf Befehl hin der Waffe zudem die besondere Eigenschaft *Strahlendes Licht* verleihen; er kann diese Eigenschaft als Freie Aktion wieder deaktivieren.

Wenn die Waffe von einem Paladin oder einer legendären Kreatur von rechtschaffen guter Gesinnung geführt wird, verleiht sie dem Träger und jedem innerhalb von 3 m Entfernung zu ihm Zauberresistenz in Höhe von 5 + der Anzahl der Paladinstufen des Trägers + der Anzahl der Legendenstufen des Trägers. Der Träger kann ferner einmal pro Runde als Standard-Aktion *Legendäres Mächtiges Magie bannen* einsetzen, die effektive Zauberstufe entspricht entweder seiner Paladinstufe oder seiner doppelten Legendenstufe, sofern diese höher ist. *Legendäres Mächtiges Magie bannen* funktioniert wie *Mächtiges Magie bannen* mit den Vorteilen des Zaubers *Legendäres Magie bannen* plus folgendes: Wenn der Träger einen Zauber mit dieser Fähigkeit bannt, heilt er 1W6 Schadenspunkte pro Grad des gebannten Zaubers anstelle von 1W4 Schadenspunkten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN		KOSTEN 102.630 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Gasförmige Gestalt</i> , <i>Heilige Aura</i> , <i>Mächtiges Magie bannen</i> , Erschaffer muss von guter Gesinnung sein		

KLINGE DER FEUERGÖTTIN		PREIS 33.315 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 18	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Starke Beschwörungs- und Verwandlungsmagie		

Die Klinge dieses *Aufflammenden Krummsäbels* +1 ist mit goldenen Flammen geprägt, welche selbst dann flackern und glühen, wenn die Flammen des Schwertes erloschen sind. Der Träger des Krummsäbels kann diesen drei Mal am Tag als Schnelle Aktion in eine Klinge aus reinen Flammen verwandeln. In dieser Form verursacht die Klinge 1W8+9 Punkte Feuerschaden wie der Zauber *Flammenklinge*. Der Träger kann einmal am Tag eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Klinge für 10 Minuten in einen großen Feuerelementar zu verwandeln. Mit Ende der Wirkungsdauer oder falls der Elementar besiegt wird, erscheint die Klinge wieder in den Händen ihres Besitzers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 16.815 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Flammenklinge*, *Mächtige Magische Waffe*

NAMENLOSER REVOLVER		PREIS 98.300 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bann- und Beschwörungsmagie		

Die grün glühenden Runen auf dieser Feuerwaffe weisen sie zwar als magische Waffe aus, doch ansonsten wirkt dieser *Bündelrevolver*^{ARK} *des Mächtigen Glücks*^{ARK} *und des Verderbens* (*Legenden*) +2 ziemlich verbeult und fast nutzlos. Diese Waffe kann normal nachgeladen werden. Alternativ kann der Träger auch eine Anwendung seiner Legendenkraft oder einen Schneidpunkt als Schnelle Aktion aufwenden, um jeden leeren Lauf magisch mit Schwarzpulver und einer Kugel oder einer Blindkartusche nachzuladen (der Träger wählt aus, was in welchem Lauf nachgeladen wird). Solange der Träger diese Feuerwaffe bei sich führt, ist er gegen Ausspähung immun und jede Art von Erkenntnismagie zur Bestimmung seines Aufenthaltsortes, seiner Gesinnung oder zum Lesen seiner Gedanken. Die Feuerwaffe selbst ist gegen *Gegenstand aufspüren* und ähnliche Effekte immun.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 50.800 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Göttliche Gunst*, *Unauffindbarkeit*

SCHATTENDORN		PREIS 96.600 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 12	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Dieser *Grausame Kampfstab* +2/+2 besteht aus poliertem Ebenholz. Am unteren Ende befindet sich ein geschwärtzter Metalldorn. Der Träger kann als Standard-Aktion den Dorn in den Boden stoßen, sofern er sich auf der Materiellen Ebene oder der Schattenebene befindet, und eine Verbindung zur jeweils anderen Ebene herstellen. Der dabei entstehende Riss hat 9 m Durchmesser, besteht für 1 Minute und kann einmal am Tag erzeugt werden. Sollte die Kreatur, welche *Schattendorn* in den Boden rammt, dabei eine Anwendung ihrer Legendenkraft einsetzen, besteht der Effekt, bis die Waffe wieder als Standard-Aktion aus dem Boden gezogen wird. Der Bereich des Risses funktioniert wie der Zauber *Tiefere Dunkelheit*. Zauber der Kategorie Dunkelheit oder Schatten, die innerhalb des Risses gewirkt werden, erhalten +1 auf die Zauberstufe und werden behandelt, als besäße der Zauberkunde das Talent Zauberausdehnen. Eine legendäre Kreatur kann im Bereich des Risses drei Anwendungen an Legendenkraft nutzen, um mittels *Ebenenwechsel* von der Materiellen Ebene auf die Schattenebene oder von der Schattenebene auf die Materielle Ebene zu wechseln. Sollte sie dabei *Schattendorn* festhalten, begleitet die Waffe die Kreatur, wodurch ihre Effekte beendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 48.600 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Ebenenwechsel</i> , <i>Furcht hervorrufen</i> , <i>Tiefere Dunkelheit</i> , <i>Totenglocke</i>	

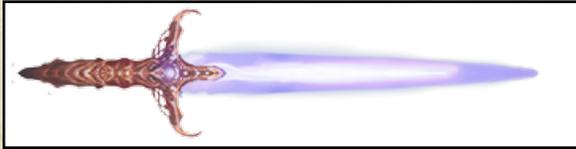
BASTION		PREIS 102.962 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	GEWICHT 2/2 Pfd.
AURA Starke Illusionsmagie		

Der ebenholzschwarze, unglaublich leichte *Dolch der Schärfe* +2 ist an der Spitze derart dünn, dass man sie kaum berühren kann. Der Dolch ignoriert Boni auf die RK, die aus Ablenk- und Energieeffekten resultieren, und verursacht bei einem bestätigten Kritischen Treffer 2 Punkte Stärkeschaden. Wenn der Träger einen Energieeffekt angreift und dabei eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, kann er auf den Effekt als Berührungsangriff *Auflösung* wirken. Dieser Effekt bannt automatisch zudem bannbare Energieeffekte, egal ob diese mittels *Auflösung* betroffen werden können oder nicht. Der Träger kann ferner als Standard-Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, während er mit der Klinge die Luft durchschneidet, um einen Dimensionsriss zur Schattenebene zu öffnen. Dies funktioniert wie *Schattenreise*, allerdings kann eine Anzahl von Kreaturen in Höhe der doppelten Legendenstufe des Trägers das Tor durchqueren, ehe es sich wieder schließt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 51.632 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Schattenreise</i> , <i>Schattenwaffe</i> ^{ABR}	

SCHWERT DES INNEREN FEUERS		PREIS 151.315 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 16	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie [Feuer]		

Dieses *Langschwert des Flammeninfernos* und *Strahlenden Lichts* +1 besitzt einen polierten Kupferknauf und ist von blauweißen Flammen umgeben. In den Händen einer legendären Kreatur



umgeht der Feuerschaden des Schwertes Feuerresistenz und Immunität gegen Feuer. Als Schnelle Aktion kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um mit der Waffe auch nichtlebenden Kreaturen wie Konstrukten und Untoten 1 Runde lang Schaden zufügen zu können; unbelegte Gegenstände können aber mit der Waffe nicht beschädigt werden.

Besitz der Träger wenigstens 3 Legendenstufen, kann er die Waffe als Schnelle Aktion in seinem Leib absorbieren und sie mit einer anderen Schnellen Aktion wieder in seine Hand rufen. Während er das Schwert auf diese Weise in seinem Körper eingelagert hat, glühen seine Augen in orangem Feuer und er erlangt einen Ablenkbonus von +5 auf seine RK und einen Glücksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 75.815 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Flammenschlag</i> , <i>Gasförmige Gestalt</i> , <i>Schild des Glaubens</i> , <i>Sofortige Herbeizauberung</i>	

SPEER DES PLÄNKLERS		PREIS 19.502 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 7	GEWICHT 6 Pfd.
AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie		



Dieser *Speer der Rückkehr* +1 wird als einhändige Waffe geworfen und erhält einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf. Trifft er im Fernkampf, kann der Träger als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um auf ein freies Feld angrenzend zur getroffenen Kreatur zu teleportieren.

Dieser Effekt wird als *Dimensionstür* behandelt, allerdings kann der Träger nach der Teleportation handeln. Der Speer taucht nach der Teleportation in seiner Hand auf. Sofern der Träger vor dem Werfen des Speeres keine Bewegungsaktion ausgeführt hat, kann er mit dem Speer einen Vollen Angriff fortsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.902 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Dimensionstür</i> , <i>Telekinese</i>	

STEINSPALTER		PREIS 11.308 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 6 Pfd.
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		

Wenn dieser *Schwerer Adamantstreithammer* +1 gegen Gegenstände eingesetzt wird, die niemand in Händen oder am Leib trägt, verursacht er +2W6 Schadenspunkte. Wenn der Träger dabei eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, umgeht der Streithammer die Härte des Gegenstandes und verursacht +4W6 Schaden statt +2W6.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.308 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Zerbersten</i>	

STURMRUFER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner		ZS 13	PREIS 98.302 GM
GEWICHT 6 Pfd.			
AURA Starke Hervorrufungsmagie [Elektrizität]			

Dieser *Scharfe Speer der Blitze* +1 ist ständig von Flackern und Funken umgeben. Wenn sein Träger Zauber der Kategorie Elektrizität wirkt, addiert er +1 auf seine effektive Zauberstufe (dies ist nicht mit anderen Effekten oder Talenten kumulativ, welche die Zauberstufe erhöhen). Einmal pro Woche kann der Träger *Wetterkontrolle* wirken, um einen Sturm herbeizubaubern oder die Heftigkeit eines bestehenden Sturmes zu verstärken.

Der Träger kann als Volle Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um Blitze auf Gegner herabzurufen, welche er trifft. Dies funktioniert wie *Blitze herbeirufen* mit ZS 13 und den folgenden Unterschieden: Die Blitze werden 13 Runden lang auf den ersten Gegner herabgerufen, den der Träger mit seinem Speer in jeder Runde trifft, und nicht mit einer Bewegungsaktion gelenkt. Dieser Effekt umgeht Resistenz gegen Elektrizität und behandelt Immunität gegen Elektrizität als Elektrizitätsresistenz 10. Sollte der Träger einen Kritischen Treffer bei einem Angriff bestätigen, der zudem einen Blitz herbeiruft, verursacht auch der Blitz doppelten Schaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 49.302 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Blitze herbeirufen</i> , <i>Wetterkontrolle</i>	

ZAUBERBRECHER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner		ZS 12	PREIS 71.600 GM
GEWICHT 4 Pfd.			
AURA Starke Bannmagie			

Nur ein Ende dieses eisenbeschlagenen *Kampfstabes* +3 verfügt über einen Verbesserungsbonus. Dieses verbesserte Ende fungiert als Waffe des *Verderbens* gegen jede Kreatur mit der Fähigkeit, Zauber zu wirken oder zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen. Als Standard-Aktion kann der Träger das unverbesserte Ende auf den Boden hämmern, während er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, um ein *Antimagisches Feld* um den Stab herum zu erzeugen. Dieser Effekt hält 2 Stunden an. Wird der Stab ein zweites Mal auf den Boden gehämmert, beendet dies den Effekt. Das *Antimagische Feld* besteht weiter, wenn der Stab fallengelassen oder entwaffnet wird. Der Stab behält seinen Verbesserungsbonus und zusätzlichen Schaden gegen Zauberkundige innerhalb jedes *Antimagischen Feldes*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 36.100 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Antimagisches Feld</i>	

Andere magische Gegenstände

Die Eigenschaften und Fähigkeiten der folgenden Gegenstände interagieren mit legendären Kreaturen:

ARMSCHIENEN DER SCHILDBRÜDER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke		ZS 7	PREIS 40.000 GM
GEWICHT 2 Pfd.			
AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie			

Diese schweren Bronzearmschienen zeigen epische Schlachtszenen und heldenhafte Aufopferung. Zusammengetragene liefern sie keinen Vorteil. Wenn aber zwei Individuen jeweils eine Armschiene

tragen, erhält jeder Träger einen Schildbonus von +2 auf seine RK, solange die beiden sich nicht weiter als 9 m voneinander entfernen. Der Träger einer Armschiene kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um bis zu 30 m pro Legendenstufe weit zum Träger der anderen Armschiene hinzuteleportieren auf ein leeres, an diesen angrenzendes Feld. Der Träger kann für den Rest seines Zuges normal handeln und teleportiert dann augenblicklich zu seinem Ausgangspunkt zurück, wo sein Zug endet. Effekte, welche Dimensionsreisen vom Standort des Trägers fort oder zu diesem zurück verhindern, blockieren diese Fähigkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 20.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Dimensionstür, Schild</i>	

ARMSCHIENEN DER STÄRKE		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke	ZS 10	GEWICHT 1/2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese goldenen Armschienen tragen die Abbildungen zweier mächtiger Hirsche, die sich triumphierend auf den Hinterläufen aufrichten. Sie verleihen dem Träger einen Bonus von +4 auf alle Stärkewürfe und stärkebasierenden Fertigkeitswürfe. Der Träger kann sie bis zu drei Mal am Tag als Schnelle Aktion nutzen, um für 1 Runde einen heiligen Bonus von +4 auf Stärke zu erlangen. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um einen Stärkewurf oder stärkebasierenden Wurf zu behandeln, als hätte er eine natürliche 20 gewürfelt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Bärenstärke</i>	

BANDELIER DES FRIEDHOFWÄCHTERS		PREIS 15.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	ZS 11	GEWICHT 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie [Gut]		

Dieses schwarze Lederbandelier ist mit drei unterschiedlich großen und geformten Messingglocken geschmückt. Jede Glocke kann geläutet werden, um einen eigenen Effekt zu erzeugen, alternativ können auch alle zugleich geläutet werden, um *Todesschutz* zu erzeugen. Der Bandelier kann drei Mal am Tag benutzt werden. Eine legendäre Kreatur kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft einsetzen, um den Bandelier zu nutzen, ohne eine der drei täglichen Anwendungen zu verbrauchen. *Glocke des Schutzes vor Untoten*: Diese lange, schmale Glocke erzeugt ein hohes, durchdringendes Läuten. Wenn sie als Standard-Aktion geläutet wird, erzeugt sie eine Aura mit einem 9 m-Explosionsradius, welche Untote fernhält. Eine Untote Kreatur kann den Wirkungsbereich nur betreten, wenn ihr ein Willenswurf gegen SG 16 gelingt. Innerhalb der Aura erleiden Untote einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Kampfmanöver-, Attributs- und Fertigkeitswürfe. Die Aura besteht 5 Runden lang, diese Dauer kann aber durch Einsatz einer Anwendung Legendenkraft auf 1 Minute ausgedehnt werden. *Glocke des Fokussierens*: Diese große, knollenförmige Glocke erzeugt einen tiefen, widerhallenden Ton. Wenn sie als Teil der Aktion zum Fokussieren positiver Energie geläutet wird, um Untoten zu schaden, kann sie das erforderliche heilige Symbol ersetzen. In diesem Fall erleiden Untote im Wirkungsbereich 2 zusätzliche Schadenspunkte pro Würfel fokussierter Energie. Dieser zusätzliche Schaden fällt auch bei Untoten in vollem Umfang an, deren Willenswürfe gelingen.

Glocke des Klageliedes: Die letzte und größte Glocke hat Kegelform. Sie erzeugt ein tiefes Bassläuten. Wenn diese Glocke geläutet wird, erschafft sie eine Aura mit einem Explosionsradius von 9 m. Körperlose Untote werden innerhalb dieser Aura kurzfristig halbstopffich. Solche Untote erleiden innerhalb dieser Aura durch nichtmagische Angriffe halben Schaden und vollen Schaden durch magische Angriffe. Die Aura besteht 5 Runden lang, diese Dauer kann aber durch Einsatz einer Anwendung Legendenkraft auf 1 Minute ausgedehnt werden. *Alle Glocken zugleich*: Werden alle Glocken gleichzeitig geläutet, sind der Träger und alle seine Verbündeten innerhalb von 9 m wie durch *Todesschutz* (ZS 11) geschützt. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Wirkungsdauer dieses Effektes auf 24 Stunden zu erhöhen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Heiliger Schlag, Klagelied des Geisterbanns, Todesschutz</i>	

BUCH DER VERBANNUNG		PREIS 50.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 18	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		



Dieser dicke Wälzer enthält Dutzende von Bannritualen. Jedes ist in einer ständig im Wandel befindlichen Vermischung von Sprachen geschrieben und kann nur mittels *Sprachen verstehen* oder ähnlichen Übersetzungseffekten gelesen werden. Eine legendäre Kreatur kann als Volle Aktion ein passendes *Verbannungs*-Ritual für eine Kategorie extraplanarer Kreaturen aufschlagen und lesen, z.B. für Engel oder Teufel. Kreaturen, die nicht dieser Kategorie unterliegen sind nicht von dem Ritual betroffen. Die effektive Zauberstufe des Lesers für dieses Ritual entspricht seiner doppelten Legendenstufe.

Wurde das Ritual gelesen, zählt das Buch als Gegenstand, welches die ausgewählten Kreaturen hassen und fürchten, so dass der Leser einen Bonus von +2 auf Würfe für die Zauberstufe erhält, um die Zauberresistenz dieser Kreaturen zu überwinden. Sollten andere Gegenstände und Substanzen zur Verfügung stehen, die sich auf Würfe für die Zauberstufe zum Überwinden der Zauberresistenz auswirken, kann der Leser diese im Rahmen des Rituals nutzen und seinen Bonus weiter anheben. Ein *Buch der Verbannung* kann nur einmal am Tag sicher gelesen werden. Sollte es öfter am selben Tag gelesen werden (egal ob von derselben Kreatur oder unterschiedlichen Kreaturen), muss dem Leser ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht unter den Effekten des Zaubers *Schwachsinn* zu leiden. Der SG des Rettungswurfes steigt mit jedem weiteren Lesen des Buches an diesem Tag um +5.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Verbannung, entweder Heilige Aura oder Schild der Ordnung oder Schutzmantel des Chaos oder Unheilige Aura</i>	

BUCH DER PERFEKTEN WITZE		PREIS 27.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		

Dieses kleine, wettergegerbte Tagebuch enthält 10.000 Witze, welche sich einem bestimmten Publikum perfekt anpassen. Das Buch verleiht seinem Besitzer einen Bonus von +5 auf jeden Fertigkeitswurf für Diplomatie, um die Einstellung einer Kreatur zu beeinflussen. Ferner kann das Buch bis zu drei Mal am Tag genutzt werden, um *Fürchterlicher Lachanfall* zu wirken (WIL, SG 13, keine Wirkung). Wenn der Leser als Standard-Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, kann er eine Kreatur mit einem brutalen verbalen Angriff verhöhnen. Die Zielkreatur verfällt in Zorn, als wäre *Wut* auf sie gewirkt worden (WIL, SG 14, keine Wirkung), während alle anderen Gegner innerhalb von 9 m um das Ziel unkontrolliert lachen, als wäre *Fürchterlicher Lachanfall* auf sie gewirkt worden (WIL, SG 14, keine Wirkung). Das Buch enthält pro Kreatur nur einen perfekten Witz, daher kann man es nicht ein zweites Mal gegen eine Kreatur einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Fürchterlicher Lachanfall</i> , <i>Wut</i>	

BÜSSERROBE		PREIS 95.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	ZS 16	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Stark variierend		

Diese bescheidene, fadenscheinige Robe verleiht ihrem Träger einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Ein legendärer Träger kann auf zusätzliche Kräfte zurückgreifen, wenn er Schwüre einhält. Er kann bis zu fünf Schwüre auswählen, aber nicht mehr, als er Legendenstufen besitzt. Pro Schwur muss er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen. Diese Anwendung erlangt er nicht zurück, solange er den Schwur einhält und die Robe behält. Wenn er 24 Stunden lang einen oder mehrere Schwüre eingehalten hat, erlangt der Träger durch die Robe zusätzliche Vorteile:

- 1 *Schwur*: Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe, Kompetenzbonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe
 - 2 *Schwüre*: Resistenzbonus von +3 auf alle Rettungswürfe, Rüstungsbonus von +4 auf RK
 - 3 *Schwüre*: Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe, Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe
 - 4 *Schwüre*: Resistenzbonus von +5 auf alle Rettungswürfe, Rüstungsbonus von +6 auf RK
 - 5 *Schwüre*: Rüstungsbonus von +8 auf RK und die SG aller Rettungswürfe gegen die Zauber des Trägers steigen um +1
- Der Träger erhält auch die Boni der niedrigeren Stufen. Bei 3 Schwüren würde der Träger z.B. einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe, einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe und einen Rüstungsbonus von +4 auf seine RK erhalten. Dieser Rüstungsbonus kann mittels *Magisches Schutzgewand* und ähnliche Zauber weiter erhöht werden.

Der Träger kann unter den folgenden Schwüren auswählen:

- Kein Fleisch verzehren und keine toten Kreaturen berühren.
- Keinen Alkohol, Drogen oder andere Substanzen konsumieren, magische Gegenstände eingeschlossen, die gegessen oder getrunken werden müssen, um zu wirken.
- Keine Metallgegenstände mit sich führen.
- Keinen tödlichen Schaden verursachen.
- Nicht sprechen.

- Niemanden berühren, auch nicht durch Stoff hindurch.
- Nur die Wahrheit sprechen und schreiben.

Sollte ein Schwur gebrochen werden, fallen die von der Robe verliehenen Vorteile sofort auf die Stufe, welche der Anzahl der noch gehaltenen Schwüre entspricht. Gebrochene Schwüre können nur wieder in Kraft treten, wenn der Träger sich *Buße* unterzieht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 47.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Gebet</i> , <i>Magisches Schutzgewand</i> , <i>Resistenz</i>	

CAYDENS BECHER		PREIS 16.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Beschwörungsmagie		

Der verbeulte Zinnbecher füllt sich auf Befehl hin mit Starkbier, das perfekt auf den Geschmack und Wunsch seines Trägers abgestimmt ist. Wird das Bier aus dem Becher ausgegossen, verliert es rasch seinen Geschmack und seine Wirkung und wird binnen Minuten zu einem gewöhnlichen Gesöff. Der Becher verhindert die meisten negativen Effekte exzessiven Trinkens wie Kater, Gedächtnisverlust und Ohnmacht, solange man ihn im Besitz hat. Er liefert ferner einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Der Träger kann einmal pro Stunde als Bewegungsaktion den Inhalt des Bechers trinken und einen Trinkspruch äußern, um einen Moralbonus von +2 auf Stärke und Konstitution zu erhalten, erleidet zugleich aber einen Malus von -2 auf geschicklichkeits- und intelligenzbasierende Attributs und Fertigkeitswürfe. Diese Effekte halten 10 Minuten lang an. Sollte der Becher leer sein, muss er vor dem Trinken gefüllt werden. Wendet der Trinkende beim Trinken aus dem Becher eine Anwendung seiner Legendenkraft auf, steigt der Moralbonus auf +4, der Malus auf -4 und die Wirkungsdauer auf 1 Stunde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.250 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Gift neutralisieren</i> , <i>Heldenmut</i> , <i>Nahrung und Wasser erschaffen</i>	

EWIGE LATERNE		PREIS 3.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 6	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Diese kleine, aus Messing gefertigte, abdeckbare Laterne gibt Licht ab wie der Zauber *Tageslicht*. Sollte der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, gibt sie für 1 Stunde Licht wie der Zauber *Legendäres Tageslicht* ab. Im letzteren Fall bannt das Licht automatisch alle nichtlegendären *Dunkelheit*-Effekte und -Zauber, mit denen es in Kontakt kommt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Legendäres Tageslicht</i>	

FLAMMENUMHANG		PREIS 65.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 6	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Ein *Flammenumhang* verleiht seinem Träger Feuerresistenz 20. Als Schnelle Aktion kann der Träger dem Umhang befehlen, in Flammen auszubrechen, was die Vorteile eines *Feuerschildes* (nur



warme Flammen) erzeugt. Der Träger kann die Flammen als Freie Aktion wieder löschen. Der Umhang kann zu diesem Zweck bis zu 10 Runden am Tag genutzt werden, diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgen.

Wenn der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, kann er die Flammenkraft des Umhanges wieder- aufladen. Ferner kann der Träger eine

Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um in einer feurigen Explosion zu detonieren; diese verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden pro Charakterstufe in einer Ausdehnung mit 9 m Radius (REF, SG 10 + Legendenstufe + CH-Modifikator, halbiert). Obwohl diese Explosion den Träger scheinbar vernichtet, entsteht er direkt vor Beginn seines nächsten Zuges auf dem Feld neu, auf dem er explodiert ist, bzw. auf dem nächsten freien Feld, sollte das Ausgangsfeld nicht mehr frei sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 32.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Detonation^{EXP}, Feuerschild, Feuer widerstehen</i>	

FÜLLHORN DER HELDEN		PREIS 35.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 11	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie		

Dieser große, aus Weidenhalmen geflochtene oder aus einem Tierhorn gefertigte Behälter quillt über vor Früchten, Nüssen und Gemüse. Bis zu drei Mal am Tag kann er ausgeschüttet werden, um schmackhaftes Essen für bis zu sechs Personen zu erzeugen, als wäre *Nahrung und Wasser erschaffen* gewirkt worden. Das Füllhorn produziert kein Wasser, allerdings stillen die saftigen Früchte normalen Durst.

Sollte der Benutzer eine Anwendung seiner Legendenkraft einsetzen, wenn er das Füllhorn umdreht, erzeugt dieses ein *Heldenmahl*, das zudem die Speisenden erfrischt, als hätten sie ganze 8 Stunden geruht. Kreaturen mit der Fähigkeit Erholung (siehe Seite 12), die an dem Mahl teilnehmen, erholen sich, als hätten sie die von Erholung geforderte Stunde geruht, ohne zusätzliche Anwendungen von Legendenkraft einsetzen zu müssen. Ein Charakter kann nur einmal am Tag Vorteile aus einem solchen Mahl ziehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 17.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Heldenmahl, Nahrung und Wasser erschaffen</i>	

GALGENSTRICK		PREIS 18.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 9	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		



Dieses unansehnliche Seil ist zu einer Schlinge geknotet und erscheint auf den ersten Blick nur eine grausige Erinnerung daran zu sein, dass jemand erhängt wurde. Solange der Träger die Schlinge zugezogen um den Hals trägt,

erlangt er jedes Mal, wenn er unter 0 TP reduziert wird, SR 10/- und Schnelle Heilung 5, bis er das Bewusstsein zurückerlangt.

Während er bewusstlos ist, hört er auf zu atmen und wirkt tot. Sollte der Träger durch TP-Verlust sterben, während er die Schlinge trägt, kann er eine beliebige Anzahl an Anwendungen seiner Legendenkraft aufwenden, um pro Anwendung 10 TP zurückzuerlangen. Dies erfordert keine Aktion. Sollte diese Heilung ihn über die Schwelle des Todes zurückbringen, stirbt er nicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Legendäre Regeneration</i>	

GESTALTKANOPE		PREIS 24.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		



Dieses Tongefäß für Eingeweide enthält Organe einer Leiche. Eine Kreatur kann 10 Minuten aufwenden und einen Fertigkeitsswurf für Heilkunde gegen SG 15 ablegen, um den Darm, die Leber, Lunge oder den Magen einer Sehr Kleinen bis Großen Kreatur intakt aus einer Leiche zu entfernen und in der Urne zu konservieren. Die Leiche muss dazu frisch und nicht älter als 1 Stunde sein und

der Kategorie Drache, Humanoider oder Tier angehören. Eine volle Kanope wiegt 5 Pfund. Der Träger kann bis zu drei Mal am Tag eine der folgenden Fähigkeiten erlangen, über welche die tote Kreatur verfügt hat; er erlangt sie für 10 Minuten und im selben Umfang, wie die tote Kreatur sie besessen hat: Bewegungsrate: Fliegen, Bewegungsrate: Klettern, Bewegungsrate: Schwimmen, Dämmerlicht, Dunkelsicht (bis zu 18 m), Energieresistenz oder Geruchssinn. Bewegungsraten sind auf maximal 18 m begrenzt, Fliegen kann maximal eine Manövrierfähigkeit von Gut besitzen. Energieresistenz kann gegen jede Energieart erlangt werden, gegen welche die Kreatur resistent oder immun gewesen ist, mit einem Wert von maximal 20 (im Falle einer Immunität beträgt die Resistenz 20).

Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um stattdessen für 10 Minuten die Gestalt der Kreatur anzunehmen, als würde er *Bestiengestalt II, Drachengestalt II, Gestalt verändern* oder *Riesengestalt II* wirken (was der toten Kreatur entspricht). Der Träger ähnelt der ursprünglichen Kreatur, wie diese zu Lebzeiten ausgesehen hat, als würde er sie mit einem Fertigkeitsswurf für Verkleiden mit einem Ergebnis von 20 nachahmen. Um die Fähigkeiten der Kanope zu nutzen, muss man sie nur mit sich führen. Die Kanope konserviert zudem ihren Inhalt auf unbestimmte Zeit ähnlich *Sanfter Ruhe*. Die Organe können für *Auferstehung* genutzt werden, reichen aber nicht für *Tote erwecken*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Sanfter Ruhe, Verwandlung</i>	

GLOCKE DER VERFINSTERUNG		PREIS 35.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberung		

Wenn diese schwere Eisenröhre geschlagen wird, produziert sie einen unharmonischen Ton und saugt das Licht aus der Umgebung ab. Innerhalb eines Explosionsbereiches mit 18 m Radius um den

Punkt, an dem die Glocke geschlagen wurde, sinkt der Beleuchtungsgrad um eine Stufe (Minimum Dämmerlicht). Der Klang der Glocke hallt für 1 Minute nach; während dieser Zeit erlangen Kreaturen im Wirkungsbereich keine Vorteile aus Moralboni und erhalten einen Bonus von +4 auf Willenswürfe, um Illusionen anzuzweifeln. Nach dieser Dauer endet die Unterdrückung von Moralboni und die Lichtverhältnisse normalisieren sich wieder. Wenn der Träger beim Schlagen der Glocke eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, steigt der Radius auf 36 m und verliert jeder legendäre Gegner im Wirkungsbereich eine Anwendung seiner Legendenkraft. Die Glocke kann bis zu drei Mal am Tag geschlagen werden, weitere Nutzungsversuche am selben Tag erzeugen weder Klang noch Effekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 17.500 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Dunkelheit*, *Gefühle besänftigen*

GOLDENES HEILIGES SYMBOL		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie		

Dieses heilige Symbol fühlt sich stets warm an. Wenn es gegen Metall schlägt, entsteht ein Klang, als würde ein Chor von Engeln singen. Wenn das Symbol als göttlicher Fokus für einen göttlichen Zauber genutzt wird, strahlt es helles Licht aus, welches beim Träger eine Anzahl an Schadenspunkten in Höhe des Zaubergrades heilt. Wenn der Träger beim Wirken eines göttlichen Zaubers eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, während er dieses heilige Symbol als göttlichen Fokus nutzt, leuchtet das Emblem für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Legendenstufe wie eine Fackel. Statt des normalen Effektes werden der Träger und alle seine Verbündeten innerhalb von 9 m zu Beginn seines Zuges um (1W6 + Legendenstufe des Trägers) Schadenspunkte geheilt, solange der Lichteffect besteht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Kritische Wunden heilen*

GÖTTERMAHL		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 18	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Diese göttliche Nahrung gibt es in vielen Ausformungen. Es kann sich z.B. um leichten, luftigen Honigkuchen handeln oder auch um dunkle, vollmundige Schokolade. Eine legendäre Kreatur wird durch diese Nahrung genährt und gestärkt. Der Verzehr erfordert 1 Minute, im Anschluss erlangt die Kreatur alle Anwendungen ihrer Legendenkraft für den Tag zurück. Eine nichtlegendäre Kreatur unterliegt den Effekten von *Fluch brechen*, *Gift neutralisieren* und *Krankheit kurieren* mit jeweils ZS 10. Eine legendäre Kreatur kann wählen, statt Legendenkraft zurückzuerlangen, stattdessen diesen Effekten zu unterliegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Heilung*, *Mächtiger Heldenmut*

GÜRTEL DER VERANKERUNG		PREIS 60.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Gürtel	ZS 9	GEWICHT 10 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Optisch ist dieser Gürtel eine mit Eisenketten verbundene Reihe von Schieferplatten. Er verleiht seinem Träger einen innewohnenden Bonus von +5 auf seine KMV gegen Ansturm, Ringkampf, Überrennen, Versetzen, Zerren und Zu-Fall-bringen, sowie einen innewohnenden Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen alle Effekte, welche den Träger mit körperlicher Gewalt oder Energie zu bewegen versuchen. Sollte der Träger eine legendäre Kreatur sein und Ziel eines Teleportationseffektes werden, kann er sich entscheiden, ob er teleportiert werden will oder nicht.

Der Träger kann als Standard-Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um eine Aura mit 9 m-Radius zu erzeugen, die auf alle feindlichen Kreaturen im Wirkungsbereich einwirkt wie der Zauber *Dimensionsanker*. Diese Aura besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe der Legendenstufe des Trägers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Bärenstärke*, *Dimensionsanker*

HALSKETTE DER GEISTERHAFTEN SCHLÄGE		PREIS 35.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 9	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		



Diese Halskette aus Silber und Türkisen verschmilzt mit der Haut des Trägers und erscheint als kunstvolle Tätowierung auf seiner Brust, sofern der Träger einen Intelligenzwert von wenigstens 3 besitzt, andernfalls funktioniert sie nicht und es findet auch keine Verschmelzung statt.

Die Halskette kann als Volle Aktion abgelegt werden, indem man sich auf die Tätowierung konzentriert und sie zurückruft. Solange der Träger die Halskettentätowierung trägt, erhält er einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit waffenlosen Schlägen (nicht aber mit natürlichen Angriffen). Zudem erhalten seine waffenlosen Schläge die Vorteile der Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Der Träger kann als Schnelle Aktion einen Ki-Punkt aufwenden, um einen seiner waffenlosen Angriffe in einen körperlosen Berührungsangriff umzuwandeln (dabei kann es sich um einen einzelnen Angriff oder einen Teil eines Vollen Angriffs handeln).

Der Träger kann als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um für 1 Runde körperlos zu werden; sollte er diese Fähigkeit während seines Zuges nutzen, wird direkt vor Beginn seines nächsten Zuges wieder körperlich, sollte er sie außerhalb seines Zuges nutzen, wird er am Ende seines nächsten Zuges wieder körperlich. Körperlos besitzt er keine Stärke, so dass sein GE-Modifikator bei seinen Nah- und Fernkampfangriffen sowie seinen Kampfmanöverwürfen zur Anwendung kommt. Da ihm die Halskette die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* verleiht, kann er im körperlosen Zustand waffenlose Schläge gegen körperliche Kreaturen einsetzen. Der Träger kann sich im Inneren fester Gegenstände aufhalten, solange er Legendenkraft einsetzt, um körperlos zu bleiben. Sollte er dies nicht tun, während er sich in einem Gegenstand befindet, materialisiert er in diesem und stirbt augenblicklich.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 17.750 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Ebenenwechsel*, *Magische Waffe*

HALSREIF DER WAHREN SPRACHE		PREIS 16.500 GM
------------------------------------	--	---------------------------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 5	GEWICHT 2 Pfd.
------------------------------	-------------	-----------------------

AURA Schwache Erkenntnismagie

Dieser schwere, goldene Halsreif erlaubt es seinem Träger von jeder sprachbegabten Kreatur verstanden zu werden, als würde er ihre Muttersprache benutzen. Jede zuhörende Kreatur versteht seine Worte in ihrer eigenen Sprache. Der Träger kann alle Sprachen verstehen, als stünde er unter der Wirkung von *Zungen*. Mit der 3. Legendenstufe kann der Träger zu Tieren sprechen und wird von diesen verstanden (wie *Mit Tieren sprechen*) und mit der 6. Legendenstufe zu Pflanzen (wie *Mit Pflanzen sprechen*).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Mit Pflanzen sprechen*, *Mit Tieren sprechen*, *Zungen*

HANDSCHUHE DES FERNEN HANDELNS		PREIS 20.000 GM
---------------------------------------	--	---------------------------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	ZS 9	GEWICHT —
-------------------------------	-------------	------------------

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Der Träger dieser hochwertigen Lederhandschuhe kann als Bewegungsaktion einen Gegenstand, den niemand am Leib oder in Händen hält, mit einem Höchstgewicht von 20 Pfund in maximal 9 m Entfernung aufheben und um bis zu 9 m weit bewegen. Außer der Träger bewegt den Gegenstand in seine Hand, fällt es am Ende dieser Bewegung zu Boden. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Wenn der Träger während seines Zuges als Freie Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, kann er bis zum Ende seines Zuges die Kraft der Handschuhe konzentrieren und auf diese Weise sogar Waffenlose Schläge durchführen und Kampfmanöver für Ansturm, Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen gegen Gegner ausführen, welche bis zu 9 m weit entfernt sind. Behandle diese Angriffe, als besäße der Träger eine Reichweite von 9 m. Sollte er auf diese Weise nichtangrenzende Ziele angreifen, kann der Träger nicht von Talenten und Fähigkeiten wie Gegenschlag oder *Feuerschild* betroffen werden, die eine Berührung oder die Annäherung des Angreifers erfordern. Die Handschuhe erhöhen nicht den Bedrohungsbereich ihres Trägers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Magierhand*, *Telekinese*

HELM DER BLINDHEIT		PREIS 85.000 GM
---------------------------	--	---------------------------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 13	GEWICHT 3 Pfd.
------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Erkenntnismagie

Dieser schmucklose, einfache Stahlhelm bedeckt das Gesicht vollständig. Er verfügt über keine Öffnungen oder Schlitz für die Augen. Der Träger ist blind, während er den Helm trägt, erlangt derweil aber Blindespür 18 m. Als Schnelle Aktion kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um Blindsicht 18 m für 1 Minute zu erlangen; wendet er zwei Anwendungen seiner Legendenkraft auf, steigt die Reichweite der Blindsicht auf 36 m für diese Zeit. Wendet er drei Anwendungen seiner Legendenkraft auf, kann er die Effekte von *Wahrer Blick* für 1 Minute erlangen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 42.500 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Echolot*, *Wahrer Blick*

HELM DES SCHLANGENKÖNIGS		PREIS 96.000 GM
---------------------------------	--	---------------------------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 5	GEWICHT 3 Pfd.
------------------------------	-------------	-----------------------

AURA Schwache Verwandlungsmagie



Dieser Helm besteht aus alchemisch verhärteten Schlangenschuppen und besitzt die Form eines stilisierten Schlangenmauls. Der Träger blickt durch die Schlangenaugen und sieht alles gelblich verfärbt. Der Helm verleiht seinem Träger die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten:

berähnlichen Fähigkeiten:

- *Bestiengestalt III* (nur Schlangengestalt, 1/Tag)
- *Hypnose* (3/Tag)
- *Verbündeten der Natur herbeizaubern III* (Würgeschlangen, 3/Tag)
- *Vergiften* (1/Tag)

Eine legendäre Kreatur kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um anstelle *Bestiengestalt III* die legendäre Version des Zaubers zu produzieren. Alternativ kann sie auch zwei Anwendungen ihrer Legendenkraft nutzen, um die verbesserte legendäre Version zu wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 48.000 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Bestiengestalt III*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*

KRÄUTER DER URZEITBESTIE		PREIS 1.400 GM
---------------------------------	--	--------------------------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 7	GEWICHT 1/2 Pfd.
--------------------------------	-------------	-------------------------

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Wenn ein Humanoider diese bitteren Kräuter verzehrt, erwecken diese das Tier in ihm, egal wie zivilisiert er sich glaubt. Der Anwender erhält Dämmerlicht und Geruchssinn für 1 Stunde. Sollte er über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, wenn er in Kampfrausch verfällt, um die Gestalt eines Tieres anzunehmen (wie *Bestiengestalt II*); er erhält dabei die üblichen Vorteile seines Kampfrauschs. Endet der Kampfrausch, endet auch die übrige Wirkungsdauer der Kräuter.

Eine nichthumanoide Kreatur (monströse Humanoide eingeschlossen) erlangt durch die Kräuter keine Vorteile, sondern leidet für 1 Runde unter Übelkeit und kränkelt dann 1W4 weitere Runden. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 reduziert dies auf 1 Runde Kränkeln und vereitelt die Übelkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 700 GM
------------------------------------	----------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Bestiengestalt II*

KUGEL DES SEHENS		PREIS 80.000 GM
-------------------------	--	---------------------------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT 1 Pfd.
--------------------------------	-------------	-----------------------

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie

Wenn eine blinde Kreatur diese Kugel hält, erlangt sie Dunkellicht 36 m und Lichtempfindlichkeit (*Monsterhandbuch*, S. 301). Sollte eine nichtblinde Kreatur die Kugel halten und die Augen für 1 Minute schließen, erlangt sie den Zustand Blind, bis sie die Augen als Freie Aktion wieder öffnet.

Eine Kreatur kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um die *Kugel des Sehens* zu nutzen, als besäße sie *Wahrer Blick*. Sie verliert dann ihre Lichtempfindlichkeit. Diese Effekte halten 1 Minute lang an oder bis die Kreatur die Kugel nicht mehr zum Sehen einsetzt, sofern dies eher geschieht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 40.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Dunkelsicht, Wahrer Blick</i>	

LEGENDÄRE SIEBENMEILENSTIEFEL		PREIS 80.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Diese abgenutzten Stiefel verfügen über die Eigenschaften von *Siebenmeilienstiefeln* und *Lauf- und Springstiefeln*. Der Träger kann als Bewegungsaktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um einen 7-Meilen-Schritt durchzuführen. Dies funktioniert wie eine Teleportation mit einer Reichweite von 31,5 km, der Träger benötigt aber einen ununterbrochenen Pfad an sein beabsichtigtes Ziel (der Pfad muss keiner geraden Linie folgen). Schädliche Umweltbedingungen zwischen dem Träger und seinem Ziel fügen ihm keinen Schaden zu. Sollte der Pfad aber versperrt sein, endet die Reise kurz vor dem Hindernis. Sollte der Träger einen zu weiten Schritt versuchen, landet er auf dem nächsten freien Feld neben seinem Zielort, ohne die maximale Distanz von 31,5 km zu überschreiten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 40.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Hast, Rascher Rückzug</i>	

LEGENDÄRER LORBEERKRANZ		PREIS 19.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Verzauberung		

Dieser Lorbeerkrantz inspiriert seinen Träger zu großen Taten. Er erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Gelingt ihm ein solcher Rettungswurf, verleiht ihm sein Selbstbewusstseinsschub einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Fertigkeiten- und Waffenschadenswürfe für 1 Minute. Sollte ihm aber so ein Rettungswurf misslingen, ist er stattdessen für 1 Minute erschüttert (dieser Zustand ist mit anderen Furchteffekten nicht kumulativ, die ihn Verängstigt oder Panisch machen würden). Eine legendäre Kreatur, die den Lorbeerkrantz trägt, erlangt 2 temporäre Trefferpunkte pro Legendenstufe zu Beginn jeden Tages. Diese temporären TP werden erneuert, sobald der Träger 8 Stunden rastet oder vergleichbares tut.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Falsches Leben, Feste Hoffnung</i>	

LEGENDÄRER RING DER ENERGIERESISTENZ		PREIS 31.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 10	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Wenn der Träger Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden erleidet, zuckt dieser Ring aus geflochtenen Kupfer- und Silberstreifen wie eine Schlange und verleiht ihm Resistenz 5 gegen alle vier Energiearten, welche gegen den Energieschaden angerechnet wird. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft als Augenblickliche Aktion nutzen, wenn er derartigen Energieschaden erleidet, um die Resistenz zu Immunität gegen diesen Angriff oder Effekt zu verbessern. Wenn der Träger Energieschaden einer der genannten Arten erleidet, kann er einmal am Tag allen Verbündeten in 6 m Entfernung Energieresistenz gegen diese Energieart für 1 Minute verleihen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.750 GM
Ring schmieden, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Anderen schützen, Schutz vor Energien</i>	

MANTEL DES GLÄUBIGEN		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Schwache Verzauberung und Nekromantie		

Diese einfache Robe passt sich in Farbe und Schnitt den Farben, Symbolen und Stoffen an, welche der Religion ihres Trägers zugeordnet werden, wenn dieser sie anlegt.

Wenn der Träger Energie fokussiert, erlangen die geheilten Kreaturen die Vorteile von *Segnen*, während durch die Energie geschädigten Kreaturen für 1 Minute *Verfluchen* unterliegen (WIL, SG 11, keine Wirkung). Der Träger addiert seine Legendenstufe auf den verursachten oder geheilten Schaden, wenn er Energie fokussiert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Fluch, Segnen</i> , Klassenmerkmal Energie fokussieren	

MITHRALROSE		PREIS 9.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT —
AURA Schwache Beschwörungsmagie		



Diese scheinbar zerbrechliche Rose ist starr und fast unzerbrechlich. Trägt man sie offen auf der Brust, behandelt der Träger all seine natürlichen Angriffe, waffenlosen Angriffe und Waffenangriffe, als würde er Waffen aus Silber einsetzen. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, wenn er einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner mit SR/

Silber ausführt, um diese Schadensreduzierung für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Legendenstufe aufzuheben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Magische Waffe</i>	

MONDSTEINKATZE		PREIS 12.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberung		

Diese faustgroße Figur einer zusammengerollten Katze ist aus glänzendem Mondstein gefertigt. Wenn die Figur auf die Brust einer hilflosen Kreatur gelegt wird, erwacht sie kurz zum Leben und streckt sich wie eine echte Katze, die aus dem Schlaf erwacht,

ehe sie sich wieder zusammenrollt. Wenn dies geschieht, verfällt auch die hilflose Kreatur in tiefen Schlaf, bis die Katze von ihrer Brust entfernt wird.

Sollte die Kreatur, welche die Katze platziert, dabei drei Anwendungen ihrer Legendenkraft nutzen, kann die hilflose Kreatur eine Woche lang nicht geweckt werden, selbst wenn die Katze entfernt wird. Sollte der Anwender stattdessen sechs Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, schläft die hilflose Kreatur wenigstens einen Monat lang. Nutzt er zehn Anwendungen seiner Legendenkraft, schläft die Kreatur wenigstens ein Jahr, nutzt er zwanzig Anwendungen, wenigstens ein Jahrhundert, ehe sie geweckt werden kann. Die schlafende Kreatur atmet sehr langsam und ihr Herz schlägt kaum wahrnehmbar. Sie muss nicht essen oder trinken, wohl aber atmen. Zudem altert sie normal während des magischen Schlafes. Der Schlaf kann mittels *Wunder*, *Wunsch* oder *Legendäres Verzauberung brechen* vorzeitig beendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Legendärer Tiefschlaf</i>	

MONOKEL DER ENTHÜLLTEN AURA		PREIS 12.700 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	ZS 5	GEWICHT —
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Der Träger dieses Kristallmonokels erlangt die Fähigkeit, beliebig oft und solange er sich konzentriert *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken*, *Magie entdecken* oder *Rechtschaffenes entdecken* einzusetzen. Jeder Wurf auf die Zauberstufe zum Durchdringen magischen Schutzes erhält einen Bonus von +5 und nutzt die Zauberstufe des Gegenstandes oder die Charakterstufe des Trägers, sofern diese höher ist. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Vorteile von *Arkaner Blick* und *Unsichtbares sehen* für 1 Stunde oder bis er das Monokel ablegt, zu erlangen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.350 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Arkaner Blick</i> , <i>Unsichtbares sehen</i> , entweder <i>Böses entdecken</i> , <i>Chaotisches entdecken</i> , <i>Gutes entdecken</i> , <i>Magie entdecken</i> oder <i>Rechtschaffenes entdecken</i>	

NEKTAR DER GÖTTER		PREIS 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 12	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Dieses duftende Met wird aus reinstem Honig hergestellt, der auf sonnigen Wiesen gesammelt, im Mondlicht mit seltenen Kräutern gemischt und in Tonbehältern fermentiert wird. Den Nektar zu sich zu nehmen, erfordert eine Standard-Aktion und gibt einer legendären Kreatur 1W4+1 Anwendungen ihrer Legendenkraft zurück (bis zum für die Kreatur geltenden Maximum). Auf eine nichtlegendäre Kreatur wirkt die Substanz wie *Heldenmut* mit einer Wirkungsdauer von 1 Tag. Ein Behälter enthält nur eine Anwendung dieses machtvollen Stoffes.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Heldenmut</i>	

PHÖNIXUMHANG		PREIS 55.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 5	GEWICHT 7 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Dieser Umhang ist aus zähem Leder gefertigt und mit strahlendroten und -orange Federn geschmückt. Der Träger kann als Freie Aktion seine Hände aneinander reiben und in Brand setzen, so dass seine natürlichen Angriffe und waffenlosen Schläge die besondere Eigenschaft *Verbrennen* (*Monsterhandbuch*, S. 304) erlangen (1W6 Schaden, REF, SG 14). Der Träger kann diese Fähigkeit für bis zu 10 Runden am Tag nutzen, welche nicht zusammenhängend sein müssen. Sollte der Träger durch Schaden unter 0 TP reduziert werden, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um sich in ein phönixartiges Wesen zu verwandeln; dies erfordert keine Aktion. Er genießt dann sofort die Effekte von *Lebensatem* mit ZS 9 und verwandelt sich in ein vogelartiges Wesen aus Flammen (wie *Elementargestalt II*, ZS 9, nur Feuelementar). In dieser Gestalt erhält er zudem eine Bewegungsrate: Fliegen 15 m (gut) und einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 27.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Elementargestalt II</i> , <i>Lebensatem</i>	

RAUCHFASS DES HEILIGTUMS		PREIS 18.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Schwache Bannmagie		



Wenn ein Block Weihrauch in diesem Rauchfass platziert und entzündet wird, erlangt der Träger die Vorteile eines zaubergraderhöhten *Heiligtums* des 2. Zaubergrades, solange der Weihrauch brennt (1 Stunde pro Weihrauchblock) oder bis der Träger den Effekt bricht, indem er einen Angriff ausführt. Das Befüllen des Fasses ist eine Bewegungsaktion, das Entzünden eine Standard-Aktion.

Sollte *Meditationsweihrauch* anstelle gewöhnlichen Weihrauchs verbrannt werden, wird der *Heiligtum*-Effekt auf den 7. Zaubergrad erhöht.

Beim Entzünden kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Vorteile des *Heiligtums* allen Verbündeten innerhalb einer Ausdehnung mit 6 m Radius um das Rauchfass für 10 Minuten zu gewähren. Verbündete, welche den Effekt brechen, indem sie angreifen, verlieren nur für sich selbst das *Heiligtum*. Der Weihrauch erlischt 1 Runde, nachdem der Träger die Nutzung des Rauchfasses beendet hat. Sollte *Meditationsweihrauch* vor Ablauf von 8 Stunden gelöscht werden, wird der Rest zu gewöhnlichem Weihrauch.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Heiligtum</i>	

RING DER LEGENDÄREN ZAUBER		PREIS
		30.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 13	GEWICHT —
-----------------------	-------	-----------

AURA Starke Universale Magie

Dieser Jadering hat die Form einer Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt. Der Träger kann ihn drei Mal am Tag nutzen, um einen Zauber zu verstärken, den er wirkt. Er erhält so einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe zum Überwinden von Zauberresistenz und der SG der Rettungswürfe gegen den Zauber steigt um +2. Zudem kann der Träger dabei eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen plus eine weitere Anwendung pro zwei Zaubergrade über dem ersten Zaubergrad (Minimum 2 Anwendungen), um die legendäre Version dieses Zaubers zu wirken. Dies hat keine Wirkung, sollte der Zauber über keine legendäre Version verfügen. Der SG des Rettungswurfs steigt zusätzlich um den Wert für die Mächtige Version des Zaubers an (siehe Seite 80). Wenn der Träger z.B. mit diesem Ring *Feuerball* verstärkt, kann er zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um stattdessen *Legendärer Feuerball* zu wirken (eine Anwendung für die Grundaktivierung plus eine Anwendung für einen Zauber des 3. Grades), ab dem 4. Grad wären es dann drei Anwendungen und vier ab dem 6. Grad usw.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM
-----------------------------	------------------

Ring schmieden, Legendäre Gegenstände herstellen *Begrenzter Wunsch, Gedächtniserweiterung*

RINGERHANDSCHUHE		PREIS
		9.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
------------------------	------	----------------

AURA Durchschnittliche Bannmagie

Die Handinnenflächen dieser leichten Taubenlederhandschuhe sind geriffelt, um den Griff des Trägers zu verbessern. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf. Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, wenn eine Kreatur unter *Bewegungsfrei* oder ähnlichen Effekten aus dem Ringkampf mit dem Träger durch einen Kampfmanöverwurf oder einen Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst zu entkommen versucht. Die Kreatur muss den Wurf normal ablegen, er gelingt ihr nicht automatisch. Sollte die Kreatur mittels eines nichtlegendären Teleportationseffektes aus dem Ringkampf zu entkommen versuchen, kann der Träger zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um diesen Effekt aufzuheben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Bärenstärke, Dimensionsanker*

SCHULTERPANZER DER UNBEIRRBAREN ZÄHIGKEIT	PREIS
	VARIERT

Bonus +1/ZÄH +2	1.500 GM
-----------------	----------

Bonus +2/ZÄH +3	6.000 GM
-----------------	----------

Bonus +3/ZÄH +4	13.500 GM
-----------------	-----------

Bonus +4/ZÄH +5	24.000 GM
-----------------	-----------

Bonus +5/ZÄH +6	37.500 GM
-----------------	-----------

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
----------------------------	------	----------------

AURA Durchschnittliche Bannmagie

Der Träger dieses eleganten, polierten Schulterpanzers erhält einen Bonus auf alle Rettungswürfe wie bei einem *Resistenzumhang*, allerdings fällt der Bonus auf Zähigkeitswürfe um +1 höher aus. Sollte dem Träger ein Zähigkeitswurf misslingen, kann er ferner als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um diesen Rettungswurf zu wiederholen; scheitert auch der zweite Wurf, kann er diese Fähigkeit 24 Stunden lang nicht einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN VARIIEREN
Bonus +1/ZÄH +2	750 GM
Bonus +2/ZÄH +3	3.000 GM
Bonus +3/ZÄH +4	6.750 GM
Bonus +4/ZÄH +5	12.000 GM
Bonus +5/ZÄH +6	18.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Resistenz*, der Erschaffer muss über die Fähigkeit *Legendäre Rettungswürfe* verfügen

SPIEGELGÜRTEL		PREIS
		36.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Gürtel	ZS 6	GEWICHT 2 Pfd.
-------------------------	------	----------------

AURA Durchschnittliche Illusionsmagie



Dieser breite Gürtel besteht aus auf Hochglanz polierten Stahlplatten. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Geschicklichkeit. Behandle diesen Bonus während der ersten 24 Stunden, welche der Gürtel getragen wird, als temporären Attributsbonus.

temporären Attributsbonus.

Der Träger kann drei Mal am Tag *Spiegelbilder* einsetzen, um illusionäre Doppelgänger für jeweils 6 Minuten zu erzeugen (sofern sie nicht vorher zerstört werden). Diese funktionieren wie die normalen Trugbilder dieses Zaubers, sieht man davon ab, dass alle Fernkampfangriffe (Berührungsangriffe im Fernkampf eingeschlossen), wenn sie ein Abbild treffen und zerstören, auf den Angreifer zurückgeworfen werden; um zu bestimmen, ob der Angriff trifft, wird das Ergebnis des ursprünglichen Angriffswurfs benutzt.

Sollte der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft zur Aktivierung des Gürtels nutzen, entstehen die Spiegelbilder neu, sobald der Träger getroffen wird. Dies funktioniert wie oben dargestellt, nur dass der Gürtel ein neues Abbild erzeugt, wann immer sein Träger durch einen Angriff getroffen wird anstelle eines Spiegelbildes; der Gürtel kann maximal acht Abbilder gleichzeitig unterhalten. Im Gegensatz zu *Spiegelbilder* endet der Effekt nicht mit Verschwinden der Abbilder, sondern erst mit Ablauf der Wirkungsdauer von 6 Minuten, in dieser Zeit generiert der Gürtel weiterhin neue Abbilder, sobald alle bisherigen zerstört wurden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.000 GM
-----------------------------	------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Katzenhafte Anmut, Spiegelbilder*

STEINFÄUSTLINGE		PREIS
		10.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	ZS 7	GEWICHT 3 Pfd.
------------------------	------	----------------

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Diese schweren Steinhandschuhe erweisen sich als überraschend beweglich, wenn man sie anlegt. Der Schaden der waffenlosen

Schläge des Trägers wird bestimmt, als wäre der Träger um eine Größenkategorie größer. Ferner umgeht der Schaden Härte von 8 oder weniger. Wenn eine legendäre Kreatur diese Handschuhe bei einem Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern nutzt, addiert sie ihre ½ Legendenstufe als Bonus auf den Kampfmanöverwurf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Steinhaut</i>	

STIEFEL VON ERDE UND WIND		PREIS 20.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	ZS 9	GEWICHT 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

An den Seiten dieser seltsamen, aus Leder und Stahl gefertigten schweren Stiefel befindet sich jeweils ein Paar flatternder Flügelchen. Diese Stiefel funktionieren wie *Flügelstiefel*, verleihen aber zudem einen Bonus von +5 auf die KMV des Trägers gegen Ansturm, Überrennen und Versetzen, solange der Träger auf festem Boden steht. Eine legendäre Kreatur kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, wenn sie die Stiefel anweist zu fliegen, um diesen Bonus auf die KMV auch in der Luft zu genießen, bis der Flug endet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Fliegen, Verstricken</i>	

STIRNREIF DER VERSIEGELTEN GEDANKEN		PREIS 150.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirn	ZS 15	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Dieser schwere Bronzestirnreif weist auf der Innenseite unangenehm scharfe Kanten auf. Er verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Intelligenz. Während der ersten 24 Stunden, die der Stirnreif getragen wird, ist dies ein temporärer Attributsbonus. Der Stirnreif verleiht dem Träger ferner Fertigerstufen wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*. Der Träger ist gegen alle Erkenntnismagieeffekte geschützt, welche Informationen über ihn zusammentragen. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner Legendenstufe auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieser Schutz funktioniert ansonsten wie *Gedankenleere*, allerdings schützt der Stirnreif nicht gegen *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* und *Wunsch* und verleiht keinen Resistenzbonus auf Rettungswürfe.

Gelingt dem Träger ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen und den Effekt als Augenblickliche Aktion auf den Zauberwirker zurückschleudern. Behandle den Effekt wie den ursprünglichen Zauber, nur dass Quelle und Ziel umgekehrt werden. Der zurückgeworfene Zauber wirkt nur auf den Zauberkundigen und verhindert nicht, dass neben dem Träger des Stirnreifs noch andere Ziele betroffen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 75.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Gedankenleere, Schläue des Fuchses, Zauber zurückwerfen</i>	

STURMLYRA

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 7	PREIS 65.000 GM
GEWICHT 5 Pfd.		

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Dieses hochwertige Musikinstrument besteht aus liebevoll poliertem Holz, welches mystische Runen trägt. Wenn die Leier gespielt wird, tanzen Funken entlang der Saiten.

Wenn dem Träger ein Fertigkeitwurf für Auftreten (Saiteninstrumente) gegen SG 15 gelingt, kann er folgende Zaubereffekte erzeugen:

- *Windstoß* (3/Tag)
- *Blitze herbeirufen* (1/Tag)

Wenn dem Träger ein Fertigkeitwurf für Auftreten (Saiteninstrumente) gegen SG 20 gelingt und er dann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, kann er stattdessen die legendäre Version eines der aufgeführten Zauber wirken. Scheitert der Fertigkeitwurf, ist die Aktion verschwendet, es werden aber keine der täglichen Anwendungen oder Legendenkraft verbraucht.

Sollte der Träger über die nötige Legendenstufe und die Fähigkeit *Bardenauftritt* verfügen, kann er einen der folgenden magischen Effekte produzieren, solange er das Instrument als Teil eines Bardenauftritts spielt; er erlangt zugleich die üblichen Vorteile dieses Auftritts. Um einen neuen Effekt zu wählen, muss er den Auftritt beenden und einen neuen beginnen.

- 3. Legendenstufe oder höher: *Auf Wasser gehen*, wird mit allen Verbündeten innerhalb von 6 m geteilt
- 4. Legendenstufe oder höher: *Winde kontrollieren* zentriert auf den Träger, kann nur genutzt werden, um die Windstärke zu senken
- 5. Legendenstufe oder höher: *Windschild*^{UM}, wirkt nur auf den Träger

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 32.500 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Auf Wasser gehen, Blitze herbeirufen, Wetterkontrolle*

UMHANG DER JAGD

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 12	PREIS 12.000 GM
GEWICHT 1 Pfd.		

AURA Starke Illusionsmagie

Dieser grob gewobene, grüne Umhang hat einen Wolfsfellkragen und wird mit einer Silberschließe geschlossen. Wird der Umhang vor der Brust geschlossen und die Kapuze übergezogen, wird der Träger eins mit seiner Umgebung und erlangt einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und auf Überlebenskunst zum Spuren verfolgen. Der Umhang macht seinen Träger zudem immun gegen die Fähigkeit *Geruchssinn*.

Sollte der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, macht ihn der Umhang für 1 Stunde unsichtbar wie mittels *Mächtiger Unsichtbarkeit*. Sollte der unsichtbare Träger einen Angriff ausführen, hält die Unsichtbarkeit dann noch 1 Runde lang an. Ein von diesem Umhang unsichtbar gemachter Charakter kann nicht mittels *Magie entdecken* oder anderen Zaubern oder Effekten gefunden werden, welche magische Auren wahrnehmen. Die *Mächtige Unsichtbarkeit* kann nicht von Zaubern durchdrungen, enthüllt oder gebannt werden, deren Grad 2 oder noch niedriger ist (z.B. *Glitzerstaub* oder *Unsichtbares sehen*). *Wahrer Blick* und *Pulver des Auftauchens* können die Anwesenheit des Trägers enthüllen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Mächtige Unsichtbarkeit*

UMHANG DER SCHNELLEN REFLEXE		PREIS VARIERT
Bonus +1/REF +2		1.500 GM
Bonus +2/REF +3		6.000 GM
Bonus +3/REF +4		13.500 GM
Bonus +4/REF +5		24.000 GM
Bonus +5/REF +6		37.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Der Träger des hellen, kurzen Umhanges erhält einen Bonus auf alle Rettungswürfe wie bei einem *Resistenzumhang*, allerdings fällt der Bonus auf Reflexwürfe um +1 höher aus. Sollte dem Träger ein Reflexwurf misslingen, kann er ferner als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um diesen Rettungswurf zu wiederholen; scheitert auch der zweite Wurf, kann er diese Fähigkeit 24 Stunden lang nicht einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN VARIERT
Bonus +1/REF +2	750 GM
Bonus +2/REF +3	3.000 GM
Bonus +3/REF +4	6.750 GM
Bonus +4/REF +5	12.000 GM
Bonus +5/REF +6	18.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Resistenz*, der Erschaffer muss über die Fähigkeit Legendäre Rettungswürfe verfügen

UMHANG DES FREIEN WILLENS		PREIS VARIERT
Bonus +1/WIL +2		1.500 GM
Bonus +2/WIL +3		6.000 GM
Bonus +3/WIL +4		13.500 GM
Bonus +4/WIL +5		24.000 GM
Bonus +5/WIL +6		37.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Der Träger des farnefrohen Flickerkumhanges erhält einen Bonus auf alle Rettungswürfe wie bei einem *Resistenzumhang*, allerdings fällt der Bonus auf Willenswürfe um +1 höher aus. Sollte dem Träger ein Willenswurf misslingen, kann er ferner als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um diesen Rettungswurf zu wiederholen; scheitert auch der zweite Wurf, kann er diese Fähigkeit 24 Stunden lang nicht einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN VARIERT
Bonus +1/WIL +2	750 GM
Bonus +2/WIL +3	3.000 GM
Bonus +3/WIL +4	6.750 GM
Bonus +4/WIL +5	12.000 GM
Bonus +5/WIL +6	18.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Resistenz*, der Erschaffer muss über die Fähigkeit Legendäre Rettungswürfe verfügen

VIELTRANKFLASCHE		PREIS 4.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 6	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese unregelmäßig geformte, durchsichtige Flasche verfügt über eine Kammer im Inneren der Hauptkammer und zwei Öff-



nungen – die eine ist mit der kleineren Innenkammer verbunden, die andere mit der größeren Außenkammer. Um die Flasche zu benutzen, wird die Innenkammer mit einem Zaubersantk gefüllt und die Außenkammer mit Wasser. Bleibt die Flasche 24 Stunde lang ungestört, erlangt das Wasser in der äußeren Kammer langsam die Ei-

genschaften des Trankes in der Innenkammer, so dass eine zweite Anwendung des Zaubersantkes entsteht. Die Flasche kann keine Tränke mit teuren Materialkomponenten duplizieren. Die neuentstandene Dosis muss aus der *Vieltrankflasche* getrunken werden, füllt man sie um, verliert sie ihre Wirksamkeit. Wenn eine Anwendung von Legendenkraft investiert wird, benötigt die Flasche nur eine Volle Aktion, um einen Zaubersantk zu duplizieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Universalformel</i> ^{EXP}	

WURZEL DES WELTENBAUMES		PREIS VARIERT
Schwach		300 GM
Normal		1.000 GM
Mächtig		2.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 17	GEWICHT —
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Dieses faserige Pulver wird aus der Rinde von Wurzeln gewonnen, welche auf Grenzen und Übergängen zwischen den Ebenen wachsen. Wenn es als Teil eines Beschwörungszaubers der Unterschule der Herbeizauberei in die Luft geworfen wird, erhalten die herbeigezauberten Kreaturen die Schablone für Verbesserte Kreaturen. Sollte der Zauberkundige dabei zudem eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, erhalten die herbeigezauberten Kreaturen SR 5/Episch oder SR 10/Episch, falls sie über wenigstens 11 TW verfügen. Schwache Wurzel wirkt auf Herbeirufungszauber des maximal 3. Grades, normale Wurzel auf Herbeirufungszauber des maximal 6. Grades und mächtige Wurzel auf jeden Herbeirufungszauber.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN VARIERT
Schwach	150 GM
Normal	500 GM
Mächtig	1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, Verstärkte Herbeizauberei, *Heldenmut*

ZAUBERFANGHANDSCHUHE		PREIS 9.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	ZS 13	GEWICHT —
AURA Starke Bannmagie		



Diese dünnen Handschuhe sind mit Glyphen und Siegeln der Abwehr bedeckt, während die Handinnenflächen leicht klebrig scheinen. Wie *Fanghandschuhe* können sie vom Träger zwei Mal am Tag benutzt werden, als besäße er das Talent Geschos-

se fangen, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Ferner kann er eine der täglichen Anwendungen des Gegenstandes nutzen, um Geschosse fangen auf ein Geschoss einzusetzen, welches auf einen seiner Verbündeten auf einem angrenzenden Feld zielt. Als Augenblickliche Aktion kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft und eine der täglichen Anwendungen des Gegenstandes nutzen, um einen Zauber aufzuhalten, der auf ihn oder einen angrenzenden Verbündeten zielt, als würde er die Legendenpfadfähigkeit Zauber parieren (siehe Seite 30) des Wächterpfades einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Schild, Zauber zurückwerfen</i> , der Erschaffer muss über die Legendenpfadfähigkeit Zauber parieren verfügen	

ZAUBERSTATUETTE (BASALDRACHE)		PREIS 60.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Diese faustgroße Drachenfigur wird aus Vulkangestein gearbeitet. Abhängig vom benutzten Befehlswort wird sie entweder zu einem Pseudodrachen oder einem Flammendraka^{MHB} II. Die Verwandlung kann zwei Mal am Tag erfolgen und maximal 2 Stunden lang anhalten. Der Pseudodrache kann telepathisch über jede beliebige Entfernung mit seinem Besitzer kommunizieren, allerdings nicht über die Grenzen von Ebenen hinweg. Wenn der Benutzer eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, kann er die Figur in einen Jungen Roten Drachen verwandeln. Ab der 5. Legendenstufe kann er zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um die Figur in einen Erwachsenen Roten Drachen zu verwandeln. Ab der 9. Legendenstufe kann er vier Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um die Figur in einen Ehrwürdigen Roten Drachen zu verwandeln. Wird von der Option Gebrauch gemacht, die Zauberstatuette in einen Wahren Drachen zu verwandeln, verliert sie nach Ende der Wirkungsdauer der Verwandlung für 1 Woche ihre Kräfte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, <i>Drachengestalt III, Gegenstände beleben, Telepathisches Band</i>	

ZEPTER DER QUAL		PREIS 120.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 10	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie und Verzauberungsmagie		

Dieses Zepter beginnt auf Befehl hin, einen langsamen, stetigen Pulsschlag zu erzeugen, welcher so tief ist, dass man ihn kaum hören kann. Zu Beginn jeder Folgerunde erleidet derjenige, der das Zepter hält, 1W10 Schadenspunkte, die in keiner Weise reduziert werden können; ferner muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um keine dauerhafte negative Stufe zu erlangen. Während das Zepter festgehalten wird, erleiden Kreaturen innerhalb von 36 m Entfernung einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs-, Fertigungs- und Waffenschadenswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gefühlseffekt. In Händen einer legendären Kreatur hindert das Zepter alle Kreaturen derselben oder niedrigeren Legendenstufe am Einsatz ihrer Legendenkraft. Legendäre Fähigkeiten, welche nicht den Einsatz von Legendenkraft erfordern, bleiben unbeeinträchtigt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 47.500 GM
Erschaffungsvoraussetzungen	

Zauberzepter herstellen, Legendäre Gegenstände herstellen, *Fluch, Tiefe Verzweigung*
Kosten 60.000 GM

ARTEFAKTE

Alle Artefakte verfügen über gewaltige magische Macht, doch manche erstrahlen nur in den Händen legendärer Kreaturen zu vollem Glanz und können nur dort ihr ganzes Potential ausschöpfen.

Normale Artefakte

Normale Artefakte sind nicht zwangsläufig Einzelstücke, können aber dennoch nicht von Sterblichen erschaffen werden.

AEGIS		PREIS 15.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schild	ZS 15	GEWICHT 15 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Auf diesem *Schweren Stahlschild der Entschlossenheit*^{ARK} wurde der konservierte Kopf einer Medusa mit geschlossenen Augen befestigt. Er verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe und Immunität gegen Blickangriffe. Wenn der Träger defensiv kämpft oder Defensive Kampfweise einsetzt, steigen die Boni des Schildes auf RK und Rettungswürfe auf +6. Wenn er die Aktion Volle Verteidigung nutzt, steigen diese Boni auf +10. Der Träger kann als Standard-Aktion eine Anwendung seiner Legendenmacht nutzen, um den Medusenkopf zu erwecken, so dass die Schlangenhaare zucken und sich die glühenden, roten Augen öffnen. Dies erzeugt *Furcht* mit erweitertem Zauberbereich in einem Kegel, dessen Ausrichtung der Träger bestimmt. Der Kopf bleibt für 1 Runde pro Legendenstufe des Trägers aktiv; während dieser Zeit erlangt der Träger den versteinerten Blick einer Medusa (dauerhafte Versteinigung, 9 m), er kann



versuchen, dass ein Opfer dem Blick des Kopfes auf dem Schild begegnen muss und nicht dem des Trägers.

Furcht- und Versteinereffekt haben SG 10 + Legendenstufe + CH-Modifikator. Während der Medusenkopf aktiv ist, kann der Träger als Standard-Aktion versuchen, einen Gegner dazu zu bringen, dem Schild in die Augen zu sehen. Dabei werden die normalen Regeln für Blickangriffe genutzt (*Monsterhandbuch*, S. 298)

DESTRUCTION

Aegis wird zerstört, wenn die Medusa, deren Kopf den Schild schmückt, ins Leben zurückgeholt wird und der aktive Schild den Blick dieser Medusa trifft.

FLEISCHHAKEN DER LEGENDÄREN NAHRUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 12 Pfd.
--------------------------------	--------------	------------------------

AURA Starke Verwandlungsmagie

Der Fleischhaken ist ein uraltes, zeremonielles Artefakt, mit dem Hohepriester das heilige Fleisch bei Festmählern aus den Kochtöpfen geholt haben. Diese 1,20 m lange Holzstange ist mit drei Metallbändern umwickelt, welche Schwäne und Raben als Gravuren tragen. Ein Band umschließt den Fuß, eine die Mitte und das letzte als Kopfstück mit vier Spitzen das obere Ende der Stange. Wenn eine legendäre Kreatur die uralten Speiserituale nachvollzieht – dies dauert 10 Minuten –, kann sie mit dem Fleischhaken das auf den Spitzen servierte Fleisch mit ihrer eigenen Legendenkraft versehen: Pro serviertem Fleischstück kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft auf die Kreatur übertragen, welche das Fleisch isst.

Sollte das Fleisch von einer legendären Kreatur verzehrt werden, erlangt diese eine Anwendung ihrer Legendenkraft zurück. Wird es dagegen von einer nichtlegendären Kreatur verspeist, erlangt diese für 24 Stunden eine Anwendung an Legendenkraft, wird hinsichtlich Zaubern und Effekten als legendäre Kreatur behandelt und erhält die legendären Grundfähigkeiten Kraftschub und Schwer zu töten. Sobald diese Anwendung an Legendenkraft verbraucht wird (oder 24 Stunden verstrichen sind), verliert die Kreatur diese Fähigkeiten und gilt nicht mehr als Legende.

ZERSTÖRUNG

Ein *Fleischhaken der Legendären Nahrung* zerbricht und wird nutzlos, wenn mit ihm einem mächtigen Externaren das verwesene Fleisch einer legendären Kreatur serviert wird.

GLABREZUKLAUE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 1 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke variierende Magie [Böse]



Dieses grässliche Artefakt sieht aus wie der mumifizierte, ausgehöhlte Arm eines Glabrezus. Diese Prothese enthält einen eingekerkerten Dämonenparasiten, der nur mittels Legendenkraft zufriedengestellt werden kann. Um das Artefakt zu nutzen, muss der Benutzer den eigenen, nackten Arm in die hohle Prothese stecken, die sich dann dauerhaft mit seinem Fleisch und seinen Muskeln verbindet. Im Falle eines nichtlegendären Charakters verschlingt die Prothese sofort

die Gliedmaße, fügt dem Charakter 5W6 Schadenspunkte zu und trennt den Arm ab.

Eine einmal angelegte *Glabrezuklaue* umhüllt den Träger mit einem Energiefeld. Dieses liefert einen Ablenkbonus auf die RK in Höhe seiner Legendenstufe. Der Träger wird zudem immun gegen Elektrizität und Gift. Er kann die Klaue mit seiner Legendenkraft füttern, um ihre zauberähnlichen Fähigkeiten zu aktivieren. Alle diese zauberähnlichen Fähigkeiten haben eine effektive Zauberstufe in Höhe der Charakterstufe des Trägers plus seiner Legendenstufen. Der Träger der Klaue kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um für 2 Stunden Telepathie 30 m (*Monsterhandbuch*, S. 304) zu erlangen oder einen der folgenden Zauber zu wirken: *Chaoshammer*, *Magie bannen*, *Schwerkraft umkehren*, *Spiegelbilder*, *Verwirrung* oder *Wahrer Blick*. Indem er zwei Anwendungen nutzt, kann er *Schleier* (nur selbst), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfund an Gegenständen) oder *Unheilige Plage* wirken. Indem er drei Anwendungen nutzt kann er *Wort der Macht: Betäubung* oder *Herbeizauberei* (Grad 4, 1 Glabrezu 30% oder 1W2 Vrocks 70%, *Monsterhandbuch*, S. 300) wirken.

ZERSTÖRUNG

Eine *Glabrezuklaue* zerfällt zu Staub, wenn sie auf den Arm eines früheren Hohepriesters gesteckt wird, der für seine Vergangenheit Buße getan hat und zum Glauben an eine gute Gottheit konvertiert ist. Dabei wird auch der in der Klaue hausende Dämon zerstört.

GLÜCKSPFEIL

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 15	GEWICHT 1/10 Pfd.
--------------------------------	--------------	--------------------------

AURA Starke Hervorrufungsmagie



Solange dieser *Pfeil des Suchens* +3 mitgeführt wird, verleiht er seinem Träger einen Glücksbonus von +2 auf Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Der Träger verdoppelt seinen Erzfeindbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er einen Erzfeind mit diesem Pfeil angreift.

Wenn der Träger eine Volle Aktion nutzt, um den Pfeil abzuschließen, ignoriert er alle Entfernungsmali auf den Angriffswurf. Wenn er zudem eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, landet er

einen automatischen Kritischen Treffer, sofern er sein Ziel trifft. Der Pfeil umgeht dann die Schadensreduzierung des Zieles.

Wenn nach einem verschossenen *Glückspfeil* gesucht wird, kann man ihn immer finden. Selbst wenn der Pfeil verloren geht, findet er binnen 1W6 Tagen zu seinem letzten Besitzer zurück, sofern dieser noch lebt. Ein *Glückspfeil* kehrt nicht zurück, wenn sein Besitzer verstirbt oder ihn freiwillig einem anderen überlässt.

ZERSTÖRUNG

Ein Glückspfeil kann zerstört werden, indem man ihn ins Herz eines Wesens aus reinem Chaos im Zentrum des Reiches der absoluten Ordnung bohrt.

HALSREIF DES HIMMELS

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 20	GEWICHT 1 Pfd.
------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Erkenntnis- und Verwandlungsmagie

Dieser einfache Halsreif besteht aus verflochtenen Silberfäden. An beiden Enden befinden sich zu Wolfsköpfen geschnitzte El-

fenbeinabdeckungen. Der Halsreif lässt sich nur von einem legendären Charakter tragen, welcher seiner Gottheit absolute Dienstfertigkeit geschworen hat. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus auf seinen Charismawert in Höhe seiner ½ Legendenstufe (Minimum 1). Einmal am Tag kann er den Halsreif nutzen, um *Göttliches Gespräch* zwecks Kontaktaufnahme zu seiner Gottheit zu wirken. Ferner kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um *Sagenkunde* zu wirken.

Sollte der Träger den Ethikkodex seiner Gottheit verletzen, zieht sich der Halsreif zusammen und beginnt, ihn zu ersticken, bis der Tod eintritt oder er einen *Buße-Zauber* erlangt.

ZERSTÖRUNG

Ein *Halsreif des Himmels* wird zerstört, wenn man ihn in einem Kessel einschmilzt, der mit dem kochenden Blut eines Ehrwürdigen Roten Drachen gefüllt ist.

HERMETISCHE FLASCHE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Diese einfach wirkende, bauchige Flasche wurde genutzt, um einen der legendären *Steine des Weisen* zu reinigen. Dabei hat sie als Nebeneffekt besondere Eigenschaften erlangt. Die *Hermetische Flasche* und ihre Kreationen funktionieren aber nur bei Benutzern mit dem Klassenmerkmal *Alchemie* und der Fähigkeit *Extrakte herzustellen*. Zur Nutzung der Flasche sind ein *Alchemielabor* oder eine *Alchemistenrüstung* erforderlich. Improvisierte Werkzeuge können benutzt werden, haben aber einen *Malus* von -5 auf alle *Fertigkeitswürfe* zur Folge.

Sollte ein Benutzer 10 Minuten und 100 GM aufwenden und einen *Fertigkeitswurf* für *Handwerk (Alchemie)* gegen SG 30 bestehen, kann er mit der Flasche eine Dosis *Alchemistischer Essenz* destillieren. Wenn er dabei eine Anwendung seiner *Legendenkraft* nutzt, entstehen stattdessen 10 Dosen. *Alchemistische Essenz* ist nur so lange stabil, wie sie sich in der *Hermetischen Flasche* befindet. Ein *Alchemist* kann als *Standard-Aktion* eine Dosis aus der Flasche ausgießen und augenblicklich in einen *alchemistischen Gegenstand* im Wert von maximal 100 GM oder ein *Gift* im Wert von maximal 1.000 GM umwandeln. Er kann den entstandenen Gegenstand als Teil derselben *Standard-Aktion* werfen oder einsetzen.

Eine waffenfähige Flüssigkeit wie z.B. *Alchemistenfeuer* verhärtet sich zu einer zerbrechlichen Kugel und bleibt stabil, bis sie geworfen oder anderweitig zerbrochen wird. Die aus der Flasche vergossene Substanz bleibt für 1 Minute stabil und löst sich dann harmlos auf. Die Reinheit der *Alchemistischen Essenz* erhöht die Effektivität daraus gewonnener *alchemistischer Gegenstände*. Der SG von *Rettungswürfen* in Bezug auf den Gegenstand steigt um 2 und der Gegenstand verursacht oder heilt +50% Schaden, *Attributsschaden* eingeschlossen.

Der Benutzer kann die Eigenschaften unbekannter *alchemistischer Substanzen* und *Gifte* identifizieren, indem er sie in eine leere *Hermetische Flasche* gießt und einen *Fertigkeitswurf* für *Handwerk (Alchemie)* gegen SG 25 (normale Substanz) oder SG 30, bzw. 35 (seltener Substanz) ablegt. Die Analyse dauert 1 Minute und zerstört die Substanz nicht. Als Teil der Überprüfung können *Gifte* in der Flasche in *Gegengift* umgewandelt werden, dies verbraucht das Gift. Ein solches *Gegengift* heilt automatisch das Gift in jeder

Kreatur, die darunter leidet und liefert *Immunität* gegen das Gift für 24 Stunden. Das *Gegengift* bleibt stabil, solange es sich in der Flasche befindet, und für 1 Minute, nachdem es entfernt wurde.

Wenn der Benutzer eine Anwendung seiner *Legendenkraft* nutzt, während er die Flasche als Teil eines *Fertigkeitswurfes* für *Handwerk* einsetzt, kann er die *Materialkosten* für einen *alchemistischen Gegenstand* oder ein *Gift* halbieren. Dies gilt nicht für die *Erschaffung Alchemistischer Essenz*.

ZERSTÖRUNG

Eine *Hermetische Flasche* kann zerstört werden, indem man sie zur Analyse eines Produkts eines *Steins der Weisen* einsetzt. Ein solcher Akt der *Hybris* lässt die Flasche in einer mächtigen Explosion zerbersten, welche 25W6 Punkte *Feuerschaden* in einer Ausdehnung von 9 m erzeugt. Die Person, welche das Experiment durchführt, erhält keinen *Rettungswurf*, andere Opfer können den Schaden halbieren, wenn ihnen ein *Reflexwurf* gegen SG 30 gelingt.

KETTE DER ELEMENTE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 3 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie		

Dieser Gegenstand scheint nur aus zwei einfachen Stahlringen zu bestehen. Wenn aber eine legendäre Kreatur diese ergreift und dabei eine Anwendung ihrer *Legendenkraft* einsetzt, bilden sie sich explosionsartig zu einer 3 m langen *Stachelkette*, welche nach Wahl des Trägers aus *Elektrizität*, *Feuer*, *Kälte* oder *Säure* besteht. Der Träger kann den Effekt als *Freie Aktion* beenden. Die Kette ist eine *Stachelkette* +6, welche 4W6 *Schadenspunkte* der gewählten *Energieschadensart* verursacht statt des üblichen Schadens einer *Stachelkette*. Nach *Aktivierung* behält die Kette ihre Form für 1 Stunde, sofern der Träger den Effekt nicht vorher beendet.

ZERSTÖRUNG

Wenn die beiden *Zwillingsstahlringe* von einem *Elementarherrscher* verspeist werden, zerstört dies die *Kette der Elemente*.

KREISCHENDER SONNENSPEER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Starke Erkenntnis- und Verzauberungsmagie		

Dieser *Langspeer der Blutung und des Werfens* +4 weist eine 0,60 m lange *Speerspitze* aus Eisen auf, die über mehr als 30 *grausame Widerhaken* verfügt. Bei einem *Kritischen Treffer* graben sich die Haken in der *Fleisch* des Opfers und können nur entfernt werden, indem man die Waffe herausreißt. – Dies ist eine *Volle Aktion* und erfordert einen *Stärkewurf* gegen einen SG in Höhe des Ergebnisses des *Angriffswurfes*, der zu dem *Kritischen Treffer* geführt hat; das Opfer erleidet dabei 3W6 *Schadenspunkte*.

In den Händen einer legendären Kreatur erlangt der *Speer* die besondere Eigenschaft *Rückkehr*. Wenn er geworfen wird, erwacht er scheinbar zu einem *Eigenleben* und stößt wildes *Kreischen* aus. Wenn er eine Kreatur trifft, strahlt er *Furcht* aus (wie der *Zauber*) mit einem 18 m-*Explosionsradius* um die getroffene Kreatur herum.

Der Träger kann beim *Werfen* Anwendungen seiner *Legendenkraft* nutzen, um die *Wurfreichweite* des *Speers* um 30 m pro Anwendung zu erhöhen.

ZERSTÖRUNG

Ein *Kreisender Sonnenspeer* löst sich auf, wenn er ins flammende Herz einer Sonne geworfen wird.

NEBELSCHWERT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 12 Pfd.
--------------------------------	--------------	------------------------

AURA Starke Beschwörungs- und Verwandlungsmagie
--

Ein *Nebelschwert* wurde von machtvollen Feenwesen aus der Ersten Welt als Geschenk für sterbliche Streiter geschmiedet. Es handelt sich um einen *Zweihänder des Schutzes* +6 aus glänzendem blauem Stahl mit einem Hirschkopf als Knopf. Fremdartige, uralte Runenschriften umgeben die Parierstange, welche von der Form her Dornenranken ähnelt. Wer dieses Schwert führt, erhält Dämmerlicht, Lockruf der Natur widerstehen (wie das Klassenmerkmal des Druiden) und die Gabe, Sylvanisch zu sprechen und zu verstehen.

Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um der Klinge für 1 Minute die Fähigkeit zu verleihen, die Härte jedes festen Gegenstandes zu umgehen und selbst durch das härteste Material wie durch Butter zu schneiden.

Der Träger kann einmal pro Woche eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Welt der Feen von der Materiellen Ebene aus zu betreten, bzw. aus der Feenwelt auf die Materielle Ebene zu reisen.

ZERSTÖRUNG

Sollte ein *Nebelschwert* im Blut seines feeischen Erschaffers gebadet werden, schmilzt es zu einer Pfütze nutzlosen Bleis.

NEXUSKRISTALL

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 18	GEWICHT 1 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Beschwörungsmagie



Diese wolkigen weißen Kristalle bilden sich angeblich spontan – wenn auch äußerst selten – an Orten, wo chaotisch orientierte Bereiche der Ebenen solchen begegnen, die eher der Ordnung zuneigen. Einer nichtlegendären Kreatur verleiht ein *Nexuskristall* die

Fähigkeit, die Umgebungsbedingungen anderer Ebenen zu überleben, als wäre sie ein Einheimischer dieser Ebene. Der Kristall könnte beispielsweise Immunität gegenüber den Flammen der Ebene des Feuers oder der lebenskraftentziehenden Strahlung der Ebene der negativen Energie verleihen. Jede solche Anpassung schützt nur vor den Gefahren der Ebene selbst, nicht vor ihren Bewohnern – Feuerangriffe von Bewohnern der Ebene des Feuers wären z.B. immer noch eine Bedrohung für den Träger des Kristalls. Der Kristall liefert keinen Schutz gegen Extrembedingungen, mit denen es die Bewohner der jeweiligen Ebene in der Regel nicht zu tun bekommen – so würde er auf der Materiellen Ebene nicht vor dem Vakuum schützen.

In Händen einer legendären Kreatur erlangt ein *Nexuskristall* die folgenden zusätzlichen Kräfte:

- Als Standard-Aktion kann der Träger anderen die Planare Anpassung durch den Kristall verleihen, indem er eine Kreatur mit dem Kristall berührt und eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt. Als Standard-Aktion kann er der Kreatur diesen Schutz über beliebige Entfernung wieder entziehen, solange

beide sich auf derselben Ebene befinden. Solange die andere Kreatur geschützt wird, kann der Träger die genutzte Anwendung seiner Legendenkraft nicht zurückerlangen. Sollte eine andere Kreatur den Kristall an sich nehmen und diese Fähigkeit einsetzen, endet jeder Schutz, den der frühere Besitzer verliehen hat, augenblicklich.

- Als Standard-Aktion kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um *Ebenenwechsel* zu wirken und sich und bis zu sieben dazu bereite Kreaturen auf eine ihm vertraute Ebene zu transportieren. Sollte die Reise an einen bereits zuvor besuchten Ort führen, kann der Träger alternativ zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um die Ungenauigkeit des *Ebenenwechsels* auszugleichen; er erscheint dann (1W6-1) x 1,5 Kilometer (Minimum 0 km) vom Zielort entfernt.
- Als Standard-Aktion kann der Träger eine andere Kreatur mit dem Kristall berühren und drei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um das Ziel mittels *Ebenenwechsel* auf eine zufällig bestimmte Ebene zu schicken (REF, SG 27, keine Wirkung).
- Als Standard-Aktion kann der Träger zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um ein im Zauberbereich erweitertes *Dimensionsschloss* zu wirken, dass auf den Kristall anstelle eines Punktes im Raum zentriert ist. Das Schloss besteht 24 Stunden lang, sofern es nicht vorher deaktiviert wird.
- Als Volle Aktion kann der Träger versuchen, Kreaturen, welche fortteleportiert sind, zurückzuholen, indem er vier Anwendungen seiner Legendenkraft einsetzt. Sofern ihm ein Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 40 gelingt, kann der Träger eine Kreatur pro Legendenstufe, über die er verfügt, zurückholen, welche sich mittels eines Beschwörungseffektes der Unterschule der Teleportation in der vorherigen Runde abgesetzt hat. Hierzu muss der Träger sich innerhalb von 4,50 m von dem Punkt befinden, von dem die Kreatur aufgebrochen ist. Sollte die Kreatur Widerstand leisten, kann sie einen Willenswurf gegen SG 25 + die Legendenstufe des Trägers ablegen, um der Rückkehr zu widerstehen. Der Träger hat die freie Wahl welche Kreaturen aus einer Gruppe er zurückholt. Er kann sogar Kreaturen zurückholen, die unterschiedliche Mittel zur Teleportation genutzt und sich unterschiedlichen Zielen zugewandt haben, solange sich ihre Ausgangspunkte in seiner Reichweite befinden.

ZERSTÖRUNG

Ein *Nexuskristall* kann zerstört werden, indem man seine Kraft zum *Ebenenwechsel* nutzt, während der Träger durch ein *Tor* schreitet. Dies zerstört den Kristall und das *Tor*. Die folgende Explosion verursacht allen Kreaturen in einer Explosion mit 3 km Radius zu beiden Seiten des *Tores* 18W10 Schadenspunkte (REF, SG 27, halbiert). Auf diese Weise könnte der SL gestatten, dass dauerhafte Tore zwischen Ebenen zerstört werden.

RING DES AUSGLEICHS

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 20	GEWICHT —
------------------------------	--------------	------------------

AURA Starke Beschwörungsmagie

Ein *Ring des Ausgleichs* ist ein Holzring, welcher sorgfältig aus dem Kern einer Eiche geschnitzt wurde. Er ist mit kunstvollen Runen geschmückt, von perfekt runder Form, gleich und symmetrisch. Wird er auf einen Finger gesteckt, passt er sich der Größe an. Es heißt, der Ring habe einen eigenen Willen, doch wenn dies stimmt,

so zeigt er nicht, dass er irgendwelche Pläne verfolgt. Er bevorzugt einen Träger mit starken Persönlichkeitszügen, sei es, dass er hohe Moral besitzt und für das Gute und die Ehre einsteht, sei es, dass ihm jede Moral fehlt und er über die böseste und schwärzeste Seele verfügt, die man sich vorstellen kann. Insbesondere bevorzugt der Ring legendäre Kreaturen und weigert sich oft, sich auf einen Finger stecken zu lassen, der zu einer Kreatur gehört, welche weder legendär ist, noch über starke Persönlichkeitszüge verfügt.

Der Ring besitzt keine besondere Macht über die Lebenden, doch wenn sein Träger stirbt oder er auf den Finger einer toten Kreatur gesteckt wird, die er als würdig erachtet, bleiben die Leiche und ihre Ausrüstung zurück, während der Ring verschwindet. Binnen 24 Stunden wächst ein Baum so nahe wie möglich an der Stelle, wo der Träger gestorben ist. Am nächsten Tag spaltet der Baum sich in der Mitte und enthüllt eine Aushöhlung, in welcher der Träger heil und unverletzt ins Leben zurückgeholt wurde; an seinem Finger steckt der Ring. Sollte der Träger an einem unsicheren Ort gestorben sein, erscheint der Baum so nahe wie möglich zu diesem Ort, aber an einem für den Träger relativ sicheren Platz.

Diese Wiedergeburt hat aber einen Preis: Der Träger erfährt, dass irgendwo auf der Welt ein weiteres Wesen ins Leben zurückgebracht wurde, dessen Gesinnung der seinen vollkommen entgegengesetzt ist, ein Wesen, welches so ekelhaft böse ist wie der Träger gut oder umgekehrt und über grob dieselbe Macht und Stufe verfügt. Der Träger weiß nicht mehr über diese andere Kreatur, nur dass sie existiert und nun tun kann, was immer ihr beliebt. Sie kann Verbrechen begehen oder gute Taten vollbringen – und all dies dank des Trägers des Ringes. Dieses Gegenstück wird immer in beachtlicher Entfernung zum Träger ins Leben zurückgebracht. Sollte der Träger erneut sterben, während die andere Kreatur am Leben ist, wird eine weitere Kreatur der entgegengesetzten Gesinnung ins Leben zurückgeholt. Dieser Kreislauf setzt sich unbegrenzt fort, bis der Ring abgelegt wird oder sich einen neuen Träger sucht.

ZERSTÖRUNG

Ein *Ring des Ausgleichs* wird zerstört, wenn sein Träger Selbstmord begeht, während das Gegenstück noch gesund und lebendig ist.

SCHWARZEISENAXT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 12 Pfd.
--------------------------------	--------------	------------------------

AURA Starke Verwandlungsmagie



Wenn eine legendäre Kreatur diese aus einer stumpfschwarzen Legierung gefertigte *Scharfe Zweihändige Axt der Hinrichtung* +6 nutzt, um ihre Gegner zu enthaupten, glühen Dutzende rätselhafter Runen auf dem Axtkopf auf. Der Träger kann mit dem Artefakt enthauptete Köpfe einsammeln und als

Speicher für Legendenkraft nutzen: Als Volle Aktion kann er einen Kopf mit einer Anwendung seiner Legendenkraft zur späteren Nutzung aufladen. Ein Kopf verwest binnen 1W6 Tagen und wird danach nutzlos. Nur die Kreatur, welche den Kopf mit Legendenkraft aufgeladen hat, kann diese auch verwenden, dazu muss sie Körperkontakt zum Kopf halten. Ein Kopf wiegt 10 Pfund.

ZERSTÖRUNG

Sollte ein legendärer Held sich mit dieser Axt selbst enthaupten, verliert das Artefakt alle magischen Eigenschaften und wird zu einer gewöhnlichen Axt aus Eisen. Die in den betroffenen Köpfen gespeicherte Legendenkraft ist weiterhin nutzbar.

SCHWIRRHÖLZER DES GEFÜHLSAUSBRUCHS

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 5 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Verzauberung

Diese fünf ovalen Hölzer sind 0,15 m bis 0,30 m lang und wiegen jeweils 1 Pfund. Keines ist dicker als ein Finger und die Seiten sind zu stumpfen Klingen gearbeitet. In jedes wurden kunstvolle, symmetrische Muster scheinbar primitiven Ursprungs geschnitzt. An einem Ende ist eine lange Kordel durch das Holz geführt, die es erlaubt, das Holz im Kreis herumzuwirbeln. Es gibt dabei einen tiefen, brummenden Ton von sich, der auf- und abschwilt und viele Kilometer weit gehört werden kann.

In den Händen einer legendären Kreatur können die wirbelnden Schwirrhölzer mächtige Schallwellen erzeugen, die heftige Gefühlsreaktionen bei denen hervorrufen, die sie erreichen. Eine legendäre Kreatur kann versuchen, zwei Schwirrhölzer gleichzeitig zu wirbeln, sofern sie für jedes eine Hand frei hat. Werden mehr als zwei Hölzer gewirbelt, entsteht eine Kakophonie, bei der sich die Effekte gegenseitig aufheben. Die durchdringenden Schallwellen müssen nicht gehört werden, um zu wirken, können aber niemanden betreffen, der gegen geistesbeeinflussende Effekte immun ist.

Die Schwirrhölzer wirken auf legendäre Gegner innerhalb eines Radius von 18 m + 3 m pro Legendenstufe des Trägers und auf nichtlegendäre Kreaturen im doppelten Radius. Der Effekt besteht, solange der Träger die Schwirrhölzer wirbelt (maximal eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Legendenstufe). Die einzelnen Hölzer und ihre Kräfte sind wie folgt:

Holz des Mutes: Alle Verbündeten im Wirkungsbereich werden behandelt, als wären sie vom Zauber *Segen von Mut und Lebenskraft*^{EXP} betroffen.

Holz des Tadels: Alle Gegner innerhalb des Wirkungsbereichs werden behandelt, als wären sie vom Zauber *Tadel*^{EXP} betroffen.

Holz der Verzweiflung: Alle Gegner innerhalb des Wirkungsbereichs, welche das Geräusch hören, werden traurig, als wären sie vom Zauber *Tiefe Verzweiflung* betroffen.

Holz der Furcht: Alle Gegner innerhalb des Wirkungsbereichs, welche das Geräusch hören, werden verängstigt, als wären sie vom Zauber *Furcht* betroffen.

Holz der Wut: Alle Gegner innerhalb des Wirkungsbereichs, welche das Geräusch hören, werden zornig, als wären sie vom Zauber *Wut* betroffen.

ZERSTÖRUNG

Die Schwirrhölzer zerbersten gleichzeitig, wenn alle fünf gleichzeitig von einer Kreatur im Auge eines gewaltigen Orkans geschwungen werden.

STECKEN DES ZAUBERFÜRSTEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 5 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Stark variierende Magie

Wie ein *Stecken des Magisters* trägt dieser lange Elfenbeinstecken Platinsiegeleinlagen und ist von magischen Flammen umgeben, wenn seine Kräfte geweckt werden. Im Gegensatz zu einem normalen Stecken fast ein *Stecken des Zauberfürsten* 50 Ladungen und kann nicht normal aufgeladen werden. Manche seiner Kräfte nutzen Ladungen, andere nicht. Der Stecken verliert seine Kräfte nicht, wenn ihm die Ladungen ausgehen. Die folgenden Kräfte benötigen keine Ladungen:

- *Arkane Schloss*
- *Arkaner Blick*
- *Hauch des Schwachsinn*
- *Klopfen*
- *Magierhand*
- *Magierrüstung*
- *Tageslicht*

Die folgenden Kräfte verbrauchen 1 Ladung pro Anwendung:

- *Blitzbogen*^{ABR} (15W6 Schaden; REF, SG 20, halbiert)
- *Einflüsterung* (WIL, SG 18, keine Wirkung)
- *Feuerball* (10W6 Schaden; REF, SG 18, halbiert)
- *Kältekegel* (15W6 Schaden; REF, SG 20, halbiert)
- *Mächtiges Magie bannen*
- *Mächtiges Teleportieren*
- *Mächtiges Trugbild* (WIL, SG 18, Anzweifeln)
- *Mächtige Unsichtbarkeit*
- *Schwarze Tentakel*

Die folgenden Kräfte verbrauchen 2 Ladung pro Anwendung:

- *Ebenenwechsel* (WIL, SG 22, keine Wirkung; Ankunft 3 – 300 km vom beabsichtigten Ziel entfernt)
- *Monster herbeizaubern IX* (die herbeigezauberten Monster erlangen die Vorteile des Talents Verstärkte Herbeizauberung)
- *Regenbogensphäre* (SG 24)
- *Regenbogenspiel* (SG 22)

Die folgende Kraft verbraucht 5 Ladung pro Anwendung:

- *Tor*

Die Zauber des *Steckens des Zauberfürsten* haben einen höheren SG bei ihren Rettungswürfen und der Träger nutzt den eigenen SG, sollte dieser höher sein als der des Steckens.

Der Träger kann seine metamagischen Talente in Verbindung mit Zaubern nutzen, die er mittels des Zepters wirkt; pro 1 Grad Anpassung des Zaubergrades wird 1 Ladung verbraucht (Minimum 1 Ladung). Der angepasste Zaubergrad kann den 9. Grad nicht überschreiten. Ein Anwender mit Schnell zaubern könnte 5 Ladungen verbrauchen, um einen schnellen *Kältekegel* zu wirken, könnte aber kein schnelles *Mächtiges Teleportieren* wirken.

Der Träger kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Vorteile einer Anzahl von Ladungen in Höhe seiner Legendenstufe zu erlangen; überschüssige Ladungen gehen verloren. Ein Träger der 5. Legendenstufe mit Zauber verstärken könnte eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um verstärkter *Feuerball* zu wirken, ohne dabei Ladungen des Steckens zu verbrauchen. Ein Anwender, welche die legendäre Version eines der Zaubers des Steckens kennt, kann diese wirken, indem er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt. Er kann zusätzliche Anwendungen nutzen, um Ladungen zu ersetzen. Schlussendlich kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um dem Stecken 1 Ladung aufzuladen; es besteht kein Explosionsrisiko, sollte der Stecken bereits voll aufgeladen sein.

Ein *Stecken des Zauberfürsten* verleiht seinem Träger Zauberresistenz 23+ Legendenstufe. Sollte diese freiwillig gesenkt werden, kann der Stecken auf den Träger gerichtete arkane Energie absorbieren wie ein *Auffangzepter*. Allerdings verwandelt das Zepter Zaubergrade in Ladungen, statt sie als Zauberenergie einem Zauberkundigen zur Verfügung zu stellen. Sollte das Zepter durch Überladung explodieren, weil es mehr als 50 Ladungen erlangt hat, explodiert es, als hätte der Träger einen Endschlag ausgeführt (siehe Zerstörung). Der Träger weiß nicht, wie viele Zaubergrade auf ihn gewirkt werden, wie es ein *Auffangzepter* tun würde. Das Absorbieren von Zaubern kann daher riskant sein.

ZERSTÖRUNG

Ein *Stecken des Zauberfürsten* kann zu einem Endschlag genutzt werden. Dies muss absichtlich geschehen und vom Träger erklärt werden. Alle Ladungen des Steckens werden in einer Ausdehnung mit 9 m Radius freigesetzt. Vervierfache die Legendenstufe des Trägers und addiere die Anzahl der freigesetzten Ladungen. Alle Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zum Stecken erleiden Schaden in Höhe des Zehnfachen dieses Wertes (REF, SG 23 + Legendenstufe, halbiert).

Im Gegensatz zu einem *Stecken des Magisters* zerstört das Zerschlagen eines *Steckens des Zauberfürsten* den Träger, ohne dass diesem ein Rettungswurf zusteht.

WELKDORN

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 2 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Nekromantie und Verwandlungsmagie



In den Händen einer nichtlegendären Kreatur verhält sich ein *Welkdorn* wie ein *Kukri* +3. Mit der Zeit beginnt dieses aber, die Lebenskraft des Träger zu verzehren: Ein nichtlegendärer Träger muss jede Woche einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, um nicht 1W4 Punkte Konstitutionsentzug zu erleiden, welcher erst 1 Woche, nachdem er aufgehört hat, die Waffe zu führen, geheilt werden kann. Die Waffe wandelt die geraubte Lebenskraft in Legendenkraft um; sie fasst maximal 20 Anwendungen an Legendenkraft.

Ein legendärer Charakter kann auf die geraubte Legendenkraft zurückgreifen, um seine eigenen legendären Fähigkeiten zu aktivieren oder die Klinge mit den folgenden Eigenschaften zu verbessern: *Blutung*, *Schnelligkeit*, *Tanzen* und *Verderben*. Jede Eigenschaft besteht 24 Stunden lang und die Klinge kann innerhalb eines Zeitraums von 24 Stunden nur eine dieser Eigenschaften erhalten. Der Träger kann den Verbesserungsbonus der Waffe jeweils um +1 erhöhen, indem er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt. Alternativ kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um der Waffe die besondere Eigenschaft *Verderben* zu verleihen, zwei Anwendungen für *Blutung*, drei Anwendungen für *Schnelligkeit* oder vier Anwendungen für *Tanzen*.

ZERSTÖRUNG

Ein *Welkdorn* verliert seine magischen Eigenschaften dauerhaft, wenn er tief in das Herz eines nichtlegendären Humanoiden gestoßen wird, der über keine Seele mehr verfügt.

ZAUBERBRECHERZEPTER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 18 **GEWICHT** 4 Pfd.

AURA Starke Bannmagie

Dieses 0,90 m lange Zepter aus Espenholz trägt Schutz- und Bannmagieglyphen. An jedem Ende befindet sich eine glatte Kupferkugel. Der Träger des Zepfers nimmt automatisch jeden in einem 36 m-Radius gewirkten Zauber (oder genutzte zauberähnliche Fähigkeit) wahr, solange er das Zepter hält, selbst wenn er den Zauberwirker nicht wahrnimmt. Ebenso nimmt er Zauber wahr, die mittels Zauber wirkenden und Zauber vervollständigenden Gegenständen gewirkt werden. Der Träger weiß augenblicklich, welcher Zauber gewirkt wird und ob er einem magischen Gegenstand entspringt; er kennt Zaubergrad, Zauberstufe und ob es sich um einen arkanen oder einen göttlichen Zauber handelt.

Wenn der Träger eines *Zauberbrecherzepters* einen Zauber bannt, kann er dazu jeden beliebigen vorbereiteten Zauber desselben oder höheren Grades als Gegenzauber nutzen, als würde er den richtigen Zauber wirken. Als Augenblickliche Aktion kann er danach eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den Zauber auf den Ursprung zurückzuwerfen. Dazu muss er eine freie Schusslinie besitzen, außer der Zauber benötigt diese nicht. Der Ursprung des Zaubers wird je nach Zauber als dessen Ziel, Zentrum oder Ursprung behandelt. Behandle den Zauber, als wäre er vom Träger des Zepfers auf den Ursprung gewirkt worden. Die Macht des *Zauberbrecherzepters* verbessert den Zauber, indem er den SG der Rettungswürfe dagegen um 2 erhöht und die Zauberstufe des Zaubers um die Legendenstufe des Trägers.

Das Zepter kann zudem als Leichter Knüppel [Meisterarbeit] eingesetzt werden. Bei einem erfolgreichen Angriff wirkt er auf die getroffene Kreatur *Mächtiges Magie bannen* mit einer Zauberstufe in Höhe der Summe aus Charakter- und Legendenstufe seines Trägers.

ZERSTÖRUNG

Ein *Zauberbrecherzepter* kann zerstört werden, wenn man es in einer magielosen Zone für ein Jahr und einen Tag liegen lässt. Im Anschluss muss ein Zauberkundiger es über seinem Knie zerbrechen, der früher einmal wenigstens Zauber des 5. Grades wirken konnte, seine Fähigkeiten aber verloren hat, indem er *Magische Auftrennung* auf ein Artefakt gewirkt hat.

Mächtige Artefakte

Die machtvollsten aller Artefakte sind allesamt Einzelstücke, welche von den mächtigsten Wesen des Multiversums begehrt werden und imstande sind, den Lauf ganzer Welten zu verändern. Selbst das schwächste dieser einzigartigen Artefakte verändert zweifelsohne das Gleichgewicht einer Kampagne. Solche Gegenstände sind nicht leicht zu zerstören – jedes von ihnen kann nur auf die eine, in der Beschreibung aufgezeigte Methode zerstört werden.

BÜCHSE DER VERHEERUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 25 **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Überwältigende Beschwörungsmagie und Nekromantie

Diese kleine, unauffällige Büchse aus schwarzem Holz taucht an zufälligen Punkten des Multiversums auf. Sie wird von großen Helden, gierigen Herrschern und verzweifelten (und häufig moralisch

wechselhaften) Sterblichen angezogen. Wo sie auftaucht, fällt sie kaum auf – sie kann als staubige alte Büchse auf einem Regal erscheinen oder als vergessenes Erbstück auf dem Dachboden der Großeltern. Eine Kreatur, welche die Büchse sieht, wird von fast überwältigender Gier erfüllt und muss einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen, um die Büchse nicht zu berühren. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Berührt eine Kreatur die Büchse, muss ihr ein weiterer Willenswurf gegen SG 30 gelingen, um nicht dem Fluch der Büchse zum Opfer zu fallen. Verfluchte Kreaturen sind gezwungen, die Büchse mit allen verfügbaren Mitteln von anderen fernzuhalten, damit sie niemand anderem in die Hände fällt – und sei es, dass sie vor Freunden und denen fliehen, welche sie lieben, oder sie gar töten. Dieser Fluch kann nur gebrochen werden, wenn die betroffene Kreatur stirbt oder die Büchse zerstört wird. Entfernt sich die verfluchte Kreatur mehr als 3 m von der Büchse, erleidet sie augenblicklich 1W4 Punkte Weisheitsschaden. Dieser Schaden wiederholt sich mit jedem folgenden Tag, bis die Kreatur und die Büchse wieder vereint werden.

Nur eine Kreatur, die unter dem Fluch der *Büchse der Verheerung* steht, kann diese öffnen. Dies ist der verfluchten Kreatur einmal am Tag möglich. Sie kann dann einen Gegenstand herausholen, den ihr Herz begehrt. Dieser Gegenstand muss nichtmagisch sein und darf maximal 50 Pfund wiegen und 50.000 GM wert sein; ansonsten gelten lediglich die Grenzen des Zaubers *Wunsch*. Ein legendärer Charakter kann zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um einen weiteren Gegenstand am Tag aus der Büchse zu holen.

Wenn die *Büchse der Verheerung* geöffnet wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass man keinen Gegenstand vorfindet, sondern dass eine Horde entsetzlicher Monster herausquillt. Diese greift augenblicklich jeden in Sichtweite an und verwüstet die materielle Ebene für 1 Woche, ehe die Monster auf ihre Heimatebene zurückkehren. Würfle auf Tabelle 5-1 aus, welche Monster erscheinen. Die Büchse drängt die verfluchte Kreatur, sie zu öffnen: Der Kreatur muss jeden Tag ein Willenswurf gelingen, um sich dem zu verwehren. Der SG ist am ersten Tag 20, steigt aber mit jedem Folgetag um +2, bis der Willenswurf misslingt und die Kreatur die Büchse öffnet. Wird die Büchse geöffnet, fällt der SG für künftige Willenswürfe wieder auf 20.

ZERSTÖRUNG

Die *Büchse der Verheerung* kann zerstört werden, wenn ein Ehrwürdiger Golddrache sie unter seinem Fuß zermalmt, nachdem eine von der Büchse verfluchte Kreatur drei Gruppen an Monstern, welche der Büchse entsprungen sind, an einem Tag besiegt hat. Dies tötet den Golddrachen, welcher nur durch göttliches Eingreifen ins Leben zurückgeholt werden kann.

TABELLE 5-1: MONSTER AUS DER BÜCHSE DER VERHEERUNG

1W6	Beschworene Monster
1	Daimonische Apokalypse: 1W4+1 Olethrodaimonen ^{MHB 2}
2	Dämonische Invasion: 1 Balor und 2W6 Glabrezus
3	Höllischer Überfall: 1 Höllenschlundteufel und 2W6 Klingenteufel
4	Oni-Angriff: 1 Leeregigant ^{MHB 3} und 2W6 infernalische Wolkenriesen
5	Qlippothbefall: 1 Iathavos ^{MHB 2} und 2W6 Nyogothens ^{MHB 2}
6	Unaussprechliche Bekanntschaft: 1W4+3 Schoggothen

DIADEM DER TRAUMWELT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirn	ZS 20	GEWICHT —
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Das *Diadem der Traumwelt* ist ein schmaler Platinstirnreif, der mit einem großen, perfekt geschliffenen Diamanten geschmückt ist, welcher auf der Stirn des Trägers ruht. Wenn der Träger schläft, kann er eine Taschentraumdimension erschaffen und sich in diese hineinbewegen. Der Träger wählt die Eigenschaften der Traumdimension wie beim Zauber *Halbebene erschaffen*^{ABR}. In der Traumdimension gilt der Träger als wach und kann seine Schöpfung kontrollieren. Die Taschendimension besteht für bis zu 7 Tage, dann löst sie sich auf. Das Diadem benötigt 1 Woche, um sich wieder aufzuladen, egal wie viel Zeit in der Traumdimension verbracht wurde.

Die Nutzung des Diadem trägt ein Risiko: Wenn der Träger es einsetzt, sollte der SL einen verborgenen Willenswurf gegen SG 20 für den Träger durchführen. Scheitert der Wurf, gibt es in der Traumdimension etwas, das sich der Kontrolle des Trägers entzieht. Es könnte ein *Belebter Traum*^{MHB 2} sein oder ein Externar beliebiger Gesinnung, welcher die Äther- und Astralebene bereist. Dieses unkontrollierte Element muss nicht zwangsläufig feindselig oder unfreundlich sein.

ZERSTÖRUNG

Das *Diadem der Traumwelt* kann zerstört werden, wenn sein Träger es nutzt, um eine Traumtaschendimension innerhalb einer Traumtaschendimension zu erschaffen. Es kann nicht in einer Traumtaschendimension zerstört werden, den es selbst erschaffen hat.

DAS EISIGE HERZ VON COCYTUS

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 15	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Erkenntnismagie		



Auf den ersten Blick scheint es sich bei diesem Gegenstand um einen harten, dunklen, grob eiförmigen Felsen zu handeln. Bei näherer Betrachtung entpuppt es sich aber als humanoides Herz: steifgefroren, fest und von glattem Eis bedeckt. Umfasst man es mit der Faust, scheint es zu pulsieren, auch wenn man keine Bewegung sehen kann und das Material unnachgiebig bleibt.

Angeblich war es einst das Herz eines Gelugons und davor das eines Menschen. Starrt man es an, verfärbt sich das Eis dunkel und der Blick beginnt zu verschwimmen. Sobald der Träger weiß, wie er es studieren muss, kann er es als *Kristallkugel* mit *Telepathie* einsetzen. Das Herz besitzt aber noch eine weitaus bösertigere Eigenschaft: Mit einiger Übung können legendäre Kreaturen es nutzen, um nicht nur Individuen auszuspähen, sondern ganze Ortschaften und Städte. Dabei erlangt der Träger Informationen über die ausgespähte Region. Zu Beginn umfassen diese nur die Einwohnerzahlen, örtliche Wirtschaftszweige, Landwirtschaft, Anführer und welche Gottheiten im Zielbereich vorwiegend verehrt werden. Der Träger spürt einen machtvollen Drang weiter zu beobachten. Gibt er dem nach und beobachtet nur von Ess- und Schlafpausen unterbrochen, bricht der Informationsfluss niemals ab. Im Laufe der nächsten 1W10 Tage enthüllt das Herz viele weitere Dinge: die subtilen gesellschaftlichen, religiösen und wirtschaftlichen Einflüsse und Strömungen in der Ortschaft, die Stärken und

Schwächen der Anführer und all die vielen kleinen wichtigen und unwichtigen Geheimnisse, mit denen man die Machthaber der Region manipulieren und erpressen könnte. Schließlich beginnt das Herz, mit seinem Besitzer zu kommunizieren und ihm Wege aufzuzeigen, wie er im Zielgebiet zu Macht, Reichtum und höherer gesellschaftlicher Stellung gelangen könnte. Der Ratschlag des Herzens ist fast immer verlässlich, zielt letztendlich aber auf ein finsternes, unglückliches Ende für eine andere Person ab (nicht zwangsläufig den Benutzer). Sollte der Besitzer sich dem Ratschlag des Herzens verweigern, verschwindet es schließlich, um sich eine besser zu manipulierende Marionette zu suchen.

Den Geschichten nach verschwinden jene, die die Anweisungen des Herzens niemals hinterfragen oder sich nicht weigern, das geschenkte Wissen zu nutzen, schließlich an jenen kalten Ort, von dem das Herz stammt.

ZERSTÖRUNG

Das Herz muss auf die Ebene des Elysiums gebracht und dort für einen Tag in die warmen Wasser der Ortschaften der Azata getaucht werden. Ist das Herz erst geschmolzen, beginnt es zu schlagen. Wird es nun von einer dazu bereiten Brijine^{MHB 2} geküsst, platzt es auf und zerfällt zu Staub.

HEILIGENSCHIN DER STRAHLENDEN WAHRHEIT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirn	ZS 20	GEWICHT —
AURA Starke Hervorrufungsmagie		

Der *Heiligenschein der Strahlenden Wahrheit* existiert nur, wenn das Gute einen großen Streiter benötigt. Ein solcher Streiter kann ihn nur im Rahmen einer gefährlichen Queste erlangen, welche sein Können, seinen Mut, seine Kraft und seine Rechtschaffenheit prüft. Er ist kein physikalischer Gegenstand, sondern manifestiert sich als leuchtender Heiligenschein aus Licht um den Kopf der Trägers. Das Licht entspricht *Dauerhafter Flamme*, erstrahlt im Kampf aber mit der Stärke von *Tageslicht*. Die Helligkeit wird wie ein Zauber des 9. Grades behandelt hinsichtlich seiner Interaktion mit anderen Licht- und Dunkelheitsquellen. Das Licht kann als Standard-Aktion deaktiviert und wieder aktiviert werden. Der *Heiligenschein der Strahlenden Wahrheit* verleiht einen Verbesserungsbonus von +6 auf Weisheit und Charisma; behandle diesen Bonus als temporären Attributbonus während der ersten 24 Stunden, welche der Heiligenschein getragen wird. Der Träger kann nicht lügen, wohl aber andere Formen der Täuschung nutzen und ausweichende oder unvollständige Antworten geben, solange er sich im Rahmen der Wahrheit bewegt. Seine natürlichen Waffen und von ihm geführte Waffen überwinden Schadensreduzierung, als wären sie von guter Gesinnung. Ferner verfügt der *Heiligenschein der Strahlenden Wahrheit* über folgende Kräfte:

- Der Träger kann beliebig oft eine *Zone der Wahrheit* (SG 20; 12 m Radius) erzeugen; nutzt er eine Anwendung seiner Legendenkraft, steigt der SG auf 30.
- Als Augenblickliche Aktion kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Vorteile der Domänenfähigkeit *Ruf der Freiheit* (Domäne der Befreiung) für 2 Minuten zu erlangen. Der Träger verfügt hinsichtlich dieser Fähigkeit über eine effektive Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe. Jede Fähigkeit kann als Freie Aktion beendet werden, wobei ungenutzte Wirkungsdauer verloren geht.

- Sieben Mal am Tag kann der Träger *Mittelschwere Wunden heilen* wirken; der Träger verfügt hinsichtlich dieser Fähigkeit über eine effektive Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe und addiert seine Legendenstufe zur Anzahl der geheilten Trefferpunkte.
- Drei Mal am Tag kann der Träger eine *Heilige Aura* (SG 25) oder einen verstärkten *Heiligen Schlag* (SG 22) einsetzen.
- Einmal am Tag kann der Träger eine Explosion rechtschaffener Macht entfesseln. Behandle dies wie auf den Träger zentriertes *Sonnenfeuer* (SG 27), welches Kreaturen guter Gesinnung nicht betrifft und Kreaturen böser Gesinnung doppelten Schaden zufügt. Nach Einsatz dieser Kraft verblasst der Heiligenschein für 1 Stunde zu einem kaum sichtbaren Leuchten und kann in dieser Zeit nicht weiter eingesetzt werden; er verleiht in dieser Zeit lediglich den Verbesserungsbonus und der Träger kann weiterhin nicht lügen.
- Einmal pro Woche kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um *Auferstehung* zu wirken.

Der Träger des *Heiligenscheins der Strahlenden Wahrheit* kann diesen wie einen physischen Gegenstand ablegen und auf dem Kopf einer anderen Kreatur oder einem unbelebten Gegenstand platzieren. Im letzteren Fall kann der Heiligenschein wieder aufgenommen werden. Wird er aber auf den Kopf einer lebenden Kreatur gesetzt, kann er nur mit der Einwilligung des Trägers wieder entfernt werden.

Sollte eine Kreatur böser Gesinnung sich den Heiligenschein aufsetzen, erleidet sie 20W6 Schadenspunkte und der Heiligenschein teleportiert sich 1W10 x 15 km in eine beliebig gewählte Richtung fort. Sollte der Träger nach Anlegen des Heiligenscheins aber böse werden, behält dieser seine Kräfte und fügt ihm keinen Schaden zu. Der Heiligenschein kann nicht mittels sterblicher Mittel zum Maskieren der Gesinnung getäuscht werden, dies schließt legendäre Fähigkeiten ein.

ZERSTÖRUNG

Der *Heiligenschein der Strahlenden Wahrheit* kann zerstört werden, wenn er auf den Kopf einer Person gesetzt wird, welche einst völlig gut und unschuldig gewesen ist, nun aber abgrundtief böse und verdorben ist.

KESSEL DER UNTERWELT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 1/2 Pfd.
--------------------------------	--------------	-------------------------

AURA Starke Beschwörungsmagie

Dieser riesige Kessel aus schwarzem Eisen dient als Dimensionstor in eine legendäre Unterwelt, in welcher mächtige Wesenheiten mit legendären Sterblichen zusammenkommen, um mit ihnen zu feilschen, zu sprechen oder sie zu verderben. Zum Aktivieren des Kessels muss eine legendäre Kreatur einen Teil ihrer Legendenkraft in Form ihres Blutes als Opfer in den Kessel vergießen (wenigstens 4 Schadenspunkte, dies sorgt dafür, dass der Kessel eine Anwendung der Legendenkraft des Benutzers aufnimmt). Ein aktivierter Kessel füllt sich für 1W20+10 Minuten mit einer seltsamen roten Wolke. Während dieser Zeit können legendäre Kreaturen in den Kessel hineinsteigen und werden sodann zu den Kreuzwegen transportiert. Nichtlegendäre Kreaturen erleiden dagegen im Kessel 4W6 Schadenspunkte pro Runde, bis sie wieder hinausklettern oder sterben.

Die Unterwelt ist klein und misst grob 750 m x 750 m. Ihr Aussehen ist höchst variabel und passt sich dem Willen des gegenwärtig in ihr wartenden Externaren an. Nur ein Externarer kann sich jeweils in der Unterwelt aufhalten, worum es sich handelt und was das Wesen anstrebt, ist höchst unterschiedlich und daher dem SL überlassen.

Die Zeit vergeht in der Unterwelt anders als auf der Materiellen Ebene: Eine legendäre Kreatur kann beliebig lange in der Unterwelt verweilen, während auf der Materiellen Ebene nur wenige Minuten zwischen Einstieg und Rückkehr der Kreatur vergehen. Die Unterwelt ist eine Kreuzung, die alle anderen Ebenen berührt. Externare können sie von jeder Ebene aus betreten, während Sterblichen der Weg zu anderen Ebenen über die Kreuzung verwehrt ist.

ZERSTÖRUNG

Wird der *Kessel der Unterwelt* genutzt, um einen legendären Helden zu Tode zu kochen, zerstört dies den Kessel.

LEGENDENTÖTER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 1 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Nekromantie

Dieser *Scharfe Adamantdolch der Schnelligkeit +6* wurde geschaffen, um die Götter zu missachten und als Waffe gegen deren erwählte sterbliche Streiter. *Legendentöter* wurde geschmiedet, um legendäre Kreaturen zu töten. Er umgeht jede Art von Schadensreduzierung und fügt legendären Kreaturen und nichtlegendären Kreaturen mit epischer Schadensreduzierung zusätzliche 3W6 Schadenspunkte zu. Bei einem Kritischen Treffer wird dieser zusätzliche Schaden ebenfalls multipliziert.

Nichtlegendäre Kreaturen können *Legendentöter* normal führen, während einer legendären Kreatur beim ersten Versuch ein Zähigkeitswurf gegen SG 25 gelingen muss, um nicht zum Ziel von *Zerstörung* zu werden; überlebt der legendäre Charakter, kann er den Dolch normal führen.

Legendentöter verleiht seinem Träger die Gabe, legendäre Kreaturen aufspüren zu können, die dieser bereits einmal gejagt hat. Der Träger kann beliebig oft *Kreatur aufspüren* wirken, um eine ihm bekannte, bestimmte legendäre Kreatur zu finden.

ZERSTÖRUNG

Legendentöter kann zerstört werden, wenn der Dolch im Blut einer getöteten legendären Kreatur mit 10 Legendenstufen gebadet und dann drei Mal mit einer *Hinrichtungswaffe* getroffen wird. Dabei wird die *Hinrichtungswaffe* ebenfalls zerstört.

MAMMUT DES KAISERS

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 8 Tonnen
--------------------------------	--------------	-------------------------

AURA Starke Verwandlungsmagie

Dieses seltsame Konstrukt sieht aus wie ein riesiges Wollmammut mit einer befestigten Sänfte auf seinem Rücken. Das Konstrukt besteht aus Seilen, Metall, Holz und Knochen und hat eine Schulterhöhe von gut 4,50 m. Aus dem gewaltigen Kopf ragen vier lange, gebogene Holzstoßzähne, sowie ein dicker Rüssel aus einem Dutzend segmentierter Metallplatten, die in Fell und Holz gehüllt sind. Das Mammut kann mittels einer goldenen Krone belebt und kontrolliert werden. Der Träger der Krone muss aber über wenigstens eine Anwendung seiner Legendenkraft verfügen, um das Gefährt beleben und kontrollieren zu können. Ein aktiviertes Mammut

besitzt die Spielwerte eines riesigen Belebten Gegenstandes mit den Fähigkeiten Ergreifen, Metall, Trampeln und Würgen.

Sollte dem Träger der Krone die Legendenkraft ausgehen, während das Mammut aktiv ist, verliert er die Kontrolle und das Mammut läuft für die nächsten 5W10 Runden Amok. Nach dieser Zeit wird es leblos und bewegt sich erst wieder, wenn es reaktiviert wird.

ZERSTÖRUNG

Wird die Krone auf den Kopf eines unwürdigen Goblinlatrinenputzers gesetzt, zerfällt das *Mammut des Kaisers* in tausend Stücke.

MEISTERAMBOSS

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 25	GEWICHT 500 Pfd.
--------------------------------	--------------	-------------------------

AURA Überwältigende Verwandlungsmagie
--

Der massive Amboss wurde aus Adamantmeteoreisen hergestellt. Er taucht auf und verschwindet wieder unerforschbaren Launen folgend – vielleicht lenkt ihn eine höhere Macht, vielleicht hat er auch einen eigenen Willen. Eine Kreatur mit ausreichender Macht und Wissen kann den *Meisteramboss* an einen Ort binden, um seine Kräfte bestmöglich nutzen zu können. Um am *Meisteramboss* arbeiten zu können, muss man über überlegenes Können und Legendenkraft verfügen. Eine nichtlegendäre Kreatur, welche es wagt, den Amboss benutzen zu wollen, unterliegt *Schwachsinn* (SG 30) und kann die Kräfte des Amboss selbst im Falle eines gelungenen Rettungswurfes nicht nutzen.

Eine legendäre Kreatur kann am *Meisteramboss* magische Waffen und Rüstungen mit Kosten von maximal ihrer Legendenstufe x Legendenstufe x 2.000 GM erschaffen und dabei die nichtmagischen Herstellungskosten ignorieren. Ein Charakter der 10. Legendenstufe könnte eine magische Waffe mit Eigenschaften im Gegenwert zu einem Verbesserungsbonus von +10 erschaffen, welche 200.000 GM wert ist plus die Kosten der Waffe selbst. Der ge-

schmiedete Gegenstand muss zumindest teilweise aus Metall besteht (z.B. eine Brustplatte oder ein Speer). Die Herstellung erfordert nur die Hälfte der üblichen Menge an Rohmaterialien; im Falle exotischer Materialien (z.B. Adamant) muss der Erschaffer aber Zugang zur normalen Materialmenge haben und diese nutzen. Unabhängig von den Materialien kann der Hersteller eine nichtmagische leichte oder einhändige Waffe, einen Schild oder eine leichte Rüstung an 1 Tag schmieden, eine mittelschwere Rüstung oder eine zueihändige Waffe an 2 Tagen oder eine schwere Rüstung an 3 Tagen. Bei Gegenständen mit magischen Eigenschaften nimm die Anzahl der Tage mit sich selbst mal und multipliziere das Ergebnis dann mit 1.000, um den Gesamtwert in Goldmünzen zu errechnen. Um einen Gegenstand mit magischen Eigenschaften im Wert von 144.000 GM oder weniger herzustellen, wären z.B. 12 Tage Arbeit erforderlich. Der Schmied muss ständig an dem Gegenstand arbeiten und darf während der Arbeit nicht schlafen – die Magie des Amboss hält ihn dabei aber auch wach und bei Kräften. Sollte die Arbeit länger als 1 Stunde am Stück oder länger als insgesamt 2 Stunden an einem Tag unterbrochen werden, ruiniert dies das Werk und 50% der Rohstoffe sind verschwendet.

Der *Meisteramboss* kann nicht nur zur Herstellung von Waffen und Rüstungen genutzt werden, sondern auch zu Reparatur beschädigter magischer Gegenstände. Dafür ist eine Anzahl von Tagen in Höhe der Hälfte der Tage erforderlich, die benötigt werden würden, um den Gegenstand anzufertigen. Der Amboss kann sogar zur Reparatur oder Erschaffung eines Artefakts genutzt werden, allerdings sind dazu monatelange Vorbereitungen erforderlich, um die nötigen Materialien zu beschaffen, und die Arbeit dauert Wochen.

Am Amboss kann immer nur eine Person arbeiten. Der Amboss nährt sich an ihrer Legenden- und Lebenskraft und führt beides dem hergestellten Gegenstand zu. Das Schmieden nichtmagischer Gegenstände ist vergleichsweise risikolos: Dem Schmied muss zu Beginn jedes Tages ein Zähigkeitswurf gegen SG 25 gelingen, um nicht 2 permanente negative Stufen zu erlangen. Bei magischen Gegenständen steigt der SG von 25 mit jedem Arbeitstag um +1, zudem muss der Schmied zu Beginn jedes Tages eine Anzahl an Anwendungen seiner Legendenkraft in Höhe der bisherigen Arbeitstage +1 aufwenden.

Sollte der Schmied so viele negative Stufen ansammeln, wie er Charakterstufen besitzt, oder seine Legendenkraft erschöpfen, bringt ihn die Arbeit am Ende des Tages um. Letzteres ruiniert normalerweise den Arbeitsprozess, doch sollte es am letzten Arbeitstag geschehen, vollendet der Schmied sein Werk mit seinem letzten Atemzug. Seine Seele geht in den Gegenstand ein und macht ihn zu einem intelligenten Gegenstand mit der Persönlichkeit des Schmiedes (und nach Maßgabe des SL zudem einigen seiner Fähigkeiten).

Kreaturen, die gegen Lebenskraftentzug immun sind, egal ob von Natur aus oder aufgrund magischen Schutzes, können den *Meisteramboss* nicht benutzen.

ZERSTÖRUNG

Der *Meisteramboss* kann zerstört werden, wenn zuerst sämtliche auf ihm jemals geschmiedeten Gegenstände zerstört werden und der Amboss dann mit einem einzelnen Schlag eines *Donnerkeilhammers* zerschmettert wird.



SCHATTENHERZ

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 3 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Nekromantie

Dieser seltsam geformte, ebenholzschwarze Fels ist von purpurnen Adern durchzogen. Es handelt sich um das versteinerte Herz eines längst vergessenen legendären Helden. Im Laufe der Jahrhunderte ist es als Amulett, Knauf eines Steckens oder auch als Kopf eines Streitkolbens in Erscheinung getreten. Die Funktion ist aber unabhängig von der Form stets dieselbe: Das Herz sucht nach der nächsten Quelle von Legendenkraft, egal ob Person oder Ort, und verschlingt die Macht dieser Quelle, wenn es zu ihr gebracht wird. Sobald es sich nicht weiter als 18 m von einer legendären Kreatur entfernt befindet, beginnt es damit, deren Legendenkraft abzusaugen. Eine legendäre Kreatur, die sich innerhalb eines Radius von 18 m rund um das Herz befindet, muss jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 bestehen, um nicht 1W4 Anwendungen ihrer Legendenkraft zu verlieren. Sollte das Herz einer legendären Kreatur alle Anwendungen ihrer Legendenkraft absaugen, verliert sie eine Legendenstufe. Dieser Verlust ist semipermanent und hält an, bis die Kreatur eine Legendenprüfung besteht.

ZERSTÖRUNG

Wird das *Schattenherz* in die Brust eines sterbenden legendären Helden implantiert, wird das Herz dadurch wiederbelebt. Der Held erlangt die Vorteile von *Heilung* mit ZS 15, verliert aber alle Legendenstufen.

SEUCHENBRINGER

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT —
--------------------------------	--------------	------------------

AURA Starke Nekromantie

Diese finstere Mischung aus Artefakt, Krankheit und böartigem Intellekt wird nicht gefunden, vielmehr steckt man sich mit *Seuchenbringer* an. Ein befallener Wirt wird gegen alle schwächeren Krankheiten immun, kann aber immer noch Krankheiten verbreiten. Der Wirt wird sogar zu einem Inkubator für die zahllosen Leiden der Welt der Sterblichen. Wenn er mit einer Krankheit in Kontakt kommt, misslingt ihm der Rettungswurf gegen Ansteckung automatisch, ohne dass er dadurch Nachteile erleidet – er wird aber auf unbegrenzte Zeit zum Überträger jeder Krankheit, mit der er sich ansteckt.

Seuchenbringer verleiht zudem die folgenden Fähigkeiten.

- Der Wirt erhält einen unheiligen Bonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Würfe auf die Zauberstufe.
- Der Wirt generiert eine Aura des Unlebens mit 9 m Radius. Alle lebenden Kreaturen in diesem Wirkungsbereich erleiden jede Runde 2W6 Punkte negativen Energieschaden. Untote Kreaturen erhalten Schnelle Heilung 5, diese Heilung ist kumulativ mit eventuell bereits vorhandener Schneller Heilung. Diese Aura kann als Standard-Aktion deaktiviert oder reaktiviert werden.
- Als Teil einer Aktion, welche den Einsatz von Legendenkraft erfordert, kann der Wirt eine maximal 9 m entfernte, legendäre Kreatur zum Ziel machen. Misslingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 23, steckt es sich mit einer zufällig bestimmten Krankheit an (wie *Ansteckung*), zudem wird ihm eine Anwendung seiner Legendenkraft geraubt und auf den Wirt übertragen.

gen. Gelingt es dem Träger nicht, Legendenkraft zu stehlen, muss er selbst die doppelte Anzahl an Anwendungen aufbringen, andernfalls scheitert der Einsatz der Fähigkeit.

- Der Wirt kann beliebig oft *Ansteckung* mit auf Grad 8 erhöhtem Effekt wirken (SG 23).
- Der Wirt kann drei Mal am Tag verstärkten *Vampirgriff* wirken.
- Als Schnelle Aktion kann der Wirt eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Effekte von *Göttliche Macht*, *Todesschutz* und *Zauberresistenz* zu erlangen. Die Wirkungsdauer dieser Effekte beträgt 1 Runde pro Legendenstufe; sie können nicht gebannt werden.
- Der Träger kann einmal am Tag zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um eine Nachtschwinge^{MHB 2} herbeizuzaubern, welche ihm 1 Stunde lang gehorcht. Sollte die Nachtschwinge getötet werden, kann 1 Woche lang keine neue herbeigezaubert werden.

Seuchenbringer ist intelligent und besitzt Intelligenz 15, Weisheit 10 und Charisma 20. Das Artefakt ist von neutral böser Gesinnung, kommuniziert mittels Empathie und verfügt über Ego 30. Es existiert nur, um Krankheiten zu verbreiten und Leid zu verursachen. Es schützt und unterstützt Wirte, die ihm gefallen. Sollte ein infizierter Wirt sich seinen Zielen widersetzen, stellt *Seuchenbringer* diesem seine Kräfte nicht zur Verfügung und versucht, ihn zu kontrollieren. *Seuchenbringer* kann während des Zuges des Wirts seine Standard- oder Schnelle Aktion ausführen, um eine seiner Kräfte zu aktivieren, welche keinen Berührungsangriff erfordern. Das Artefakt verfügt täglich über fünf Anwendungen an Legendenkraft. Sofern es seinen Wirt dominiert (*Grundregelwerk*, S. 535) kann es auch dessen Legendenkraft nutzen.

Das Artefakt hat vollen Zugriff auf die Sinne seines Wirts und verfügt zudem über Dunkelsicht und Blindgespür 36 m. Außerhalb eines Wirtes ist seine Wahrnehmung eingeschränkt auf Gehör und Blindgespür 9 m, ohne dass es sehen kann. Da *Seuchenbringer* von mikroskopischer Größe ist, kann es außerhalb eines Wirtes nicht gesehen werden, wobei *Böses entdecken* seine Präsenz enthüllt. Es hat eine Bewegungsrate: Fliegen 9 m und kann einen neuen Wirt infizieren, indem es in dessen Körper eindringt. Sollte dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 30 misslingen, wird es infiziert und erhält Zugriff auf die Kräfte des Artefaktes. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 1 Monat vor *Seuchenbringer* sicher.

Seuchenbringer kann einen Wirt verlassen, indem es ihn dominiert und sich dann entschließt, ihn zu verlassen. Im Anschluss wirken mehrere *Ansteckungen* (SG 30) auf den Wirt ein (ein Zaubereffekt pro in der Beschreibung aufgeführter Krankheit).

ZERSTÖRUNG

Um *Seuchenbringer* zu zerstören, muss das Artefakt zuerst gezwungen oder ausgetrickst werden, in den Leib eines Engels einzudringen. Der Engel muss sich dann freiwillig opfern, indem er im Herzen eines Sterns stirbt.

DIE SILBERMAID

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 30	GEWICHT 500 Tonnen
--------------------------------	--------------	---------------------------

AURA Überwältigende Bann- und Verwandlungsmagie

Dieses zu den Sternen segelnde Schiff wird oft mit einem Geisterschiff verwechselt. Es verfügt nämlich über glitzernde silbergraue Segel und die Neigung, immer wieder kurz aus der Phase der

Materiellen Ebene zu fallen. Nichtlegendäre Kreaturen können das Schiff als Passagiere betreten, als Kapitän wird aber eine legendäre Kreatur benötigt. Sollte die *Silbermaid* gegenwärtig über keinen Kapitän verfügen, kann ein legendärer Charakter sie für sich beanspruchen, indem er das Steuerruder berührt und den Wunsch äußert, Kapitän sein zu wollen. Er übernimmt diese Pflicht bis zum Tod oder bis er sich freiwillig zur Ruhe setzt. Der neue Kapitän erfährt sodann alle Kräfte des Schiffes und kann das Schiff ohne fremde Hilfe von jedem beliebigen Punkt an Bord aus steuern, egal ob das Schiff über die Meere eines Planeten oder durch die gewaltige Schwärze des Alls segelt.

Der Kapitän kann beliebig oft zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um die *Silbermaid* ins Weltall starten zu lassen. Dort kann das Schiff mit unglaublicher Geschwindigkeit durchs Vakuum segeln. Die genauen Reisezeiten variieren, doch innerhalb eines Sonnensystems dauert die Reise von Welt zu Welt 2W20 Tage und die Reise zwischen Sonnensystemen 2W20 Wochen (oder mehr nach Maßgabe des SL). Der Kapitän muss wissen, zu welcher Welt er reisen will (als würde er *Mächtiges Teleportieren* wirken).

Bei Erreichen des Zieles sinkt das Schiff langsam der Oberfläche entgegen (wie unter *Federfall*) und landet in der Regel in einem Gewässer. Wieder gelandet bewegt es sich wie ein gewöhnliches Schiff. Sollte es auf dem Zielplaneten kein Wasser oder eine vergleichbare Flüssigkeit geben, landet das Schiff auf dem festen Boden und ist bewegungsunfähig, bis der Kapitän es wieder ins Weltall startet.

Die *Silbermaid* kann zudem die Äußeren Ebenen besegeln. Der Kapitän kann beliebig oft drei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um das Schiff wie mittels *Ebenenwechsel* auf eine andere Ebene zu befördern. Dort erscheint es in einem Gewässer oder auf einer mit Wasser vergleichbaren Flüssigkeit in 1,5 – 150 km Entfernung vom anvisierten Ziel. Sollte es kein Wasser auf der Ebene geben (z.B. im Fall der Ebene der Erde), erscheint das Schiff auf dem festen Boden und ist bewegungsunfähig, bis der Kapitän es auf eine andere Ebene transportiert.

Die *Silbermaid* schützt ihre Passagiere vor den Gefahren des Weltalls und der Äußeren Ebenen und kann sogar die flüssige Oberfläche eines Sterns befahren. Das Schiff sorgt ständig für eine angenehme Temperatur und Schwerkraft an Bord nach den Maßstäben seines gegenwärtigen Kapitäns. Dieser Schutz reicht 3 m über das Schiff selbst hinaus.

ZERSTÖRUNG

Die *Silbermaid* kann zerstört werden, indem ihr Kapitän sie in ein Schwarzes Loch segelt.

TARNKAPPE

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 20	GEWICHT 2 Pfd.
------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Beschwörungs-, Illusions- und Verwandlungsmagie
--

Diese Mithralkappe verfügt über deutlich erkennbaren Schutz für Augen und Nase. Der Helm wurde unter Zwang von einem Zwergenschmied geschaffen, dessen verrückter Bruder damit seine Ziele erreichen wollte. Die *Tarnkappe* verfügt über die folgenden Kräfte:

- Der Träger erhält die Unterart Gestaltwandler.
- Der Träger wird immun gegen Verwandlungseffekte, kann diese Immunität aber für einzelne Effekte aufheben.
- Der Träger kann beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit *Mächti-*

ge Unsichtbarkeit mit einer beliebigen Wirkungsdauer einsetzen.

- Der Träger kann sein Aussehen beliebig oft ändern, als trüge er einen *Verwandlungshut* (WIL, SG 25, Anzweifeln der Illusion). Sollte die Tarnkappe genutzt werden, um eine Verkleidung zu erschaffen, erlangt der Träger einen Bonus von +25 auf den Fertigkeitwurf für Verkleiden.
- Der Träger kann drei Mal am Tag *Mächtiges Teleportieren* einsetzen. Er kann diese Fähigkeit weitere Mal am Tag nutzen, sofern er dann jeweils eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt.
- Der Träger kann drei Mal am Tag die Gestalt eines Tieres annehmen, als hätte er *Bestiengestalt IV* gewirkt, allerdings hält der Effekt an, bis er gebannt oder vom Träger aufgehoben wird. Der Träger kann diese Fähigkeit weitere Mal am Tag nutzen, sofern er dann jeweils eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt.
- Wenn der Träger zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzt, kann er die Gestalt eines gigantischen Chromatischen oder Metallischen Drachen annehmen, bis der Effekt gebannt oder vom Träger aufgehoben wird. Der Träger erhält einen Größenbonus von +14 auf Stärke, und von +12 auf Konstitution, einen natürlichen Rüstungsbonus von +10, eine Bewegungsrate: Fliegen 45 m (schlecht), Blindgespür 27 m, Dunkelsicht 54 m, eine Odemwaffe, SR 15/Magie, Unheimliche Ausstrahlung (SG 23), einen Biss- (4W6), zwei Klauen- (2W8), einen Schwanzschlag- (2W8) und zwei Flügelangriffe (2W6). Die Odemwaffe verursacht 16W8 Schadenspunkte (REF, SG 10 + Legendenstufe + KO-Modifikator, halbiert). Ansonsten siehe *Drachengestalt III*.

ZERSTÖRUNG

Die *Tarnkappe* kann zerstört werden, wenn sie nacheinander von einem Zwergenschmied mit einem Adamanthammer, einem menschlichen Schmied mit einem Stahlhammer und einem Elfenschmied mit einem Glashammer getroffen wird. Jedem Schmied muss dabei ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Rüstung) gegen SG 30 gelingen. Schlägt der Fertigkeitwurf fehl, zerstört dies den jeweiligen Hammer, beendet den Versuch, das Artefakt zu zerstören, und fügt dem Schmied 12W6 Schadenspunkte zu.

ZEPTER DES STRAHLENDEN FÜRSTEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 4 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Starke Bann- und Verzauberungsmagie

Dieses 0,90 m lange Zepter wurde aus einem Stück schwarzer Jade gefertigt. Es besitzt einen T-förmigen Griff in der Form eines gehörnten Krokodilkopfes. Das andere Ende ist nach innen gebogen, dort ist auch ein Lederriemen befestigt. An diesem Riemen sind vier kleine Kupferglocken befestigt. Jede davon repräsentiert ein Konzept der Herrschaft: Autorität, Einkerkering, Herrschaft und Verbannung.

Wer das Zepter nutzen will, muss erst eine Bindung zum Artefakt herstellen. Hierzu muss man ihm dauerhaft eine Anwendung der eigenen Legendenkraft anbieten. Fortan muss der Träger stets eine Anwendung seiner Legendenkraft zurückhalten, um die Bindung aufrechtzuerhalten. Sollte der Träger alle Anwendungen an Legendenkraft verbrauchen, zerfällt die Bindung und er kann nicht mehr auf die Kräfte des Zepfers zurückgreifen, bis er die Bindung wiederaufbaut.

Ist die Bindung hergestellt, kann das Zepter wie ein *Leichter Streitkolben des Strahlenden Lichts* +6 eingesetzt werden, welcher dem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Charisma ver-

leicht. Ferner kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen und die Glocken des Zepters läuten, um die folgenden Effekte zu generieren:

- Mit der Glocke der Autorität kann er *Befehl* auf eine beliebige nichtlegendäre Kreatur wirken.
- Mit der Glocke der Verbannung kann er *Fortschicken* auf einen nichtlegendären Externaren wirken, dessen HG um wenigstens 3 niedriger ist als die Summe der Charakter- und Legendenstufen des Trägers.
- Mit der Glocke der Herrschaft kann er auf eine nichtlegendäre Kreatur *Heiligtum* wirken.
- Mit der Glocke der Einkerkung kann der Träger *Energiekäfig* auf eine Kreatur wirken, deren HG wenigstens um 3 geringer ist als die Summe der Charakter- und Legendenstufen des Trägers.

Die Zauberstufe aller vier Effekte entspricht der Summe der Charakter- und Legendenstufen des Trägers. Wenn dieser eine Glocke läutet, kann er zugleich eine weitere Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den SG des Rettungswurfs gegen die zauberähnliche Fähigkeit um +10 zu heben.

Der Besitzer des Zepters kann zudem einen legendären Vertreter zum Beschützer und Vertreter seines Volkes ernennen. Diese Kreatur erhält 1W4 Anwendungen an Legendenkraft. Im Falle einer legendären Zielkreatur halten diese Anwendungen 1 Monat lang an, im Falle einer nichtlegendären Zielkreatur bis sie verbraucht wurden. Sollte der Streiter keine legendäre Kreatur sein, erlangt er die legendären Grundfähigkeiten Kraftschub und Schwer zu töten, solange sie über wenigstens eine Anwendung an Legendenkraft verfügt.

ZERSTÖRUNG

Das *Zepter des Strahlenden Fürsten* explodiert, wenn sein Besitzer es nutzt, um einen nichtlegendären Herrscher zu seinem Vertreter zu ernennen. Dies tötet den Besitzer und macht den Herrscher zu einer legendären Kreatur.

LEGENDÄRE GEGENSTÄNDE

Legendäre Helden sind dafür bekannt, Prüfungen zu bestehen und dabei unglaubliche Taten zu vollbringen. Diese Prüfungen sind häufig Akte großen Mutes oder hoher Willenskraft angesichts gewaltiger Widrigkeiten. Viele legendäre Gegenstände wurden derart mit den Prüfungen eines Helden verknüpft, dass es schwer wird, die Legende des Gegenstandes von der des Helden zu trennen.

Legendäre Gegenstände sind zu Beginn einfach magische Gegenstände, können aber an Macht gewinnen und sogar zu Artefakten werden. Selbst lange nach dem Ableben ihrer Erschaffer beeinflussen sie noch die Geschehnisse und werden Teil der Geburt neuer Legenden.

Legendenwerdung

Legendäre Gegenstände sind magische Gegenstände, welche ihre Ursprünge hinter sich lassen und mit dem Schicksal von Legenden verbunden werden. Allesamt sind sie mächtige Gegenstände, doch manche werden noch mächtiger und zu Artefakten.

Ähnlich legendärer Helden beginnen auch legendäre Gegenstände als normale magische Gegenstände und werden dann zu etwas Mächtigerem. In der Regel kommt es bei einem

Gegenstand zur Legendenwerdung, wenn ein Charakter erstmals die Allgemeine Legendenpfadfähigkeit Legendärer Gegenstand (siehe Seite 50) auswählt, dies muss aber nicht immer der Fall sein. Gottheiten, die Diener von Gottheiten, der reine Zufall, magische Experimente und das Schicksal selbst können als Katalysatoren für die Legendenwerdung von Gegenständen sorgen. Solche Gegenstände können den Würdigen verliehen oder von den Glücklichen gefunden werden.

Es sind stets Gegenstände, die nicht verbraucht werden können, und meist magische Waffen, magische Rüstungen oder magische Gegenstände, die einen Ausrüstungsplatz belegen (wobei es auch da Ausnahmen gibt). Selbst Fahrzeuge und Belagerungswaffen können zu legendären Gegenständen werden.

Legendäre Artefakte

Wenn ein Gegenstand zu einer Legende wird, erlangt er eine Reihe legendärer Grundkräfte und kann über bis zu drei zusätzliche legendäre Eigenschaften verfügen. Wenn eine legendäre Kreatur die allgemeine Legendenpfadfähigkeit Legendärer Gegenstand mehrfach wählt, kann sie einen gewöhnlichen legendären Gegenstand in ein normales Artefakt verwandeln (mit dem zweiten Mal, dass die Fähigkeit gewählt wird) oder in ein mächtiges Artefakt (mit dem dritten Mal). Ein gewöhnliches legendäres Artefakt kann über bis zu sechs zusätzliche legendäre Fähigkeiten verfügen und erlangt die Eigenschaft Schwer zerstörbar (siehe unten). Ein mächtiges Artefakt kann über bis zu zehn zusätzliche legendäre Fähigkeiten verfügen und erlangt die Eigenschaft Schwer zerstörbar.

Schwer zerstörbar: Ein Artefakt kann nicht mit normalen Mitteln zerstört werden. Ein normales Artefakt verfügt zwar über Trefferpunkte und kann durch TP-Schaden beschädigt werden, nicht aber zerstört. Ein mächtiges Artefakt ist gegen TP-Schaden immun und kann nicht beschädigt werden. Zur Zerstörung eines Artefaktes ist eine sehr bestimmte und oft schwierige Handlung erforderlich. Der SL bestimmt, wie diese Tat auszusehen hat, und kann dazu die Einträge bei den anderen Artefakten als Inspiration nutzen.

Legendäre Grundeigenschaften

Legendäre Grundeigenschaften wirken sich auf den Träger des Gegenstandes aus, egal ob er diesen im Kampf führt, am Leib trägt, bei sich führt oder anderweitig benutzt. Alle legendären Gegenstände verfügen über die folgenden Eigenschaften, welche nicht gegen die maximale Anzahl legendärer Eigenschaften zählen, über welche der Gegenstand verfügen kann oder welche der Träger des Gegenstandes verwenden kann.

Legendäre Bindung: Ein legendärer Gegenstand ist normalerweise an eine legendäre Kreatur gebunden. Andere können den Gegenstand nehmen und seine Grundfunktionen nutzen (man könnte z.B. einen Gegner mit einer legendären Keule verprügeln), doch nur die Kreatur, die mit dem Gegenstand verbunden ist, kann all seine Kräfte nutzen.

Eine legendäre Kreatur kann stets nur an einen legendären Gegenstand gebunden sein. Sie kann eine Bindung zu einem anderen legendären Gegenstand erst eingehen, wenn eine



LEGENDÄRER KRAFTSCHUB

Art oder Zweck eines legendären Gegenstandes bestimmen, auf welche Würfe die Kraft Legendärer Kraftschub Anwendung findet. Im Folgenden werden auf der Art des Gegenstandes basierende Richtlinien aufgeführt. Ein SL kann diese Kraft eines legendären Gegenstandes an seine Hintergrundgeschichte oder Art anpassen.

Augen: Intelligenz-, weisheits-, und charismabasierende Fertigkeitwürfe

Brust: Stärke- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe und Konstitutionswürfe

Füße: Geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe, Initiativwürfe und Reflexwürfe

Gürtel: Stärke- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe und Konstitutionswürfe

Hals: Rettungswürfe

Hände: Angriffswürfe und Kampfmanöverwürfe

Handgelenke: Rettungswürfe oder Fernkampfangriffswürfe

Kopf: Intelligenz-, weisheits-, und charismabasierende Fertigkeitwürfe

Körper: Stärke- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe und Konstitutionswürfe

Ring: Rettungswürfe oder Konzentrationswürfe und Würfe auf die Zauberstufe

Rüstung: Rettungswürfe

Schild: Rettungswürfe

Schultern: Rettungswürfe

Stecken: Konzentrationswürfe und Würfe auf die Zauberstufe

Stirn: Intelligenz-, weisheits-, und charismabasierende Fertigkeitwürfe

Waffen: Angriffs- und Kampfmanöverwürfe mit der fraglichen Waffe

Zepfer: Konzentrationswürfe und Würfe auf die Zauberstufe

bestehende Bindung gebrochen wird. Ebenso kann ein bereits gebundener Gegenstand nicht an eine andere Kreatur gebunden werden, solange die bisherige Bindung besteht. Kreaturen, welche nicht an den legendären Gegenstand gebunden sind, können in der Regel alle besonderen Eigenschaften nutzen, die nicht zu den legendären Eigenschaften von Gegenständen zählen. Sie können auch die Eigenschaft Legendärer Kraftschub des Gegenstandes nutzen, dabei aber nur auf den Legendenkraftvorrat des Gegenstandes zurückgreifen. Sie können keine anderen legendären Gegenstandsfähigkeiten nutzen, welche den Einsatz von Legendenkraft voraussetzen – manche Eigenschaften legendärer Gegenstände sind aber anhaltende Fähigkeiten (z.B. Intelligenz), welche auch weiterhin funktionieren, egal ob der Benutzer an den Gegenstand gebunden ist oder nicht.

Eine legendäre Kreatur, die an einen legendären Gegenstand gebunden ist, kann eine Anzahl legendärer Kräfte des Gegenstandes in Höhe von maximal seiner Legendenstufe

nutzen. Sollte der Gegenstand über mehr legendäre Kräfte verfügen als die gebundene Kreatur über Legendenstufen, kann die Kreatur beim Erstkontakt mit dem Gegenstand auswählen, welche Kräfte sie künftig nutzen will, muss dabei aber zuerst die anhaltenden Eigenschaften auswählen, ehe sie mit den nichtanhaltenden Kräften weitermacht. Beispiel: Ein legendärer Gegenstand verfügt über die Eigenschaft Intelligenz und noch andere, nichtanhaltende Kräfte. Ein Charakter der 1. Legendenstufe könnte nur auf die Kraft Intelligenz zurückgreifen, bis er eine weitere Legendenstufe erlangt.

Sollte eine gebundene Kreatur die allgemeine Legendenpfadfähigkeit Legendärer Gegenstand oft genug auswählen, kann sie dem Gegenstand legendäre Eigenschaften hinzufügen.

Schlussendlich kann eine gebundene Kreatur die legendären Kräfte des Gegenstandes die zum Aktivieren Legendenkraft erfordern, mit ihrer eigenen Legendenkraft aktivieren. Eine Anwendung der Legendenkraft der Kreatur zählt als eine Anwendung der Legendenkraft des Gegenstandes.

Eine legendäre Kreatur bindet sich an einen Gegenstand, indem sie entweder mittels der allgemeinen Legendenpfadfähigkeit dessen Legendenwerdung verursacht oder eine Prüfung absolviert, während sie den Gegenstand trägt. Die Art der Legendenprüfung, um mit einem legendären Gegenstand eine Bindung einzugehen, und andere Voraussetzungen dazu werden vom SL festgelegt.

Die Bindung zwischen einer legendären Kreatur und einem legendären Gegenstand kann nur folgendermaßen gebrochen werden: Sollte die gebundene Kreatur sterben, bricht dies die Bindung; die Bindung entsteht nicht wieder, wenn die Kreatur ins Leben zurückkehrt, außer der Gegenstand verfügt über die Eigenschaft Ewige Bindung. Die gebundene Kreatur kann die Bindung auch selbst im Rahmen eines 24stündigen, speziellen Rituals lösen, bei dem der SL weitere Voraussetzungen verlangen kann. Sollte die gebundene Kreatur nichtlegendär werden, bricht auch dies die Bindung. Und schließlich wird die Bindung gebrochen, wenn der legendäre Gegenstand den Zustand Beschädigt erlangen sollte.

Legendenkraft: Jeder legendäre Gegenstand verfügt über einen Vorrat an Legendenkraft von wenigstens zwei Anwendungen, die sich täglich erneuern. Diese Art von Legendenkraft funktioniert anders als die Legendenkraft von legendären Kreaturen: Jede Kreatur, die den Gegenstand mit sich führt, kann von seiner Legendenkraft Gebrauch machen, nicht nur legendäre Kreaturen. Die Legendenkraft des Gegenstandes kann aber nur genutzt werden, um die Kräfte und Eigenschaften des Gegenstandes zu aktivieren. Sollte der Träger des Gegenstandes nicht an diesen gebunden sein, kann er die Legendenkraft des Gegenstandes nur nutzen, um die Kraft Legendärer Kraftschub zu aktivieren.

Legendärer Kraftschub: Alle legendären Gegenstände verfügen über die Kraft Kraftschub, welche der Fähigkeit Kraftschub (siehe Seite 12) eines legendären Helden ähnelt. Diese Kraft kann aber nur für eine bestimmte Art von Würfeln genutzt werden in Abhängigkeit von Art und Zweck des legendären Gegenstandes (siehe Kasten auf Seite 170).

Die Kraft Legendärer Kraftschub ermöglicht es dem Träger auf den passenden Wurf +1W6 hinzuzuaddieren. Ein legendärer Träger kann stattdessen seinen eigenen Kraftschubwürfel nutzen. Sollte der Träger an den Gegenstand gebunden sein,

kann er die Art des Würfels um einen Schritt erhöhen, z.B. von W6 zu W8.

Eigenschaften und Kräfte legendärer Gegenstände

Wenn eine legendäre Kreatur einen legendären Gegenstand mittels der allgemeinen Legendenpfadfähigkeit Legendärer Gegenstand erschafft, siehe Seite 50, dann kann dieser Gegenstand über bis zu drei zusätzliche Kräfte verfügen, aber nicht über mehr Kräfte, als die an ihn gebundene Kreatur Legendenstufen besitzt. Das Maximum an Kräften steigt auf sechs, bzw. zehn, wenn die gebundene Kreatur die allgemeine Legendenpfadfähigkeit Legendärer Gegenstand zwei, bzw. drei Mal wählt; die Obergrenze entsprechend der Legendenstufe der Kreatur besteht weiterhin. Der Gegenstand erlangt neue Kräfte mit einer Geschwindigkeit von einer Kraft pro Tag. Einmal ausgewählte Kräfte können später nicht mehr geändert werden.

Wenn eine legendäre Kreatur eine Bindung zu einem bestehenden legendären Gegenstand eingeht, kann sie eine Anzahl der Kräfte des Gegenstandes in Höhe ihrer Legendenstufe wählen, aber keine Kräfte hinzufügen, außer sie verfügt über die allgemeine Legendenpfadfähigkeit Legendärer Gegenstand (dies unterliegt dann den Grenzen dieser Fähigkeit).

Ein legendärer Gegenstand kann die folgenden Kräfte erhalten:

Erneuerung: Der Träger dieses Gegenstandes kann Anwendungen der Legendenkraft des Gegenstandes nutzen, um seinen Leib zu erneuern. Als Standard-Aktion kann er eine Anwendung von Legendenkraft nutzen, um bei sich 10 Schadenspunkte pro Legendenstufe zu heilen. Alternativ kann er als Standard-Aktion zwei Anwendungen an Legendenkraft nutzen, um sich von einem Zustand zu befreien, unter dem er leidet.

Diese Eigenschaft kann nur einem normalen oder mächtigen Artefakt verliehen werden.

Ewige Bindung: Wenn diese Kraft gewählt wird, wird der Gegenstand umfassend an die Kreatur gebunden, welche ihr diese Kraft verliehen hat. Der Gegenstand kann nicht an eine andere Kreatur gebunden werden, solange die verleihende Kreatur am Leben und eine legendäre Kreatur ist. Sollte die verleihende Kreatur sterben oder nichtlegendär werden, kann der Gegenstand an eine andere Kreatur gebunden werden, welche allerdings nicht die Vorteile dieser Eigenschaft erhält. Sollte die verleihende Kreatur ins Leben zurückkehren oder wieder zu einer legendären Kreatur werden, während der Gegenstand nun an eine andere Kreatur gebunden ist, löst sich die neue Bindung auf und bildet sich die alte wieder aus, sobald die verleihende Kreatur dies wünscht. Dies geschieht mit einer Freien Aktion. Sollte der Gegenstand beschädigt sein, wird die Bindung vorübergehend getrennt, mit Reparatur des Gegenstandes aber wiederhergestellt. Die gebundene Kreatur kann die Bindung nicht mittels des speziellen Rituals (siehe Legendäre Bindung, Seite 169) aufgeben.

Diese Eigenschaft kann nur einem normalen oder mächtigen Artefakt verliehen werden. Es handelt sich um eine anhaltende Kraft.

Ewigkeit: Diese Kraft verleiht dem Träger begrenzte Unsterblichkeit. Solange sie Kontakt zum Gegenstand hält, muss die gebundene Kreatur nicht essen, trinken oder atmen. Sie altert nicht und erleidet keine Nachteile durch große Hitze oder Kälte.

Diese Eigenschaft kann nur einem mächtigen Artefakt verliehen werden. Es handelt sich um eine anhaltende Kraft.

Feindschneider: Wenn dieser Gegenstand Schaden verursacht, kann der Benutzer seine Legendenkraft nutzen, um den verursachten Gesamtschaden zu verdoppeln. Im Falle eines normalen Angriffs kann der Träger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den Gesamtschaden zu verdoppeln; im Falle eines bestätigten Kritischen Treffers muss er dagegen zwei Anwendungen seiner Legendenkraft einsetzen, um den Gesamtschaden zu verdoppeln. Der Schaden durch besondere Waffeneigenschaften (z.B. *Aufflammend*) und Präzisionsschaden wird ebenfalls verdoppelt.

Diese Eigenschaft kann nur einer Waffe verliehen werden, die zugleich ein normales oder mächtiges Artefakt ist.

Flexible Bindung: Die gebundene Kreatur kann den Gegenstand an andere verleihen, die ihn in vollem Umfang nutzen können. Die gebundene Kreatur kann als Standard-Aktion den Gegenstand vorübergehend an eine maximale Anzahl von Kreaturen in Höhe ihrer Legendenstufe binden, welche legendär oder nichtlegendär sein können. Eine Kreatur, welche vorübergehend an einen legendären Gegenstand gebunden ist, kann dessen legendäre Kräfte alle nutzen und im Falle einer legendären Kreatur mit der



eigenen Legendenkraft aktivieren, statt auf die des Gegenstandes zurückzugreifen. Die vorübergehende Bindung endet, wenn die gebundene Kreatur dies wünscht (dies erfolgt im Rahmen eines mentalen Befehls, der keine Aktion erfordert, sondern nur, dass die gebundene Kreatur bei Bewusstsein ist), oder wenn die Bindung zwischen Gegenstand und gebundener Kreatur durchtrennt wird.

Intelligent: Ein legendärer Gegenstand mit dieser Kraft wird zu einem intelligenten magischen Gegenstand (*Grundregelwerk*, S. 523). Wenn diese Kraft zum ersten Mal gewählt wird, erhält der legendäre Gegenstand Grundwerte von 10 in IN, WE und CH. Er erlangt als übernatürliche Fähigkeit Sprache und beherrscht die Gemeinsprache plus eine Anzahl zusätzlicher Sprachen basierend auf seinem Intelligenzwert. Diese zusätzlichen Sprachen bestimmt die gebundene Kreatur, können aber keine Geheimsprachen wie z.B. Druidisch umfassen. Der Gegenstand erhält Sinne mit Reichweite 9 m und besitzt stets die Gesinnung der Kreatur, welche ihr erstmals die Kraft verliehen hat.

Wie nichtlegendäre intelligente Gegenstände besitzt auch ein legendärer intelligenter Gegenstand ein Ego. Er kann aber die gebundene Kreatur niemals dominieren, solange diese dieselbe Gesinnung besitzt (ansonsten kommen dieselben Regeln wie bei intelligenten Gegenständen zur Anwendung).

Dies ist eine andauernde Kraft. Ein intelligenter legendärer Gegenstand erhält einen Bonus von +4 auf sein Ego bei Interaktionen mit nichtlegendären Trägern.

Du kannst diese Kraft mehrfach auswählen. Dabei werden dann jedes Mal die Attributswerte erhöht (Maximalwert 20) und du wählst eine der folgenden besonderen Eigenschaften. Du kannst alle drei Attributswerte um 2 Punkte erhöhen oder einen Wert um 4 und einen weiteren um 2 Punkte.

Legendäre intelligente Gegenstände können über die folgenden besonderen Eigenschaften verfügen; manche davon haben andere Fähigkeiten als Voraussetzungen.

Beleben: Der Gegenstand kann sich Gliedmaßen wachsen lassen und sich mit einer Bewegungsrate von 3 m bewegen.

Blindgespür: Dieser Gegenstand erhält Blindgespür mit derselben Reichweite wie seine anderen Sinne. Der Gegenstand muss über die Eigenschaft Dunkelsicht verfügen, um diese Eigenschaft erlangen zu können.

Dunkelsicht: Dieser Gegenstand erlangt Dunkelsicht mit derselben Reichweite wie seine anderen Sinne.

Erweiterte Sinne (18 m): Die Reichweite der Sinne des Gegenstandes steigt auf 18 m.

Erweiterte Sinne (36 m): Die Reichweite der Sinne des Gegenstandes steigt auf 36 m. Der Gegenstand muss über Erweiterte Sinne (18 m) verfügen, um diese Eigenschaft erlangen zu können.

Fertigkeitsränge: Dieser Gegenstand erhält 10 Fertigkeitssränge in einer Fertigkeit. Es muss sich dabei um eine Intelligenz-, weisheits- oder charismabasierende Fertigkeit handeln, außer der Gegenstand verfügt über die Eigenschaft Beleben (dann kann er auch Akrobatik wählen) oder über die Eigenschaft Fliegen (dann kann er Fliegen wählen).

Fliegen: Dieser Gegenstand erhält eine Bewegungsrate: Fliegen 9 m (durchschnittlich). Der Gegenstand muss über

die Eigenschaft Beleben verfügen, um diese Eigenschaft erlangen zu können.

Gestaltwandel: Dieser Gegenstand kann eine andere Gestalt derselben Größenkategorie annehmen.

Magie lesen: Dieser Gegenstand kann magische Schriften und Schriftrollen lesen, als würde er *Magie lesen* einsetzen. Diese Eigenschaft ermöglicht ihm aber nicht, Schriftrollen oder andere Zauber vervollständigende Gegenstände zu aktivieren. Der Gegenstand kann diese Eigenschaft als Freie Aktion deaktivieren oder reaktivieren.

Sprachen lesen: Dieser Gegenstand kann Schriften in jeder Sprache lesen, egal welche Sprachen ihm bekannt sind.

Zauberwirken: Dieser Gegenstand ermöglicht es seinem Träger, eine begrenzte Anzahl an Zaubern als zauberähnliche Fähigkeiten zu wirken. Diese Eigenschaft kann mehrfach gewählt werden; jedes Mal erhält die gebundene Kreatur 5 Punkte für die Auswahl der Zauber, welche der Gegenstand wirken kann. Ein Zauber kostet Punkte in Höhe seines Grades (Minimum 1). Der Träger kann jede dieser zauberähnlichen Fähigkeiten ein Mal am Tag nutzen. Investiert er den doppelten Zaubergrad an Punkten, kann er jede dieser zauberähnlichen Fähigkeiten drei Mal am Tag nutzen. Alle Zauber müssen Zauber derselben Klasse sein. Kein Zaubergrad kann die Legendenstufe der gebundenen Kreatur übersteigen. Die Zauberstufe dieser Zauber entspricht der doppelten Zauberstufe der gebundenen Kreatur. Der SG der Rettungswürfe entspricht 10 + Zaubergrad + Legendenstufe der gebundenen Kreatur.

Telepathie: Dieser Gegenstand kann sich mit seinem Träger auf mentalem Wege unterhalten, egal ob sie dieselbe Sprache beherrschen oder nicht. Er muss dazu Körperkontakt zu haben.

Teleportieren: Dieser Gegenstand kann ein Mal am Tag Teleportieren wie der Zauber. Der Gegenstand muss die Eigenschaft Fliegen oder Zauberwirken besitzen, um diese Eigenschaft erlangen zu können.

Legendäres Bollwerk: Landet ein Angreifer einen Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff bei einer Kreatur, die einen Gegenstand mit dieser Eigenschaft trägt, kann der Träger eine Anwendung der Legendenkraft des Gegenstandes nutzen, um den Kritischen Treffer oder den Hinterhältigen Schaden zu verhindern und nur normalen Schaden zu erleiden. Nur Rüstungen, Schilde und getragene Gegenstände können über diese Eigenschaft verfügen.

Machtvoll: Ein Gegenstand mit dieser Eigenschaft verfügt über zwei zusätzliche Anwendungen an Legendenkraft pro Tag. Diese Eigenschaft kann bis zu drei Mal gewählt werden; allerdings muss es beim zweiten, bzw. dritten Mal bei dem Gegenstand um ein normales, bzw. Mächtiges Artefakt handeln. Dies ist eine anhaltende Kraft.

Metamagier: Diese Eigenschaft erlaubt einem Zauberkundigen, ein ihm bekanntes Metamagisches Talent beim Wirken eines Zaubers anzuwenden. Er muss eine Anzahl an Anwendungen der Legendenkraft des Gegenstandes in Höhe der Modifikation des Zaubergrades durch das Metamagische Talent (Minimum 1) aufwenden, um das Metamagische Talent spontan und ohne Veränderung des Zeitaufwandes einsetzen zu können. Diese Kraft kann nur einem legendären



Gegenstand der Ausrüstungsplatzkategorie Kopf oder Stirn oder einem Ring, Stecken oder Zepter verliehen werden.

Perfekter Kraftschub: Der Legendäre Kraftschub dieses Gegenstandes kann bei jeder Art Wurf mit einem W20 zur Anwendung kommen. Wird er für eine Art Wurf genutzt, für die er ursprünglich gewählt wurde, generiert er einen zusätzlichen Bonus von +2 dabei. Diese Eigenschaft kann nur einem mächtigen Artefakt verliehen werden.

Scharfsichtig: Wähle eine Fertigkeit aus, welche durch den Legendären Kraftschub des Gegenstandes verbessert werden kann. Die gebundene Kreatur kann eine Anwendung der Legendärenkraft des Gegenstandes nutzen, um bis zum Ende ihres Zuges auf den nächsten derartigen Fertigkeitwurf einen Verständnisbonus von +20 zu erlangen. Der Gegenstand muss über einen Legendären Kraftschub verfügen, der Fertigkeitwürfe verbessert, um diese Kraft erlangen zu können.

Tiefe Bindung: Ein Gegenstand mit dieser Eigenschaft kann nur von der ihn gebundenen Kreatur genutzt werden. Andere Kreaturen können weder auf seine Legendärenkraft, noch seinen Legendären Kraftschub oder nichtlegendäre besondere Eigenschaften zurückgreifen. Die gebundene Kreatur ist imstande, den Gegenstand im Rahmen eines zehnmütigen Rituals in einem festen Gegenstand einzuschließen, welcher wenigstens doppelt so lang wie der Gegenstand ist – ein Schwert könnte auf diese Weise in einem Stein oder einer Eiche untergebracht werden. Nur die gebundene Kreatur kann den Gegenstand wieder entfernen; die einzige Ausnahme dazu ist ein *Wunder* oder *Wunsch* durch eine legendäre Kreatur, deren Legendärenstufe höher ist als die der gebundenen Kreatur. Eine gebundene Kreatur der wenigstens 8. Legendärenstufe kann bei Abschluss des Rituals alternative die Bindung auf eine andere legendäre Kreatur übertragen.

Diese Eigenschaft kann nur einem normalen oder mächtigen Artefakt verliehen werden. Es handelt sich um eine anhaltende Kraft.

Unauffindbar: Diese Eigenschaft verleiht der gebundenen Kreatur die Fähigkeit, im unsichtbaren Zustand völlig unauffindbar zu werden. Solange die gebundene Kreatur unsichtbar ist und Körperkontakt zum Gegenstand hält, kann sie nicht entdeckt, wahrgenommen oder ausgespäht werden.

Unaufhaltsamer Schlag: Diese Waffe umgeht jede Rüstung. Der Träger kann eine Anwendung der Legendärenkraft der Waffe nutzen, um einen Angriff gegen die Berührung-RK des Zieles durchzuführen. Sollte er zwei Anwendungen an Legendärenkraft nutzen, umgeht die Waffe auch jeden Ablenkbonus auf die RK, über den das Ziel verfügt.

Diese Eigenschaft kann nur einer Waffe verliehen werden, die ein normales oder mächtiges Artefakt ist.

Unnachgiebig: Ein legendärer Gegenstand mit dieser Eigenschaft verfügt über doppelte Härte und dreifache Trefferpunkte. Er ist zudem immun gegen alle Versuche nichtlegendärer Kreaturen, ihn zu zerschmettern. Dies ist eine anhaltende Kraft.

Verbesserbar: Diese Eigenschaft verleiht der gebundenen Kreatur die Fähigkeit, die nichtlegendäre magische Kraft des legendären Gegenstandes leichter zu erhöhen. Sollte es eine Version des grundlegenden magischen Gegenstandes mit

einem höheren Bonus oder mächtigeren Version des Effekts geben (z.B. ein *Langschwert +1*, einen *Leichten Stahlschild +2*, einen *Resistenzumhang +3*, ein *Amulett der Mächtigen Fäuste +4* oder ein *Schwacher Ring der Inneren Kraft*), kann die gebundene Kreatur den Gegenstand im Rahmen eines speziellen Rituals verbessern: Hierzu muss sie Goldmünzen in Höhe der Differenz zwischen dem aktuellen, nichtlegendären Grundgegenstand und der mächtigeren Version aufwenden, zu der sie den Gegenstand verbessern will. Beispielsweise müsste die Kreatur 3.000 GM bezahlen, um ein *Langschwert +1* zu einem *Langschwert +2* zu verbessern.

Dieses Ritual dauert 8 Stunden. Nach seinem Abschluss verwandelt die gebundene Kreatur die Grundversion des Gegenstandes in die gewünschte Version. Ein auf diese Weise verbesserter legendärer Gegenstand behält alle legendären Gegenstandseigenschaften bei, die er vor der Verwandlung besessen hat. Er kann folglich später ggfs. erneut verbessert werden, in diesem Fall fungiert die aktuelle Version als Grundversion.

Zurückkehrend: Die an diesen Gegenstand gebundene Kreatur kann eine Anwendung ihrer Legendärenkraft nutzen, um den Gegenstand in ihre ausgestreckte Hand zu teleportieren, als würde sie *Gegenstand teleportieren* nutzen. Der Gegenstand muss sich dazu auf derselben Ebene befinden. Wird diese Eigenschaft ein zweites Mal gewählt, kann der Gegenstand über Ebenengrenzen zur gebundenen Kreatur zurückkehren. Diese Eigenschaft kann nur einem mächtigen Artefakt verliehen werden.





6 LEGENDÄRE MONSTER



Der Feuerriese brüllte auf und die Tropfen seines geschmolzenen Bartes erzeugten Narben auf den Steinen. Um ihn herum lag der Thronsaal der mächtigen Festung in Trümmern, zwischen denen die Überreste der vorherigen Herrscher verteilt lagen.

Seelah stand nur da, das Schwert an ihrer Seite, und betrachte das Massaker. „Erkennst du es?“ fragte sie. „Dies waren deine rechtmäßigen Herrscher – deine eigenen Leute. Und du hast sie getötet. Ebenso würden dich deine eigenen Diener töten, wenn die Zeit reif ist. Denn das Böse verschlingt sich am Ende immer selbst.“ Der Riese brüllte nur erneut und hob seine bluttriefende Klinge.

Seelah hob ihr eigenes Schwert zum Salut, dann senkte sie den Kopf und stürmte vorwärts...

So wie legendäre Helden im Stande dazu sind, auf ungläubliche Kräfte zurückzugreifen, gibt es legendäre Monster, welche ihren Artgenossen weithin überlegen sind. Manche wurden von Gottheiten oder machtvoller Magie gestärkt und in die Welt hinausgeschickt, um Tod und Zerstörung zu bringen. Andere sind hingegen Relikte eines vergangenen Zeitalters, als die Macht der Schöpfung noch das Wesen jedes lebenden Geschöpfes durchdrang. Diese uralten Kreaturen müssen nicht zwangsläufig böse sein, stellen aber auf alle Fälle eine Macht dar, die man respektieren und fürchten sollte.

Die Regeln in diesem Buch gehen davon aus, dass legendäre Kreaturen auf der Welt selten sind. Solche Kreaturen werden in zwei Kategorien eingeteilt: Die einen sind mächtige Versionen existierender Monster, während die anderen völlig neue Arten darstellen. Du kannst die erste Art legendärer Monster leicht generieren, indem du die Schablone für Legendäre Kreaturen (siehe Seite 224) verwendest. Monster der zweiten Art zu erschaffen ist dagegen komplizierter und erfordert, sie mit der Unterart Legende (siehe Seite 226) und individuellen, zu den jeweiligen Kreaturen passenden Fähigkeiten zu versehen, wobei mächtigere Monster mehr Fähigkeiten erlangen als schwächere.

Dieses Kapitel enthält mehr als 40 Beispielkreaturen, darunter legendäre Versionen von Dämonen, Drachen, Elementaren, Medusen, Riesen, Zyklopen und anderen sagenhaften Kreaturen. Jedes Beispiel repräsentiert einen uralten Vorfahren oder eine mächtige Weiterentwicklung der nichtlegendären Version, die im *Monsterhandbuch* gefunden werden kann. An die Beispielmonster schließt sich ein Abschnitt mit Informationen zur Schablone für Legendäre Kreaturen und die Unterart Legende an, dazu kommen Ratschläge, wie man neue legendäre Monster erschaffen und ausbalancieren kann. Es folgen mehrere neue universale Monsterregeln, die von den Monstern in diesem Kapitel genutzt werden.

DIE URSPRÜNGE EINES LEGENDÄREN MONSTERS

Abhängig von deiner Kampagne könnte ein legendäres Monster einmalig sein, so dass es nur ein Mal auf der ganzen Welt oder im Multiversum existiert. Es könnte aber auch selten oder sogar recht weitverbreitet sein. Es folgen einige Beispiele, wie häufig legendäre Monster in einer Kampagne in Erscheinung treten könnten:

- Manche behaupten, es gäbe nur einen legendären Roten Drachen. Dieser sei der älteste noch lebende Ahne aller Roten Drachen und würde stets Jahrhunderte am Stück schlafen.
- Ein gefährliches Rudel legendärer Trolle könnte ein verborgenes, unterirdisches Reich beherrschen. Nichtlegendäre Trolle sind dagegen die schwächsten ihrer Art und werden aufgrund ihrer angeborenen Schwäche verbannt.
- Möglicherweise gibt es nur zwei legendäre Medusen. Diese betrauern den Tod ihrer Schwester, die vor einer Ewigkeit von einem Helden getötet wurde. Nun züchten sie Riesenschlangen (mit der Schablone für Legendäre Kreaturen), um diese auf die Nachkommen des Helden zu hetzen.
- Ein Dämonenherrscher könnte einige seiner Diener mit Legendenkraft versehen und sie zu Anführern und Generälen der Armeen ernennen, mit denen er auf die Materielle Ebene vorstoßen will.

Es liegt ganz bei dir, wie weitverbreitet legendäre Kreaturen in deiner Kampagne sein sollen, ob ihre legendären Fähigkeiten permanent oder nur temporär sind.

LEGENDENGRAD

Der Legendengrad (LG) ist ein Spielwert für Monster, welcher grob der Legendienstufe entspricht. Monster mit wenig Legendenkraft haben LG 1, während die mächtigsten legendären Monster LG 10 besitzen. Im Gegensatz zu SC verändert sich der Legendengrad von Monstern in der Regel nie. Ein legendärer Troll besitzt z.B. LG 2 und wird immer LG 2 besitzen, außer der SL hat einen Grund, den Legendengrad zu erhöhen – vielleicht verfügt ein Trollstamm ja über ein Artefakt, welches den Trollen Legendenkraft verleiht und diese mit der Zeit immer mächtiger macht.

Hinsichtlich der damit verbundenen Macht ähnelt ein Legendengrad einer Legendienstufe, beide sind aber dennoch nicht identisch. Hinsichtlich von Fähigkeiten, Zaubern, magischen Gegenständen und anderen Regelementen, welche Legendienstufen voraussetzen oder sich auf Legendienstufen beziehen, ist der Legendengrad mit der Legendienstufe synonym. Wenn ein legendäres Schwert z.B. zusätzliche Eigenschaften in den Händen eines Charakters der 3. Legendienstufe oder höher erlangt, dann gilt dies auch, wenn ein Monster des wenigstens 3. Legendengrades das Schwert führt. Einige wenige legendäre Monster besitzen Legendienstufenfähigkeiten, die denen von SC entsprechen. Hinsichtlich solcher, von der Legendienstufe abhängigen Fähigkeiten, wird der Legendengrad der Kreatur als effektive Legendienstufe genutzt. Ein Monster mit der Legendengradfähigkeit des Wächterpfades Zauber parieren (siehe Seite 48) würde seinen Legendengrad nutzen, um den Zaubergrad zu bestimmen, den er maximal mit dieser Fähigkeit abwehren kann.

Kreaturen mit niedrigem HG können durchaus über einen hohen Legendengrad verfügen, umgekehrt kann es auch Kreaturen mit hohem HG und niedrigem LG geben. In der Regel aber entspricht der LG eines Monsters mit Legendenkraft grob seinem $\frac{1}{2}$ HG. Ein Eulenbär mit HG 4, welcher zu einer legendären Kreatur wird, sollte über LG 2 verfügen. Um den endgültigen HG eines legendären Monsters zu bestimmen, addiere den ursprünglichen HG mit dem $\frac{1}{2}$ LG. Der legendäre Eulenbär hätte somit einen HG von $5 (4 + \frac{1}{2} \times 2)$. Weitere Einzelheiten findest du in Kapitel 4 unter Legendäre Begegnungen entwickeln (siehe Seite 128). Alle Monster in diesem Kapitel folgen diesen Regeln, um ihren LG zu bestimmen.

Eine Kreatur sollte nicht gleichzeitig über eine Legendienstufe und einen Legendengrad verfügen. Eine legendäre Kreatur, welche z.B. die Schablone für Vampire (*Monsterhandbuch*, S. 267) erhält, besäße Legendienstufen, während eine nichtlegendäre Kreatur, die mit der Schablone für Legendäre Vampire (siehe Seite 220) versehen wird, einen Legendengrad besitzt. Eine legendäre Kreatur, welche zu einem legendären Vampir wird, verliert ihre Legendienstufe und erhält dafür einen Legendengrad, wie im Rahmen der Schablone für Legendäre Vampire erklärt. Legendäre Schablonen und andere Effekte, die einer Kreatur einen Legendengrad verleihen, sollten stets Informationen zu dem Punkt enthalten, wie die Schablone mit legendären Kreaturen interagiert.

DIE SPIELWERTE EINES LEGENDÄREN MONSTERS

Bei legendären Monstern funktionieren die Spielwerte genauso wie bei nichtlegendären Kreaturen. Es gibt aber ein paar zusätzliche Einträge. Die Unterschiede sind wie folgt:

Name, HG und LG: Auf den Namen des Monster folgen Herausforderungsgrad (HG) und Legendengrad (LG) plus drei Symbole, anhand derer du die Rolle der Kreatur im Spiel rasch erkennen kannst. In den HG ist bereits der ½ LG eingerechnet, daher wird der LG danach in Klammern angegeben, um zu vermeiden, dass beide Werte addiert werden.

INI und Sinne: Mehrere legendäre Monster verfügen über das Talent *Legendäre Verbesserte Initiative* (siehe Seite 63), das es ihnen gestattet, eine Anwendung ihrer Legendenkraft zu nutzen, um ihren Initiativewurf als 20 zu behandeln. Da man aber nur selten den Eintrag zu den Talenten überprüft, ehe man die Initiative eines Monsters auswürfelt, kann man diese Fähigkeit leicht übersehen oder vergessen. Daher ist in diesem Fall bei einem Monstereintrag ein hochgestelltes „L“ hinter dem Initiativmodifikator zu finden. Der aufgeführte Initiativmodifikator enthält bereits den zusätzlichen Bonus des Talents *Legendäre Verbesserte Initiative*.

Talente: Hier sind die Talente des Monsters aufgeführt. Alle Legendären Talente findest du in Kapitel 2. Die meisten davon verbessern nichtlegendäre Talente und haben das entsprechende nichtlegendäre Talent als Voraussetzung. Aus Platzgründen kann es vorkommen, dass die nichtlegendären Voraussetzungen nicht aufgeführt werden; in diesem Fall verweist der Umstand, dass die Kreatur über die legendäre Talentversion verfügt, darauf, dass sie auch die nichtlegendäre Version besitzt.

Besondere Angriffe: Alle in diesem Kapitel enthaltenen Monster gehören der Unterart *Legende* (siehe Seite 226) an. Diese verleiht ihnen die *Allgemeine Legendäre Monsterfähigkeit Legendenkraft* (siehe Seite 227); diese Monster können daher *Legendenkraft* nutzen, um *Kraftschubwürfel* auf Würfe mit einem W_{20} zu addieren. Eventuell verfügen sie noch über weitere Fähigkeiten. Wenn du ein Monster mit *Legendenkraft* einsetzt, dann vergiss niemals, dass es seine *Kraftschubfähigkeit* nutzen kann – da manche legendäre Monster über keine anderen Fähigkeiten verfügen, ist diese Fähigkeit von großer Bedeutung, damit sie mit legendären SC mithalten und diese herausfordern können. Außerdem besteht ein Teil des Spaßes an den *Legendenregeln* daran, *Kraftschübe* einsetzen zu können – warum solltest du als SL also darauf verzichten?!

Umgebung: Die legendären Monster in diesem Kapitel hausen in denselben Arten von Umgebungen wie ihre nichtlegendären Gegenstücke – *Legendäre Trolle* und *nichtlegendäre Trolle* ziehen beide kalte Berge vor und *Legendäre Eulenbären* durchstreifen dieselben gemäßigten Wälder wie *nichtlegendäre Eulenbären*. Natürlich kannst du ein legendäres Monster auch in einer anderen Umgebung unterbringen, wenn es deiner Kampagne dienlich ist – haust bei dir eine *Legendäre Hydra* in der Wüste statt wie normale Hydren im Sumpf, dann macht dies die *Legendäre Hydra* nur noch ungewöhnlicher und herausragender.

Organisation: Die legendären Monster in diesem Kapitel sind genauso organisiert wie ihre nichtlegendären Gegenstücke. Diese Spielwerte wissen nicht, ob diese legendären Monster in deiner Kampagne einzigartig, selten oder weitverbreitet sind. Daher kannst du die Begegnungen in gedruckten Abenteuern zu legendären Begegnungen abändern, indem du eine, einige oder alle nichtlegendären Kreaturen in einer Begegnung durch ihre legendären Gegenstücke ersetzt. Um z.B. eine Gruppe legendärer SC mit einer Begegnung herauszufordern, welche aus sechs Trolle besteht, könntest du eine beliebige Anzahl der Trolle durch *Legendäre Trolle* ersetzen – vielleicht ist nur der Anführer legendär, was die Begegnung leicht erschwert, vielleicht sind alle Trolle legendäre Kreaturen, was zu einer weitaus härteren Herausforderung führt.

Schätze: In den meisten Fällen entsprechen die Einträge für Schätze denen der nichtlegendären Gegenstücke. Trolle besitzen *Standardschätze*, daher gilt dies auch für *Legendäre Trolle*. Da der HG der legendären Version aber höher ist, sollte sich dies auf den Schatz auswirken. Wenn also eine Gruppe nichtlegendärer Trolle von einem *Legendären Troll* angeführt wird, sollte der Anführer über etwas bessere Schätze verfügen als seine Gefolgsleute (wie es eigentlich in jedem Fall der Anpassung des HG entsprechend der Fall sein sollte). Dies gilt auch im Fall von Monstern mit *NSC-Schätzen*.

Legendäre Monster – und insbesondere intelligente legendäre Monster – neigen eher dazu, magische Schätze einzusetzen. Vielleicht verfügen sie über ein intuitives Verständnis für solche Gegenstände, vielleicht haben sie diese Gegenstände aber auch von derselben Wesenheit erhalten, die ihnen auch ihre *Legendenkraft* verliehen hat. Eine *Legendäre Hydra*, welche in ihrem Hort z.B. ein *Amulett der Mächtigen Fäuste* +1 verwahrt, könnte eine heilige Wächterin sein, die der Gott der Schlangen erschaffen und mit dem *Amulett* versehen hat, damit sie dieses auch einsetzt.

Besondere Fähigkeiten: Diese Monster besitzen dieselben Fähigkeiten wie ihre nichtlegendären Gegenstücke. Diese Fähigkeiten werden im Folgenden mit aufgeführt, damit du nicht bei den nichtlegendären Versionen nachschlagen musst. In einigen Fällen sind die Beschreibungen aus Platzgründen vereinfacht oder abgekürzt, damit auch die neuen Fähigkeiten der legendären Kreatur noch Platz haben. Sollten in diesem Fall zu einer besonderen Fähigkeit Fragen auftauchen, dann schlag im *Monsterhandbuch* nach.

Beschreibung: Dieser Abschnitt wiederholt nicht die Informationen zur ursprünglichen, nichtlegendären Version des Monsters, sondern enthält Informationen zur legendären Version. Darunter fallen Vorschläge, wie sie sich in Herkunft und Rolle von ihren nichtlegendären Gegenständen unterscheiden könnte. Sofern nicht anders vermerkt, lebt und handelt ein legendäres Monster wie sein nichtlegendäres Gegenstück.

ABOLETH

Ein trüber Nebel umgibt diese riesige, dreiäugige, tentakelbewehrte Fischkreatur. Ihr Leib ist mit Platten aus gehärtetem Schleim gepanzert.

LEGENDÄRER ABOLETH

HG 9 (LG 3)



EP 6.400

RB Riesige Aberration (Aquatisch, Legende)

INI +8⁺; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

Aura Schleimwolke (1,50 m)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22 (+1 GE, -2 Größe, +14 natürlich)

TP 118 (9W8+78)

REF +6, WIL +11, ZÄH +9

SR 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf 4 Tentakel +11 (1W8+5 plus Schleim)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Schleimnebel, Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +20)

Beliebig oft — Arkane Spiegelung (SG 19), Eigenständiges Trugbild (SG 19), Hypnotisches Muster (SG 16), Illusionswand (SG 18), Projiziertes Ebenbild (SG 21), Schleier (SG 20), Vorbestimmtes Trugbild (SG 20) 3/Tag—Monster beherrschen (SG 23)

SPIELWERTE

ST 20, GE 12, KO 22, IN 15, WE 17, CH 19

GAB +6; KMB +13; KMV 24

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Legendärer Eiserner Wille, Legendäre Verbesserte Initiative, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Bluffen +13, Einschüchtern +16, Schwimmen +25, Wahrnehmung +15, Wissen (beliebiges) +14, Zauberkunde +14

Sprachen Aboleth, Aklo, Aqual, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Schleimrüstung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Aquatische

Organisation Einzelgänger, Paar, Brut (3–6) oder Schule (7–19)

Schätze Doppelt

Besondere Fähigkeiten

Schleim (AF) Einer Kreatur, die von einem Tentakel eines Abolethen getroffen wird, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, ansonsten verwandeln sich innerhalb von 1W4 Runden Haut und Fleisch des Zieles in eine klare, schleimige Membran. Das neue „Fleisch“ der Kreatur ist weich und empfindlich und reduziert den Konstitutionswert des Zieles um -4 für die Dauer des Zustands. Falls die Haut des Zieles nicht feucht gehalten wird, trocknet sie schnell aus und das Opfer erleidet alle 10 Minuten 1W12 Schaden. Krankheit kurieren und ähnliche Effekte können das Fleisch

eines Opfers wieder herstellen. Immunität gegen Krankheiten bietet aber keinen Schutz vor dieser Fähigkeit. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schleimnebel (AF) Wenn ein Legendärer Aboleth der Luft ausgesetzt wird, kann er einen Schleim aus feinem Nebel ausstoßen. Diese Wolke funktioniert wie *Verhüllender Nebel* und verfügt zudem über dieselben Eigenschaften wie seine Schleimwolke. Der Nebel bewegt sich mit dem Abolethen und aquatische Kreaturen können normal innerhalb der Wolke atmen.

Schleimrüstung (AF) Ein Legendärer Aboleth kann 1 Minute aufwenden, um ein Exoskelett aus gehärtetem Schleim zu erzeugen. Diese Rüstung verleiht ihm einen Rüstungsbonus von +4, senkt seine Bewegungsrate Schwimmen auf 9 m und erhöht seine Bewegungsrate an Land auf 9 m. Der Aboleth kann diese Rüstung als Volle Aktion auflösen.

Schleimwolke (AF) Ein Aboleth kann unter Wasser eine Wolke aus durchsichtigem Schleim ausstoßen. Allen Kreaturen, die sich in angrenzenden Feldern um den Abolethen befinden, muss jede Runde ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen oder sie verlieren die Fähigkeit, Luft zu atmen (bekommen aber die Fähigkeit, Wasser zu atmen). Beide Zustände halten 3 Stunden lang an. Erneuter Kontakt mit der Schleimwolke eines Abolethen und das Scheitern des Rettungswurfs verlängert die Dauer um weitere 3 Stunden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Ein Legendärer Aboleth verfügt über außergewöhnliche Magie. In der Regel erlangt er sie, wenn er lange genug lebt, um die Früchte einiger seiner finsternen Experimente auskosten zu können. Diese brütende und mit genialem Intellekt ausgestattete Kreatur will das trockene Land erobern.



BARGHEST, HÖHERER BARGHEST

Aus dem obszön großen Maul dieser seltsamen Kombination aus Fleermaus und Wolf dringt ein unheimliches grünes Feuer.

LEGENDÄRER HÖHERER BARGHEST HG 8 (LG 2)



EP 4.800

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler, Legende, Rechtschaffen)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 105 (9W10+56)

REF +10, WIL +10, ZÄH +9

SR 10/Episch und Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss der Geisterhaften Berührung +15 (1W8+7/18-20/x3 plus Verbrennen und Hinrichtender Biss), 2 Klauen +15 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Goblkönig, Hinrichtender Biss, Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Verbesserter Biss, Verbrennen (1W6, SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

Beliebig oft — *Flimmern, Irreführung, Schweben, Sphäre der Unsichtbarkeit*

1/Tag — *Dimensionstür, Massen-Bärenstärke, Massen-Person vergrößern, Monster bezaubern (SG 18), Tiefe Verzweiflung (SG 18)*

SPIELWERTE

ST 25, GE 15, KO 19, IN 18, WE 18, CH 18

GAB +9; KMB +17; KMV 29 (33 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Legendäre Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Bluffen +16, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +10, Klettern +16, Motiv erkennen +16, Schwimmen +16, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (Goblin oder Wolf, Verwandlung)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Kult (1 plus Goblinstamm)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Goblkönig (ÜF) Ein Legendärer Barghest besitzt die Fähigkeiten Lied des Erfolges +2 und Lied des Mutes +2 eines Barden der 6. Stufe. Goblins, Goblinhunde, Worgs, Höllenhunde und Bargheste erhalten den doppelten Bonus durch diese Fähigkeit.

Hinrichtender Biss (ÜF) Wenn ein Legendärer Höherer Barghest einen Kritischen Treffer bei einem nichtlegendären Gegner bestätigt, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft als Freie Aktion nutzen, um den Kopf des Gegners abzubeißen und diesen augenblicklich zu töten (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

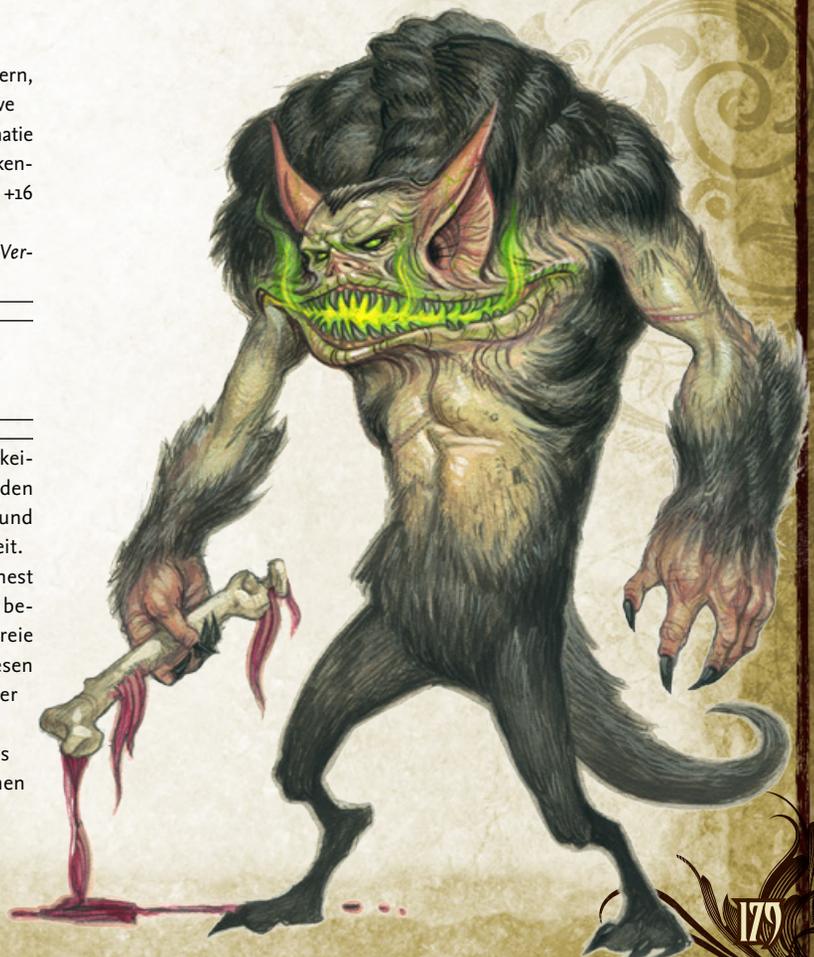
Verbesserter Biss (AF) Der Biss eines Legendären Barghests hat einen Bedrohungsbereich von 18-20 für einen Kritischen Treffer und dafür einen Schadensmultiplikator von x3.

Ein Legendärer Höherer Barghest ist ein beinahe göttlicher Nachkomme eines der Barghestgötter. Er ist mit der Kraft der Unteren Ebenen aufgeladen und führt große Goblinstämme an. Dabei verängstigt er seine Diener derart, dass diese sogar annähernd Disziplin zeigen. Seine Gegenwart genügt, dass selbst Grottenschräte und Hobgoblins die niederen Goblins beinahe als Gleichgestellte behandeln, nachdem sie Zeugen des Zorns eines Barghests angesichts Ungehorsams und interner Streitigkeiten geworden sind.

Legendärer Barghest

Nur außergewöhnliche Bargheste, welche sich von legendären Humanoiden ernähren, können zu Legendären Höheren Barghesten werden. Um einen Legendären Barghest zu erschaffen, fügst du den Spielwerten eines nichtlegendären Barghests (MHB, S. 25) die Schablone für Behände Legendäre Kreaturen (siehe Seite 224) hinzu.

Wenn der Legendäre Barghest seine Fähigkeit Verzehren bei der Leiche eines legendären Humanoiden nutzt, erlangt er anstelle eines Wachstumspunktes einen Legendären Wachstumspunkt. Sobald er 4 Wachstumspunkte angesammelt hat, verwandelt er sich in einen Höheren Barghest mit der Schablone für Behände Legendäre Kreaturen und verliert seine Legendären Wachstumspunkte. Sollte ein Legendärer Barghest 4 Legendäre Wachstumspunkte ansammeln, verwandelt er sich in einen Legendären Höheren Barghest und verliert die Schablone für Behände Legendäre Kreaturen.



BAUMHIRTE

Dieses mächtige, aufrechtstehende Baumwesen fokussiert den Zorn der Natur in ihren borkigen Händen.

LEGENDÄRER BAUMHIRTE HG 10 (LG 4)



EP 9.600

NG Riesige Pflanze (Legende)

INI -1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 25 (-1 GE, -2 Größe, +18 natürlich)

TP 146 (12W8+92)

REF +3, WIL +10, ZÄH +13

Immunitäten wie Pflanzen; SR 10/Episch und Hiebschaden

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +19 (3W6+10/18-20)

Fernkampf Felsen +7 (2W6+15)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Druidenmagie, Felsen werfen (54 m), Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8), Trampeln (3W6+15, SG 26)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14; SG der Rettungswürfe basieren auf Weisheit)

7/Tag — Feuer löschen (SG 17), Gift neutralisieren, Holz formen, Magische Fänge, Schlaf (SG 15), Tierbote, Tiere besänftigen (SG 15), Verstricken (SG 15), Wasser erschaffen, Windmauer

3/Tag — Brüllen (SG 18), Dunkelheit, Rostgriff, Schwere Wunden heilen, Verbündeten der Natur herbeizaubern IV

1/Tag — Gewittersturm herbeirufen (SG 19)

SPIELWERTE

ST 31, GE 8, KO 21, IN 12, WE 18, CH 13

GAB +9; KMB +21 (Gegenstand zerschmettern +23); KMV 32 (34 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Legendärer Waffenfokus (Hieb), Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Gegenstand zerschmettern, Wachsamkeit, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Heimlichkeit -9 (in Wäldern +7), Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +17, Wissen (Natur) +9;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit in Wäldern +16

Sprachen Baumhirtisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; Baumsprache

Besondere Eigenschaften Bäume beleben, Doppelter Schaden gegen Objekte, Unterholz durchqueren, Voll im Saft

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Wald

Organisation Einzelgänger oder Hain (2-7)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bäume beleben (ZF) Ein Baumhirte kann, wann immer er will, jeden Baum innerhalb von 54 Metern beleben und dabei bis zu 2 Bäume auf einmal beleben und kontrollieren. Ein Baum braucht eine volle Runde, um sich zu entwurzeln. Danach besitzt er eine Bewegungsrate von 3 m und kämpft wie ein nichtlegendärer Baumhirte (*Monsterhandbuch*, S. 28), welcher allerdings nur einen Hieb-Angriff besitzt und die Belebens- und Felsenwurf-fähigkeiten des Baumhirten vermissen lässt, dafür aber dessen Empfindlichkeit gegen Feuer erhält. Sollte der Baumhirte, der den Baum belebt hat, diese Belebung beenden, sich außer Reichweite bewegen oder handlungsunfähig werden, schlägt der belebte Baum an seiner gegenwärtigen Stelle sofort Wurzeln und wird wieder ein normaler Baum. Sollte der Legendäre Baumhirte eine Anwendung seiner Legendenkraft beim Beleben eines Baumes nutzen, steigt die Reichweite dieser Fähigkeit auf 1,5 km und zählt dieser Baum nicht gegen die Obergrenze, dass der Baumhirte nur maximal zwei Bäume gleichzeitig kontrollieren kann.

Baumsprache (AF) Ein Baumhirte verfügt über die Fähigkeit mit allen Pflanzen so zu kommunizieren, als ob er *Mit Pflanzen sprechen* einsetzt. Die meisten Pflanzen sind Baumhirten freundlich oder hilfsbereit gesonnen.

Doppelter Schaden gegen Objekte (AF) Ein Baumhirte oder ein belebter Baum, der einen vollen Angriff gegen Objekte oder Gebäude ausführt, verursacht dabei doppelten Schaden.

Druidenmagie (ÜF) Ein Legendärer Baumhirte kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um einen beliebigen Druidenzauber des maximal 3. Grades zu wirken. Alternativ kann er zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um einen beliebigen Druidenzauber des maximal 5. Grades zu wirken. Seine effektive Zauberstufe beträgt dabei 10.

Voll im Saft (ÜF) Ein Legendärer Baumhirte kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um für 1 Stunde seine Empfindlichkeit gegen Feuer zu verlieren.

Ein Legendärer Baumhirte ist ein uraltes Wesen, das seine Kraft durch eine Gottheit oder eine magische Quelle erlangt hat. Er ist ein Hirte des Waldes und noch weniger dazu geneigt, mit den Angehörigen kurzlebiger Völker zu sprechen als nichtlegendäre Baumhirten.



DÄMON, MARILITH

Diese schlangenleibige Frau hat sechs Arme. Einige ihrer grausamen, mit glitzerndem Gift bestrichenen Waffen schweben in der Luft.

LEGENDÄRE MARILITH

HG 21 (LG 8)



EP 409.600

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar, Le-gende)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahrnehmung +31
Aura Unheilige Aura (SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 36 (+4 Ablenkung, +4 GE, -1 Größe, +23 natürlich)

TP 344 (16W10+256); Schnelle Heilung 5

ZÄH +25, REF +18, WIL +13

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift, Kälte; Resistenzen Säure 10; SR 10/Kaltes Eisen und Episch und Gutes

ZR 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Langschwert +2, +28/+23/+18/+13 (2W6+12/16-20 plus Gift), 5 Langschwerter +2, +28 (2W6+7/16-20 plus Gift), Schwanzschlag +20 (2W6+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (8/Tag, Kraftschub +1W10), Mächtige Waffenmacht, Meisterschaft mit mehreren Waffen, Vergiftete Waffen, Würgen (Schwanzschlag, 2W6+15 plus Erdrückende Windungen)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +24)

Immer — Unheilige Aura (SG 26), Wahrer Blick

Beliebig oft — Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), Projiziertes Ebenbild (SG 25), Telekinese (SG 23)

3/Tag — Fliegen, Heilung (nur selbst), Klingenbarriere (SG 24)

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 5, 1 Marilith 20%, 1 Nalfe-schnee 35% oder 1W4 Hezrous 60%)

SPIELWERTE

ST 31, GE 19, KO 32, IN 18, WE 18, CH 27

GAB +16; KMB +27 (Entwaffnen +29, Ringkampf+31); KMV 45 (47 gegen Entwaffnen, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blutung), Legendäre Defensive Kampfweise, Legendärer Kritischer Treffer (Blutung), Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +27, Diplomatie +27, Einschüchtern +27, Fliegen +18, Heimlichkeit +19, Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +31, Wissen (Baukunst) +20; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (beliebiges Tier, Humanoider oder Riese; Gestaltwechsel)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar, oder Kolonne (1 Marilith, 1-3 Glabrezus und 3-14 Babaus)

Schätze Doppelt (6 Langschwerter (Meisterarbeit), sonstige Schätze)

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Erdrückende Windungen (AF) Eine Kreatur, die Schaden vom Würgeangriff einer Marilith nimmt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 bestehen oder sie verliert für 1W8 Runden das Bewusstsein. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Mächtige Waffenmacht (ÜF): Jede Waffe erhält in den Händen einer Legendären Marilith einen Verbesserungsbonus von +2 und zählt als Böse und Chaotische Waffe aus Kaltem Eisen. Sie kann als Augenblickliche Aktion zwei Anwendungen ihrer Legendenkraft nutzen, um allen ihren hergestellten Waffen für 4 Runden die besondere Eigenschaft Tanzen zu verleihen.

Vergiftete Waffen (AF) Als Schnelle Aktion kann eine Legendäre Marilith eine ihrer hergestellten Waffen ablecken, um sie mit Todesklingengift (Grundregelwerk, S. 558) zu überziehen.

Eine Legendäre Marilith ist eine Königin des Bösen und des Chaos. Sie kontrolliert ein großes Gebiet im Abyss und befehligt eine Dämonenlegion.



DÄMON, NALFESCHNEE

Dieser schweineartige Dämon verfügt über gewaltige Hauer und winzige Flügel. Aus den Poren seiner haarigen Haut quillt schmierige, schwarzpurpurne Energie.

LEGENDÄRER NALFESCHNEE HG 17 (LG 7)



EP 102.400

CB Riesiger Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar, Legende)
 INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +32
Aura *Unheilige Aura* (SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 35 (+4 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +23 natürlich)

TP 287 (15W10+205); Schnelle Heilung 5

REF +10, WIL +21, ZÄH +22

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; SR 10/Episch und Gut

ZR 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (schlecht)

Nahkampf Biss +28 (3W8+15/18-20), 2 Klauen +28 (2W6+15/19-20 plus Entreißen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Dämonisches Wissen, Hauch des Chaos, Legendenkraft

(7/Tag, Kraftschub +1W10), **Unheiliger Nimbus**

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)

Immer — *Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Unheilige Aura* (SG 25), *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Blitze herbeirufen* (SG 20), *Erde bewegen*, *Erzählende Steine*, *Mächtige Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Schwachsinn* (SG 22), *Stein formen*, *Verlangsamen* (SG 20)

3/Tag — *Ausspähung*

1/Tag — *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Herbeizauberung* (Grad 5, 1 Nalfeschnee 20%, 1W4 Hezrou 40% oder 1W4 Vrocks 50%)

SPIELWERTE

ST 40, GE 13, KO 29, IN 23, WE 22, CH 24

GAB +15; KMB +32 (+34 Ansturm); KMV 47 (49 gegen Ansturm)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Legendäre Verbesserte Initiative, Legendärer Eiserner Wille, Legendärer Heftiger Angriff, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Bluffen +25, Diplomatie +25, Einschüchtern +22, Fliegen +11, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +32, Wissen (Arkane) +24, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (ein weiteres beliebiges) +21, Zauberkunde +24; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzlgänger oder Schar (1 Nalfeschnee, 1 Hezrou und 2-5 Vrocks)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dämonisches Wissen (ÜF) Indem der Dämon als Freie Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, erfährt er eine Schwäche, Empfindlichkeit oder besondere Verteidigungsfähigkeit eines Gegners innerhalb seiner Reichweite.

Hauch des Chaos (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die gleichnamige Domänenfähigkeit der Domäne des Chaos. Der Dämon kann allerdings als Freie Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um diese Fähigkeit einzusetzen, wenn er mit einem natürlichen Angriff trifft.

Unheiliger Nimbus (ÜF) Dreimal pro Tag kann ein Nalfeschnee als freie Aktion einen Nimbus aus unheiligem Licht erzeugen, der Übelkeit erregende, sich windende, bunte Lichtstrahlen um seinen Leib zucken lässt. Eine Runde später explodiert dieses Licht in einem Radius von 18 m. Jeder nichtdämonischen Kreatur innerhalb dieses Bereichs muss ein Willenswurf gegen SG 22 gelingen, um nicht für 1W10 Runden benommen zu sein und von Visionen des Wahnsinns heimgesucht wird. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ein Legendärer Nalfeschnee erlangt seine Macht, indem er andere legendäre Wesen zwingt oder austrickst, ihm diese zu verleihen. Er hortet viele wertvolle Geheimnisse, wie ein Drache Gold hortet.



DÄMON, VROCK

Dieser geierköpfige Dämon hat große, verdrehte Flügel und sein Schnabel und die Klauen warten nur darauf, etwas zu zerreißen und zu zerfetzen.

LEGENDÄRER VROCK

HG 11 (LG 4)



EP 12.800

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar, Legende)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 24 (+3 GE, -1 Größe, +15 natürlich)

TP 152 (9W10+103)

REF +11, WIL +6, ZÄH +13

SR 10/Episch und Gut; Immunitäten Elektrizität, Gift; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10

ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +14 (1W8+6 plus Blutung), 2 Klauen +14 (2W6+6 plus Blutung), 2 Krallen +14 (1W6+6 plus Blutung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Blutung (1W6), Fesselnde Ranken, Mächtiger Betäubender Schrei, Manischer Tanz des Untergangs, Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)

Beliebig oft—Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), Telekinese (SG 18)

1/Tag—Heldenmut, Spiegelbilder, Herbeizaubern (Grad 3, 1 Vrock 35%)

SPIELWERTE

ST 23, GE 17, KO 25, IN 14, WE 16, CH 16

GAB +9; KMB +16; KMV 29

Talente Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen^B, Legendäre Kampfreflexe, Legendärer Doppelschlag, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Fliegen +13, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +15, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fesselnde Ranken (AF) Ein Vrock kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um eine Sporenwolke aus seinem Körper abzusondern. Alle angrenzenden, nichtdämonischen Kreaturen nehmen durch die Sporen in der ersten Runde 2W8 Punkte Schaden, während diese zu hässlichen Ranken heranwachsen. Die nächsten 10 Runden fügen die Ranken betroffenen Kreaturen jeweils 1W6 Schadenspunkte zu und umschließen sie (SG

21, 10 Runden, Härte 5, 10 TP). Die Ranken können mittels Segnen oder Begießens mit Heiligem Wasser zerstört werden. Dies ist ein Krankheitseffekt; der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Mächtiger Betäubender Schrei (ÜF) Einmal pro Stunde kann ein Vrock einen schrillen Schrei von sich geben. Alle nichtdämonischen Kreaturen in einem Radius von 9 m müssen Zähigkeitswürfe gegen SG 21 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu sein. Sollte der Vrock eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, ist jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, für 1W6 weitere Runden wankend, nachdem die Betäubung endet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Manischer Tanz des Untergangs (ÜF) Ein Vrock kann während er tanzt und beschwörend singt als volle Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen. Im Anschluss entfesselt er eine knisternde Energiewelle, die allen Kreaturen in einem Radius von 30 m 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt (REF, SG 17, halbiert). Mit jedem weiteren Vrock, der sich dem Tanz anschließt, erhöht sich der Schaden um 5W6 und der SG für den Rettungswurf steigt um +1 (Maximum 20W6). Der Tanz endet sofort, wenn einer der teilnehmenden Vocks getötet, betäubt oder auf andere Weise daran gehindert wird, weiter zu tanzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ein Legendärer Vrock ist eine gewalttätige Kreatur aus ungebändigter Wut, welche ihren Zorn an jedem schwächeren Wesen auslässt.



CHROMATISCHER DRACHE, BLAUER DRACHE

Der gewaltige, blaugeschuppte Leib dieses Drachen wird von winzigen Blitzen und einer Sandwolke umtanzt.

LEGENDÄRER ÄLT. ERW. BLAUER DRACHE
HG 17 (LG 7)



EP 102.400

RB Riesiger Drache (Erde, Legende)

INI +12^L; Sinne Blindespür 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +24

Aura Unheimliche Ausstrahlung (63 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG

RK 39, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 38 (+1 GE, -2 Größe, +30 natürlich)

TP 295 (18W12+178)

REF +12, WIL +14, ZÄH +17,

Immunitäten wie Drachen, Elektrizität, Feuer, Lähmung, Schlaf; SR 10/Episch und Magie; Verteidigungsfähigkeiten Drachenblut (1W8 Elektrizität), Staubwolke; ZR 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 60 m (schlecht), Durch Sand gleiten

Nahkampf Biss +26 (2W8+12/19-20), 2 Klauen +24 (2W6+8), Schwanzschlag +22 (2W6+12), 2 Flügel +22 (1W8+4)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Bogenblitz, Drachenzorn (1W8 Elektrizität), Eindringliches Flüstern, Erdrücken, Legendenkraft (7/Tag, Kraftschub +1W10), Odemwaffe (30 m-Linie Elektrizität oder 15 m-Kegel Sand, 14W8 Elektrizitäts- oder 14W8 Stichschaden; REF, SG 25, halbiert; alle 1W4 Runden), Wildes Arkanum (siehe Seite 14), Wüstendurst

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +10)

Beliebig oft — Einfaches Trugbild, Geisterhaftes Geräusch

Bekanntes Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5) — Energien widerstehen, Unsichtbarkeit

1. (5) — Alarm, Magierrüstung, Schild, Zielsicherer Schlag

SPIELWERTE

ST 27, GE 12, KO 23, IN 16, WE 17, CH 16

GAB +18; KMB +28; KMV 39 (43 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Bedrohliche Darbietung, Im Kampf zaubern, Legendäre Bedrohliche Darbietung, Legendärer Tödlicher Hieb, Legendärer Waffenfokus (Biss), Legendäre Verbesserte Initiative, Mehrfachangriff, Schweben, Tödlicher Hieb, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +24, Einschüchtern +24, Fliegen +14, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkane) +15, Wissen (Geographie) +24, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Lokales) +24, Zauberkunde +15

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal

Besondere Eigenschaften Drachenzaubertricks, Geräusch imitieren

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bogenblitz (ÜF) Ein Legendärer Blauer Drache kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen und die Linie seiner Odemwaffe einmalig um bis zu 90° biegen. Kreaturen, deren Rettungswurf gegen diese Odemwaffe misslingt, sind zudem für 1 Runde betäubt.

Geräusche imitieren (AF) Ein mindestens Sehr junger Blauer Drache kann jede Stimme und jedes Geräusch nachahmen, das er schon ein Mal gehört hat. Dazu muss ihm ein Wurf für Bluffen gegen den Wurf des Lauschenden für Motiv erkennen gelingen.

Eindringliches Flüstern (ZF) Ein Legendärer Blauer Drache kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um Person bezaubern oder Einflüsterung zu wirken. Die ZS entspricht dabei seinen TW.

Staubwolke (AF) Sand und Staub wirbeln um den Leib eines Legendären Blauen Drachen herum, da sie von seiner natürlichen statischen Aufladung angezogen werden. Dies verleiht dem Drachen Tarnung, stört aber weder seine Sinneswahrnehmung, noch seine Angriffe.

Wüstendurst (ÜF) Ein Blauer Drache kann beliebig oft Wasser erschaffen wirken (die Zauberstufe entspricht seinen TW). Alternativ kann er eine entsprechende Menge Flüssigkeit im Umkreis einem Explosionsradius von 3 m zerstören. Flüssigkeiten, die sich nicht im Besitz einer Kreatur befinden, werden sofort in Sand verwandelt. Flüssige magische Gegenstände (beispielsweise Tränke), sowie Gegenstände im Besitz einer Kreatur werden zerstört, sofern ihnen nicht ein Willenswurf gegen SG 22 gelingt, der SG des Willenswurfes basiert auf Charisma.

Ein Legendärer Blauer Drache besitzt Macht über schwächeren Verstand und kann so von seinem fernen Versteck aus die Ereignisse beeinflussen. Seine Magie beeinflusst zudem Sand und Staub und erlaubt ihm, seine heimische Wüste auch auf elementarer Ebene zu beherrschen.



CHROMATISCHER DRACHE, GRÜNER DRACHE

Dieser grüneschuppige Drache ist von einer stinkenden Wolke umgeben, in welcher sich seltsame Gestalten rasch hin und her bewegen. Aus seiner Schnauze wächst ein langes Horn.

LEGENDÄRER SEHR ALT. GRÜNER DRACHE

HG 20 (LG 8)



EP 307.200

RB Gigantischer Drache (Legende, Luft)

INI -1; Sinne Blindgespür 18 m, Dämmsicht, Dunkelsicht 36 m, Pflanzensicht; Wahrnehmung +32

Aura Unheimliche Ausstrahlung (81 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 41, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 41 (-1 GE, -4 Größe, +36 natürlich,)

TP 342 (21W12+206); Schnelle Heilung 5

REF +11, WIL +18, ZÄH +18

Immunitäten wie Drachen, Lähmung, Gift, Säure, Schlaf; SR 15/Episch und Magie; Verteidigungsfähigkeiten Drachenblut (2W6 Säure); ZR 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +30 (4W6+19/18-20 plus Ergreifen), 2 Klauen +30 (2W8+13/18-20), Schwanzschlag +28 (2W8+19), 2 Flügel +28 (2W6+6)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m (6 m mit Biss)

Besondere Angriffe Deliriumodem, Drachenwut (2W6 Säure), Erdrücken, Legendenkraft (8/Tag, Kraftschub +1W10), Odemwaffe (18 m-Kegel; 18W6 Säureschaden; REF, SG 26, halbiert; alle 1W4 Runden), Schwanzstreich (SG 26, 2W6+19), Verschlingen (2W6 Wucht- und 2W6 Säureschaden, RK 24, 34 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 21; Konzentration +27)

Beliebig oft — Arkaner Blick, Person bezaubern (SG 17), Einflüsterung (SG 19), Pflanzenwachstum, Verstricken (SG 17)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 11; Konzentration +17)

5. (5) — Teleportieren, Verwandlung

4. (7) — Ausspähung (SG 20), Dimensionstür, Eissturm

3. (7) — Hast, Magie bannen, Standort vortäuschen,

2. (8) — Gedanken wahrnehmen (SG 18), Gegenstand

aufspüren, Gestalt verändern, Spiegelbilder,

Unsichtbares sehen

1. (8) — Bauchreden (SG 17), Magisches

Geschoss, Monster herbeizaubern I,

Schild, Stilles Trugbild (SG 17)

SPIELWERTE

ST 37, GE 8, KO 23, IN 18, WE 19, CH

22

GAB +21; KMB +38 (Ringkampf

+42); KMV 47 (51 gegen zu-Fallbringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen,

Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger

Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus,

Kritischer Treffer (Blind), Legendärer

Eiserner Wille, Legendärer Kritischer-Treffer-Fo-

kus, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Biss),

Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen),

Mächtiger Doppelschlag, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +9, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +30, Motiv erkennen +6, Schwimmen +45, Überlebenskunst +28, Wahrnehmung +32, Wissen (Arkane, Lokales und Natur) +28, Zauberkunde +28

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Drachenzaubertricks, Spurloser Schritt, Tarnung, Unterholz durchqueren, Wasser atmen

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Deliriumodem (ÜF) Kreaturen, deren Rettungswürfe gegen die Odemwaffe des Drachen misslingen, sind für 1 Runde entweder Verwirrt oder leiden unter Übelkeit. Der Drache wählt aus, welchen dieser Effekte sein Odem hervorrufen soll, er kann pro Einsatz seiner Odemwaffe nur einen Effekt nutzen.

Tarnung (AF) Ein Grüner Drache kann sich mit der Fertigkeit Heimlichkeit in jeder Art von natürlichem Gelände verstecken. Das gilt auch dann, wenn das Gelände keine Deckung oder Tarnung gewährt.

Wasser atmen (AF) Grüne Drachen können unter Wasser beliebig lange atmen und ohne Beeinträchtigungen ihre Odemwaffe, Zauber und andere Fähigkeiten einsetzen.

Ein Legendärer Grüner Drache verkörpert die Verwirrung und Furcht, sich in einem fremden Wald zu verlaufen. Er schleicht seiner Beute mit überraschendem Geschick und Heimlichkeit nach, da er den Geschmack verängstigter, halb-wahnsinniger Kreaturen liebt.



CHROMATISCHER DRACHE, ROTER DRACHE

Zwischen den roten, edelsteinverkrusteten Schuppen dieses Drachen ist ein rötliches Glühen zu erkennen, als würde man durch die Risse in abkühlendem Gestein auf Lava blicken.

LEGENDÄRER JUNGER ROTES DRACHE

HG 12 (LG 5)



EP 19.200

CB Großer Drache (Feuer, Legende)

INI +10^L; Sinne Blindespür 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Rauchsicht, Röntgenblick; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 26 (+1 GE, +17 natürlich, -1 Größe)

TP 165 (11W12+94); Schnelle Heilung 5

ZÄH +11, REF +8, WIL +10

Immunitäten wie Drachen, Feuer, Lähmung, Schlaf; SR 10/Episch; Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk (50%), Drachenblut (1W6 Feuer)

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (schlecht)

Nahkampf Biss +18 (2W6+10 plus Ergreifen), 2 Klauen +18 (1W8+8 plus Ergreifen), Schwanzschlag +13 (1W8+12), 2 Flügel +13 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub +1W8), Odemwaffe (12 m-Kegel; 6W10 Feuer; REF, SG 19, halbiert, alle 1W4 Runden), Nachwirkender Odem (2W6 Feuer, 5 Runden), Verschlingen (1W6 Wucht- und 1W6 Feuer Schaden, RK 18, 16 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +13)

Beliebig oft — *Magie entdecken*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 1; Konzentration +3)

1. (3) — *Schild, Zielsicherer Schlag*

o (beliebig oft) — *Botschaft, Magie lesen, Magierhand, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 27, GE 12, KO 19, IN 12, WE 13, CH 14

GAB +11; KMB +20 (Ringkampf +24); KMV 31 (35 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Legendärer Eiserner Wille, Legendärer Heftiger Angriff, Legendäre Verbesserte Initiative, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Bluffen +16, Einschüchtern +16, Fliegen +9, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +15, Schätzen +15, Wahrnehmung +15

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Drachenzaubertricks

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Warme Berge

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rauchsicht (Ex) Ein Sehr junger Roter Drache kann auch in einer durch Rauch vernebelten Umgebung (wie sie beispielsweise durch den Zauber *Feuerwerk* erzeugt wird) perfekt sehen.

Ein Junger Legendärer Roter Drache ist der Abkömmling eines älteren Legendären Drachen und hat dessen Macht und Wut geerbt. Er neigt dazu, sich an Nutzvieh zu mästen, dann fast ein Jahr lang zu schlafen und nach dem Erwachen diesen Kreislauf wieder von vorn zu beginnen.

LEGENDÄRER ROTES DRACHENWYRM

HG 25 (LG 10)



EP 1.63.400

CB Gigantischer Drache (Feuer, Legende)

INI +12^L; Sinne Blindsight 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Rauchsicht, Röntgenblick; Wahrnehmung +35

Aura Feuer (3 m, 2W6 Feuer), Unheimliche Ausstrahlung (99 m, SG 30)

VERTEIDIGUNG

RK 50, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 50 (-2 GE, -4 Größe, +46 natürlich)

TP 518 (27W12+343); Schnelle Heilung 5

REF +13, WIL +22, ZÄH +24,

Immunitäten wie Drachen, Feuer, Lähmung, Schlaf; SR 20/Episch und Magie; Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk (50%), Drachenblut (2W6 Feuer); ZR 36

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +40 (4W6+25/18-20 plus Blutung und Ergreifen), 2 Klauen +40 (2W8+17/19-20 plus Blutung und Ergreifen), 2 Flügel +38 (2W6+8), Schwanzschlag +38 (2W8+25)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m (6 m mit Biss)

Besondere Angriffe Blutung (2W6), Drachenwut (2W6 Feuer), Erdrücken, Flammen manipulieren, Gestein schmelzen, Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Nachwirkender Odem (4W6 Feuer, 10 Runden), Odemwaffe (18 m-Kegel; 22W10 Feuerschaden; REF, SG 32, halbiert; alle 1W4 Runden), Rußflamme, Schwanzstreich (SG 32, 2W6+25), Verschlingen (2W6 Wucht- und 2W6 Feuerschaden, RK 28, 51 TP), Wilden Arkanum (siehe Seite 14)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 27; Konzentration +34)

Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 20), *Feuerwand*, *Feuerwerk* (SG 19), *Magie entdecken*, *Weg finden*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 17; Konzentration +24)

8. (4) — *Aufspüren, Eiserner Körper*

7. (7) — *Begrenzter Wunsch^L, Wahnsinn* (SG 24), *Zauber zurückwerfen*

6. (7) — *Antimagisches Feld^L, Mächtige Magie bannen, Notfall^L*

5. (7) — *Energiewand^L, Telekinese, Teleportieren, Verwandlung*

4. (7) — *Feuerschild, Furcht* (SG 21), *Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut^L*

3. (8) — *Hast^L, Magie bannen^L, Standort vertauschen, Zungen*

2. (8) — *Energien widerstehen^L, Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Gestalt verändern, Irreführung, Unsichtbares sehen*

1. (8) — *Alarm, Magisches Geschoss^L, Schild, Schmierer, Zielsicherer Schlag^L*

^L Legendäre Version des Zaubers; siehe Kapitel 3.

SPIELWERTE

ST 45, GE 6, KO 29, IN 20, WE 21, CH 24

GAB +27; KMB +48 (Ringkampf +52); KMV 56 (60 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Legendärer Eiserner Wille, Legendärer Heftiger Angriff, Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Legendäre Verbesserte Initiative, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten Bluffen +37, Diplomatie +37, Einschüchtern +37, Fliegen +14, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +35, Schätzen +35, Wahrnehmung +35, Wissen (Arkane) +35, Wissen (Geschichte) +35, Zauberkunde +35

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Orkisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Drachenzaubertricks, Legendäre Zauberkunst (siehe Seite 50)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Feuers (ÜF) Ein Roter Drachenwurm ist von einer Aura intensiver Hitze umgeben. Alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 3 m erleiden zu Beginn des Zuges des Drachen 2W6 Punkte Feuerschaden.

Flammen manipulieren (ÜF) Ein Roter Drachenwurm kann mit einer Standard-Aktion jeden Feuerzauber kontrollieren, der sich innerhalb eines Umkreises von 33 m Radius befindet. Das erlaubt ihm, jeden Feuereffekt in diesem Gebiet so zu bewegen, als wenn er selbst den Zauber gewirkt hätte. Auch erlaubt es ihm diese Fähigkeit, einen stationären Feuereffekt neu zu positionieren, sofern der Zauber den neuen Standort zulässt. Schließlich kann der Drache innerhalb 1 Runde nach der Anwendung dieser Fähigkeit die Kontrolle über jeden Feuerzauber übernehmen, der innerhalb seines Kontrollbereiches gewirkt wird, als ob er den Zauber selbst gewirkt hätte. Er kann alle Entscheidungen treffen, die auch dem Zauberwirker erlaubt sind, inklusive das Beenden des Zaubers.

Gestein schmelzen (ÜF) Der Drache kann mit seiner Odemwaffe Gestein innerhalb einer Reichweite von 30 m zum Schmelzen bringen. Diese Fähigkeit betrifft ein Gebiet mit einem Radius von 16,50 m. Darin schmilzt Gestein bis zu einer Tiefe von 30 cm zu flüssiger Lava. Jedes Wesen, das mit der Lava in Kontakt kommt, erleidet in der ersten Runde 20W6 Punkte Feuerschaden, in der zweiten Runde 10W6 Punkte Feuerschaden. Danach erleidet es keinen weiteren Schaden mehr, da die Lava abkühlt und wieder zu Gestein erstarrt. Wenn diese Fähigkeit auf eine Wand oder eine Decke angewendet wird, behandelst du sie wie einen Erdbeben, der Feuerschaden verursacht.

Nur wenige Kreaturen erwecken einen derartigen Schrecken wie die unglaublich zornigen Roten Drachen – und jene, die über Legendenkraft verfügen, sind noch furchteinflößender. Sie sind die Verkörperungen von Hass, Zerstörung und der Arroganz der Drachen. Legendäre Rote Drachen sind ein zugleich wunderschöner wie absolut beängstigender Anblick, da ihre feurige Schönheit alle anderen Drachen in den Schatten stellt. Rote Drachen sind Sinnbilder der Überlegenheit des Raubtieres und der mörderischen Perfektion. Ihre kräftigen Kiefer können Eisenstangen und Schiffsmasten zerbeißen, und mit ihren muskulösen Schwänzen zerschmettern sie Steinmauern ebenso gekonnt, wie eine Peitsche Haut

aufreißt. Die Muskeln im Leib eines Legendären Roten Drachen sind dicke Schnüre, die es ihm gestatten, sich schneller und eleganter zu bewegen, als dies einer Kreatur seiner Größe eigentlich möglich sein sollte. Als Wesen der übelsten Sorte sind sie derart böse, dass selbst andere böse legendäre Kreaturen ihnen hier kaum das Wasser reichen können. Ihre zerstörerischen Triebe und zorngefüllten, feurigen Amokläufe überraschen und begeistern selbst die durchtriebensten Dämonen. Diese sagenhaften Drachen verlangen jedes Jahr Opfergaben in königlichem Blut oder Sklaven als Tribut und kümmern sich nicht darum, wenn sich ihre Diener zu Tode schuften.

Ein älterer Legendärer Roter Drache verlässt seine Lagerstatt selten und wenn dann nur, um ferne humanoide Ansiedlungen anzugreifen, wo er dann Gebäude niederbrennt, Bauern aus großer Höhe fallen lässt und Münzen und andere Schätze verlangt. Dieses Vorgehen erschwert es Möchtern-Drachentöttern, das Versteck der Kreatur zu lokalisieren.

Legendäre Rote Drachen setzen ihre Magie ein, um ihre Nester mit diversen Schutzzaubern zu schützen. Ein typisches Versteck enthält als Teil der Verteidigungsanlagen zudem von Sklaven angelegte, nichtmagische Fallen, Umgebungsgefahren wie etwa aus Schloten aufsteigende giftige Dämpfe, und im Falle aktiver Vulkane zudem geschmolzenen Fels.



CHROMATISCHER DRACHE, SCHWARZER DRACHE

Dieser ebenso sehnige wie stinkende Drache ist von schwarzen Schuppen bedeckt. Aus seinem Kopf ragen gewaltige, gewundene Hörner.

LEGENDÄRER ÄLT. ERW. SCHWARZER DRACHE
HG 15 (LG 6)



EP 51.200

CB Großer Drache (Legende, Wasser)

INI +11^L; Sinne Blindespür 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Nebelsicht; Wahrnehmung +26

Aura Gestank (SG 24, 10 Runden), Unheimliche Ausstrahlung (63 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 36 (+1 GE, -1 Größe, +27 natürlich)

TP 260 (16W12+156)

REF +11, WIL +13, ZÄH +16

Immunitäten wie Drachen, Lähmung, Säure, Schlaf; SR 10/Episch und Magie; Verteidigungsfähigkeiten Drachenblut (1W6 Säure); ZR 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht), Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +26 (2W6+13 plus Ergreifen), 2 Klauen +24 (1W8+9 plus Blutung), Schwanzschlag +19 (1W8+13 plus Blutung), 2 Flügel +19 (1W6+4 plus Blutung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Blutung (1W4), Drachenzorn (1W6 Säure).

Legendenkraft (6/Tag, Kraftschub +1W8), Nachwirkender Odem (2W6 Säure, 6 Runden), Odemwaffe (24 m-Linie; 14W6 Säureschaden; REF, SG 24, halbiert; alle 1W4 Runden), Verschlingen (1W6+9 Wuchtschaden und 1W6 Säure Schaden, RK 23, 26 TP), Wasser verderben

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +19)

Immer — Mit Tieren sprechen (nur Reptilien)

Beliebig oft — Dunkelheit (21 m Radius)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5) — Unsichtbarkeit, Verschwimmen

1. (7) — Alarm, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Verhüllen der Nebel

SPIELWERTE

ST 29, GE 12, KO 23, IN 14, WE 17, CH 16

GAB +16; KMB +26 (Ringkampf +30); KMV 37 (41 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Legendärer Heftiger Angriff, Legendärer Waffenfokus (Biss), Legendäre Verbesserte Initiative, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Fliegen +14, Heimlichkeit +22, Mit Tieren umgehen +19, Motiv erkennen +5, Schwimmen +36, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes) +21, Zauberkunde +21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Drachenzaubertricks, Sumpfgänger, Wasser atmen

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Sümpfe

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Sumpfgänger (AF) Ein Schwarzer Drache kann sich durch Moore und Treibsand bewegen, ohne einen Malus auf seine normale Bewegungsrate zu erleiden.

Wasser atmen (AF) Schwarze Drachen können unter Wasser ohne Einschränkungen unbegrenzt atmen und ihre Odemwaffen, Zauber und andere Fähigkeiten einsetzen.

Wasser verderben (ZF) Ein Schwarzer Drache kann ein Mal am Tag 280 Liter stehendes Wasser innerhalb von 63 m Entfernung verderben. Dadurch wird es ungenießbar und faul, wasseratmende Lebensformen können darin nicht mehr überleben. Diese Fähigkeit verdirbt alle Flüssigkeiten, die Wasser enthalten. Magische Gegenstände (z.B. Tränke) sowie Gegenstände, die sich im Besitz einer Kreatur befinden, verderben ebenfalls, falls ihnen ein Willenswurf gegen SG 21 misslingt. Diese Fähigkeit entspricht dem gleichnamigen Zauber des 1. Grades.

Der Blick eines Legendären Schwarzen Drachen kann auch dichten Nebel durchbringen. Sein ganzer Leib ist von tödlicher Säure durchdrungen und wie eine Schlange kann er eine komplette Mahlzeit hinunterschlingen, ohne zu kauen. Einen verschlungenen Gegner würgt er später wieder hoch, um ihn ein paar Tage verwesen zu lassen, ehe er ihn schließlich frisst. Bei lebenden Kreaturen setzt er diesen Kreislauf aus Verschlingen und Hochwürgen auch als qualvolle Tortur ein.



CHROMATISCHER DRACHE, WEISSER DRACHE

Die weißen, eisverkrusteten Schuppen dieses Drachen glitzern wie Diamanten, während er sich mühelos den Weg durch den Schnee bahnt.

LEGENDÄRER JUGENDL. WEISSER DRACHE

HG 9 (LG 3)



EP 6.400

CB Mittelgroßer Drache (Kälte, Legende)

INI +6; Sinne Blindgespür 18 m, Dämmsicht, Dunkelsicht 36 m, Schneesicht; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 24 (+2 GE, +14 natürlich)

TP 124 (9W12+66)

REF +8, WIL +7, ZÄH +10

Immunitäten wie Drachen; Kälte, Lähmung, Schlaf; SR 5/Episch;

Verteidigungsfähigkeiten Drachenblut (1W4 Kälte)

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 45 m (durchschnittlich), Graben 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +15 (1W8+9), 2 Klauen +15 (1W6+6), 2 Flügel +10 (1W4+3)

Besondere Angriffe Drachenwut (1W4 Kälte), Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Odemwaffe (9 m –Kegel; 8W4 Kälte Schaden; Reflexwurf SG 18, halbiert, alle 1W4 Runden), Rutschender Schlag, Trampeln (1W6+9, SG 20), Vereisen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +9)

Immer — Nebelwolke

SPIELWERTE

ST 23, GE 14, KO 19, IN 10, WE 13, CH 10

GAB +9; KMB +15; KMW 27 (31 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Legendärer Heftiger Angriff, Legendärer Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Fliegen +14, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +15, Schwimmen +26, Wahrnehmung +15

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Eis formen, Eisschritt

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eis formen (ÜF) Ein Junger Weißer Drache kann Schnee und Eis nach Belieben formen. Diese Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Stein formen*, allerdings nur auf Schnee und Eis, nicht auf Stein. Die Zauberstufe des Weißen Drachen in Bezug auf diesen Effekt entspricht der Anzahl seiner Trefferwürfel.

Eisschritt (AF) Diese Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Spinnenklettern*. Allerdings muss die Oberfläche, die der Drache erklimmt, eisbedeckt sein. Der Drache kann sich mit dieser Fähigkeit über Eisflächen ohne Bewegungsmalus hinweg bewegen. Auch muss er keinen Fertigkeitwurf für Akrobatik ablegen, um auf dem Eis zu rennen oder einen Sturmangriff auszuführen.

Rutschender Schlag (AF) Wenn ein Legendärer Jugendlicher Weißer Drache auf Eis, Schnee, gefrorener Tundra oder ähnlich rutschiger Oberfläche einem oder mehreren Gegnern Trampelschaden zufügt, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um gegen jeden Gegner, dem er dabei Schaden zufügt, ein Kampfmanöver für Wuchtigen Schlag so ausführen, als besäße er das Monstertalent Wuchtiger Schlag (*Monsterhandbuch*, S. 315).

Schneesicht (AF) Ein Sehr junger Weißer Drache lernt, im Schnee perfekt zu sehen und erleidet keine Mali auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, während er sich in schneereichen Umgebungen aufhält.

Vereisen (AF) Die Odemwaffe eines Legendären Jugendlichen Weißen Drachen hinterlässt Eis und Schneematsch auf allen Oberflächen in ihrem Wirkungsgebiet und verwandelt diesen Bereich für 1 Minute pro Alterskategorie in Schwieriges Gelände. Der Drache kann seine Odemwaffe hierzu auf einen Bereich jenseits der eigentlichen Reichweite seines Odems einsetzen; dabei verursacht er keinen Schaden, sondern überzieht einen Bereich mit Eis und Schneematsch, dessen Radius der Hälfte der Reichweite seiner Odemwaffe entspricht. Diese Fähigkeit kann er auf 3 m pro Alterskategorie einsetzen (bei einem Legendären Jugendlichen Weißen Drachen wäre dies ein Explosionsbereich von 4,50 m in bis zu 36 m Entfernung).

Die Herrschaft, welche ein Legendärer Weißer Drache über Eis und Schnee besitzt, macht ihn zu einem perfekten Raubtier in dieser Umgebung. Sein in etwa dem eines Menschen entsprechender Intellekt kann seinen Hunger kaum im Zaum halten. Er liebt es, in Gegner hinein zu krachen und sie in Schluchten und Spalten zu schleudern, wo er sie später wieder herausklauben und verzehren kann.



ELEMENTAR, ERDELEMENTAR

Dieser humanoide Berg aus Stein und Erde marschiert auf Säulenbeinen, während ein großer Hain seinen Rücken bedeckt.

LEGENDÄRER ÄLTERER ERDELEMENTAR

HG 14 (LG 5)



EP 38.400

N Riesiger Externar (Elementar, Erde, Extraplanar, Legende)
INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 29 (-1 GE, -2 Größe, +22 natürlich)

TP 218 (16W10+130)

REF +4, WIL +11, ZÄH +15

Immunitäten wie Elementare; SR 10/—; Verteidigungsfähigkeiten Waffe festsetzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf 2 Hiebe +26 (4W6+18/18-20)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Betäuben, Erdherrschaft, Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub

+1W8), Trampeln (4W6+18, SG 30), Versteinern

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +16)

Beliebig oft — Stein formen

5/Tag — Schlamm zu Fels verwandeln (SG 15)

SPIELWERTE

ST 34, GE 8, KO 21, IN 12, WE 13, CH 11

GAB +16; KMB +30 (Ansturm oder Überrennen +34, Gegenstand zerschmettern +32); KMV 41 (43 gegen Ansturm, Überrennen oder Gegenstand zerschmettern)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Legendärer Doppelschlag, Legendärer Heftiger Angriff, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen, Verbesserter Ansturm^B, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +31, Motiv erkennen +20, Schätzen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +20, Wissen (Gewölbe) +20

Sprachen Terral

Besondere Eigenschaften Mächtige Hiebe (Hieb)

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Beliebige (Ebene der Erde)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betäuben (AF) Wenn ein Legendärer Erdelementar einen Gegner mit zwei Hieben in einer Runde trifft, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 30 gelingen, um nicht für 1W6 Runden betäubt zu sein. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Erdherrschaft (AF) Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und

Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Kampfmanöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

Versteinern (ÜF) Sollte der Hiebangriff eines Legendären Erdelementars das Ziel treffen, kann dieser zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um das Ziel dauerhaft in Stein zu verwandeln. Sollte dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 gelingen, wird es stattdessen lediglich für 1W6 Runden verlangsamt (wie durch den Zauber *Verlangsamen*). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Waffe festsetzen (AF) Der Leib eines Legendären Erdelementars setzt hergestellte Waffen fest, die ihm Schaden zufügen. Fügt eine hergestellte Waffe dem Elementar (nach Abzug der SR) Schaden zu, bleibt die Waffe stecken, sofern demjenigen, der sie führt, kein Reflexwurf gegen SG 30 gelingt. Eine Kreatur kann eine Standard-Aktion einsetzen, um zu versuchen, eine feststeckende Waffe mit einem Stärkewurf gegen SG 30 freizubekommen. Waffen, welche lediglich Wuchtschaden verursachen, sind gegen diese Fähigkeit immun. Der Elementar kann eine beliebige Anzahl feststeckender Waffe mit einer Freien Aktion freisetzen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Ein Legendärer Älterer Erdelementar ist von der Macht und Weisheit der tiefsten und ältesten Steine erfüllt. Er ist ein felziges Bollwerk gegen Fortschritt und Veränderung. Diese Elementare nutzen Magie und ihre eigenen Leiber, um Gegner aufzuhalten und die Schätze der Erde zu bewahren.



ELEMENTAR, FEUERELEMENTAR

Dieses flammende Inferno hat eine vage humanoide Gestalt, auch wenn sein gehörntes Antlitz derart hell glüht, dass man sie kaum ansehen kann.

LEGENDÄRER ÄLTERER FEUERELEMENTAR

HG 14 (LG 5)



EP 38.400

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer, Legende)

INI +13; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

Aura Flammenschleier (4,50 m, 2W6 Feuer, SG 22), Rauchwolke (3 m, SG 22), Unheimliche Ausstrahlung (18 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 21 (+2 Ausweichen, +9 GE, -2 Größe, +13 natürlich)

TP 202 (16W10+114)

REF +19, WIL +8, ZÄH +14

Immunitäten wie Elementare; Feuer; SR 10/—

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf 2 Hiebe +23 (2W8+8 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Blendendes Aufflammen, Inferno, Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub +1W8), Verbrennen (2W10, SG 22)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +16)

Beliebig oft — Flammen erzeugen

5/Tag — Feuerwand, Flammenpfeil

SPIELWERTE

ST 26, GE 29, KO 18, IN 12, WE 13, CH 11

GAB +16; KMB +26; KMV 47

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Kampfflexe, Legendäre Kampfflexe, Legendärer Eiserner Wille, Legendäres Ausweichen, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative^B, Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Akrobatik +28 (Springen +40), Einschüchtern +19, Entfesselungskunst +28, Klettern +27, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +20

Sprachen Ignal

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Ebene des Feuers)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blendendes Aufflammen (ÜF) Ein Legendärer Feuerelementar kann eine Anwendung seiner Legendenkraft als Schnelle Aktion nutzen, um hell zu brennen und so einen blendenden Blickangriff mit Reichweite 18 m zu erlangen. Dieser Blick verursacht dauerhafte Blindheit, es sei denn, einer betroffenen Kreatur gelingt ein Zähigkeitswurf gegen SG 22. Dann ist sie stattdessen nur für 1 Runde Geblendet. Feuerelementare sind gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Flammenschleier (AF) Jeder Kreatur innerhalb der Reichweite eines Legendären Feuerelementars muss ein Reflexwurf gegen SG 22 zu

Beginn seines Zuges gelingen, um nicht 2W6 Punkte Feuerschaden zu erleiden. Der Elementar kann diese Fähigkeit nach Belieben als Freie Aktion deaktivieren oder reaktivieren. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Inferno (AF) Ein Legendärer Feuerelementar kann eine Anwendung seiner Legendenkraft als Augenblickliche Aktion nutzen, um seine Empfindlichkeit gegen Kälte für 1 Runde abzulegen. Während dieser Zeit ignoriert sein Feuerschaden Feuerresistenz und -immunität.

Rauchwolke (AF) Als Schnelle Aktion kann ein Legendärer Feuerelementar eine Wolke würgenden Rauchs erzeugen. Diese Wolke entspricht dem Zauber *Feuerwerk* und hält für 1 Minute an. Feuerelementare sind gegen diese Fähigkeit immun.

Ein Legendärer Älterer Feuerelementar ist ein lebendes Fragment des ursprünglichen Feuers, das im Herzen seiner Heimatebene brennt. Da er die Geduld des langsamen Verbrennens gelernt hat, fehlen ihm die Waghalsigkeit jüngerer Feuerelementare und der Drang, in den Herzen brennbarer Sterblicher Furcht zu entfachen. Er setzt gern Rauch ein, um Gegner zu trennen und in die Flucht zu treiben, damit er sie dann jagen und in Brand setzen kann.



ELEMENTAR, LUFTTELEMENTAR

Dieser lebende Tornado saugt alle Luft in der Umgebung an und wirbelt während er sich fortbewegt alle nichtbefestigten Gegenstände umher.

LEGENDÄRER ÄLTERER LUFTTELEMENTAR

HG 14 (LG 5)



EP 38.400

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Legende Luft)

INI +15; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +11 GE, -2 Größe, +13 natürlich)

TP 202 (16W10+114)

REF +21, WIL +8, ZÄH +14

Immunitäten wie Elementare; SR 10/—; Verteidigungsfähigkeiten Luftherrschaft

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +25 (4W8+11 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Erhöhtes Fortschleudern, Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub +1W8), Schnelles Verschlingen, Vakuum erzeugen, Verschlingen (2W8+9 Wuchtschaden, RK 14, 20 TP, SR 10/—), Wirbelwind (beliebig oft, 3 – 18 m hoch, 2W8+9 Schaden, SG 27)

SPIELWERTE

ST 28, GE 33, KO 18, IN 12, WE 13, CH 11

GAB +16; KMB +27 (Ringkampf +31); KMV 49

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampflexe, Legendärer Doppelschlag, Legendärer Eiserner Wille, Legendäre Waffen finesse^B, Verbesserte Initiative^B, Waffen finesse^B

Fertigkeiten Akrobatik +30, Entfesselungskunst +30, Fliegen +34, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +20

Sprachen Aural

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Ebene der Luft)

Organisation Einzelgänger, Paar

oder Gruppe (3–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erhöhtes Fortschleudern (AF) Wenn ein Legendärer Luftpfelementar in Wirbelwindgestalt eine gefangene Kreatur aus dem Wirbel entlässt, kann es dies aus jeder beliebigen Höhe entsprechend seiner Größe tun. Die Kreatur stürzt dann entweder in den Angriffsbereich des Wirbelwindes oder in den Bereich der normalen Reichweite des Elementars und erleidet den üblichen Fallschaden. Sollte der Elementar eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, kann er stattdessen eine gefangene Kreatur werfen, als

würde er die Legendenpfadfähigkeit Meisterringer (siehe Seite 34) einsetzen, ohne dass er einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf ablegen müsste.

Luftherrschaft (AF) Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Luftpfelementare.

Vakuum erzeugen (AF) Ein Legendärer Älterer Luftpfelementar kann als Standard-Aktion die Luft aus den Lungen jener Kreaturen saugen, die er verschlungen hat oder die in seinem Wirbelwind gefangen sind (ZÄH, SG 27, keine Wirkung). Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, erleidet 2W6 Schadenspunkte und muss jede Runde einen Konstitutionswurf gegen Ersticken ablegen. Eine betroffene Kreatur kann nicht sprechen, Odemwaffen einsetzen, Zauber mit verbalen Komponenten wirken oder andere Dinge tun, zu denen sie atmen muss. Gelingt einer gefangenen Kreatur der Rettungswurf, muss ihr zum Wirken eines Zaubers ein Konzentrationswurf gelingen. Der Luftpfelementar kann dieses Vakuum als Bewegungsaktion aufrechterhalten. Unterlässt er dies, kann die gefangene oder verschlungene Kreatur wieder atmen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Verschlingen (AF) Ein Legendärer Luftpfelementar kann diese Fähigkeit gegen eine von ihm ergriffene Kreatur einsetzen. Sollte die gefangene Kreatur sich befreien können, schließt sich das Loch zu Beginn des nächsten Zuges des Elementars, so dass er Verschlingen erneut einsetzen kann.

Ein Legendärer Älterer Luftpfelementar besteht aus nackter Wut und Stärke. Er kann Holzsplitter durch Steinmauern schleudern und Kreaturen mit Hieben aus festen Winden in Stücke reißen. In seinem leeren Kern toben Winde, welche Gegner binnen Augenblicken ersticken können.



ELEMENTAR, WASSERELEMENTAR

Viele Tausend Liter Wasser erheben sich, um ein tentakelbesetztes Gesicht, einen knolligen Leib und vier lange, tentakelartige Gliedmaßen auszuformen.

LEGENDÄRER ÄLTERER WASSERELEMENTAR

HG 14 (LG 5)



EP 38.400

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Legende, Wasser)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 22 (+2 Ausweichen, +6 GE, -2 Größe, +14 natürlich)

TP 202 (16W10+114)

REF +18, WIL +6, ZÄH +14,

Immunitäten wie Elementare; SR 10/—

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 27 m

Nahkampf 4 Hiebe +24 (2W10+10/18-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Druckwelle, Ersticken, Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub +1W8), Löschen, Schnelles Verschlingen, Strudel (beliebig oft, 10-18 m, 2W10+10 Schaden, SG 28), Verschlingen (2W10+10 Wuchtschaden, RK 14, 20 TP, SR 10/—), Wasserherrschaft

SPIELWERTE

ST 30, GE 22, KO 19, IN 12, WE 13, CH 11

GAB +16; KMB +28 (Ansturm oder Gegenstand zerschmettern +30, Ringkampf +32); KMV 48 (50 gegen Ansturm oder Gegenstand zerschmettern)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Legendärer Heftiger Angriff, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Legendäres Ausweichen, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +25, Entfesselungskunst +25, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +20, Schwimmen +37, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +20

Sprachen Aqual

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Ebene des Wassers)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Druckwelle (ÜF) Ein Legendärer Wasserelementar kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um eine Explosion aus unter Druck stehendem Wasser mit 18 m-Radius zu erzeugen. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen. Bei Erfolg kränkeln sie für 1W4 Runden, bei Misserfolg leiden sie für 1W4 Runden unter Übelkeit und kränkeln dann weitere 1W4 Runden. Sollte der Elementar zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, erleiden

den durch die Fähigkeit unter Übelkeit leidende Kreaturen zudem Hiebsschaden. Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser sind gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Löschen (AF) Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größenkategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber *Magie bannen* mit ZS 16 zu ersticken.

Strudel (ÜF) Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Luftpfeilers (*Monsterhandbuch*, Seite 305). Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und dieses auch nicht verlassen.

Verschlingen (AF) Der Elementar kann diese Fähigkeit gegen eine von ihm ergriffene Kreatur einsetzen. Sollte die gefangene Kreatur sich befreien können, schließt sich das Loch zu Beginn des nächsten Zuges des Elementars, so dass er Verschlingen erneut einsetzen kann.

Wasserherrschaft (AF) Ein Wasserelementar erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Kampfmanöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht.

Ein Legendärer Wasserelementar stammt aus den unerforschbaren Tiefen seiner Heimatebene und ist älter als die gegenwärtigen Zivilisationen und Götter. Als Zeitzeuge uralter und bizarrer Schöpfungsakte kümmern ihn die Interessen der Sterblichen nicht.



ETTIN

Fliegen umschwirren diesen zweiköpfigen Riesen und in seinen Hautfalten winden sich Maden.

LEGENDÄRER ETTIN HG 8 (LG 3) 

EP 4.800

CB Großer Humanoider (Legende, Riese)

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

Aura Gestank (SG 17, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 22 (-1 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +3 Rüstung)

TP 89 (10W8+44)

REF +2, WIL +5, ZÄH +9

SR 5/Episch; Verteidigungsfähigkeiten Zwei Gehirne

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Streitflegel +13/+13 (2W6+7)

Fernkampf 2 Wurfspeere +5 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Mächtiger Sturmangriff (Streitflegel, 4W6+10), Überlegener Kampf mit zwei Waffen

SPIELWERTE

ST 25, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 11

GAB +7; KMB +15 (Überrennen +17); KMV 24

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Legendärer Doppelschlag, Legendärer Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +8, Wahrnehmung +12; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4

Sprachen Pidgin-Sprache aus Goblinisch, Orkisch und Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar, Haufen (3–6), Truppe (1–2 plus 1–2 Braunbären), Gruppe (3–6 plus 1–2 Braunbären) oder Bande (3–6 plus 1–2 Braunbären und 7–12 Orks oder 9–16 Goblins)

Schätze Standard (Beschlagnahmte Lederrüstung, 2 Streitflegel, 4 Wurfspeere, weitere Schätze)

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Zwei Gehirne (AF) Wenn ein Ettin einen Willenswurf ablegt, würfelt er zwei Mal und verwendet das bessere Ergebnis.

Ein Legendärer Ettin stammt aus einer verworrenen, erbärmlichen Linie Legendärer Hügelriesen und Legendärer Steinriesen ab, in die sich wenigstens ein Legendärer Ork gemischt hat. Er ist zorniger, schmutziger und stärker als andere Ettins und eine wahre Führungspersönlichkeit unter seinesgleichen, in der Lage dazu, eine Gruppe oder Bande für Monate oder Jahre zusammenzuhalten.

LEGENDÄRE ETTINVARIANTEN

Manche Legendäre Ettins weisen starke Bezüge zu einem der Völker ab, denen sie entstammen. Diese Ettins verfügen über andere legendäre Eigenschaften:

Hügelriesenblütiger Ettin (HG 8 [LG 3])

Ein Legendärer Ettin, dessen Hügelriesenabstammung dominant ist, verliert die Fähigkeiten Gestank und Mächtiger Sturmangriff, erhält dafür aber die Fähigkeiten Erdbindung und Bodenhammer eines Legendären Hügelriesen (siehe Seite 212).

Orkblütiger Ettin (HG 8 [LG 3])

Ein Legendärer Ettin, dessen orkischer Abstammung hervorsteht, verliert die Fähigkeiten Gestank und Zwei Gehirne, erhält dafür aber die Fähigkeiten Raserei und Primitive Wildheit (siehe Seite 228).

Steinriesenblütiger Ettin (HG 8 [LG 3])

Ein Legendärer Ettin, dessen Steinriesenabstammung dominant ist, verliert die Fähigkeiten Gestank und Mächtiger Sturmangriff, erhält dafür aber die Fähigkeiten Verbessertes Felsen fangen (*Monsterhandbuch*, S. 220) und Felsen werfen eines Steinriesens.



EULENBÄR

Diese Bestie hat die Größe und Gestalt eines mächtigen Bären, doch ihr Kopf und Gefieder entsprechen einer Eule.

LEGENDÄRER EULENBÄR HG 5 (LG 2) 

EP 1.600

N Große Magische Bestie (Legende)

INI +7⁺; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;

Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, -1 Größe +7, natürlich)

TP 67 (5W10+40)

REF +5, WIL +2, ZÄH +10

SR 5/Episch; ZR 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +9 (1W8+5), 2 Klauen +9 (1W6+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Verstörendes Anspringen, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7)

SPIELWERTE

ST 21, GE 12, KO 18, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +5; KMB +11 (Ringkampf +15); KMV 22 (26 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Legendäre Verbesserte Initiative, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verstörendes Anspringen (AF)

Eine Kreatur, welche von einem Legendären Eulenbären angesprungen und dabei getroffen wird, gilt automatisch für 1 Runde als Wankend.

Ein Legendärer Eulenbär wurde möglicherweise von einem legendären Magier erschaffen oder von einem legendären Druiden adoptiert. Er ist zwar ebenso blutdurstig und übellaunig wie andere Eulenbären, besitzt zugleich aber genug Verstand, um mächtigeren Gegnern auszuweichen oder vor ihnen zu fliehen.



EULENBÄR, DER ERSTE EULENBÄR

Dieser Eulenbär wirkt schlank und besonders gemein. Er bewegt sich mit unheimlich-lautloser Eleganz.

DER ERSTE EULENBÄR HG 10 (LG 4) 

EP 9.600

Verbesserter Legendärer Eulenbär

N Große Magische Bestie (Legende)

INI +10⁺; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;

Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21 (+2 GE, -1 Größe, +12 natürlich)

TP 165 (10W10+110); Schnelle Heilung 5

REF +9, WIL +7, ZÄH +16

SR 5/Episch; ZR 21

(Ro, Ru) Angriff

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +17 (2W6+8), 2 Klauen +18 (1W8+8 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8), Verstörendes Anspringen, Zerreißen (2 Klauen, 1W8+12)

SPIELWERTE

ST 27, GE 14, KO 24, IN 2, WE 14, CH 10

GAB +10; KMB +19 (Ringkampf +23); KMV 31 (35 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Legendärer Eiserner Wille, Legendäre Verbesserte Initiative, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Fliegen +5, Wahrnehmung +16

Besondere Eigenschaften Unsterblich (siehe Seite 13)

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–8)

Schätze Gelegentlich

Auch wenn der Erste Eulenbär schon vor langer Zeit erschaffen wurde, so lebt er doch noch immer. Fruchtbar und streitsüchtig streift er nomadisch umher und zeugt Nachkommen mit Bärinnen, Eulenbärinnen oder Rieseneulen. Seinen „Harem“ nimmt er mit auf die Jagd und vertreibt seine Partnerinnen, wenn sie ihn zu langweilen beginnen oder die Nahrung knapp wird.

GARGYL

Diese lebende Steinstatue sieht wie ein Humanoider mit Flügeln und Hörnern aus. Aus ihrem Maul tropft grüne Säure.

LEGENDÄRER GARGYL HG 5 (LG 2) 

EP 1.600

CB Mittelgroßer monströser Humanoider (Erde, Legende)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 natürlich)

TP 62 (5W10+35)

REF +6, WIL +6 ZÄH +4

SR 10/Episch und Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +8 (1W4+3), 2 Klauen +8 (1W6+3), Durchbohren +8 (1W4+3)

Besondere Angriffe Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Odemwaffe (18 m-Linie; 6W6 Säureschaden; REF SG 15, halbiert, alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 17, GE 14, KO 16, IN 6, WE 11, CH 7

GAB +5; KMB +8; KMV 20

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Fliegen), Legendärer Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +12, Heimlichkeit +11 (in steiniger Umgebung +17); Wahrnehmung +5, **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2 (in steiniger Umgebung +8)

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Besitz von Statue ergreifen, Gelegenheitsbewegung, Starre

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besitz von Statue ergreifen (ÜF) Ein legendärer Gargyl kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um von einer mittelgroßen Steinstatue innerhalb von 30 m Entfernung Besitz zu ergreifen und diese zu erleben. Die besessene Statue besitzt die Spielwerte eines nichtlegendären Gargylen, solange sie sich innerhalb der 30 m-Reichweite befindet und der Legendäre Gargyl sich konzentriert. Sein eigener Körper wird dabei bewegungslos, als würde er Starre nutzen. Er kann diese Fähigkeit als Bewegungsaktion beenden. Sollte die Statue zerstört werden, kehrt die Lebenskraft des Gargylen in seinen eigenen Körper zurück.

Gelegenheitsbewegung (AF) Ein legendärer Gargyl kann sich schnell vorwärtsbewegen, um die geschwächte Verteidigung eines Gegners auszunutzen. Wenn ein Gegner innerhalb von 9 m Entfernung eine Handlung ausführt, die einen Gelegenheitsangriff provoziert, kann der Gargyl als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um sich bis zu 12 m weit zu bewegen, seine Bewegung neben der Kreatur zu beenden, die den Gelegenheitsangriff provoziert hat, und einen solchen gegen diese Krea-

tur auszuführen. Die Bewegung des Gargyl im Rahmen dieser Fähigkeit provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Starre (AF) Ein Gargyl kann derart still verharren, dass er wie eine Statue wirkt. Dazu kann er 20 auf einen Fertigkeitsswurf für Heimlichkeit nehmen, um dadurch vor aller Augen als Steinstatue zu erscheinen.

Ein legendärer Gargyl ist ein König oder eine Königin seiner Art. Meist erlangt er seine Kräfte von einer Gottheit der Erde, einem in seiner Brust steckenden legendären Edelstein oder nach Jahrhunderten des Kontakts mit mächtiger Magie. Er hat ein auffälliges Äußeres, dem sich andere Angehörige seines Schwarms langsam anpassen.

Legendärer Kapoazinth

Ein Aquatischer legendärer Gargyl ist mit einem normalen legendären Gargyl fast identisch, verfügt aber meistens über eine Odemwaffe, die Elektrizitäts- statt Säureschaden verursacht. Manche besitzen die Fähigkeit, von aus Korallen oder Holz gefertigten Statuen Besitz zu ergreifen, aber nicht von Steinstatuen.



GOLEM, FLEISCHGOLEM

Zwischen den Bolzen und Nieten, welche diese zusammengestückelte Kreatur zusammenhalten, schießen ständig Funken und Blitze hin und her.

LEGENDÄRER FLEISCHGOLEM HG 9 (LG 3)



EP 6.400

N Großes Konstrukt (Legende)

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 23 (-1 GE, -1 Größe, +15 natürlich)

TP 145 (10W10+90); Schnelle Heilung 5

REF +2, WIL +3, ZÄH +3

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; SR 5/Adamant und Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +16 (2W8+6 plus 1W10 Elektrizität plus Funkenhiebe)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Berserkerwut, Legendärer Faustkämpfer, Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Stärkerer Kampfrausch (10 Runden/Tag)

SPIELWERTE

ST 22, GE 9, KO —, IN 6, WE 11, CH 1

GAB +10; KMB +17; KMV 26

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Legendäre Abhärtung, Legendärer Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Wahrnehmung +10

Sprachen Keine

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Berserkerwut (AF) Wenn ein Fleischgolem an einem Kampf beteiligt ist, besteht pro Runde eine kumulative Chance von 1%, dass der Golem in Berserkerwut verfällt. Er greift dann die nächste lebende Kreatur an oder zerschmettert einen Gegenstand, der kleiner als er selbst ist, falls keine Kreatur in seiner Reichweite ist. Anschließend setzt er seinen Weg der Zerstörung fort. Befindet sich der Erschaffer des Golems innerhalb von 18 m Entfernung zum Golem, kann er versuchen, den Golem mittels eines Charismawurfes gegen SG 20 wieder unter Kontrolle zu bringen, indem er mit fester Stimme beschwichtigend auf ihn einredet. Die Chance auf einen Anfall von Berserkerwut sinkt auf 0% zurück, sobald der Fleischgolem 1 Minute inaktiv ist.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Legendärer Fleischgolem ist gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einem Fleischgolem anders als normal:

- Ein legendärer magischer Angriff, der Kälte- oder Feuerschaden verursacht, verlangsamt einen Legendären Fleischgolem für 2W6 Runden (wie der Zauber *Verlang-*

samen), ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.

- Jeder magische Angriff auf einen Fleischgolem, der Elektrizitätsschaden verursacht, hebt die Verlangsamung auf und heilt bei dem Fleischgolem einen Trefferpunkt pro 3 Punkte Elektrizitätsschaden, den der Angriff normalerweise verursachen würde (der Funkenhieb des Golems selbst bewirkt dies nicht). Wenn die auf diese Weise geheilten Trefferpunkte die maximalen Trefferpunkte des Golems übersteigen würden, erhält der Golem die überzähligen als temporäre Trefferpunkte hinzu. Ein Fleischgolem erhält keinen Rettungswurf gegen Angriffe, die Elektrizitätsschaden verursachen.

Funkenhiebe (ÜF) Wenn ein Legendärer Fleischgolem einen Gegner zwei Mal in 1 Runde mit seinen Hieben trifft, erleidet diese Kreatur zusätzliche 2W10 Punkte Elektrizitätsschaden. Ein Fleischgolem kann diese Elektrizitätsangriffe nicht einsetzen, um sich selbst Elektrizitätsschaden zuzufügen.

Legendärer Faustkämpfer (AF) Der Legendäre Fleischgolem kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um als Schnelle Aktion ein Kampfmanöver auszuführen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Einem Legendären Fleischgolem wohnt ein unnatürlicher Grad an elektrischer Energie inne, welche von seinem Erschaffungsprozess verblieben ist. Dies verleiht ihm begrenzte Intelligenz, zusätzliche Stärke und die Fähigkeit, seinen Gegnern Stromschläge zu verpassen.



GREIF

Diese majestätische Bestie verbindet die Charakteristika eines schwarzen Adlers mit der kräftigen, schlanken Muskulatur eines Panthers.

LEGENDÄRER GREIF

HG 5 (LG 2)



EP 1.600

N Große Magische Bestie (Legende)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 62 (5W10+35)

REF +6, WIL +4, ZÄH +7

SR 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 30 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +8 (1W6+4 plus Ergreifen), 2 Krallen +10 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Krallen +8, 1W4+4), Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Machtvoller Sturzflug,

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO 16, IN 5, WE 13, CH 8

GAB +5; KMB +10 (Ringkampf +1); KMV 22 (26 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen^B, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Legendärer Waffenfokus (Krallen), Waffenfokus (Krallen)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Fliegen +6, Wahrnehmung +12;

Volksmodifikatoren Akrobatik +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwinge (6–10)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Machtvoller Sturzflug (AF) Ein fliegender Legendärer Greif kann sich im Rahmen eines Sturmangriffs mit dem maximal Vierfachen seiner Bewegungsrate fortbewegen. Sollte er seinen Sturmangriff aus einer Höhe von 12 m oder mehr über dem Ziel beginnen, verursacht sein erster Angriff den doppelten Schaden. Hierzu muss er in einem Winkel von 45° oder steiler herabstoßen.

Ein Legendärer Greif ist ein überlegenes Exemplar seiner Art. Vielleicht wurde er mittels Magie verbessert, vielleicht wurde er von einer Göttin der Natur gesegnet, vielleicht ist er aber auch der Abkömmling einer außergewöhnlichen Linie mächtiger

Greifen, die bis auf den ersten aller Greifen zurückgeht. Er ist schneller und stärker als andere Greifen und weiß dies auch, obwohl er nicht intelligenter ist. Er wird nur einem wahren Helden als Reittier dienen, der ihn als Gleichgestellten akzeptiert. Ein derart geeigneter Reiter findet es nicht schwerer einen Legendären Greifen abzurichten, wie dies bei einem nichtlegendären Vertreter dieser Art der Fall wäre. Die Eier eines Legendären Greifen erbringen in der Regel das Doppelte wie ein normales Greifenei, allerdings kann man den Unterschied zwischen Legendärem Greifen und nichtlegendärem Greifen erst mehrere Wochen oder gar Monate nach dem Schlüpfen erkennen.

Legendäre Greifen beschützen ihre Partner, Eier und Nachkommen mit teils extremen Mitteln und könnten den Rest ihres Lebens mit der Jagd auf Mörder oder Eierdiebe verbringen – und dabei sogar mit schwächeren Wesen zusammenarbeiten, die sie als Verbündete oder Reiter akzeptieren.

Ein Legendärer Greif, der keinen anderen Greif als Partner findet, könnte sich mit Einhörnern, erwachten Pferden oder Legendären Pferden oder Legendären Einhörnern einlassen. Das Ergebnis solcher Vereinigungen sind in der Regel Pferdegreifen (*Monsterhandbuch II*, S. 187), in seltenen Fällen aber auch Legendäre Pferdegreifen. Da ein Legendärer Pferdegreif aufgrund der tierhaften Intelligenz eines Pferdegreifen starke Vorurteile pflegt, verlässt er einen solchen Nachkommen meistens, sobald dieser ausgewachsen ist.

Ein Legendärer Greif kann bis zu 400 Pfund als Leichte Last tragen, 800 Pfund als Mittlere Last und 1.200 Pfund als Schwere Last.



HÖLLENHUND

Diese muskelbepackte Kreatur ist von Flammen umgeben. Sie hinterlässt brennende Fußabdrücke, von denen Rauch aufsteigt.

LEGENDÄRER HÖLLENHUND HG 4 (LG 1) 

EP 1.200

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Feuer, Rechtschaffen, Legende)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 natürlich)
TP 47 (5W10+20)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +6

Immunitäten Feuer; **SR** 5/Episch

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +9 (2W6+3 plus Verbrennen)

Besondere Angriffe Legendenkraft (1/Tag, Kraftschub +1W6), Odemwaffe (3 m-Kegel; 2W6 Feuer plus Anhaftende Flammen; REF, SG 14, halbiert; alle 1W4 Runden), Verbrennen (1W6, SG 14)

SPIELWERTE

ST 15, GE 13, KO 15, IN 6, WE 10, CH 6

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 18 (22 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Legendärer Waffenfokus (Biss), Rennen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +13), Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +5

Sprachen Infernalisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anhaftende Flammen (AF) Eine Kreatur, welche durch die Odemwaffe eines Legendären Höllenhundes Schaden erleidet, fängt zudem Feuer (verwende für Lösversuche den SG der Fähigkeit Verbrennen).

LEGENDÄRER NESSIANISCHER KRIEGSHUND HG 11 (LG 4) 

EP 12.800

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Feuer, Rechtschaffen, Legende)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 26 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +6 Rüstung)

TP 166 (12W10+100)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +13

Immunitäten Feuer; **SR** 10/Episch

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +22 (2W8+9/18–20 plus Verbrennen plus zu-Fall-bringen), 2 Klauen +20 (2W6+9 plus Ver-

brennen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8), Odemwaffe (9 m-Kegel; 10W6 Feuer plus Anhaftende Flammen; REF, SG 21, halbiert; alle 1W4 Runden), Verbrennen (1W6, SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +10) 3/Tag — *Dimensionstür, Kreatur aufspüren*

(RO, RU) SPIELWERTE

ST 29, GE 15, KO 21, IN 4, WE 14, CH 6

GAB +12; **KMB** +22; **KMV** 34 (38 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitenfokus (Überlebenskunst), Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Legendärer Waffenfokus (Biss), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +19), Heimlichkeit +17, Motiverkennen +4, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +14; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +5

Sprachen Infernalisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–6)

Schätze Standard (*Kettenhemdpferdeharnisch* +2)

Ein Legendärer Höllenhund ist ein Prinz unter den Wölfen der Hölle. Er ist wild, aber dennoch ein Diener der Erzteufel. Jene, die wild umherziehen, sind die Muster, aus denen die „zahmeren“ gewöhnlichen Höllenhunde erschaffen wurden.



HYDRA

Diese siebenköpfige Schlange besitzt gezackte Zähne und bewegt sich trotz ihres massigen Leibes mit unglaublicher Geschwindigkeit.

LEGENDÄRE HYDRA

HG 9 (LG 3)



EP 6.400

N Riesige Magische Bestie (Legende)

INI +1/-19, Doppelzug; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, -2 Größe, +11 natürlich)

TP 117 (7W10+79); Schnelle Heilung 7

REF +8, WIL +4, ZÄH +10

SR 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 7 Bisse +8 (1W8+3 plus Blutung)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Blutung (1), Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Stoßen (Biss, 3 m)

SPIELWERTE

ST 17, GE 12, KO 20, IN 2, WE 11, CH 9

GAB +7; KMB +12; KMV 23 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Legendäre Abhärtung, Legendäre Kampfreflexe

Fertigkeiten Schwimmen +11, Wahrnehmung +12; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Besondere Eigenschaften wie Hydren, Kopf regenerieren

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Feuchtgebiete

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eigenschaften einer Hydra (AF) Eine Hydra kann getötet werden, wenn man all ihre Köpfe abtrennt oder ihren Körper zerstört. Jeder Angriff, der nicht versucht, einen Kopf abzuschlagen, trifft den Körper der Hydra. Dazu gehören auch Flächenangriffe und Angriffe, die durch Stich- und Wucht Waffen Schaden verursachen. Um einen Kopf abzutrennen, muss dem Gegner ein auf den Kopf gezielter Wurf auf Gegenstand zerschmettern mit einer Hieb Waffe gelingen. Ein Kopf wird als eine separate Waffe mit einer Härte von 0 und Trefferpunkten in Höhe der Anzahl der Trefferwürfel der Hydra betrachtet. Zum Abtrennen des Kopfes muss ein Gegner die Trefferpunkte des Kopfes auf 0 oder weniger reduzieren. Durch einen abgeschlagenen Kopf erleidet der Körper der Hydra Schaden in Höhe ihrer Trefferwürfel. Eine Hydra kann mit einem abgetrennten Kopf nicht angreifen, hat aber ansonsten keine anderen Nachteile.

Kopf regenerieren (AF) Wenn der Kopf einer Hydra zerstört wird, wachsen 2 neue Köpfe innerhalb von 1W4 Runden nach. Sie kann aber nicht mehr als doppelt so viele Köpfe haben als die Ausgangs-

zahl. Um zu verhindern, dass ein Kopf nachwächst, müssen dem Halsstumpf durch einen Berührungsangriff mindestens 5 Punkte Feuer- oder Säureschaden zugefügt werden. Durch Flächenangriffe zugefügter Feuer- oder Säureschaden kann einen Halsstumpf und den Körper der Hydra zur gleichen Zeit betreffen. Der Verlust ihrer Köpfe tötet eine Hydra erst dann, wenn alle abgetrennt wurden und die Stümpfe Feuer- oder Säureschaden genommen haben.

Schnelle Heilung (AF) Die Fähigkeit einer Hydra, Schaden schnell zu heilen, entspricht der derzeitigen Anzahl ihrer Köpfe (mindestens 5). Diese Fähigkeit betrifft nur Schaden, den der Körper der Hydra erlitten hat.

Eine Legendäre Hydra ist eine tödliche Kombination aus Bissen, Ausfallschritten, Geschwindigkeit und Durchhaltekraft. Wenn sie ein Nachfahre der allerersten Hydra ist, findet man sie am ehesten in der Wildnis. Sollte sie von einer göttlichen Kraft erschaffen worden sein, könnte sie eine heilige Stätte oder ein Portal in der Unterwelt bewachen. Manche Legendären Hydren verfügen angeblich über giftigen Atem und giftiges Blut oder sollen derart toxisch sein, dass sie den Boden verderben, über den sie kriechen.



LAMIA

Kopf und Oberkörper dieser Kreatur gehören einer wunderschönen Frau, während der Unterleib der eines Löwen ist und in einem langen Schlangenschweif ausläuft.

LEGENDÄRE LAMIA

HG 7 (LG 3)



EP 3.200

CB Große monströse Humanoide (Gestaltwandler, Legende)
 INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15
 Aura Verführung (SG 16)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19 (+2 Ausweichen, -1 Größe, +3 GE, +10 natürlich)

TP 97 (9W10+48)

REF +9, WIL +11, ZÄH +7

SR 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Krummsäbel +1, +13/+8 (1W6+5/18-20), 2 Klauen +12 (1W4+2), Berührung +7 (1W4 Weisheitsentzug)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Weisheitsentzug

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +11)

Beliebig oft — *Bauchreden, Selbstverkleidung*
 3/Tag — *Einflüsterung* (SG 15), *Mächtiges Trugbild* (SG 15), *Monster bezaubern* (SG 16), *Spiegelbilder*
 1/Tag — *Tiefschlaf* (SG 15)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 6; Konzentration +8)

3. (3) — *Hast*

2. (6) — *Totenglocke* (SG 14), *Unsichtbarkeit*

1. (7) — *Göttliche Gunst, Leichte Wunden*

heilen, Magierrüstung, Magisches

Geschoß

o. (beliebig oft) — *Ausbesern, Benommenheit* (SG 12), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Magie entdecken, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO 14, IN 13, WE

17, CH 15

GAB +9; KMB +14; KMV 28 (32 gegen zu-Fallbringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Legendärer Tänzender Angriff, Legendäres Ausweichen, Tänzender Angriff

Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +5, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +12, Verkleiden +7, Wahrnehmung +15, Wissen (Religion) +4; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (Riesige Würgeschlange, Lamia-Matriarchin oder Löwin; *Verwandlung*), Kleine Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wüste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-12)

Schätze Doppelt (Krummsäbel +1, weitere Schätze)

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Aura der Verführung (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einer Legendären Lamia muss einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht von ihr Fasziniert zu sein. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen die Aura der Lamia immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Weisheitsentzug (ÜF) Mit jedem Berührungsangriff im Nahkampf fügt eine Lamia ihrem Gegner 1W4 Punkte Weisheitsentzug zu (anders als bei ähnlichen Attributsentzügen, heilt eine Lamia dadurch keine Trefferpunkte bei sich). Lamien setzen diese Angriffsform sehr früh im Kampf ein, um so ihre Gegner empfänglicher für *Einflüsterung* und *Monster bezaubern* zu machen.

Zauber Eine Legendäre Lamia wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 6. Stufe. Sie kann aus den Zaubern für Kleriker und Hexenmeister auswählen. Von ihr gewirkte Klerikerzauber werden als arkane Zauber behandelt.

Eine Legendäre Lamia hat sich mit dunklen Pakten oder fremdartiger Magie befasst, um den uralten Fluch zu brechen, dem sie ihre monströse Gestalt verdankt. Stattdessen hat sie aber die Fähigkeit zum Gestaltwechsel und andere magische Kräfte erlangt. Ihre Fortschritte beeindruckten sie einerseits, erwecken andererseits aber ihren Frust und Zorn, da das Ziel noch fern ist. Daher forsch und plant sie weiter.

Lamia-Matriarchin

In den meisten Fällen verwandelt sich eine Legendäre Lamia dauerhaft in eine Lamia-Matriarchin (*Monsterhandbuch II*, S. 156) und verliert dabei ihre Legendenkraft.

Eine Lamia-Matriarchin, welche Legendenkraft erlangt, erhält die Aura der Verführung einer Legendären Lamia, einen Schwanzschlagangriff, Ergreifen und Würgen. Ihre effektive Zauberstufe als Hexenmeister steigt auf 8 und sie erlernt in der Regel Zauber, welche ihre Diener unterstützen, z.B. *Bewegungsfreiheit* und *Wut*. Sie kann ihren Berührungsangriff nutzen, um Weisheit zu entziehen oder ihrem Ziel eine Anwendung seiner Legendenkraft zu rauben und so selbst eine ihrer Anwendungen zurückzugewinnen (ein Rettungswurf vereitelt dies).



LEICHNAM

Dieser gerüstete menschliche Untote führt einen schweren Streitkolben und trägt die Insignien eines Teufelsanbeters.

LEGENDÄRER LEICHNAM HG 17 (LG 7)



EP 102.400

Menschlicher Leichnam Kleriker des Asmodeus 13
RB Mittelgroßer Untoter (Legende, Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +13^L; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Zauber wahrnehmen; Wahrnehmung +29

Aura Furcht (18 m, SG 28)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 34 (+2 Ablenkung, +2 GE, +15 natürlich, +7 Rüstung)

TP 209 (13W8+147)

REF +9, **WIL** +21, **ZÄH** +16

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Untote; **SR** 15/Wuchtschaden und Episch und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Energie fokussieren +8, Lähmender Kontakt; **ZR** 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Schwerer Streitkolben* +1, +9/+4 (1W8), Berührung +3 (1W8+6 plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (11/Tag), Inspirierter Zauber, Lähmende Berührung (SG 28), Legendäre Zauber 2/Tag, Legendenkraft (7/Tag, Kraftschub +1W10), Negative Energie fokussieren 10/Tag (SG 23, 7W6), Sense des Bösen (6 Runden, 2/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +21) 11/Tag — Hauch des Bösen (6 Runden)

2/Tag — Magiebannende Berührung

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +21)

7. — Ätherischer Ausflug, *Blasphemie*^D (SG 25), *Zerstörung* (SG 27), 6. — *Antimagisches Feld*^D, *Klingenbarriere*^L (SG 24), *Leid*^M (2, SG 26) 5. — *Flammenschlag*^L (SG 23), *Gutes bannen*^D, *Mächtiger Befehl* (SG 23), *Schneller Tod* (2x, SG 25)

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Chaoshammer*^L (SG 22), *Immunität gegen Zauber*, *Unheilige Plage*^{D,L} (2x, SG 22), *Vergiften* (SG 24)

3. — *Ansteckung*^L (SG 23), *Fluch* (2x, SG 23), *Magie bannen*^D, *Mit Stein verschmelzen*, *Schutz vor Energien*, *Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Dunkelheit*, *Energien widerstehen*, *Gefühle besänftigen* (SG 20), *Ort entweihen*, *Person festhalten* (SG 20), *Waffe des Glaubens*^L, *Waffengesinnung*^D (nur Böse)

1. — *Entropieschild*, *Furcht auslösen* (SG 21), *Identifizieren*^D, *Totenwache*, *Verfluchen* (SG 19), *Verhüllender Nebel* (2x)

o. (beliebig oft)—*Blutung* (SG 20), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Magie; **L** Legendäre Zauber-version

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** —, **IN** 15, **WE** 26, **CH** 20

GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Legendäre Abhärtung, Legendäre Verbesserte Initiative, Legendäre Zauber-kunde^B, Legendärer Zauberfokus (Nekromantie), Legendäres Verbessertes Fokussieren, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fokussieren, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zusätzliches

Fokussieren, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Heilkunde +16, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkane, Religion) +18, Zauberkunde +26; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8, Zauberkunde +8

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Legendäres Seelengefäß, Wiederkehr

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (*Trank: Unsichtbarkeit* [2x], *Kettenhemd* +3, *Schwerer Streitkolben* +1, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +3, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2, *Resistenzumhang* +3, *Stirnreif der Geistigen Stärke* +4 [WE, CH], *Schutzring* +2, weitere Schätze)

Ein Legendärer Leichnam ist ein untoter Zauberkundiger, der auf die normalen Legendenpfadfähigkeiten zugunsten von Fähigkeiten verzichtet hat, welche seine Existenz konservieren und seine unnatürlichen Kräfte stärken.

EINEN LEGENDÄREN LEICHNAM ERSCHAFFEN

„Legendärer Leichnam“ ist eine Schablone, welche jede Kreatur erlangen kann, die bereits über die Schablone für einen Leichnam verfügt (im Folgenden als der Ausgangsleichnam bezeichnet). Ein Legendärer Leichnam nutzt die Spielwerte und Fähigkeiten des Ausgangsleichnams, sofern hier nicht anderweitig vermerkt:

Unterart Legende: Ein Legendärer Leichnam erhält die Unterart Legende und einen Legendengrad in Höhe des ½ HG des Ausgangsleichnams. Ein Legendärer Leichnam erlangt zusätzliche Fähigkeiten in Abhängigkeit zum HG des Ausgangsleichnams anstelle der Legendenfähigkeiten, die er mit dem Legendengrad erlangen wird. Der Legendäre Leichnam erhält alle anderen Vorteile, die ihm aus der Unterart Legende erwachsen: Attributsboni, Bonus-TP, Legendäre Talente, Legendenkraft, Bonus auf die natürliche Rüstungsklasse und erhöhte Zauberresistenz (sofern er bereits ZR besitzt).

HG: Passe den HG des Ausgangsleichnams entsprechend seinem Legendengrad an (diese Schablone erhöht den Ausgangs-HG ansonsten nicht). Beachte, dass die Fähigkeiten eines Legendären Leichnams auf Tabelle 6-1 vom HG des Ausgangsleichnams abhängen, nicht vom endgültigen HG des Legendärer Leichnams.

Legendenstufe: Ein Leichnam mit Legendenstufen, der zu einem Legendären Leichnam wird, verliert seine Legendenstufen und alle daraus resultierenden Fähigkeiten. Im Gegenzug erlangt er die Fähigkeiten der Schablone für einen Legendärer Leichnam gemäß dem HG des Ausgangsleichnams.

Augenblicklicher Bannzauber (ÜF): Mit Legendengrad 8 kann ein Legendärer Leichnam eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um als Augenblickliche Aktion einen Zauber zu bannen. Er muss einen Zauber, Zauberplatz oder *Magie bannen* wie normal für den Gegenzauber nutzen, muss aber keine Aktion bereithalten.

Lähmender Kontakt (ÜF): Einer Kreatur, welche einen Legendären Leichnam mit einer natürlichen Waffe, einem waffenlosen Schlag oder einer hergestellten Waffe ohne Reichweite trifft oder ihn anderweitig berührt, muss ein Rettungswurf

TABELLE 6-1: FÄHIGKEITEN EINES LEGENDÄREN LEICHNAMS

HG des Ausgangsleichnams	Legenden-Grad	Legendäre Fähigkeiten
12-13	LG 6	Resistenz gegen Fokussieren +8, Lähmender Kontakt, Legendäres Seelengefäß, Legendärer Schrecken, Legendäre Zauber, Zauberresistenz
14-15	LG 7	Verbessertes Zauberwirken, Zauber wahrnehmen
16-17	LG 8	Resistenz gegen Fokussieren +12, Augenblicklicher Bannzauber
18-19	LG 9	Verstärktes Zauberwirken, Nährende Magie
20+	LG 10	Resistenz gegen Fokussieren (Immunität), Widerstandsfähige Belebung

gegen die Lähmende Berührung des Leichnams gelingen, um nicht dem Effekt der Lähmenden Berührung zu unterliegen. Diese Fähigkeit kann pro Runde nur ein Mal pro Kreatur ausgelöst werden.

Legendäre Zauber (ÜF): Ein Legendärer Leichnam erlangt das Bonustalent Legendäre Zauberkunde. Der Leichnam verfügt über einen Vorrat an magischer Macht, welchen er zum Wirken legendärer Zauber nutzen kann: Bis zu zwei Mal am Tag kann er diese Fähigkeit nutzen, um eine legendäre Zauberversion zu wirken, ohne dabei Legendenkraft einsetzen zu müssen.

Legendärer Schrecken (ÜF): Ein Legendärer Leichnam adiiert seinen Legendengrad auf den SG der Rettungswürfe gegen seine Furchtaura und seine Lähmende Berührung.

Legendäres Seelengefäß (ÜF): Das Seelengefäß eines Legendärer Leichnams kann durch Effekte aus nichtlegendären Quellen nicht beschädigt werden. Mit Legendengrad 8 wird das Seelengefäß zu einem Artefakt und kann nur noch auf eine besondere Weise zerstört werden.

Nährende Magie (ÜF): Mit Legendengrad 9 erhält ein Legendärer Leichnam jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, Trefferpunkte in Höhe des dreifachen Zaubergades des gewirkten Zaubers zurück.

Resistenz gegen Fokussieren (ÜF): Die Resistenz eines Legendärer Leichnams gegen Fokussierte Energie steigt auf +8. Mit Legendengrad 8 steigt sie auf +12, mit LG 10 wird er gegen Fokussierte Energie aus nichtlegendären Quellen immun, sofern sie nicht zum Heilen von Untoten eingesetzt wird.

Verbessertes Zauberwirken (ÜF): Mit Legendengrad 7 wählt ein Legendärer Leichnam eine der folgenden Fähigkeiten des Legendenspfades des Erzmagiers oder des Hitophanten: Arkane Kraft (siehe Seite 14), Inspirierter Zauber (siehe Seite 20), Wiedergewonnene Segnung (siehe Seite 20) oder Wildes Arkanum (siehe Seite 14). Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

Verstärktes Zauberwirken (ÜF): Mit Legendengrad 9 erlangt ein Legendärer Leichnam die Fähigkeit, seine Zauber des 1. Grades wie einen Zaubertrick oder ein Stoßgebet wirken zu können. Ist er ein spontaner Zauberkundiger, verbraucht er seine Zauberplätze des 1. Grades nicht länger, so dass er sie wieder und wieder nutzen kann. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht auf Metamagische Talente oder andere Fähigkeiten aus, welche den Grad eines Zaubers verändern (ein schnelles Magisches Geschoss würde z.B. einen Zauberplatz des 5. Grades nutzen und wird beim Wirken verbraucht).

Widerstandsfähige Belebung (ÜF): Mit Legendengrad 10 erlangt ein Legendärer Leichnam einen Ablenkbonus von +4

auf seine RK und einen Resistenzbonus von +4 auf seine Rettungswürfe. Ein Gegner, der versucht, einen auf dem Leichnam liegenden Effekt zu bannen, muss zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis wählen. Wenn der Leichnam einen Bannwurf durchführt, würfelt er zwei Mal und nutzt das bessere Ergebnis.

Zauberresistenz (ÜF): Ein Legendärer Leichnam erlangt Zauberresistenz in Höhe von 11 + HG des Ausgangsleichnams (ehe diese HG wegen seiner Legendengrade erhöht wird).

Zauber wahrnehmen (ÜF): Mit Legendengrad 7, bemerkt ein Legendärer Leichnam automatisch jedes Zauberwirken innerhalb von 18 m Radius. Er kann den Standort des Zaubers innerlich automatisch bestimmen, den gewirkten Zauber identifizieren und erkennt das beabsichtigte Ziel oder Wirkungsgebiet des Zaubers.



MANTIKOR

Diese furchtbare Kreatur besitzt den Körper eines Löwen, die Flügel eines Drachen, das Gesicht eines fauchenden Mannes und einen stachelbesetzten Schwanz, von dem Gift herabtröpft

LEGENDÄRER MANTIKOR

HG 6 (LG 2)



EP 2.400

RB Große Magische Bestie (Legende)

INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 77 (6W10+44)

REF +7, WIL +3, ZÄH +9

SR 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +11 (1W8+6), 2 Klauen +11 (2W4+6)

Fernkampf 4 Stacheln +9 (1W6+6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Festnageln, Gift, Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6)

SPIELWERTE

ST 22, GE 15, KO 18, IN 7, WE 12, CH 9

GAB +6; KMB +13; KMV 25 (29 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Legendärer Waffenfokus (Stacheln), Schweben, Waffenfokus (Stacheln)

Fertigkeiten Fliegen -3, Wahrnehmung +9, Überlebenskunst +4 (Spuren suchen +8); Volksmodifikatoren Überlebenskunst bei Spuren suchen +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Hügel und Feuchtgebiete

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Festnageln (AF) Wenn ein Legendärer Mantikor mit einem Stachel einen Kritischen Treffer bestätigt, nagelt der Stachel das Ziel an den Boden oder eine nahe Oberfläche. Sollte das Ziel mittels Flügeln fliegen, fesselt der Stachel die Flügel. Das Ziel wird als mit dem Mantikor im Ringkampf befindlich behandelt (der Mantikor selbst allerdings nicht). Das Ziel muss aus dem Ringkampf entkommen, um sein Feld verlassen zu können. Eine fliegende Kreatur muss während ihres Zuges entkommen, andernfalls stürzt sie zu Boden. Ein Legendärer Mantikor kann als Schnelle Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um alle Ziele festzunageln, die während dieses Zuges von seinen Stacheln getroffen wurden, selbst wenn er bei ihnen keine Kritischen Treffer gelandet hat.

Gift (AF) Stachel — Verletzung; Rettungswurf ZÄH, SG 17; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 ST; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Stacheln (AF) Mit einem Peitschenschlag seines Schwanzes kann ein Mantikor als Standard-Aktion eine Salve von 4 Stacheln abschießen (lege einen Angriffswurf für jeden Stachel ab). Dieser Angriff hat eine Höchstreichweite von 54 m. Alle Ziele müssen sich innerhalb von 9 m voneinander entfernt befinden. Die Kreatur kann nur 24 Stacheln innerhalb von 24 Stunden abschießen.

Ein Legendärer Mantikor ist ein fleischgewordener Albtraum. Vielleicht ist er das Ergebnis einer Kreuzung von giftigen Drakas, dekadenten Sphingen oder Chimären. Er ist derart heißhungrig, dass er eine ganze Leiche samt Rüstung und Waffen verschlingen kann, so dass nur eine Blutspur auf dem Boden zurückbleibt, eventuell auch ein paar Organe, deren Geschmack ihm nicht zusagen. Metallstücke werden verdaut und wachsen als neue Stachel aus seinem Schwanz. Man weiß, dass manche dieser Kreaturen giftige Riesenschlangen und -spinnen mit dem Ziel verspeisen, ihr Gift noch mächtiger zu machen.

Ein Legendärer Mantikor nutzt seine Stacheln aus der Ferne, um seine Beute an einem Ort festzunageln, damit er sie anspringen und in Stücken reißen kann. Dabei durchbohrt er besonders gern die Flügel fliegender Kreaturen, damit sie zu Boden stürzen und somit leichte Beute abgeben. Sein schwächendes Gift macht ihn besonders gefährlich für fliegende Reittiere, da die vergiftete Kreatur vielleicht nicht mehr die Kraft aufbringen kann, einen Reiter zu tragen.



MEDUSA

Diese unnatürliche Frau besitzt schuppige Haut, weiße Vogelflügel und bodenlanges Haar aus Schlangen.

LEGENDÄRE MEDUSA

HG 9 (LG 3)



EP 6.400

RB Mittelgroße monströse Humanoide (Legende)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 20 (+3 GE, +10 natürlich)

TP 115 (9W10+66)

REF +11, WIL +8, ZÄH +7

SR 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Bastardschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (1W10/19–20 plus Gift), 2 Schlangenbisse +12 (1W6+3 plus Gift)

Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8/×3 plus Gift)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Schlangenbiss)

Besondere Angriffe Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Schlange herbeizaubern, Versteinernder Blick, Versteinerung aufheben, Waffen vergiften

SPIELWERTE

ST 10, GE 17, KO 18, IN 12, WE 15, CH 19

GAB +9; KMB +9; KMV 22

Talente Blitzschnelle Reflexe, Kernschuss, Legendäre Verbesserte Initiative, Legendäre Waffenfinesse, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +13, Einschüchtern +16, Fliegen +7, Heimlichkeit +15, Verkleiden +13, Wahrnehmung +18; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Feuchtgebiete und unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (Bastardschwert [Meisterarbeit], Langbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, weitere Schätze)

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 KO; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schlange herbeizaubern (ZF) Als Volle Aktion kann eine Legendäre Medusa eine Kaiserkobra (*Monsterhandbuch II*, S. 224) oder 1W3 Amphisbaenas (*Monsterhandbuch II*, S. 26) herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern*). Die herbeigezauberten Kreaturen sind gegen den Blickangriff der Medusa immun und bleiben 8 Runden, bis sie wieder verschwinden.

Versteinernder Blick (ÜF) Permanente Verwandlung zu Stein, 9 m, ZÄH SG 15 (keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Versteinerung aufheben (ÜF) Eine Legendäre Medusa kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um eine versteinerte Kreatur für 1 Minute ins Leben zurückzuholen (wie *Stein zu Fleisch*). Die Kreatur steht unter der Kontrolle der Medusa (wie *Monster beherrschen*) und

wird mit Ablauf der Wirkungsdauer wieder zu einer Statue. Sollte die Medusa drei Anwendungen ihrer Legendenkraft nutzen, verlängert sich die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit auf 24 Stunden. Ein typisches versteinertes Opfer im Versteck eine Legendären Medusa ist ein Halb-elfischer Kämpfer 6 oder ein Menschlicher Krieger 6 (siehe *NSC-Kompendium*).

Waffen vergiften (AF) Ein Legendäre Medusa kann als Standard-Aktion ihr Schlangengift auf ihr Schwert oder zwei Pfeile auftragen. Normalerweise vergiftet sie ihre Waffen schon vor einem Kampf.

Eine Legendäre Medusa gehört zu den beinahe unsterblichen Ahnen ihres Volkes. Sie paart sich mit Humanoiden, um schwächere, aber immer noch tödliche Nachkommen zu zeugen. Mit ihrem Gift, ihrer Macht über Schlangen und der Gabe, jene zu beleben und zu befehligen, die sie in Stein verhandelt hat, ist sie eine gefährliche Gegnerin, die man nicht einfach mit verspiegelten Schilden und Augenbinden überwältigen kann. Vielmehr wartet sie ab, schlägt zu und zieht sich zurück, während ihr Gift und ihre Diener ihre Gegner schwächen, bevor sie ihnen das Leben nimmt.



MINOTAURUS

Diese mächtige Bestie hat den Körper eines Mannes und den Kopf eines Stieres. Ihre Augen glühen rot und magische Runen leuchten entlang ihrer Hörner.

LEGENDÄRER MINOTAURUS HG 6 (LG 2)



EP 2.400

CB Großer monströser Humanoide (Legende)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17 (-1 Größe, +8 natürlich)

TP 72 (7W10+34)

REF +5, WIL +5, ZÄH +6

SR 5/Episch; Verteidigungsfähigkeiten Natürliche Schläue; ZR 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +12/+7 (3W6+7/x3), Durchbohren +11 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Einkern, Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 2W6+7)

SPIELWERTE

ST 21, GE 10, KO 15, IN 7, WE 10, CH 8

GAB +7; KMB +13 (Ansturm +17); KMW 23 (25 gegen Ansturm)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Legendärer Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +12; Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Labyrinthherrschaft

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ruinen oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-4)

Schätze Standard (Zweihändige Axt [Meisterarbeit], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einkern (ÜF) Wenn ein Legendärer Minotaurus eine Kreatur mit seinem Durchbohrenangriff im Rahmen eines Mächtigen Sturmangriffs trifft, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen. Bei Misslingen wird er für 1W4+1 Runden in ein extradimensionales Gefängnis geschickt (wie der Zauber *Irrgarten*). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Weisheit und enthält einen Volksmodifikator von +2.

Labyrinthherrschaft (ÜF) Ein legendärer Minotaurus kann ein Gebiet mit maximal 30 m Seitenlänge zu seinem persönlichen Versteck erklären. Meist handelt es sich dabei um einen Irrgarten, ein unterirdisches Labyrinth oder eine andere verworrene Struktur. Als Bewegungsaktion kann der Minotaurus sich von jedem beliebigen Punkt innerhalb seines Verstecks an einen anderen Punkt so teleportieren, als würde *Mächtiges Teleportieren* nutzen. Innerhalb seines Verstecks würfelt er zudem bei jedem Rettungswurf zwei Mal und wählt das bessere Ergebnis. Ein Legendärer Minotaurus kann ein Mal pro Woche das Versteck

wechseln. Er kann sein Versteck mit anderen Kreaturen teilen, andere Minotauren und Legendäre Minotauren eingeschlossen, ohne dass dies diese Fähigkeit stören würde.

Natürliche Schläue (AF) Obwohl Minotauren nicht besonders intelligent sind, besitzen sie eine natürliche Schläue und die Fähigkeit zu logischem Denken. Dies macht sie immun gegen den Zauber *Irrgarten* und bewahrt sie davor, sich jemals zu verirren. Außerdem erwischt man sie niemals auf dem falschen Fuß.

Ein Legendärer Minotaurus ist der Enkel oder Urenkel eines der ersten, aus einem Fluch entstandenen Minotauren, die dieses Volk begründet haben. Einst wurden sie erschaffen, um jene zu strafen, welche der göttlichen Ordnung nicht gehorchten oder diese zu umgehen suchten. Doch nun nutzen sie ihre angeborene Magie, um Humanoide einzusperren, zu jagen und zu fressen. Dabei haben sie es insbesondere auf die Nachkommen jener königlichen Linie abgesehen, deren Blasphemie einst zur Schöpfung ihrer Art geführt hat. Manche Legendären Minotauren werden von primitiven oder verängstigten Humanoiden als Halbgötter verehrt und erhalten Opfergaben in Form junger Männer und Frauen, um ihren Hunger zu stillen. Meist tragen sie maßgefertigte Rüstungen und Waffen passend zu ihrer Größe und ihrem nichtmenschlichen Körperbau, welche ihnen von Anhängern dargebracht oder von versklavten Schmieden gefertigt wurden.



MUMIE

Diese hochherrschafliche Mumie stinkt nach konservierenden Gewürzen und trägt die Kleidung und den Schmuck eines reichen Pharaos.

LEGENDÄRE MUMIE

HG 7 (LG 3)



EP 3,200

RB Mittelgroßer Untoter (Legende)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

Aura Verzweiflung (9 m; Gelähmt für 1W4 Runden; WILL, SG 16, eine Wirkung)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23 (+13 natürlich)

TP 92 (8W8+56); Schnelle Heilung 5

REF +2, WIL +8, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote; SR 5/—

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +15 (1W8+12 plus Mumienfäule)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6)

SPIELWERTE

ST 26, GE 10, KO —, IN 6, WE 15, CH 15

GAB +6; KMB +14; KMV 24

Talente Abhärtung, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Legendäre Abhärtung, Legendärer Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +16

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (beliebiger Humanoider; Gestalt verändern), Wüstenherrschaft

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Wächtertruppe (2–6) oder Wachmannschaft (7–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Als Schnelle Aktion kann eine Legendäre Mumie eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um einen getöteten Gegner in eine nichtlegendäre Mumie mit der Schablone für eine Verbesserte Kreatur verwandeln. Die neue Mumie steht unter dem Befehl der Mumie, welche sie erschaffen hat, und bleibt ihr Sklave bis zur Vernichtung der Legendären Mumie. Wird der Erschaffer vernichtet, wird der Sklave zu einer Kreatur mit freiem Willen. Die Brut besitzt keine der Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten besessen hat.

Mumienfäule (ÜF) Fluch und Krankheit – Hieb; **Rettungswurf** ZÄH, SG 18; **Inkubationszeit** 1 Min.; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W6 KO und 1W6 CH; **Heilung** –. Ansonsten wie die Mumienfäule einer nichtlegendären Mumie. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +2.

Verzweiflung (ÜF) Alle Kreaturen in einem Bereich von 9 m, die eine Mumie erblicken, müssen einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen oder sind vor Furcht für 1W4 Runden gelähmt. Egal ob der Rettungswurf erfolgreich war oder nicht, kann dieses Wesen für die nächsten 24 Stunden nicht mehr von der Aura dieser Mumie betroffen werden.

Dies ist ein lähmender und geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Wüstenherrschaft (ÜF) Eine Legendäre Mumie kann dem Sand und der Erde innerhalb von 30 m Befehle erteilen und so eine Vielzahl zauberähnlicher Effekte erzeugen. Als Standard-Aktion kann sie Felsen zu Sand reduzieren (wie *Fels zu Schlamm verwandeln*) oder lebensechte Abbilder aus Sand erschaffen (wie *Mächtiges Trugbild*; diese Gestalten zerfallen allerdings, wenn sie angezweifelt oder angegriffen werden). Die Mumie kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um einen riesigen verbesserten Sandmann (*Monsterhandbuch II*, S. 215) herbeizuzaubern. Die effektive Zauberstufe der Mumie für diese Effekte entspricht ihren Trefferwürfeln.

Bei einer Legendären Mumie handelt es sich um die konservierten und belebten Überreste eines Herrschers. Sie besitzt Macht über den Sand und kann neue Diener erschaffen, um gefallene zu ersetzen. Eine gewöhnliche Mumie fühlt sich gedrängt, einen derart verehrten Toten zu beschützen. Eine Legendäre Mumie ist ein formidabler Gegner und von lebenden wie untoten Untertanen absoluten Gehorsam gewohnt. Sollte sie aus ihrer ewigen Ruhe geweckt werden, setzt sie ihre Magie ein, um wie zu Lebzeiten zu erscheinen; falls man sie aber erzürnt oder überrascht, mag es sein, dass sie ihre untote Gestalt enthüllt.



OGER

Dieser gewaltige, muskulöse Riese trägt einen schweren Schuppenpanzer und schwingt einen Knüppel, aus dem eine riesige Klaue ragt.

LEGENDÄRER OGER HG 4 (LG 1) 

EP 1.200

CB Großer Humanoider (Legende, Riese)

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 19 (-1 GE, -1 Größe, +6 natürlich, +5 Rüstung)

TP 50 (5W8+28)

REF +0, WIL +3, ZÄH +7

SR 5/Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** Eiserne Widerstandskraft

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (12 m Grundbewegung)

Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +9 (2W8+7)

Fernkampf Wurfspieß +1 (1W8+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (1/Tag, Kraftschub +1W6), Wachsender Zorn

SPIELWERTE

ST 21, GE 8, KO 17, IN 6, WE 10, CH 7

GAB +3; KMB +9; KMV 18

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Legendärer Eiserner Wille, Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Klettern +7, Wahrnehmung +6

Sprachen Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder kalte Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar, Bande (3–4) oder Familie (5–16)

Schätze Standard (Schuppenpanzer [Meisterarbeit], Zweihändige Keule [Meisterarbeit], 4 Wurfspieße, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eiserne Widerstandskraft (AF) Ein Legendärer Oger kann ein Mal pro Runde einen Angriff ignorieren, der ihn töten oder in den negativen Trefferpunktbereich befördern würde. Der Oger erleidet keinen Schaden durch diesen Angriff.

Als Augenblickliche Aktion kann ein Legendärer Oger eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um alle Angriffe einer Kreatur für 1 Runde zu ignorieren.

Wachsender Zorn (AF) Wenn ein Legendärer Oger Schaden erleidet, erhält er bis zum Ende seines Zuges jedes Mal einen Moralbonus von +2 auf Schadenswürfe. Dieser Schaden ist mit sich selbst kumulativ (Maximum +10). Am Ende des Zuges des Ogers wird dieser Schadensbonus auf +0 zurückgesetzt.

Ein Legendärer Oger ist ein seltenes Produkt der Inzucht, welches über die perfekte Kombination aus Abhärtung und schnellem Wachstum verfügt, ohne durch schwere Deformationen bei der Jagd eingeschränkt zu werden. Wie eine monströse

Kakerlake kann er dem Tod entkommen, während er zugleich zu gewalttätigen Ausbrüchen wie ein kindlicher Berserker neigt. Ein Legendärer Oger verfügt über all die Eigenschaften, welche gewöhnliche Oger bewundern, so dass er leicht eine Familie übernehmen kann, indem er allen anderen Gehorsam einprägt. Manchen gelingt es sogar, durch reine Überzahl Hügelriesenstämme so zu beherrschen, dass die nächste Generation noch größer und stärker wird.

Ogerdrachentöter

Manchmal überschneiden sich das hügelige Gelände des Stammes eines Legendären Ogers mit dem Gebiet eines Roten Drachen. Sollte der Drache brüten, reagieren die Oger auf die Bedrohung durch Jungdrachen, indem sie den Drachen und seine Jungen jagen und aus den Überresten ihrer Feinde Rüstungen und Waffen fertigen. Einige dieser Familien entwickeln schließlich Feuerresistenz und vererben diese Eigenschaft an ihre Nachkommen.



PHÖNIX

Dieser Flammenvogel brennt so hell wie die Sonne.

LEGENDÄRER PHÖNIX

HG 18 (LG 7)



EP 153.600

NG Gigantische Magische Bestie (Feuer, Legende)

INI +12; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, *Gift entdecken, Magie entdecken, Unsichtbares sehen, Wahrer Blick*; Wahrnehmung +37

Aura Flammenschleier (6 m, 4W6 Feuer, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 27 (+2 Ausweichen, +8 GE, -4 Größe, +21 natürlich)

TP 280 (20W10+170); Regeneration 10 (Böse oder Kälte)

REF +20, **WIL** +14, **ZÄH** +17

Immunitäten Feuer; **SR** 15/Episch und Böse; **Verteidigungsfähigkeiten** Selbstaufresterhung; **ZR** 29

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m (gut)

Nahkampf Biss +25 (3W6+9 plus Verbrennen), 2 Krallen +25 (2W8+9/19-20 plus Verbrennen plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Einäschern, Legendenkraft (7/Tag, Kraftschub +1W10), Verbrennen (2W6, SG 25)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +24)

Immer — *Gift entdecken, Magie entdecken, Unsichtbares sehen, Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Dauerhafte Flamme, Feuerwand, Fluch brechen, Kritische Wunden heilen, Mächtige Magie bannen*

3/Tag — *Feuersturm* (SG 24), schnelle *Feuerwand, Heilung, Massen-Kritische Wunden heilen, Vollständige Genesung*

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 27, **KO** 20, **IN** 25, **WE** 22, **CH** 22

GAB +20; **KMB** +33 (+37 Ringkampf); **KMV** 53

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfrelexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blind), Legendäre Beweglichkeit, Legendäre Kampfrelexe, Legendärer Eiserner Wille, Legendäres Ausweichen, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Feuerwand*), Verbesserte Initiative, Verbessertes Kritischer Treffer (Krallen)

Fertigkeiten Akrobatik +31, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +29, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +37, Wissen (Natur) +27, Wissen (zwei beliebige) +27; **Volkmodifikatoren** Wahrnehmung +8

Sprachen Aural, Celestisch, Gemeinsprache, Ignal

Besondere Eigenschaften Spiegelbildrochade (siehe Seite 18), Todeszuckungen, Zauber parieren (siehe Seite 48)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Hügel und Wüsten

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einäschern (ÜF) Eine durch den Feuerschaden eines Legendären Phönix getötete Kreatur wird völlig zerstört, dass nur ein Häuflein Asche übrigbleibt. Die magische Ausrüstung der Kreatur ist davon unbetroffen.

Flammenschleier (ÜF) Ein Legendärer Phönix kann seine Federn als Freie Aktion in Flammen auflodern lassen. Jede Kreatur in sei-

ner Reichweite muss jede

Runde einen Reflexwurf gegen

SG 25 bestehen, um nicht 4W6

Punkte Feuerschaden zu Beginn seiner Runde zu

erleiden. Eine Kreatur, die den Phönix mit einer natürlichen Waffe oder einer Waffe ohne Reichweite angreift,

erleidet bei jedem erfolgreichen Treffer 1W6 Punkte Feuerschaden (kein Rettungswurf). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Selbstaufresterhung (ÜF) Ein getöteter Phönix bleibt nur für 1W4 Runden tot, sofern sein Körper nicht durch einen speziellen Effekt (z.B. *Auflösung*) komplett zerstört wurde. Ansonsten entsteigt den Überresten 1W4 Runden nach dem Tod ein vollständig geheilter Phönix so, als wäre er durch *Auferstehung* wieder zum Leben erweckt worden. Ein Phönix kann die Selbstaufresterhung nur ein Mal im Jahr einsetzen. Sollte der Phönix innerhalb dieses Zeitraums ein weiteres Mal sterben, ist sein Tod dauerhaft. Ein Phönix, der im Wirkungsbereich des Zaubers *Ort entweihen* stirbt, kann seine Selbstaufresterhung solange nicht ausführen, bis die Wirkung dieses Zaubers beendet ist. Anschließend wirkt die Auferstehung des Phönix' sofort. Sollte ein Phönix auf eine andere Art und Weise wieder zum Leben erweckt werden, erhält er nie eine negative Stufe.

Todeszuckungen (ÜF) Wenn ein Legendärer Phönix getötet wird, explodiert er in einem blendenden Blitz, der allem innerhalb von 15 m Entfernung 75 Schadenspunkte zufügt (jeweils zur Hälfte Feuer- und heiliger Schaden; REF, SG 25, halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Ein Legendärer Phönix wird von den Göttern ernannt, um über die Geburt, den Tod und die Erneuerung wichtiger Dinge zu wachen - seien es Helden, Religionen oder sogar ganze Welten. Er setzt seine Kräfte ein, um das Böse zu vernichten, wenn es sich in den großen Kreislauf einmischt.

RAKSCHASA

Exquisite Schmuckstücke und Kleidung heben das gestreifte Fell und die bedrohlichen Fangzähne dieser tigerköpfigen Gestalt hervor.

LEGENDÄRER RAKSCHASA HG 12 (LG 5)



EP 19.200

RB Mittelgroßer Externar (Einheimisch, Gestaltwandler, Legende)

INI +14⁺; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 29 (+1 Ausweichen, +5 GE, +14 natürlich, +5 Verständnis)

TP 165 (10W10+110)

REF +12, WIL +8, ZÄH +9

SR 15/Episch und Gut und Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Telepathisches Ausweichen; ZR 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Kukri +1, +16/+11 (1W4+6/15–20), Biss +5 (1W6+3), Klaue +10 (1W4+5)

Besondere Angriffe Erinnerung verändern, Gedanken wahrnehmen, Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub +1W8), Wildes Arkanum (siehe Seite 14)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +12)

4. (5) — Dimensionstür, Monster bezaubern (SG 19),

3. (7) — Blitz⁺ (SG 18), Einflüsterung⁺ (SG 18), Vampirgriff

2. (7) — Einfaches Trugbild (SG 17), Säurepfeil, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit⁺

1. (8) — Magierrüstung, Magisches Geschoss⁺, Person bezaubern (SG 16), Schild, Stilles Trugbild⁺ (SG 16)

0. (beliebig oft) — Ausbessern, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Magie entdecken, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick

L Legendäre Zauberversion

SPIELWERTE

ST 16, GE 20, KO 22, IN 13, WE 13, CH 21

GAB +10; KMB +13; KMV 34

Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Legendäre Defensive Kampfweise, Legendäre Verbesserte Initiative, Legendäre Waffenfinesse, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Waffenfinesse

Fertigkeiten Auftreten (beliebig) +18, Bluffen +22, Diplomatie +18, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +14, Verkleiden +26, Wahrnehmung +14; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (beliebiger Humanoider; Gestalt verändern), Legendäre Zauberkunst (siehe Seite 50)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3–12)

Schätze Doppelt (Kukri +1, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erinnerung verändern (ZF) Ein Legendärer Rakschasa kann als Schnelle Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um die Erinnerung einer Kreatur, deren Gedanken er liest, so zu verändern, als würde er den Zauber Erinnerung verändern (SG 18) nutzen. Die Kreatur kann dem mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Gedanken wahrnehmen (ÜF) Ein Rakschasa kann wie der Zauber gleichen Namens Gedanken wahrnehmen (ZS 18). Er kann diese Fähigkeit nach Belieben im Rahmen einer Freien Aktion unterdrücken oder wieder aufnehmen. Wenn ein Rakschasa diese Fähigkeit einsetzt, funktioniert sie immer so, als ob er sich drei Runden lang konzentriert hätte. Dadurch erlangt er immer die maximal mögliche Menge an Informationen. Eine Kreatur kann sich diesem Effekt mit einem Willenswurf gegen SG 18 widersetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Telepathisches Ausweichen (ÜF) Ein Legendärer Rakschasa erhält einen Bonus auf seine RK gegen Kreaturen, deren Gedanken er lesen kann. Er muss dazu nicht seine Fähigkeit Gedanken wahrnehmen einsetzen. Der Rakschasa erhält diesen Bonus aber nicht gegen geistlose Kreaturen oder Kreaturen, deren Gedanken er nicht lesen kann (z.B. weil sie durch Gedankenleere geschützt sind).

Ein Legendärer Rakschasa ist ein natürlicher Gedankenleser und setzt seine Fähigkeiten ein, um große Helden zu falschen, in den Untergang führende Entscheidungen zu verleiten. Sein letztendliches Ziel ist der Untergang ganzer Zivilisationen.



RIESE, FEUERRIESE

Haar, Bart und Haut dieses Riesen bestehen aus Lava. Seine Rüstung und Waffen glühen vor Hitze.

LEGENDÄRER FEUERRIESE HG 12 (LG 5)



EP 19.200

RB Großer Humanoider (Feuer, Legende, Riese)

INI -1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +14

Aura Würgeasche (3 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 29 (-1 GE, -1 Größe, +13 natürlich, +8 Rüstung)

TP 197 (15W8+130)

REF +4, WIL +9, ZÄH +15

Immunitäten Feuer; SR 10/Episch; Verteidigungsfähigkeiten

Felsen fangen, Rückschlag (siehe Seite 35)

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (12 m Grundbewegung)

Nahkampf Zweihänder +22/+17/+12 (3W6+16/19-20 plus 4W6 Feuer) oder 2 Hiebe +21 (1W6+11 plus 4W6 Feuer)

Fernkampf Felsen +10 (1W8+16 plus 4W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m), Feuerwirbel, Lavawaffen, Legendenkraft (5/Tag, Kraftschub +1W8), Präzision (siehe Seite 36)

SPIELWERTE

ST 33, GE 9, KO 23, IN 10, WE 14, CH 10

GAB +11; KMB +23 (Gegenstand zerschmettern oder Überrennen +25); KMV 34 (36 gegen Gegenstand zerschmettern oder Überrennen)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Legendärer Doppelschlag, Legendärer Eiserner Wille, Legendärer Heftiger Angriff, Rundumschlag, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihänder), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Handwerk (ein beliebiges) +8, Klettern +15, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-5), Bande (6-12 plus 35% nicht Kämpfende plus 1 Adept oder Kleriker der 1. bis 2. Stufe), Jagdgruppe (6-12 plus 1 Adept oder Hexenmeister der 3. bis 5. Stufe, 2-5 Höllenhunde und 2-3 Trolle oder Ettins) oder Stamm (20-30 plus 1 Adept, Hexenmeister oder Kleriker der 6. bis 7. Stufe, 1 Kämpfer oder Waldläufer der 8. bis 9. Stufe als König, sowie 17-38 Höllenhunde, 12-22 Trolle, 7-12 Ettins und 1-2 junge rote Drachen)

Schätze Standard (Plattenpanzer, Zweihänder, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Feuerwirbel (ÜF) Ein Legendärer Feuerriese kann eine Anwendung seiner Legendenkraft aufwenden, um innerhalb von 9 m Entfernung einen Feuerwirbel zu erschaffen. Der Wirbel misst am Fuß 1,50 m, ist an der Spitze 4,50 m breit und 9 m hoch. Jede Kreatur,

deren Zug angrenzend zum Wirbel beginnt, erleidet 6W6 Punkte Feuerschaden. Jede Kreatur, die den Wirbel durchquert, erleidet 15W6 Punkte Feuerschaden. Ein Reflexwurf gegen SG 23 halbiert den Schaden. Der Feuerriese kann den Feuerwirbel als Bewegungsaktion um bis zu 6 m bewegen. Sollte der Wirbel sich dabei über eine Kreatur hinwegbewegen, muss dieser ein Reflexwurf gelingen, um keinen Schaden zu erleiden. Der Wirbel besteht für 5 Runden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Lavawaffen (ÜF) Alle Nah- und Fernkampfangriffe des Feuerriesen verursachen zusätzliche 4W6 Punkte Feuerschaden. Diese Fähigkeit ersetzt die Fähigkeit Glühende Felsen der nichtlegendären Feuerriesen.

Würgeasche (ÜF) Eine Kreatur, deren Zug innerhalb der Aura des Riesen beginnt, leidet für 1 Runde unter Übelkeit (ZÄH, SG 23, keine Wirkung). Die Asche verleiht dem Riesen 50% Tarnung gegen Fernkampfangriffe. Starker Wind oder feuerlöschende Magie lösen die Asche für 1W4 Runden auf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ein Legendärer Feuerriese brennt wie das Herz eines Vulkans. Er führt Waffen aus Flammen und Asche und brandmarkt seine Gegner mit seiner Wut und Stärke.



RIESE, HÜGELRIESE

Wie felsige Seepocken verkrusteten steinerne Wucherungen die Füße dieses dickleibigen Riesen.

LEGENDÄRER HÜGELRIESE HG 9 (LG 3)



EP 6.400

CB Großer Humanoider (Legende, Riese)

INI -1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 24 (-1 GE, -1 Größe, +12 natürlich, +4 Rüstung)

TP 119 (10W8+74)

REF +2, WIL +3, ZÄH +12

SR 5/Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** Beschränkter Verstand, Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (12 m Grundbewegung)

Nahkampf Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12 plus zu-Fall-bringen) oder 2 Hiebe +14 (1W8+8)

Fernkampf Felsen +6 (1W8+12)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Bodenhammer, Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Felsen werfen (36 m), Zu-Fall-bringen (Zweihändige Keule)

SPIELWERTE

ST 27, GE 8, KO 21, IN 8, WE 10, CH 7

GAB +7; KMB +16; KMV 25

Talente Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Legendärer Doppelschlag, Legendärer Waffenfokus (Zweihändige Keule), Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Klettern +11, Wahrnehmung +6

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Erdbindung
Lebensweise

Umgebung Gemäßigte Hügel

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-5), Bande (6-8), Jagdgruppe (9-12 plus 1W4 Schreckenswölfe) oder Stamm (13-30 plus 35% nicht Kämpfende plus 1 Barbar oder Kämpfer der 4. bis 6. Stufe als Häuptling, sowie 11-16 Schreckenswölfe, 1-4 Oger und 13-20 Orksklaven)

Schätze Standard (Fellrüstung, Zweihändige Keule, weitere Schätze)

Besondere Fähigkeiten

Beschränkter Verstand (AF) Misslingt einem Legendären Hügelriesen ein Rettungswurf gegen einen feindlichen geistesbeeinflussenden Effekt, dann nutzt er automatisch als Freie Aktion zu Beginn seines Zuges eine Anwendung seiner Legendenkraft (sofern er über eine verfügt), um den Rettungswurf gegen den Effekt zu wiederholen. Er würfelt jeden Zug erneut gegen anhaltende geistesbeeinflussende Effekte.

Bodenhammer (AF) Ein Legendärer Hügelriese kann als Standard-Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen und mit einer Wuchtwaaffe auf den Boden hämmern. Wähle eine Feldecke innerhalb seiner Reichweite. Kreaturen, welche innerhalb eines Explo-

sionsradius von 6 m um diesen Ausgangspunkt herum den Boden berühren, erleiden den doppelten Schaden, den die benutzte Waffe bei einem Treffer verursachen würde (REF, SG 23, halbiert). Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, werden zu Boden geworden und 1,50 m von dem Ausgangspunkt fortgeschleudert. Kreaturen mit der Fähigkeit Erdbindung sind gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Erdbindung (AF) Ein Legendärer Hügelriese erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Waffenschadens- und Rettungswürfe, solange er den Erdboden berührt (dies schließt auch Stein- oder Erdböden in Gebäuden ein. Als Standard-Aktion kann er dann zudem eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um sich selbst zu erneuern und die Vorteile von *Genesung* und *Kritische Wunden heilen* zu erlangen.

Ein Legendärer Hügelriese ist ein Relikt aus einem vergangenen Zeitalter. Er ist klüger als seine degenerierten Artgenossen und beherrscht die Magie von Stein und Erde. Einige von ihnen wollen herrschen, begründen Stämme mit ihren nichtlegendären Artverwandten und nutzen kleinere Wesen als Leibeigene. Andere ziehen ein Leben in Einsamkeit vor und tolerieren keine anderen Kreaturen.



SCHRECKHAHN

Diese Bestie ist eine beunruhigende Kombination aus Huhn und Eidechse. Ihre Klauen, ihr Schnabel und ihre Kehllappen scheinen aus Stein zu bestehen.

LEGENDÄRER SCHRECKHAHN HG 4 (LG 1)



EP 1.200

N Kleine Magische Bestie (Legende)

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

Aura Versteinerung (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP 43 (6W10+10)

REF +8, WIL +3, ZÄH +5

SR 5/Episch; Verteidigungsfähigkeiten Steinernes Gefieder

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (schlecht)

Nahkampf Biss +10 (1W4-2 plus Versteinerung)

Besondere Angriffe Legendenkraft (1/Tag, Kraftschub +1W6)

SPIELWERTE

ST 6, GE 17, KO 11, IN 2, WE 13, CH 8

GAB +6; KMB +3; KMV 17

Talente Ausweichen, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Legendäres Ausweichen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +6, Wahrnehmung +11

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar, Rotte (3-5) oder Schwarm (6-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Steinernes Gefieder (ÜF) Jede Waffe, welche einen Legendären Schreckhahn trifft, nimmt 1W6 Schadenspunkte, welche auch die Härte der Waffe umgehen. Eine Kreatur, welche den Schreckhahn mit natürlichen Waffen oder Waffenlosen Schlägen trifft, erleidet 1W6 Schadenspunkte.

Versteinerung (ÜF) Der Biss eines Legendären Schreckhahns verursacht eine Verhärtung und Verkalkung des Fleisches. Mehrere Bisse können eine Kreatur sogar zu Stein werden lassen. Jedes Mal, wenn eine Kreatur vom Bissangriff eines Schreckhahns getroffen wird, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder sie erleidet 1W6 Punkte Geschicklichkeitsschaden, da ihre Knochen und das Fleisch damit beginnen, zu versteifen und zu verhärten. Eine Kreatur, deren Geschicklichkeit durch den Schreckhahn auf 0 reduziert wurde, verwandelt sich augenblicklich so in Stein, als wäre der Zauber *Fleisch zu Stein* auf sie gewirkt worden. Jeden Tag kann eine durch einen Schreckhahn versteinerte Kreatur einen erneuten Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen, um die Versteinerung zu beenden. Ist sie erfolgreich, verwandelt sie sich zurück in ihre fleischliche Gestalt und hat 1 Punkt Geschicklichkeit, bis sie durch natürliche Heilung oder Magie wieder ihren vollen Wert zurückerlangt. Misslingen der versteinerten Kreatur jedoch drei dieser Zähigkeitswürfe nacheinander, wird dieser Zustand dauerhaft. Sollte eine Kreatur per Magie in ihren Normalzustand zurückverwandelt werden, verschwindet auch der durch den Schreckhahn verursachte Geschicklichkeitsscha-

den, nicht aber Attributsschaden aus anderen Quellen. Schreckhähne sind immun gegen ihre eigene Versteinerungsfähigkeit und die ihrer Artgenossen, von anderen Versteinerungseffekten werden sie jedoch normal betroffen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Versteinernde Aura (ÜF) Eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Legendären Schreckhahn muss während ihres Zuges einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen, um nicht so behandelt zu werden, als wäre sie von dem Schreckhahn gebissen worden.

Ein Legendärer Schreckhahn ist von der Kraft des Gesteins erfüllt. Dies mag ein Aspekt seines Alterungsprozesses sein, vielleicht hat sein Körper aber auch Mineralien absorbiert, nachdem er zahllose versteinerte Gegner angenagt hat. Vielleicht versteinert er sich durch das ständige Putzen seines Gefieders aber auch langsam selbst. Ein legendärer Schreckhahn ist noch aggressiver und revierorientierter als seine nichtlegendären Artgenossen – er greift alles an, das in sein Revier eindringt.



SKELETT

Die Augen dieses Skeletts glühen in den Schatten unter seinem königlichen Helm wie blauweiße Flammen, während es zwei furchterweckende Krummsäbel schwingt.

LEGENDÄRES MENSCHL. SKELETT HG 1 (LG 1)



EP 400

NB Mittelgroßer Untoter (Legende)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

(Ro, Ru) Verteidigung

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)

TP 17 (2W8+8)

REF +2, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten Kälte, wie Untote; **SR** 5/Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Krummsäbel +3 (1W6+2/18–20) oder 2 Klauen +3 (1W4+2)

Besondere Angriffe Legendenkraft (1/Tag, Kraftschub +1W6), Überlegener Kampf mit zwei Waffen, Unnachgiebig

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 15, GE 14, KO —, IN —, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +3; KMV 15

Talente Legendäre Verbesserte Initiative^B, Verbesserte Initiative^B

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Beliebige

Organisation Jede

Schätze Standard (2 Krummsäbel, weitere Schätze)

Ein Legendäres Skelett ist eine belebte Leiche, die mittels legendärer Magie, z.B. mittels *Legendäres Tote beleben* erschaffen wurde. Es verfügt über einen natürlichen Morinstinkt und eine unnatürliche Schläue, die über sein geistloses Wesen hinwegtäuscht.

DIE ERSCHAFFUNG EINES LEGENDÄREN SKELETTS

„Legendäres Skelett“ ist eine Schablone, welche jede Kreatur mit der Schablone für Skelette erhalten kann (im Folgenden als das Ausgangsskelett bezeichnet).

Unterart Legende: Ein Legendäres Skelett erhält die Unterart Legende und einen Legendengrad in Höhe des ½ HG des Ausgangsskeletts. Anstatt zusätzlicher Fähigkeiten erhält es stets Resistenz gegen Fokussieren +2, Unnachgiebig und Überlegener Kampf mit zwei Waffen. Das Legendäre Skelett erhält ansonsten alle anderen Vorteile der Unterart Legende: Attributsboni, Bonus-TP, Legendäre Talente, Legendenkraft, natürlichen Rüstungsbonus und Zauberresistenzbonus.

HG: Passe den HG des Skeletts passend zu seinem Legendengrad an (diese Schablone wirkt sich ansonsten nicht auf den HG des Ausgangsskeletts aus).

TW: Die TW eines Legendären Skeletts werden bestimmt, als wäre es kein Skelett, sondern ein Zombie (*Monsterhandbuch*, S. 287).

Überlegener Kampf mit zwei Waffen (AF): Ein Legendäres Skelett kämpft meistens mit einem Krummsäbel in jeder Hand. Es erleidet keine Mali auf Angriffs- oder Schadenswürfe dafür, dass es mit zwei Waffen angreift.

Unnachgiebig (AF): Ein Nahkampfangriff gegen ein Legendäres Skelett provoziert einen Gelegenheitsangriff durch das Skelett.

Andere Legendäre Skelette

Andere Arten von Skeletten verfügen über die folgenden zusätzlichen oder veränderten Fähigkeiten:

Legendäres Blutskelett: Wird ein Legendäres Blutskelett im Wirkungsbereich eines nichtlegendären *Segnens* zerstört, verhindert dies nicht, dass das Skelett ins Unleben zurückkehrt.

Legendäres Feuerskelett: Addiere den ½ Legendengrad des Feuerskeletts auf den Schaden seiner Feueraura und den Feuerschaden seiner Nahkampfangriffe. Addiere den LG auf den SG seiner Fähigkeit Feuertod.

Legendärer Skelettreiter

Um einen Legendären Skelettreiter zu erschaffen, erhöhe seine Resistenz gegen Fokussieren um +2 und addiere die Unterart Legende und zusätzliche TW so, als wäre der Skelettreiter ein Zombie derselben Größenkategorie, und Legendärenfähigkeiten passend zum HG des Ausgangsskelettreiters.



SPHINX

Dieses Wesen hat den Oberkörper einer menschlichen Königin, den Unterleib eines Löwen, einen schlangenköpfigen Schwanz und große Adlerflügel.

LEGENDÄRE SPHINX

HG 10 (LG 4)



EP 9.600

N Große Magische Bestie (Legende)

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 24 (+1 GE, -1 Größe, +15 natürlich)

TP 142 (12W10+76)

REF +9, WIL +10, ZÄH +11

Resistenzen Elektrizität 30, Feuer 30; SR 10/Episch; ZR 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (schlecht)

Nahkampf 2 Klauen +18 (2W8+7/18-20)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +18, 2W8+7/18-20), Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8), Rätsel, Sphingenfluch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Immer — Magie entdecken, Magie lesen, Sprachen verstehen, Unsichtbares sehen, Zungen

Beliebig oft — Statue (nur selbst)

3/Tag — Hellhören/Hellsehen, Schwachsinn (SG 20)

1/Tag — Fluch brechen, Gegenstand aufspüren, Mächtige Magie bannen, Sagenkunde

1/Woche — Jeder der folgenden Zauber: Symbol der Betäubung (SG 22), Symbol der Furcht (SG 21), Symbol der Überredung (SG 21), Symbol des Schlafes (SG 20), Symbol des Schmerzes (SG 20); alle Symbole halten für maximal 1 Woche

SPIELWERTE

ST 24, GE 13, KO 16, IN 18, WE

19, CH 21

GAB +12; KMB +20; KMV 31 (35

gegen zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Legendärer Eiserner Wille, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +15, Diplomatie +15, Einschüchtern +15, Fliegen +7, Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +21, Wissen (zwei beliebige) +6, Zauberkunde +12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sphinx; Magie lesen, Sprachen verstehen, Zungen

LEBENSWEISE

Umgebung Wärme Hügel und Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-6)

Schätze Doppelt

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Rätsel (ÜF) Eine Legendäre Sphinx kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um bis

zu 12 Personen innerhalb von 30 m ein Rätsel zu stellen. Jede Kreatur ist gezwungen, binnen 1 Minute eine Antwort zu geben (WIL, SG 21, keine Wirkung; Kreaturen, die sich gerade in einem Kampf befinden, erhalten einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf). Die Sphinx erhält einen Bonus von +4 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe gegen jede Kreatur, welche eine Antwort verweigert (nachdem ihr der Rettungswurf gelungen ist), nicht antworten kann (z.B. weil sie sich im Wirkungsbereich von *Stille* befindet), die falsche Antwort gibt oder flieht. Diese Boni halten 24 Stunden lang an. Der Drang zu Antworten ist ein geistesbeeinflussender, sprachabhängiger, Verzauberungs-Zwangseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Sphingenfluch (ÜF) Eine Legendäre Sphinx kann, nachdem sie einem Gegner mit einem Klauenangriff Schaden zugefügt hat, eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzen, um diesen mit blutenden Wunden zu verfluchen (WIL, SG 21, keine Wirkung). Wenn ein verfluchtes Ziel Hieb- oder Stichschaden nimmt, erleidet es zudem für 1W6 Runden 1W6 Punkte Blutungsschaden pro Runden. Dieser Blutungsschaden ist mit sich selbst und allen anderen Blutungsschäden kumulativ. Eine Kreatur, welche eine Legendäre Sphinx tötet, muss einen Rettungswurf bestehen, um nicht verflucht zu werden (hierzu muss die Sphinx keine Legendenkraft aufwenden). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Eine Legendäre Sphinx wird oft von einer Gottheit damit beauftragt, um etwa über eine Stadt zu wachen, einen großen sterblichen Helden auf die Probe zu stellen oder ein Artefakt zu bewachen. Sie verfügt über Magie, um andere zum Gehorsam zu zwingen und jene zu verfluchen, die ihre Befehle missachten oder sie bei der Erfüllung ihrer Pflicht stören.



TEUFEL, EISTEUFEL

Eisige Stacheln bedecken die an ein Skelett erinnernde Gestalt dieser insektenartigen Kreatur, in deren Augen teuflische Intelligenz funkelt.

LEGENDÄRER EISTEUFEL HG 16 (LG 6) 

EP 76.800

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Legende, Rechtschaffen, Teufel)

INI +15⁺; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht; Wahrnehmung +27

Aura Furcht (3 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 33 (+5 GE, -1 Größe, +24 natürlich)

TP 221 (14W10+144); Regeneration 5 (Waffen oder Zauber guter Gesinnung)

ZÄH +15, WIL +12, REF +14

Immunitäten Feuer, Gift, Kälte; Resistenzen Säure 10; SR 10/Episch und Gut; Verteidigungsfähigkeiten Eiskalte Logik; ZR 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut), Eisgraben 9 m

Nahkampf Speer des Eises +2, +23/+18/+13 (2W6+12/x3 plus 1W6 Kälte plus Eissplitter plus Verlangsamern), Biss +15 (2W6+3), Schwanzschlag +15 (1W8+3 plus Verlangsamern)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Anspringen, Erzfeind +6, Legendenkraft (6/Tag, Kraftschub +1W8), Umschließen (SG 23, 1W10 Runden, Härte 5, 10 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +20)

Immer — Fliegen

Beliebig oft — Eigenständiges Trugbild (SG 22), Eissturm, Eiswand (SG 21), Kältekegel (SG 22), Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 4, 2 Knochenteufel 50%)

SPIELWERTE

ST 25, GE 21, KO 22, IN 25, WE 22, CH 24

GAB +14; KMB +22; KMV 37

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampflexe, Legendäre Kampflexe, Legendäre Verbesserte Initiative, Legendärer Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Akrobatik +22, Bluffen +24, Diplomatie +24, Einschüchtern +21, Fliegen +13, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +27, Überlebenskunst +23, Wahrnehmung +27, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (drei beliebige) +21, Zauberkunde +21

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Trupp (2–3), Rat (4–10) oder Kontingent (1–3 Eisteufel, 2–6 Hornteufel und 1–4 Knochenteufel)

Schätze Standard (Speer des Eises +2, sonstige Schätze)

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Eisgraben (AF) Diese Fähigkeit funktioniert wie Graben, allerdings nur durch Eis und Schnee (magisches Eis wie z.B. Eiswand eingeschlossen).

Eiskalte Logik (ÜF) Wenn ein Legendärer Eisteufel durch seine Zauberresistenz vor einem geistesbeeinflussenden Zauber

geschützt wird, kann er eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den Effekt wie mittels Zauber zurückwerfen auf seine Quelle zurückzuschleudern.

Eissplitter (ÜF) Die eisige Spitze des Speers eines Legendären Eisteufels hinterlässt kantige Splitter aus übernatürlich kaltem Eis im Leib eines Zieles. Dies ist wie Blutungsschaden (1W6) zu behandeln, nur dass es sich hierbei um Kälteschaden handelt. Wird dem Ziel mehr als 4 Punkte Feuerschaden zugefügt, entfernt dies alle Eissplitter. Kreaturen der Unterart Feuer sind gegen diese Fähigkeit immun.

Erzfeind (AF) Ein Legendärer Eisteufel kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um einen Erzfeindbonus von +6 gegen eine Kreaturenart für 1 Stunde so zu erhalten, als wäre er ein Waldläufer der 14. Stufe.

Verlangsamern (ÜF) Die Verletzungen, die ein Legendärer Eisteufel mit seinem Speer oder seinem Schwanz verursacht, werden von betäubender Kälte begleitet. Dem Betroffenen muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 gelingen, um nicht für 1W6 Runden lang wie unter dem Zauber Verlangsamern zu stehen. Dieser Effekt ist eine übernatürliche Fähigkeit des Teufels, nicht seiner Waffe – es ist keine dem Speer innewohnende Eigenschaft. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Ein Legendärer Eisteufel ist ein Meister der Strategie. Er passt sich an seine Gegner an und kehrt deren Angriffe auf den Ausgangspunkt zurück. Seine schlanke Gestalt und aufrechte Haltung unterscheidet ihn von den breiter gebauten, nichtlegendären Eisteufeln.



TEUFEL, KNOCHENTEUFEL

Hörner krönen den Schädel dieser geflügelten, skelettartigen Kreatur, deren lange Klauen wie Spinnenbeine zucken.

LEGENDÄRER KNOCHENTEUFEL HG 11 (LG 4)

EP 12.800

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Legende, Rechtschaffen, Teufel)

INI +13⁺; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +19

Aura Furcht (1,50 m, SG 19, 1W6 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 24 (+5 GE, -1 Größe, +15 natürlich)

TP 145 (10W10+90)

REF +12, WIL +7, ZÄH +12

SR 10/Episch und Gut; Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +16 (1W8+7), 2 Klauen +16 (1W8+7 plus Blutung), Stachel +16 (3W4+7 plus Blutung und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Anspringen, Blutung (1W6), Knochenruf, Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8), Schmerzruf, Zerreißen (2 Klauen, 1W8+10)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Immer — Fliegen

Beliebig oft — Dimensionsanker, Eiswand, Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), Mächtiges Trugbild (SG 17), Unsichtbarkeit (nur selbst),

3/Tag—schnelle Unsichtbarkeit (nur selbst)

1/Tag—Herbeizaubern (Grad 4, 1 Knochenteufel 35%)

SPIELWERTE

ST 25, GE 21, KO 20, IN 16, WE 15, CH 18

GAB +10; KMB +18; KMV 33

Talente Eiserner Wille, Kampfflexe, Legendäre Kampfflexe, Legendäre Verbesserte Initiative, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Unsichtbarkeit), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +17, Diplomatie +17, Einschüchtern +17, Fliegen +20, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +19, Motiv erkennen +19, Wissen (Die Ebenen) +16, Zauberkunde +16,

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Inquisition (3–10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel — Verwundung; RW ZÄH, SG 20; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W3 ST-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Knochenruf (ÜF) Ein Legendärer Knochenteufel kann als Standard-Aktion zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um die Knochen al-

ler Gegner in einem Explosionsradius von 6 m erzittern zu lassen. Dies fügt den betroffenen Kreaturen 10W6 Schadenspunkte zu und lässt sie für 1W6 Runden kränkeln. Ein Zähigkeitswurf gegen SG20 halbiert den Schaden und hebt das Kränkeln auf. Sollte der Schaden eine Kreatur töten, lösen sich einige ihrer Knochen aus der Leiche, um mit dem Knochenteufel zu verschmelzen; dies heilt bei ihm 1W6 Schadenspunkte pro TW der getöteten Kreatur. Gegen Kritische Treffer immune Kreaturen sind auch gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schmerzruf (ÜF) Ein Knochenteufel kann als Freie Aktion ein Mal pro Runde bei einer Kreatur innerhalb seiner Reichweite extreme Schmerzen hervorrufen. Die Kreatur erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigungs- und Attributswürfe bis zum Beginn des nächsten Zuges des Knochenteufels oder bis sie sich wenigstens auf 18 m vom Teufel entfernt hat.

Legendäre Knochenteufel wurden aus den Seelen der ersten Ketzler geschmiedet. Sie sind seit langem dabei, mittels Geheimnissen sterbliche Diabolisten in Versuchung zu führen und andere zu foltern. Ein Legendärer Knochenteufel führt die Inquisitoren der Hölle bei ihren Anstrengungen an, den Ungehorsam unter anderen Teufeln auszurotten. Seine Autorität ist noch machtvoller als seine Magie und verschafft ihm sogar den Respekt und die Furcht von Höllenschlundteufeln und Höllenherzögen.



TROLL

Dieser riesige Humanoide weist gewaltige Hauer, warzig-grüne Haut mit Knochenstacheln und Unterarme auf, welche noch dicker sind als seine fleischigen Beine.

LEGENDÄRER TROLL

HG 6 (LG 2)



EP 2.400

CB Großer Humanoide (Legende, Riese)

INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, -1 Größe, +7 natürlich)

TP 79 (6W8+52); Regeneration 5 (Feuer oder Säure, siehe Urwüchsige Lebenskraft)

REF +4, WIL +3, ZÄH +11

SR 5/Episch; Verteidigungsfähigkeiten Urwüchsige Lebenskraft

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +9 (1W8+6), 2 Klauen +9 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Primitive Wildheit (Zerreißen), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+9 plus Blutung 5 plus Primitive Wildheit)

SPIELWERTE

ST 23, GE 14, KO 23, IN 6, WE 9, CH 6

GAB +4; KMB +11; KMV 23

Talente Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Legendärer Eiserner Wille

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +8

Sprachen Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge

Organisation Einzelgänger oder Bande (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Urwüchsige Lebenskraft (ÜF) Wenn ein Legendärer Troll während einer Runde Schaden erleidet, steigt seine Regeneration zu Beginn seiner nächsten Runde um 5 (Maximum 25). Sollte der Troll zu Beginn seines Zuges über volle Trefferpunkte verfügen, sinkt seine Regeneration um 5 (Minimum 5). Feuer- oder Säureschaden unterdrücken seine Regeneration nur teilweise: In dem Zug, der auf das Erleiden des Schadens folgt, regeneriert der Troll nur den halben Schaden (Beispiel: Ein Troll mit Regeneration 15 würde dann 7 TP heilen) und kann normal in dieser Runde getötet werden.

Ein Legendärer Troll besitzt nahezu steinharte Haut mit knöchernen Wucherungen, schmückende Kopfstacheln und übergroße Zähne, welche seine ohnehin groteske Visage noch zusätzlich unterstreichen.

Eistroll (HG 5 [LG 2])

Ein Legendärer Eistroll (*Monsterhandbuch II*, S. 260) erhält Blutung 5 (bei Einsatz von Zerreißen), Primitive Wildheit (Zerreißen) und Urwüchsige Lebenskraft als Legendenfähigkeiten.

Felstroll (HG 7 [LG 3])

Ein Legendärer Felstroll (*Monsterhandbuch II* S: 261) erhält Blutung 5 (mit Zerreißen) und Urwüchsige Lebenskraft. Er kann als Freie Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um Versteinering bei Sonnenlicht für 1 Minute zu ignorieren.

Jotundtroll (HG 18 [LG 7])

Ein Legendärer Jotund (*Monsterhandbuch III*, S. 266) erhält Blutung 5 (mit Biss), Angriffe blockieren, Primitive Wildheit (Voller Angriff), Bollwerk, Wildheit, Immunität gegen Kälte und Säure und Urwüchsige Lebenskraft.

Moostroll (HG 4 [LG 1])

Ein Legendärer Moostroll (*Monsterhandbuch III*, S. 267) erhält Wildheit und Urwüchsige Lebenskraft als Legendenfähigkeiten.

Seetroll (HG 6 [LG 2])

Die Urwüchsige Lebenskraft eines Legendärer Seetrolls aktiviert sich auch dann, wenn er sich außerhalb des Wassers befindet und nicht imstande wäre, seine Regenerationsfähigkeit zu nutzen.



VAMPIR

Diese aristokratische Erscheinung könnte problemlos als Mensch durchgehen, wären da nicht ihre totenblasse Haut, roten Augen und die langen Fangzähne.

LEGENDÄRER VAMPIR

HG 10 (LG 4)



EP 9.600

Menschlicher Vampir Kämpfer 7

NB Mittelgroßer Untoter (Legende, Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +12⁺; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +10 natürlich, +3 Rüstung)

TP 117 (7W10+74); Schnelle Heilung 5

REF +10, WIL +4 ZÄH +11; +2 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; SR 10/Episch und Magie und Silber; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +8 Tapferkeit +2

Schwächen wie Vampire (MHB, S. 267)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +1, +19/+14 (1W8+12/19–20 plus Lebenskraftentzug), Hieb +15 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +12 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 17), Blutige Klauen, Blut saugen, Brut erzeugen, Kinder der Nacht (Ghule oder Schatten), Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 17), Legendenkraft (4/Tag, Kraftschub +1W8), Negativer-Energie-Fokus, Waffentraining (Schwere Klingenswaffen +1)

SPIELWERTE

ST 26, GE 18, KO —, IN 14, WE 10, CH 19

GAB +7; KMB +15; KMW 31

Talente Abhärtung^B, Ausweichen^B, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe^B, Heftiger Angriff, Kampfflexe^B, Konzentrierter Schlag, Legendärer Zauberstörer^L, Legendäre Verbesserte Initiative^B, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Schnelle Waffenbereitschaft, Täuscher, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Bluffen +21, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +15, Klettern +14, Motiv erkennen +17, Reiten +8, Verkleiden +6, Wahrnehmung +17; Volksmodifikatoren Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache,

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Gestaltwandel (Schreckensfledermaus oder Wolf, Bestiengestalt II), Rüstungstraining 2, Schattenlos, Schwäche überwinden (Knoblauch, Sonnenlicht), Spinnenklettern

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Familie (Vampir plus 2–8 Brut)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung +1, Langschwert +1, Bolzen +1 (10), Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Resistenzumhang +2, Schutzring +1, Trank: Schwere Wunden verursachen, weitere Schätze)

Ein Legendärer Vampir besitzt Blutsbande zu den ersten seiner Art. Er könnte einer der allerersten, uralten Vampire oder einer ihrer Abkömmlinge sein.

DAS ERSCHAFFEN EINES LEGENDÄREN VAMPIRS

„Legendärer Vampir“ ist eine Schablone, welche jede Kreatur erhalten kann, die bereits über die Schablone für Vampire verfügt (MHB, S. 267; im Weiteren als Ausgangsvampir bezeichnet). Ein Legendärer Vampir verfügt über die Spielwerte und Fähigkeiten des Ausgangsvampirs, sofern hier nicht anders vermerkt:

Unterart Legende: Ein Legendärer Vampir erhält die Unterart Legende und einen Legendengrad in Höhe des ½ HG des Ausgangsvampirs. Welche zusätzlichen Fähigkeiten er erlangt, richtet sich nach dem HG des Ausgangsvampirs statt nach seinem Legendengrad. Der Legendäre Vampir erhält alle weiteren Vorteile der Unterart Legende: Attributsboni, Bonus-TP, Legendäre Talente, Legendenkraft, natürlichen RK-Bonus und Zauberresistenzbonus, sofern er über ZR verfügt.

HG: Passe den HG des Ausgangsvampirs gemäß dem Legendengrad an; der HG wird nicht weiter durch diese Schablone modifiziert. Beachte, dass sich die Fähigkeiten eines Legendären Vampirs am HG des Ausgangsvampirs messen, nicht am HG des Legendären Vampirs.

Legendengrad: Ein Vampir mit Legendengraden, der zu einem Legendären Vampir wird, verliert seine Legendengraden und die damit verbundenen Fähigkeiten. Im Austausch erhält er die Fähigkeiten der Schablone für Legendäre Vampire entsprechend dem HG des Ausgangsvampirs.

Blutige Klauen (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kann ein Legendärer Vampir eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um sich an beiden Händen Klauen wachsen zu lassen und mit diesen Klauen- oder Hiebangriffe ausführen. Der Klauenangriff verursacht denselben Schaden wie sein Hiebangriff, Lebenskraftentzug eingeschlossen, plus 1W6 Punkte Blutungsschaden. Die Klauen bestehen für 1 Stunde oder bis der Vampir diese Fähigkeit als Freie Aktion beendet.

Blut rauben (ÜF): Mit LG 9 kann ein Legendärer Vampir als Standard-Aktion zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um bei allen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung Blut zu saugen. Jeder Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW des Vampirs + CH-Modifikator des Vampirs gelingen, um nicht von der Fähigkeit Blut saugen betroffen zu sein. Der Legendäre Vampir erlangt alle Vorteile von auf dieser Weise gesaugtem Blut.

Fliegen (ÜF): Mit LG 7 kann ein Legendärer Vampir als Augenblickliche Aktion eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um für 1 Stunde eine Bewegungsrate: Fliegen (perfekt) in Höhe seiner doppelten Grundbewegungsrate zu erlangen. Bei Aktivierung dieser Fähigkeit entscheidet er sich, fledermausartige Flügel zu manifestieren oder auf unnatürliche Weise zu schweben. Sollte er Flügel manifestieren, erhält er einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern in Höhe seines Legendengrades. Sollte er sich entscheiden zu schweben, erhält er einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in Höhe seines Legendengrades.

Kinder der Mitternacht (ÜF): Mit LG 4 kann ein Legendärer Vampir seine Fähigkeit Kinder der Nacht nutzen, um Fledermausschwärme, Rattenschwärme oder Wölfe ein Mal pro Stunde statt ein Mal pro Tag herbeizurufen. Der Legendäre Vampir kann seine Fähigkeit Kinder der Nacht ein Mal pro Tag nutzen, um 2W6 Ghule oder 1W6+1 Schatten herbeizurufen.

TABELLE 6-2: FÄHIGKEITEN EINES LEGENDÄREN VAMPIRS

HG des Ausgangsvampirs	Legendengrad	Legendenfähigkeiten
4-5	LG 2	Blutige Klauen, Negativer-Energie-Fokus, Schwäche überwinden (Sonnenlicht)
6-7	LG 3	Resistenz gegen Fokussieren +8
8-9	LG 4	Kinder der Mitternacht (Ghule oder Schatten), Schwäche überwinden (Knoblauch)
10-11	LG 5	Nebelgestalten
12-13	LG 6	Resistenz gegen Fokussieren +12, Schwäche überwinden (Spiegel und heilige Symbole), Telekinese, Völlige Kontrolle
14-15	LG 7	Fliegen, Kinder der Mitternacht (Todesalben oder Mohrgrs)
16-17	LG 8	Legendäre Brut erzeugen, Schwäche überwinden (Einladung)
18-19	LG 9	Blut rauben, Resistenz gegen Fokussieren +16
20+	LG 10	Schwäche überwinden (fließendes Wasser), Sonnenfinsternis

Mit LG 7 kann er Kinder der Nacht ein Mal am Tag einsetzen, um 1W6 Todesalben oder Mohrgrs herbeizurufen.

Legendäre Brut erzeugen: Mit LG 8 kann ein Legendärer Vampir eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um Brut erzeugen so einzusetzen, dass sich das Opfer schon in 1 Stunde als Untoter wieder erhebt, statt erst in 1W4 Tagen. Er kann zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, wenn er Brut erzeugen einsetzt, um einen Legendären Vampir anstelle eines nichtlegendären Vampirs oder einer Vampirbrut zu erzeugen.

Nebelgestalten (ÜF): Mit LG 5 kann ein Legendärer Vampir Nebel herbeizaubern und so zu realistischen Gestalten formen, als würde er *Mächtiges Trugbild* einsetzen. Eine auf diese Weise erschaffene Gestalt besteht so lange, wie der Legendäre Vampir sie sehen kann und sich auf sie konzentriert. In Bereichen besonders dichten Nebels funktioniert diese Fähigkeit wie *Arkane Spiegelung* statt *Mächtiges Trugbild*.

Negativer-Energie-Fokus (ÜF): Die Fähigkeit Lebenskraftentzug eines Legendären Vampirs wird ein Mal pro erfolgreichem Nahkampfangriff mit Nahkampfwaffen oder natürlichen Waffen ausgelöst (maximal ein Mal pro Runde pro 2 Legendengrade des Vampirs).

Resistenz gegen Fokussieren (ÜF): Mit LG 3 steigt die Resistenz eines Legendären Vampirs gegen Fokussieren auf +8, mit LG 6 auf +12 und mit LG 9 auf +16.

Schwäche überwinden: Sollte ein Legendärer Vampir seinen Zug in einem Bereich direkten Sonnenlichts beginnen, leidet er statt Wankend zu sein unter Übelkeit, er erleidet 10 Schadenspunkte und verliert für diese Runde Schnelle Heilung. Mit höheren Legendengraden kann er weitere Vampirschwächen überwinden oder ignorieren: Knoblauch (LG 4), Spiegel und heilige Symbole (LG 6), Einladung (LG 8) und fließendes Wasser (LG 10).

Sonnenfinsternis (ÜF): Mit LG 10 kann ein Legendärer Vampir eine Anwendung seiner

Legendenkraft nutzen, um die Sonne in einem Radius von 1,5 km zu verdunkeln. Dieser gesamte Bereich ist für 1 Stunde wie vom Zauber *Tiefere Dunkelheit* betroffen. Der Legendäre Vampir kann durch diese Dunkelheit sehen.

Telekinese (ZF): Mit LG 6 kann ein Legendärer Vampir eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um den Zauber *Telekinese* einzusetzen, seine effektive Zauberstufe entspricht seinem HG.

Völlige Kontrolle (ÜF): Mit LG 6 kann ein Legendärer Vampir durch den Körper einer von ihm beherrschten Kreatur sehen, hören und sprechen. Er kann diese Fähigkeit unbegrenzt lange auf eine Kreatur verwandeln, solange diese sich auf derselben Ebene aufhält. Während er diese Fähigkeit einsetzt, kann er sich nicht bewegen, ist sich seiner Umgebung aber bewusst und kann diese Fähigkeit als Freie Aktion beenden.



WORG

Eine entsetzliche Finsternis umgibt diesen riesigen Wolf.

LEGENDÄRER WORG HG 3 (LG 1) 

EP 800

NB Mittelgroße Magische Bestie (Legende)

INI +2; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

Aura Dunkelheit (9 m, 1 Schritt)

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)

TP 36 (4W10+14)

REF +6, WIL +3 ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +7 (1W8+4 plus zu-Fall-bringen)

Besondere Angriffe Furchtkegel (9 m, SG 12), Legendenkraft (1/Tag, Kraftschub +1W6)

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO 13, IN 6, WE 14, CH 10

GAB +4; KMB +7; KMW 19 (23 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Legendärer Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Rennen

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–11)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Dunkelheit (ÜF) Als Freie Aktion kann ein Legendärer Worg seine Aura der Dunkelheit aktivieren; dies reduziert den Lichtgrad innerhalb von 9 m um einen Schritt, aber niemals bis auf Übernatürliche Dunkelheit. Mehrere Worgs innerhalb des Bereichs können das Licht um mehrere Grade senken. Da ein Legendärer Worg über Dämmsicht und Dunkelsicht verfügt, stört diese Fähigkeit seine eigene Sichtwahrnehmung nicht. Er kann diese Fähigkeit als Freie Aktion beenden.

Ein Legendärer Worg ist eine Kreatur aus Furcht und übler Dunkelheit. Meist wird er bei Neumond geboren oder entsteht durch das Eingreifen einer Gottheit der Schatten und des Schreckens. Viele Legendäre Worgs dienen Vampiren und beschützen ihre Meister vor Jägern und dem gefährlichen Sonnenlicht.



WORG, WINTERWOLF

Das Fell dieses riesigen Wolfes ist so weiß, dass es beinahe schon blendet.

LEGENDÄRER WINTERWOLF HG 6 (LG 2) 

EP 2.400

NB Große Magische Bestie (Kälte, Legende)

INI +5; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

(Ro, Ru) Verteidigung

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, -1 Größe, +9 natürlich)

TP 77 (6W10+44)

REF +6, WIL +3, ZÄH +9

Immunität Kälte; SR 5/Episch

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Feuer

(Ro, Ru) Angriff

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +11 (1W8+9 plus 1W6 Blutung und 1W6 Kälte und Zu-Fall-Bringen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Blutung (1W6), Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Nachwirkender Odem (2W6 Kälte, 2 Runden), Odemwaffe (4,50 m-Kegel, 6W6 Kälte und *Verlangsamen* für 2 Runden; REF, SG 17, halbiert; alle 1W4 Runden)

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 22, GE 13, KO 18, IN 9, WE 13, CH 10

GAB +6; KMB +13; KMW 24 (28 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Legendärer Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Rennen, Verbesserte Initiative,

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 (im Schnee +10, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2 (im Schnee +8), Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

(Ro, Ru) Lebensweise

Umgebung Kalte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (6–11)

Schätze Standard

Ein Legendärer Winterwolf ist meistens ein Anführer unter seinesgleichen. Viele gehen mit Frostriesen und Eishexen Bündnisse zum gegenseitigen Nutzen ein.

WYVERN

Dieser schlangenartige Drache verfügt über gewaltige Flügel, zwei krallenbewehrte Beine und einen Schwanzstachel. Seine blauen Schuppen weisen Flecken anderer Farben auf.

LEGENDÄRER WYVERN

HG 8 (LG 3)



EP 4.800

N Großer Drache (Legende)

INI +8^L; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 21 (+1 GE, -1 Größe, +12 natürlich)

TP 103 (7W12+58)

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Drachen; Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Episch

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 30 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +11 (2W6+5 plus Ergreifen), Stachel +11 (1W8+5 plus Gift), 2 Flügel +6 (1W8+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Kreatur forttragen, Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6), Krallen (2 Krallen +10, 1W6+5), Verschlingen (1W6+5 Wuchtschaden, RK 14, 10 TP)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 9

GAB +7; **KMB** +13 (Ringkampf +17); **KMV** 24

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Legendärer Eiserner Wille, Legendäre Verbesserte Initiative, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +9, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +18; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Drakonisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel — Verletzung; **Ret-**

tungswurf ZÄH, SG 17; **Frequenz**

1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4

KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Kreatur forttragen (AF) Ein Legendärer

Wyvern kann eine Anwendung seiner Le-

gendenkraft nutzen, um sich als Bewegungs-

aktion statt einer Vollen Aktion zurückzuziehen,

wobei er sich maximal mit seiner Bewegungsrate

statt der doppelten Bewegungsrate fortbewegt. Er kann

sich sogar direkt nach oben bewegen. Sollte er sich im Ringkampf

mit einer Kreatur befinden, kann er diese mitnehmen. In der Regel

setzt ein Wyvern diese Fähigkeit ein, um seine Beute fortzu-

tragen und in derselben Runde fallen zu lassen.

Ein Legendärer Wyvern zählt in der jüngeren Ahnenreihe wenigstens einen wahren Drachen zu seinen Vorfahren. Dies macht ihn stark und widerstandsfähig. Trotz seiner größeren Kraft und seines Egos ist er eher bereit, einen Reiter zu akzeptieren als andere Wyvern – dies liegt eventuell daran, dass er den Wert eines Bündnisses erkennt.

Legendäre Wyvernvarianten

Manche Legendäre Wyvern sind stärker mit einer bestimmten Art Chromatischer Drachen verwandt. Sie besitzen keine Energieresistenzen und auch nicht die Fähigkeit Kreatur forttragen, erhalten dafür aber Energieimmunität und eine Odemwaffe passend zum entsprechenden Chromatischen Drachen (24 m-Linie oder 12 m-Kegel, SG 17, 8W6 Energieschaden, alle 1W4 Runden).



ZYKLOP, GROSSER ZYKLOP

Aus der Stirn dieses gewaltigen, einäugigen Humanoiden ragt ein Horn. Er hat Fäuste mit dem Umfang von Baumstämmen.

LEGENDÄRER GROSSER ZYKLOP HG 15 (LG 6)



EP 51.200

Monsterhandbuch III, S. 289

CB Riesiger Humanoider (Legende, Riese)

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +22

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 31 (+1 GE, -2 Größe, +19 natürlich, +4 Rüstung)

TP 243 (17W8+167)

REF +6, WIL +14, ZÄH +12

Immunitäten Elektrizität, Feuer; SR 10/Episch;

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m (15 m Grundbewegung)

Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +25/+20/+15 (3W8+21), Durchbohren +24 (1W8+14)

Fernkampf Felsen +12 (2W6+21)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Verächtlicher Wurf, Erdbeben, Legendenkraft (6/Tag, Kraftschub +1W8), Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W6+21), Felsen werfen (36 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +13)

1/Tag — Kugelblitz (SG 17)

SPIELWERTE

ST 38, GE 13, KO 25, IN 7, WE 14, CH 12

GAB +12; KMB +28 (+30 Ansturm oder Überrennen);

KMV 39

(41 gegen Ansturm oder Überrennen)

Talente Ausdauer, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Legendärer Doppelschlag, Legendärer Eiserner Wille, Legendärer Kritischer-Treffer-Fokus, Unverwundlich, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Wahrnehmung +22

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Brutale Inspiration

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige gemäßigte oder tropische

Organisation Einzelgänger, Kolonie (2–5) oder Stamm (6–14)

Schätze Standard (Zweihändige Keule [Meisterarbeit], Fellrüstung, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brutale Inspiration (ÜF) Einmal am Tag kann ein Großer Zyklop mit einer Schnellen Aktion eine brutale Inspiration erfahren. In diesem Fall verdoppelt sich der Bedrohungsbereich für Kritischen Treffer bei allen Waffen, natürlichen Angriffen und Angriffen mit Felsen in dieser Runde. Sollte der Große Zyklop auf o oder weniger TP reduziert werden (und nur noch dank seines Talentes Unverwundlich bei Bewusstsein sein), erneuert sich diese Fähigkeit, so dass er sie an diesem Tag ein zweites Mal einsetzen kann.

Erdbeben (ÜF) Ein Legendärer Großer Zyklop kann auf den Boden schlagen und dabei zwei Anwendungen seiner Legendenkraft nutzen, um ein Erdbeben zu verursachen (wie der Zauber). Addiere den Legendengrad des Zyklopen auf den SG der Rettungswürfe gegen die Effekte des Erdbebens. Andere Legendäre Große Zyklopen sind gegen das Erdbeben immun.

Verächtlicher Wurf (AF) Wenn ein Legendärer Großer Zyklop einen Wuchtigen Schlag ausführt und dabei eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzt, fliegt das Ziel bis zu zusätzlichen 18 m weit und erleidet pro zusätzliche zurückgelegte 6 m 1W6 Schadenspunkte. Sollte der Zyklop seinen Durchbohrenangriff dabei einsetzen, kann er das Ziel bis zu 18 m nach oben statt zur Seite schleudern.

Legendäre Große Zyklopen sind die ersten und ältesten ihrer Art, welche den Visionen der Wut und Vernichtung erlegen sind. Es heißt, sie seien vergessene Kinder von Göttern des Gewitters und der Schmiedekunst, da sie Macht über Erde und Blitze besitzen, mit denen sie die Verteidigungen der Humanoiden zersprengen, um an die leckeren Happen dahinter zu gelangen.



LEGENDÄRE MONSTER VERBESSERN

Dieser Abschnitt behandelt, wie man ein nichtlegendäres Monster zu einem legendären Monster umwandeln und wie man völlig neue legendäre Kreaturen erschaffen kann. So wie die Fähigkeiten von Charakteren von ihren Legendengraden abhängen, werden die Fähigkeiten legendärer Monster von ihren Legendengraden (LG) bestimmt – ein höherer LG bedeutet, dass eine Kreatur über zusätzliche legendäre Fähigkeiten verfügt.

EINFACHE LEGENDÄRE SCHABLONEN

Die folgenden einfachen Schablonen können genutzt werden, um aus jedem beliebigen Monster eine legendäre Kreatur zu machen. Eine Kreatur mit einer dieser Schablonen zählt hinsichtlich von Zaubern, Fähigkeiten und magischen Gegenständen als legendäre Kreatur, selbst wenn sie nicht die Unterart Legende (siehe Seite 226) besitzen sollte. Beachte, dass eine Kreatur, die nicht der Unterart Legenden angehört, auch nicht die damit verbundenen Vorteile erhält, sondern nur jene Vorteile, die in der jeweiligen Schablone beschrieben sind.

Schablone für Arkane Legendäre Kreaturen (LG 1 oder 2, HG +1)

Kreaturen mit dieser Schablone sind erfüllt von arkaner Energie und imstande, eine begrenzte Anzahl arkaner Zauber zu wirken. Sollte die Kreatur über 11 oder mehr TW verfügen, erhält sie durch diese Schablone einen Legendengrad von 2 anstelle von 1. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind identisch:

Schöpfungsregeln: **RK** Ablenkungsbonus von +2; **TP** Legendäre Bonus-TP (siehe Kasten auf Seite 225); **ZR** erhält ZR in Höhe ihres HG+11; **Besondere Angriffe** Legendäre Magie (siehe Seite 228), Einfache Arkane Zauberkunst (siehe Seite 227).

Schablone für Behände Legendäre Kreaturen (LG 1, HG +1)

Kreaturen mit dieser Schablone sind agil und tödlich. Sie bewegen sich schneller als ihre gewöhnlichen Artgenossen und schlagen mit unglaublicher Geschwindigkeit und Geschicklichkeit zu. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind identisch:

Schöpfungsregeln: **INI** Bonus von +20; **RK** Ausweichenbonus von +2; **TP** Legendäre Bonus-TP (siehe Kasten auf Seite 225); **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen (wie das Klassenmerkmal des Schurken); **Bewegungsrate** alle Bewegungsarten +9 m (maximal das Doppelte der Grundbewegungsrate der Kreatur); **Besondere Angriffe** Doppelzug (siehe Seite 227).

Schablone für Göttliche Legendäre Kreaturen (LG 1 oder 2, HG +1)

Kreaturen mit dieser Schablone können die Macht der Götter nutzen und so eine begrenzte Anzahl an Zaubern wirken. Sollte die Kreatur über 11 oder mehr TW verfügen, erhält sie durch diese Schablone einen Legendengrad von 2 anstelle von 1. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind identisch:

Schöpfungsregeln: **Aura** Aura der Würde (Kreatur und alle Verbündeten innerhalb von 3 m erhalten einen Heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe; sollte die Kreatur von böser Gesinnung sein, ist der Bonus stattdessen ein Unheiliger Bonus); **RK** Ablenkungsbonus von +2; **TP** Legendäre Bonus-TP (siehe Kasten auf Seite 225); **Besondere Angriffe** Einfache Göttliche Zauberkunst (siehe Seite 227), Legendäre Magie (siehe Seite 228).

Schablone für Unbesiegbare Legendäre Kreaturen (LG 1 oder 2, HG +1)

Kreaturen mit dieser Schablone sind nur schwer zu verletzen. Sie können gewaltige Verletzungen ertragen und dennoch weiterkämpfen. Sollte die Kreatur über 11 oder mehr TW verfügen, erhält sie durch diese Schablone einen Legendengrad von 2 anstelle von 1. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind identisch:

Schöpfungsregeln: **RK** der Natürliche Rüstungsbonus steigt um 2 (oder um 4, sollte die Kreatur 11 oder mehr TW besitzen); **TP** Legendäre Bonus-TP (siehe Kasten auf Seite 225); **Verteidigungsfähigkeiten** erhält SR und alle Arten von Energieresistenzen gemäß Tabelle 6-3, sowie Angriffe blockieren (siehe Seite 226) und Zweiter Rettungswurf (siehe Seite 228).

TABELLE 6-3: SCHABLONE FÜR UNBESIEGBARE KREATUREN - VERTEIDIGUNGEN

TW	Energieresistenz	SR
1- 4	5	-
5-10	10	5/Episch
11+	15	10/Episch

Schablone für Wilde Legendäre Kreaturen (LG 1 oder 2, HG +1)

Kreaturen mit dieser Schablone sind ungezähmte, urzeitliche Versionen ihrer nichtlegendären Verwandten. Ihre Klauen sind schärfer, die Zähne sind länger und die Haut ist dicker. Sollte die Kreatur über 11 oder mehr TW verfügen, erhält sie durch diese Schablone einen Legendengrad von 2 anstelle von 1. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind identisch:

Schöpfungsregeln: der Natürliche Rüstungsbonus steigt um 2; **TP** Legendäre Bonus-TP (siehe Kasten auf Seite 225); **Verteidigungsfähigkeiten** erhält SR und alle Arten von Energieresistenzen gemäß Tabelle 6-4; **Besondere Angriffe** alle Angriffe erhalten Blutung 1 (dieser Schaden ist mit sich selbst kumulativ), Primitive Wildheit (Voller Angriff; siehe Seite 228).

TABELLE 6-4: SCHABLONE FÜR WILDE KREATUREN - VERTEIDIGUNGEN

TW	Energieresistenz	SR
1- 4	5	-
5-10	10	5/Episch
11+	15	10/Episch

LEGENDÄRE KREATUREN ERSCHAFFEN

Neben der Verwendung von Schablonen für Legendäre Kreaturen gibt es zwei weitere Möglichkeiten, neue legendäre

Monster zu erschaffen. Zum einen kann man einem existierenden Monster die Unterart Legende hinzufügen und ihr die zu dieser Unterart gehörenden Fähigkeiten geben. Zum anderen kann man ein gänzlich neues Monster der Unterart Legende erschaffen und diesem zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Beide Methoden werden unten beschrieben.

Existierende Monster modifizieren

Um aus einem gewöhnlichen Monster eine legendäre Kreatur zu machen, geht man nach den folgenden Schritten vor:

Schritt 1 – Legendengrad (LG) bestimmen

Halbiere den HG des Monsters, um seinen Legendengrad zu berechnen. Sollte das Ergebnis keine gerade Zahl sein, hast du ein wenig Spielraum bei der Wahl des LG. Solltest du z.B. eine Chimäre mit HG 7 nutzen, ist die Hälfte von 7 der Wert 3,5. Du kannst der Legendären Chimäre folglich LG 3 oder 4 geben. Dabei ist es einfacher, mit einem niedrigeren LG zu beginnen – falls du das Monster ein wenig mächtiger benötigst, kannst du später immer noch den LG erhöhen.

Schritt 2 – Füge die Unterart Legende hinzu.

Die Unterart Legende wird auf Seite 226 beschrieben. Die Modifikationen an den Attributswerten der Kreatur, den TP und anderen Spielwerten hängen vom LG des Monsters ab.

Schritt 3 – Füge zusätzliche Legendenfähigkeiten hinzu.

Das Monster erhält, wie im Rahmen der Unterart Legende beschrieben, eine Anzahl von Legendenfähigkeiten in Höhe seines LG + 1.

Schritt 4 – Ziehe den Abschluss-HG hinzu.

Der Abschluss-HG des Monsters ist sein Ausgangs-HG + $\frac{1}{2}$ LG (abgerundet, Minimum 1). Verwende die Tabelle 6-8: Monsterspielwerte nach HG (siehe Seite 229, um zu bestimmen, ob die Fähigkeiten des Monsters angemessen herausfordernd für den Abschluss-HG sind. Sollten die nichtlegendären Fähigkeiten einer Kreatur durch ihre legendären Fähigkeiten zu sehr gestärkt werden, könnte diese legendäre Kreatur zu mächtig für ihren Abschluss-HG sein. Sollten die Legendenfähigkeiten der Kreatur mit ihren nichtlegendären Fähigkeiten nicht interagieren, könnte diese Kreatur zu schwach für ihren Abschluss-HG sein. In beiden Fällen solltest du Anpassungen vornehmen, um die Kreatur besser auf den beabsichtigten HG einzustellen.

Sollte die Kreatur sich als zu schwach erweisen, nachdem du ihren LG bei Schritt 1 abgerundet hattest, kannst du stattdessen ihren LG aufrunden und die Modifikatoren durch die Unterart Legende entsprechend anpassen. Umgekehrt kannst du den LG abrunden, solltest du bei Schritt 1 den LG aufrundet haben und die Kreatur sich als zu stark erweisen – passe auch in diesem Fall dann die Modifikatoren durch die Unterart Legende an.

Sobald die Fähigkeiten und Spielwerte der Kreatur zu ihrem HG passen, bist du fertig.

Neue legendäre Monster erschaffen

Das Erstellen eines neuen legendären Monsters ist besonders herausfordernd, da du im Grunde ein Monster mit zwei HG erschaffst: einem Ausgangs-HG, anhand dem du den Legendengrad und die Anzahl der Legendenfähigkeiten der Kreatur bestimmst, sowie einem Abschluss-HG, anhand dem du RK, TP, Angriffe pro Runde usw. bestimmst. Es ist zwar möglich, ein Monster auf einen Schlag mit bestimmten HG und

LEGENDÄRE BONUS-TREFFERPUNKTE

Eine Kreatur mit einer der Schablonen für Legendäre Kreaturen auf Seite 224 erhält zusätzliche TP passend zu ihrem TW-Typ. Eine Kreatur mit einem W6-TW erhält 6 TP pro Legendengrad, eine Kreatur mit einem W8-TW erhält 8 TP pro Legendengrad und eine Kreatur mit einem W10- oder W12-TW erhält 10 TP pro Legendengrad.

LG zu erschaffen, allerdings ist es leichter, dies in mehreren Schritten zu tun, von denen einige stark jenen zur Modifikation existierender Monster ähneln:

Schritt 1 – Schätze den Abschluss-HG.

Es ist äußerst wichtig, das Ziel in Form des anvisierten HG des neuen Monsters zu kennen. Anhand dieses Ziels bestimmst du, wie der Machtgrad des Monsters zu Beginn aussehen soll. Folglich musst du dein Monster auch später nicht mehr umstrukturieren wenn es zu mächtig oder zu schwach sein sollte. Nehmen wir an, du willst ein legendäres Monster mit HG 7 erschaffen, um eine Gruppe aus legendären Charakteren der 5. Stufe herauszufordern.

Schritt 2 – Bestimme den Legendengrad (LG).

Teile den Abschluss-HG durch 2,5. Auf diese Weise erhältst du grob den Legendengrad deines Monsters. Sollte das Ergebnis keine gerade Zahl sein, besitzt du etwas Flexibilität bei der Wahl des LG. Wenn z.B. dein Abschluss-HG 7 ist, dann ergibt eine Teilung durch 2,5 den Wert 2,8. Dein Monster könnte folglich LG 2 und LG 3 besitzen. Dabei ist es einfacher, mit einem niedrigeren LG zu beginnen – falls du das Monster ein wenig mächtiger benötigst, kannst du später immer noch den LG erhöhen.

Schritt 3 – Bestimme den Ausgangs-HG.

Ziehen den $\frac{1}{2}$ LG vom Abschluss-HG ab, um den Ausgangs-HG zu erhalten. Sollte z.B. der Abschluss-HG 7 und der LG 2 sein, dann ist der $\frac{1}{2}$ LG 1 und der Ausgangs-HG $7-1=6$.

Schritt 4 – Erschaffe ein neues Monster für diesen Ausgangs-HG.

Dieser Vorgang entspricht dem Erschaffen eines nichtlegendären Monsters. Folge daher den Richtlinien im *Monsterhandbuch* zur Erschaffung einer Kreatur, welche ihrem HG angemessen ist, oder beginne mit einer Ausgangskreatur, bei der dies bereits zutrifft und verändere sie, um sie deinem Ziel anzupassen.

Die nächsten drei Schritte machen aus der Kreatur eine legendäre Kreatur:

Schritt 5 – Füge die Unterart Legende hinzu.

Die Unterart Legende wird auf Seite 226 beschrieben. Die Modifikationen an den Attributswerten, TP usw. der Kreatur hängen von ihrem LG ab.

Schritt 6 – Füge zusätzliche Legendenfähigkeiten hinzu.

Das Monster erhält, wie im Rahmen der Unterart Legende beschrieben, eine Anzahl von Legendenfähigkeiten in Höhe seines LG + 1.

Schritt 7 – Ziehe den Abschluss-HG hinzu.

Der Abschluss-HG des Monsters ist sein Ausgangs-HG + $\frac{1}{2}$ LG (abgerundet, Minimum 1; dieser Werte sollte grob deiner bei Schritt 1 erfolgten Schätzung entsprechen). Verwende die Tabelle 6-8: Monsterspielwerte nach HG (siehe Seite 229), um zu bestimmen, ob die Fähigkeiten des Monsters angemessen

TABELLE 6-5: FÄHIGKEITEN DER UNTERART LEGENDE

LG	Attributs- bonus	Legendäres Talent	Kraftschub- würfel
1	—	1.	1W6
2	1.	—	1W6
3	—	2.	1W6
4	2.	—	1W8
5	—	3.	1W8
6	3.	—	1W8
7	—	4.	1W10
8	4.	—	1W10
9	—	5.	1W10
10	5.	—	1W12

herausfordernd für den Abschluss-HG sind. Sollten die nichtlegendären Fähigkeiten einer Kreatur durch ihre legendären Fähigkeiten zu sehr gestärkt werden, könnte diese legendäre Kreatur zu mächtig für ihren Abschluss-HG sein. Sollten die Legendenfähigkeiten der Kreatur mit ihren nichtlegendären Fähigkeiten nicht interagieren, könnte diese Kreatur für ihren Abschluss-HG zu schwach sein. In beiden Fällen solltest du Anpassungen vornehmen, um die Kreatur besser auf den beabsichtigten HG einzustellen.

Sollte sich die Kreatur als zu schwach erweisen, nachdem du ihren LG bei Schritt 1 abgerundet hattest, kannst du stattdessen ihren LG aufrunden und die Modifikatoren durch die Unterart Legende entsprechend anpassen. Umgekehrt kannst du den LG abrunden, solltest du bei Schritt 1 den LG aufgerundet haben und die Kreatur sich als zu stark erweisen, so passe auch in diesem Fall dann die Modifikatoren durch die Unterart Legende an.

Sobald die Fähigkeiten und Spielwerte der Kreatur zu ihrem HG passen, bist du fertig.

Die Kreaturenunterart „Legende“

Eine Kreatur dieser Unterart ist von Legendenkraft erfüllt und zu furchtbaren, ehrfurchtgebietenden Taten fähig. Kreaturen der Unterart Legende erhalten die folgenden Fähigkeiten und Eigenschaften:

Legendegrad: Eine Kreatur mit der Unterart Legende erhält Legendegrad 1-10; dieser repräsentiert den Umfang seiner legendären Macht. Der LG entspricht in der Regel dem 1/2 Ausgangs-HG der nichtlegendären Version der Kreatur.

Natürlicher Rüstungsbonus: Addiere den Legendegrad der Kreatur auf ihren Natürlichen Rüstungsbonus. Eine Kreatur ohne Natürlichen Rüstungsbonus verfügt über einen effektiven Natürlichen Rüstungsbonus von +0.

Bonus-Trefferpunkte: Eine Kreatur mit einem W6-TW erhält 6 TP pro Legendegrad, eine Kreatur mit einem W8-TW erhält 8 TP pro Legendegrad und eine Kreatur mit einem W10- oder W12-TW erhält 10 TP pro Legendegrad. Beachte, dass die Kreatur dieselbe Menge an Bonus-TP erhalten würde, wenn sie eine der Schablonen für Legendäre Kreaturen auf Seite 224 erhalten hätte.

Schadensreduzierung: Eine Kreatur mit 5 bis 10 TW erhält SR 5/Episch. Eine Kreatur mit 11 oder mehr TW erhält SR 10/Episch.

Sollte eine Kreatur bereits über Schadensreduzierung verfügen, fügt sie „Episch“ zu den Eigenschaften hinzu, die erforderlich sind, um diese Reduzierung zu umgehen. Sollte die Schadensreduzierung aus dieser Unterart höher sein als der

Wert, über den die Ausgangskreatur verfügt, dann erhöhe die Schadensreduzierung auf den Wert der epischen Schadensreduzierung. Ein Monster, welches z.B. über SR 5/Wuchtschaden verfügt und durch die Unterart Legende SR 10/Episch erhalten würde, erlangt somit SR 10/Episch und Wuchtschaden.

Zauberresistenz: Sollte die Kreatur über Zauberresistenz verfügen, dann addiere ihren Legendegrad zu dieser ZR.

Legendenkraft: Die Kreatur erhält die allgemeinen Monstereigenschaften Legendenkraft und Kraftschub (siehe Seite 228). Der Kraftschub-Würfel des Monsters hängt von seinem Legendegrad ab – siehe auch Tabelle 6-5; Eigenschaften der Unterart Legende.

Attributsbonus: Mit LG 2 und jedem weiteren geraden Legendegrad erhält das Monster einen permanenten Bonus von +2 auf einen Attributswert. Sollte es diesen Bonus mehrfach verteilen können, kann es ihn auf ein Attribut anwenden oder ihn auf mehrere Attribute verteilen.

Legendäre Talente: Mit LG 1 und jedem weiteren ungeraden Legendegrad erhält das Monster ein Legendäres Talent. Es muss alle Voraussetzungen dieses Talents erfüllen.

Zusätzliche Legendenfähigkeiten: Das Monster erhält eine Anzahl zusätzlicher Legendenfähigkeiten in Höhe seines LG +1. Dabei kann es sich um Legendenpfadfähigkeiten aus Kapitel 1 oder Legendenfähigkeiten handeln, die in diesem Kapitel aufgeführt werden – oder um neue Fähigkeiten, welche du anhand der existierenden Legendenfähigkeiten entwickelst. Diese Fähigkeiten sollten thematisch zur Kreatur passen.

Manche neue Monsterfähigkeiten sind besonders machtvoll. Der SL könnte daher festlegen, dass eine dieser Fähigkeiten zwei Fähigkeitsplätze der Kreatur belegt. Die Fähigkeit Feuerwirbel des Legendären Feuerriesen (siehe Seite 211) könnte z.B. als zwei Legendenfähigkeiten zählen.

Anstelle einer Legendenfähigkeit könnte ein Monster auch eine allgemeine Monsterfähigkeit wie Anspringen oder Zerreißen erhalten, die in einem der Monsterhandbücher oder in diesem Band aufgeführt sind.

HG: Wenn du dem Monster alle Fähigkeiten hinzugefügt hast, dann addiere seinen 1/2 Legendegrad auf den Herausforderungsgrad, um seinen neuen HG zu bestimmen. Begutachte das Monster auf diesem neuen HG anhand von Tabelle 6-8: Monsterspielwerte nach HG, um sicher zu stellen, dass seine Spielwerte in den Bereich passend zu seinem neuen HG fallen.

EP: Ändere die EP für die Kreatur ab, so dass sie seinem neuen HG entsprechen (*Grundregelwerk*, Seite 398).

NEUE ALLGEMEINE MONSTERREGELN

Wie die Allgemeinen Monsterregeln im *Monsterhandbuch* werden auch die folgenden Regelemente in den Spielwerten der legendären Monster aufgeführt, aber nicht wiederholt. Jede Regel enthält eine Formatanweisung, wie und wo sie innerhalb der Spielwerte eines Monsters aufgeführt wird.

Angriffe blockieren (AF): Die Kreatur kann ein Mal pro Runde, wenn sie von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen wird, einen Nahkampfangriff mit ihrem höchsten Angriffsbonus ausführen. Übertrifft sie dabei das Ergebnis des gegen sie erfolgten Angriffswurfes, ist sie von dem Angriff unbetroffen, als hätte dieser sie verfehlt.

Format: Angriffe blockieren; **Platzierung unter:** Verteidigungsfähigkeiten.

Bollwerk (AF): Das Monster besitzt eine 50%-Chance, einen Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff als normalen Treffer so zu behandeln, als würde es eine Rüstung des *Mittelschweren Bollwerks* tragen.

Format: Bollwerk (50%); *Platzieren unter:* Verteidigungsfähigkeiten.

Doppelzug (AF): Das Monster hat pro Runde zwei Züge. Der erste erfolgt, wenn es initiativetechnisch an der Reihe ist, der andere entsprechend seinem Initiativewurf -20. Sollte das Monster z.B. einen Initiativewert von 23 erwürfelt haben, kann es bei einem ersten Zug bei Initiative 23 beispielsweise einen Vollen Angriff ausführen und einen 1,50 m-Schritt ausführen, bei seinem zweiten Zug bei Initiative 3 eine Bewegungsaktion ausführen und einen Zauber wirken. Dies ermöglicht dem Monster zwei Aktionen pro Runde, von denen jede normalerweise eine Volle Aktion erfordert (z.B. der Zauber *Monster herbeizaubern*). Hinsichtlich Zaubern und Effekten, welche eine Wirkungsdauer von 1 Runde oder länger haben oder zum Beginn der Runde des Monster oder seines Zuges ausgelöst werden wie z.B. Rettungswürfe gegen andauernde Effekte oder anfallender Blutungsschaden, zählt nur der erste Zug des Monsters in einer Runde.

Format: +21/+1; *Platzieren unter:* Initiative.

Drachenblut (ÜF): Das Blut und andere Körperflüssigkeiten des legendären Drachen sind mit der Essenz der Elektrizität, des Feuers, der Kälte oder der Säure passend zur Energieart der Odemwaffe des Drachen aufgeladen. Wenn der Drache Hieb- oder Stichschaden erleidet, erleidet der Angreifer Energieschaden entsprechend Tabelle 6-6: Drachenblutschaden (im Falle eines Kritischen Treffers wird der Schaden verdoppelt). Diese Gefahr besteht nicht, sollte der Angreifer eine Waffe mit Reichweite benutzen. Sollte der Drache über die Fähigkeit Verschlängen verfügen, addiert er diesen Schaden zum Verschlängenschaden.

Format: Drachenblut (2W6 Feuer); *Platzieren unter:* Verteidigungsfähigkeiten.

TABELLE 6-6: DRACHENBLUTSCHADEN

Größenkategorie des Drachen	Energieschadenspunkte
Mittelgroß oder kleiner	1W4
Groß	1W6
Riesig	1W8
Gigantisch	2W6
Kolossal	2W8

Drachenzaubertricks (ÜF): Wenn ein legendärer Drache dazu imstande ist, arkane Zauber zu wirken, kennt er automatisch alle Zaubertricks der entsprechenden zauberkundigen Klasse und kann sie beliebig oft wirken.

Format: Drachenzaubertricks; *Platzieren unter:* Besondere Eigenschaften.

Drachenzorn (ÜF): Wenn ein legendärer Drache einen Kritischen Treffer mit einer natürlichen Waffe bestätigt, addiert er seinen Drachenblutschaden dem Schaden dieses natürlichen Angriffs hinzu.

Format: Drachenzorn (1W6 Feuer); *Platzieren unter:* Besondere Angriffe.

Durch Sand gleiten (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit *Durch Erde gleiten* des Erdelementars, aber nur bei Sand, feinkörniger Erde und ähnlicher feinkörniger, fester Materie. Die Bewegungsrate der Kreatur entspricht dabei ihrer Grundbewegungsrate.

Format: Durch Sand gleiten; *Platziert unter:* Bewegungsrate.

Einfache Arkane Zauberkunst: Die Kreatur erlangt die Fähigkeit, Zauber von der Liste der Hexenmeister-/Magierzauber zu wirken. Wähle eine Anzahl von Zaubern aus, deren Summe an Zaubergraden dem Doppelten des HG der Kreatur entspricht. Der Maximalgrad eines einzelnen Zaubers sollte bei $1 + \frac{1}{2}$ HG liegen. Ein Zauber des Grades 0 zählt als $\frac{1}{2}$ Zaubergrad. Die Kreatur kann jeden dieser Zauber ein Mal am Tag wirken. Ihre effektive Zauberstufe entspricht ihren TW. Zur Bestimmung der SG der Rettungswürfe verwendet die Kreatur ihren Intelligenz- oder ihren Charismamodifikator, falls dieser höher ist.

Format: Einfache Arkane Zauberkunst; *Platzieren unter:* Besondere Angriffe.

Einfache Göttliche Zauberkunst: Die Kreatur erlangt die Fähigkeit, Zauber von der Liste des Druiden oder des Klerikers zu wirken. Wähle eine Anzahl von Zaubern aus, deren Summe an Zaubergraden dem Doppelten des HG der Kreatur entspricht. Der Maximalgrad eines einzelnen Zaubers sollte bei $1 + \frac{1}{2}$ HG liegen. Ein Zauber des Grades 0 zählt als $\frac{1}{2}$ Zaubergrad. Die Kreatur kann jeden dieser Zauber ein Mal am Tag wirken. Ihre effektive Zauberstufe entspricht ihren TW. Zur Bestimmung der SG der Rettungswürfe verwendet die Kreatur ihren Weisheits- oder ihren Charismamodifikator, falls dieser höher ist.

Format: Einfache Göttliche Zauberkunst; *Platzieren unter:* Besondere Angriffe.

Entreißen (AF): Die Kreatur kann ein Kampfmanöver für *Entreißen*^{EXP} als Freie Aktion gegen einen Gegner ausführen, ohne dadurch Gelegenheitsangriffe zu provozieren, wenn es mit dem verbundenen Angriff trifft.

Format: Entreißen; *Platzieren unter:* Individuelle Angriffe.

Ersticken (AF): Wenn die Kreatur einen Gegner in den Ringkampf verwickelt hat, der seinen Atem anhält, kann das Monster den Gegner zwingen, einen Teil der angehaltenen Luft auszuatmen oder zu verbrauchen oder auf andere Weise die Zeit zu verkürzen, bis das Ziel Würfe gegen *Ersticken* (*Grundregelwerk*, S. 445) ablegen muss.

Wenn dem Monster ein Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen den Gegner gelingt, sinkt die Zeit, welche dieser den Atem anhalten kann, um 1W6 Runden. Sollte diese die verbleibende Zeit, welche der Gegner noch die Luft anhalten kann, auf 0 Runden oder weniger sinken, steigt der SG der Würfe gegen *Ersticken* um 5. Wenn z.B. das Monster mit einer Kreatur ringt, welche noch für 10 Runden Luft hat, ehe sie Würfe gegen *Ersticken* ablegen muss, senkt ein erfolgreicher Kampfmanöverwurf für Ringkampf diese Zeit um 1W6 Runden.

Sollte das Monster über eine weitere Fähigkeit (z.B. *Würgen*) verfügen, mit dem es einem Gegner bei einem gelungenen Wurf für Ringkampf Schaden zufügt, kann es automatisch in diesem Fall dann auch *Ersticken* einsetzen, sofern der Wurf für Ringkampf gelingt.

Format: Ersticken; *Platzieren unter:* Besondere Angriffe.

Giftiges Blut (AF): Eine Kreatur, welche im Nahkampf bei dem legendären Monster einen Kritischen Treffer bestätigt, der Hieb- oder Stichschaden zufügt, wird mit Gift bespritzt. Nahkampfwaffen mit Reichweite gefährden den Benutzer diesbezüglich nicht. Die Art des Giftes hängt vom Monster ab. Sofern nicht anders vermerkt, nutzt das Gift den normalen SG für Rettungswürfe gegen dieses Gift. Manche Monster könnten aber über Gift verfügen, dessen SG auf Konstitution basiert.

Format: Giftiges Blut (Drachenschleim); **Platzieren unter:** Verteidigungsfähigkeiten.

Kraftschub (ÜF): Das Monster kann seine Legendenkraft nutzen, um schwierige Herausforderungen zu überwinden. Es kann eine Anwendung seiner Legendenkraft nutzen, um einen gerade erfolgten W20-Wurf mit +1W6 zu verbessern. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion, die nach dem ursprünglichen Wurf und der Feststellung des Ergebnisses erfolgt. Der Bonuswürfel steigt mit LG 4 auf 1W8, mit LG 7 auf 1W10 und mit LG 10 auf 1W12. Selbst geistlose Monster oder solche mit tierhafter Intelligenz können diese Fähigkeit benutzen. Kraftschub besitzt in den Spielwerten keinen eigenständigen Eintrag, sondern wird im Eintrag für Legendenkraft aufgeführt.

Legendäre Magie (ÜF): Die Kreatur kann bis zu drei Mal am Tag beim Wirken eines Zaubers die legendäre Zauberversion anstelle der normalen Variante wirken, muss dazu aber Legendenkraft aufwenden, wie es bei Legendären Zaubern üblich ist.

Format: Legendäre Magie 3/Tag; **Platzieren unter:** Besondere Angriffe.

Legendenkraft (ÜF): Das legendäre Monster kann auf eine spezielle Kraftquelle zurückgreifen, um beeindruckende Taten zu vollbringen und das Schicksal zu täuschen. Es kann jeden Tag eine Anzahl von Anwendungen an Legendenkraft in Höhe seines Legendengrades nutzen. Dieser Wert ist das Maximum an Legendenkraft, über die das Monster verfügen kann. Sollte eine Fähigkeit ihm gestatten, Legendenkraft zurückzuerlangen, kann dies diesen Wert nicht überschreiten. Das Monster verfügt automatisch über die Fähigkeit Kraftschub (siehe Seite 228) und kann sie mit dieser Legendenkraft aktivieren. Es kann noch über weitere Fähigkeiten verfügen, die mittels Legendenkraft angetrieben werden.

Format: Legendenkraft (3/Tag, Kraftschub +1W6); **Platzieren unter:** Besondere Angriffe.

Mächtige Hiebe (AF): Dieser besondere Angriff addiert statt des normalen ST-Bonus oder des 1/2 ST-Bonus den 1 1/2-fachen ST-Bonus der Kreatur auf Schadenswürfe.

Format: Mächtige Hiebe (Hieb); **Platzieren unter:** Besondere Eigenschaften.

Nachwirkender Odem (ÜF): Die Kreatur kann eine Anwendung ihrer Legendenkraft als Freie Aktion nutzen, wenn sie ihre Odemwaffe einsetzt, um den Wirkungsbereich für 1 Runden pro Legendengrad lang Energieschaden der Art der Odemwaffe ausstrahlen zu lassen. Jede Kreatur, welche den Wirkungsbereich der Odemwaffe betritt, diesen durchquert oder sich in ihm befindet, erleidet während der Wirkungs-dauer Schaden entsprechend der Größenkategorie der Kreatur. Diese Fähigkeit funktioniert nur in Verbindung mit Odemwaffen, welche Energieschaden verursachen.

Format: Nachwirkender Odem (2W6 Feuer, 5 Runden); **Platzieren unter:** Besondere Angriffe.

Nebelsicht (AF): Das Monster kann durch Nebel und schlammiges Wasser so sehen, als wäre dieses vollkommen

TABELLE 6-7: NACHWIRKENDER ODEMSCHADEN GRÖßENKATEGORIE DER KREATUR

Größenkategorie der Kreatur	Energieschadenspunkte
Mittelgroß oder kleiner	2W4
Groß	2W6
Riesig	2W8
Gigantisch	4W6
Kolossal	4W8

klar, so dass es die Chance ignoriert, ein Ziel aufgrund dieser Sichthindernisse zu verfehlen. Die Reichweite entspricht seiner normalen Sichtweite.

Format: Nebelsicht; **Platzieren unter:** Sinne

Pflanzensicht (ÜF): Das Monster kann durch dichte Pflanzenmasse so blicken, als wäre diese durchsichtig. Die Reichweite beträgt dabei meistens 18 m. Blätter, Ranken, Grünzeug und Unterholz liefern gegenüber dem Monster keine Tarnung, festes Holz blockiert die Sichtlinie aber noch immer.

Format: Pflanzensicht 18 m; **Platzieren unter:** Sinne.

Primitive Wildheit (ÜF): Liegen die in den Spielwerten des Monsters aufgeführten Umstände vor – z.B. wenn es einen Vollen Angriff oder einen Zerreißen-Angriff ausführt – kann es sofort einen zusätzlichen Angriff gegen einen Gegner durchführen. Dieser Angriff erfolgt mit dem vollen GAB der Kreatur plus allen der Situation angemessenen Modifikatoren. Dieser zusätzliche Angriff ist nicht kumulativ mit anderen Mitteln, die einer Kreatur zusätzliche Angriffe verschaffen könnten, z.B. dem Zauber *Hast* oder einer Waffē mit der Eigenschaft *Schnelligkeit*. Diese Fähigkeit verleiht keine zusätzliche Aktion und kann daher nicht genutzt werden, um einen zweiten Zauber zu wirken oder andernfalls eine zusätzliche Aktion in der Runde auszuführen.

Format: Primitive Wildheit (Voller Angriff); **Platzieren unter:** Besondere Angriffe.

Röntgenblick (ÜF): Das Monster kann durch feste Materie so sehen, als würde es einen *Röntgenblickring* tragen. Dies ist ebenso erschöpfend wie der Einsatz eines solchen Ringes.

Format: Röntgenblick; **Platzieren unter:** Sinne.

Zweiter Rettungswurf (AF): Wenn der Kreatur ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslingt, dessen Wirkungs-dauer länger als 1 Runde ist, kann sie versuchen, den Effekt abzuschütteln. Zu Beginn ihres Zuges ist sie immer noch betroffen, kann aber als Freie Aktion einen erneuten Rettungswurf ablegen. Gelingt dieser, wird der Effekt behandelt, als wäre der erste Rettungswurf gelungen. Sollte der Effekt bereits einen weiteren Rettungswurf gestatten, um zu einem späteren Zug den Effekt zu unterbrechen (z.B. *Monster festhalten*), dann liefert diese Fähigkeit einen weiteren Rettungswurf gegen den Effekt.

Format: Zweiter Rettungswurf; **Platzieren unter:** nach Rettungswürfen.

MONSTERSPIELWERTE EINORDNEN

Tabelle 6-8: Monsterspielwerte nach HG ist eine Erweiterung der gleichnamigen Tabelle auf Seite 291 im *Monsterhandbuch*. Sie führt grobe Spielwerte für Monster bis HG 30 auf; der Bereich HG 1-20 entspricht der Tabelle im *Monsterhandbuch*. Diese Werte sind grobe Richtlinien. Du wirst bemerken, dass viele existierende Monster in diesem Buch den Richtlinien nicht genau folgen. Die meisten Monster glänzen auf einem dieser Gebiete – dabei handelt es sich meistens um die Menge des verursachten Schadens - allerdings hinken zum Ausgleich aber auf einem oder zwei anderen Gebieten hierher. Ein Monster könnte daher z.B. einen höheren als den in der Tabelle aufgeführten Schaden austeilen, dafür aber weniger TP und eine niedrigere RK besitzen. Die Einträge in der Tabelle sind:

HG: Dies ist der ungefähre HG des Monsters. Dieser Wert kann sich in den späteren Phasen des Entwurfs verändern.

Trefferpunkte: Dies ist ein Annäherungswert für die Gesamtzahl der Trefferpunkte des Monsters. Beachte, dass

TABELLE 6-8: MONSTERSPIELWERTE NACH HG

HG	Trefferpunkte	RK	Hoher Angriff	Niedriger Angriff	Durchschnittlicher Schaden Hoch	Durchschnittlicher Schaden Niedrig	SG der Fähigkeiten Primär	SG der Fähigkeiten Sekundär	Guter RW	Schlechter RW
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17
21	400	37	31	24	130	98	27	20	23	18
22	440	39	32	25	140	105	28	21	23	18
23	480	40	33	26	150	113	29	22	24	19
24	520	42	35	27	165	124	30	23	25	20
25	560	43	36	28	180	135	30	24	26	21
26	600	44	37	29	195	145	31	25	27	22
27	640	45	38	30	210	155	32	26	28	23
28	680	46	39	31	225	165	33	27	29	24
29	720	47	40	32	240	175	34	28	30	25
30	760	48	41	33	255	185	35	29	31	26

Kreaturen mit einer hohen RK, sehr guten Rettungswürfen oder einer Zahl von Resistenzen eine niedrigere Trefferpunktzahl haben können. Externare und Konstrukte haben meistens niedrigere Gesamttrefferpunkte.

Rüstungsklasse: Dies ist die durchschnittliche Rüstungsklasse für eine Kreatur dieses HG. Wenn es Zeit wird, die Verteidigung der Kreatur zu entwerfen, solltest du diese Zahl im Gedächtnis behalten. Kreaturen mit hohen Gesamttrefferpunkten haben meist eine niedrigere Rüstungsklasse, um dies zu kompensieren.

Hoher Angriff: Dies ist der durchschnittliche Gesamtangriffsbonus für eine Kreatur dieses HG. Dieser Wert ist für Kreaturen wichtig, die hauptsächlich Nah- oder Fernkämpfer sind. Kreaturen mit einem überdurchschnittlichen Schaden haben normalerweise einen niedrigeren Angriffswert, um dies zu kompensieren.

Niedriger Angriff: Dies ist der durchschnittliche Gesamtangriffsbonus für eine Kreatur dieses HG, die sich nicht auf Nahkampf- oder Fernkampfangriffe verlässt, um ihren Schaden zu verursachen. Dies beinhaltet Kreaturen, die sich im Kampf auf Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten stützen.

Durchschnittsschaden: Hier findet sich die durchschnittliche Anzahl an Schadenspunkten, die eine Kreatur dieses HG verursacht, wenn alle ihre Angriffe erfolgreich sind. Um den Durchschnittsschaden einer Kreatur zu bestimmen, zählst du für jeden Angriff den durchschnittlichen Wert aller Schadenswürfel (wie in Tabelle 1-5 auf Seite 293 im *Monsterhandbuch*

angegeben) mit dem Schadensmodifikator zusammen. Eine Kreatur, die sich auf Nahkampf- und Fernkampfangriffe im Kampf verlässt, sollte einen Durchschnittsschaden haben, der sich im Bereich zwischen dem hohen und dem niedrigen Wert befindet. Eine Kreatur mit einem Angriffsbonus, der höher als gewöhnlich ist, wird meist weniger Schaden verursachen, während eine Kreatur mit einem niedrigeren Angriffsbonus meist mehr Schaden verursacht.

SG der Primärfähigkeit: Dies ist der durchschnittliche SG für alle Zauber, zauberähnlichen Fähigkeiten und besonderen Eigenschaften (wie beispielsweise Odemwaffen), die eine Kreatur von diesem HG besitzt und die sich auf solche Angriffe im Kampf hauptsächlich verlässt. Sollte eine Fähigkeit besonders mächtig sein, sollte ihr SG niedriger liegen, um dies zu kompensieren.

SG der Sekundärfähigkeit: Dies ist der durchschnittliche SG für Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, die eine Kreatur besitzt, die sich nicht auf diese Art von Angriffen in einem Kampf verlässt. Im Allgemeinen sollte ein SG nicht niedriger als dieser Wert sein.

Guter Rettungswurf: Dies ist der durchschnittliche Rettungswurfbonus, den eine Kreatur dieses HG haben sollte, wenn es sich um einen der guten Rettungswürfe handelt.

Schlechter Rettungswurf: Dies ist der durchschnittliche Rettungswurfbonus, den eine Kreatur dieses HG haben sollte, wenn es sich um einen der schlechten Rettungswürfe handelt.



7 FEUER ÜBER SCHWARZSCHLOT



Valeros duckte sich unter einer steinerne Klaue hindurch, als diese über ihm durch die Luft schnitt, seinen Kopf streifte und eine brennende Kerbe in seiner Kopfhaut hinterließ. Knurrend schlug er mit dem Schwert zurück, dessen Stahl auf der verhornten Haut laut widerhallte.

Der Gargyl schrie und flatterte rückwärts fort.

„Am Boden bist du nicht mehr so flink, was?“ Merisiel schleuderte einen weiteren Dolch. „Sollet ihr nicht irgendwo auf einem Kirchturm hocken?“

Der größte der Gargylen, jener mit den gewundenen Ziegenhörnern, die aus seiner Stirn ragten, derjenige, bei dessen Anblick es jedem kalt den Rücken hinablief, lachte und bewegte sich lautlos vorwärts.

Valeros spie aus. „Wenn ich mit ihnen fertig bin, werden sie sich wünschen, nur Statuen zu sein...“

Legendäre Abenteuer enthalten dieselben Elemente wie nichtlegendäre. Doch so wie legendäre Charaktere mächtiger sind, sind auch die Gefahren größer, die Gegner machtvoller und es steht mehr auf dem Spiel. Das folgende, für legendäre Charaktere spielbereite Abenteuer, „Feuer über Schwarzsclot“, dient als Beispiel, wie ein legendäres Abenteuer aufgebaut sein könnte. Kästen im Verlauf des Abenteuers zum Thema „Legendäre Gestaltung“ geben nützliche Hinweise zu diesem Abenteuer und künftigen legendären Spielrunden.

FEUER ÜBER SCHWARZSCHLOT

Rauch quillt aus dem Berg und es regnet Asche, die die Straßen von Schwarzsclotbucht in dunkles Grau taucht. Die Bewohner behaupten, dass die Götter zornig seien und man nun für alle Sünden büßen müsse. Die einzige Hoffnung auf Erlösung liegt in der Macht uralter Helden. Wer es wagt, diesen Pfad zu beschreiten, muss ein legendäres Erbe meistern, um überhaupt eine Chance zu haben, die Bewohner von Schwarzsclotbucht retten zu können.

„Feuer über Schwarzsclot“ ist ein Abenteuer für vier SC der 7. Stufe. Es geht davon aus, dass die SC zu Spielbeginn keine Legenden sind und dass sie kurz nach Beginn des Abenteuers 3 Legendestufen erhalten. Mit ein paar Anpassungen am Anfang, kann das Abenteuer aber auch mit einer Gruppe SC gespielt werden, welche bereits die 3. Legendestufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Die Bewohner von Schwarzsclotbucht hegen ein tief verwurzeltes Misstrauen gegen unvertraute Magie. Vor einem Jahr stieß Bürgermeisterin Kostja auf Beweise für einen geheimen Kult der Königin des Infernos, einer obskuren Gottheit des Feuers und der Gewalt. Die Bürgermeisterin konnte mit Hilfe einer Gruppe Abenteurer den Kult aufhalten, dessen Anführer schließlich öffentlich gehängt wurde. Dabei handelte es sich um Ledain, den Vetter der Bürgermeisterin, dem diese völlig vertraut hatte. Doch selbst auf dem Richtplatz verhöhnte Ledain noch die Versammelten und schwor, dass die Königin des Infernos sich an Schwarzsclotbucht rächen würde.

Während sich der Jahrestag der Hinrichtung nähert, kommt es zu seltsamen Omen und Vorzeichen im Ort. Gestern erst spürte man, wie der ruhende Vulkan Theana erbebte, und konnte schwarzen Rauch über dem Krater aufsteigen sehen. Die Bürgermeisterin ist zutiefst besorgt über diese Vorzeichen und fragt sich nun, ob der Fluch ihres Cousins vielleicht doch noch eintreten könnte.

Abenteuerzusammenfassung

Das Abenteuer beginnt mit dem Ausbruch des Theana, jenes Vulkans, der über Schwarzsclotbucht aufragt. Die SC besiegen einige Feuerelementare, die aus den Flammen eines Lavafelsens entsteigen, welcher in den Ort gestürzt ist. Bürgermeisterin Kostja erkennt, dass dies erst der Anfang ist, und bittet die SC, Schwarzsclotbucht vor dem Zorn der Königin des Infernos zu retten. Sie besteht darauf, dass die SC ein Orakel ganz in der Nähe konsultieren, welches sie sodann mit Legendenkraft erfüllt und ihnen Rat hinsichtlich der Queste gibt, die vor ihnen liegt. Das Orakel spricht in Rätseln und verweist die SC auf die fast vergessene Insel Krakenmaul,

welche ebenfalls einst dem Zorn der Königin des Infernos zum Opfer gefallen ist.

Nach einer Seereise erreichen die SC Krakenmaul. Dort berichten ihnen die Vogelleute eines freundlich gesonnenen Dorfes von magischen Wassern, die im Zentrum der Insel fließen, aber nur in einem Gefäß aus urzeitlicher Erde, dem *Erdkelch*, verwahrt werden können. Die SC kämpfen bei der Suche nach diesem rätselhaften Kelch mit Dinosauriern, und finden ihn schließlich in einem Wald aus Felsnadeln in Händen eines Stammes Legendärer Gargylen. Mit dem *Erdkelch* können sie das mystische Wasser aus der Caldera schöpfen, nachdem sie den dortigen Wächter, einen Tyrannosaurus, besiegt haben. Dann kehren sie nach Schwarzsclotbucht zurück.

Sie besteigen den Theana. Da dieser kurz vor dem Ausbruch steht, ist dies schon eine Herausforderung für sich. Im Krater versperrt ihnen eine mächtige Ifrit den Weg, welche der Königin dient. Ist diese Dienerin aber besiegt, können die SC das Feuer im Herzen des Vulkans löschen und der Königin des Infernos ihre Rache verweigern.

Einleitung

Die Charaktere halten sich im Städtchen Schwarzsclot auf. Entweder sind sie auf der Durchreise oder ruhen sich von den Strapazen des letzten Abenteuers aus. Die Bewohner des Ortes wirken alle sehr besorgt hinsichtlich der jüngsten Aktivitäten des Vulkans direkt im Norden der Stadt, welcher seit Jahrhunderten inaktiv gewesen ist. Manche wispern von einem Fluch, weigern sich aber, dies mit Fremden zu besprechen. Wenn die Gruppe bereit ist zu beginnen, dann lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

Die Bewohner von Schwarzsclotbucht halten nur gelegentlich inne, um zum rauchenden Berg hinaufzusehen, der in der Ferne aufragt. Die Stille wird zerschmettert, als die Erde heftig zu beben beginnt und die Bergkuppe aufbricht. Große Rauchschwaden steigen auf, während der Boden zittert und Asche aus dem Himmel regnet. Panik ergreift den Ort, als große Felsen vom Himmel stürzen, die beim Aufschlag in Flammen explodieren.

Theanas Ausbruch beginnt in diesem Augenblick. Zwar bahnt sich kein breiter Lavastrom den Weg, die Beben und Lavabomben sorgen im Ort aber für Chaos. Lass zu Beginn dieses Ereignisses jeden SC einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen. Wer scheitert, stürzt aufgrund des Erdbebens zu Boden.

Kreaturen: Während einige Gebäude zu schwanken beginnen und sich Risse im Mauerwerk zeigen, landet eine große Lavabombe nur 9 m von den SC entfernt. Der Einschlag selbst verletzt niemanden, setzt aber eine große Gefahr frei: Drei Große Feuerelementare steigen aus den Flammen und beginnen zu wüten, wobei sie sich direkt auf die SC zu bewegen. Diese Feuerelementare dienen der Königin des Infernos und kämpfen bis zum Tod.

GROSSE FEUERELEMENTARE (3)

HG 5

EP je 1.600

TP je 60 (MHB, S. 98)

Entwicklung: Sobald der Kampf vorüber ist, lassen die Beben nach und der Berg scheint sich zu beruhigen. Das Erdbeben hat



keine größeren Schäden verursacht, allerdings müssen einige kleinere Feuer gelöscht und einige Dächer repariert werden. Zudem fällt noch eine Stunde lang feine Asche vom Himmel. Die Kunde von den Helden, welche die Feuerelementare besiegt haben, verbreitet sich rasch. Schon bald spricht ein Angehöriger der Stadtwache die SC an und teilt ihnen mit, dass Bürgermeisterin Kostja sich mit ihnen unterhalten möchte.

Bürgermeisterin Kostja

Die Wache eskortiert die SC zur Amtsstube der Bürgermeisterin. Quer über eine Seite der Fassade des Steingebäudes zieht sich ein neuer Riss. Wachen kommen und gehen und holen sich neue Anweisungen, wo sie im Ort tätig werden sollen, bzw. erstatten Bericht. Wenn die SC das Büro der Bürgermeisterin betreten, bittet diese sie, sich zu setzen, ehe sie mit ernster Miene auf dem vernarbten Gesicht zu sprechen beginnt:

„Ich danke euch, dass ihr die Feuerkreaturen besiegt habt, die meine Stadt angegriffen haben. Ihr habt damit viele meiner Leute gerettet, weshalb wir alle in eurer Schuld stehen. Leider hat dieses Ereignis aber auch meine größte Furcht bestätigt: Der auf dem Ort liegende Fluch ist real und der Vulkan wird uns alle verschlingen.“

Vor fast einem Jahr konnten wir einen finsternen Kult auslöschen, der diese Stadt bedroht hat. Der Anführer dieses Kultes war zu meinem großen Bedauern mein eigener Vetter, Ledain. Noch als ihm der Henker die Schlinge um den Hals legte, belegte er Schwarzsclotbucht mit einem Fluch und schwor, dass noch vor Anbruch des ersten Jahrestages seines Todes seine Göttin, die Königin des Infernos, uns alle verzehren würde. Damals kümmerten wir uns nicht um die hasserfüllten Worte eines zum Tode Verurteilten, jedoch begann schon bald darauf der alte Theana aus seinem Schlaf zu erwachen. Ein böses Vorzeichen, von dem wir aber hofften, dass es sich um einen reinen Zufall handelte.“

Bürgermeisterin Kostja hält inne und gibt ein erschöpftes Seufzen von sich.

„Doch die heutigen Ereignisse zeigen, dass dem nicht so war. Uns läuft die Zeit davon – es sind nur noch zwei Wochen bis zum Jahrestag von Ledains Hinrichtung. Und deshalb wenden wir uns an euch: Ihr seid die letzte Hoffnung dieses Städtchens. Wir könnten versuchen, der göttlichen Rache zu entfliehen, doch wohin sollen wir uns wenden? Und was ist mit denen, die für die Reise zu schwach sind?“

Sie schüttelt den Kopf, ehe sie weiterspricht.

WO LIEGT SCHWARZSCHLOT?

Schwarzschlotbucht kann an jeder beliebigen Küste in der Nähe von Bergen platziert werden. Die Einzelheiten des Ortes sind absichtlich nebulös gehalten, damit du ihn in deine Kampagne integrieren kannst. Die meisten Details, der Name eingeschlossen, sind austauschbar, so dass du durchaus eine bestehende Ortschaft nutzen kannst, solange diese zur Thematik des ausbrechenden Vulkans passt.

Auf Golarion liegt der Ort an der nordöstlichen Küste von Katapesch, während Krakenmaul eine nicht verzeichnete Insel im Obarischen Ozean ist.

„Meine Berater glauben, dass uns nur noch das Orakel in den Bergen im Westen helfen könnte. Sie sagen, man solle die Weisheit des Wassers aufsuchen, doch für mich ergibt dies keinen Sinn. Könnt ihr dieses Rätsel lösen? Könnt ihr Schwarzschlotbucht retten?“

Die Bürgermeisterin kann keine großen Belohnungen anbieten, appelliert aber dennoch an die SC, den guten Leuten ihres Ortes zu helfen. Sie kann ihnen Pferde und eine Karte der Berge anbieten, um ihnen bei der Reise behilflich zu sein. Die Karte zeigt einen Fluss, der sich durch die Berge windet und dabei einen großen Wasserfall hinabstürzt. Die Reise sollte nur wenige Stunden dauern.

TEIL EINS: DIE WEISHEIT DES WASSERS

Während die SC von Schwarzschlotbucht aus nach Süden reisen, sehen sie die Zeichen der drohenden Katastrophe: Alles in Sichtweite ist von grauer Asche bedeckt. Ein Haus am Straßenrand wurde von einem herabgestürzten Felsen völlig zerstört und eine Gruppe Bäume fiel dem Feuer zum Opfer. Die SC passieren auch mehrere Familien, die sich von der Stadt fortbewegen. Manche schleppen ihre Besitztümer auf dem Rücken, andere gehen neben voll beladenen Wagen. Der letzte Wagen, an dem die SC vorbeikommen, hat ein gebrochenes Rad. Während traurige Eltern sich entscheiden, was sie zurücklassen, um die Last des Wagens zu verringern, arbeiten ein Sohn und eine Tochter daran, das Rad zu reparieren.

Der auf der Karte der SC markierte Fluss kreuzt die Straße gut 4,5 km von Schwarzschlotbucht entfernt, so dass es keine große Schwierigkeit darstellt, ihn zu finden und ihm zu folgen. Bis die SC das Quellgebiet des Flusses erreichen, stoßen sie auch auf keine Gefahren.

Das Quellgebiet (HG 7)

Auf dem Weg zur Quelle des Flusses stoßen die SC auf einen Wasserfall, der von einer Kalksteinklippe herabstürzt. 9 m vom Wasserfall entfernt lauern zwei Trolle zwischen den Felsen im Hinterhalt auf Reisende. Die beiden Trolle sind begeistert, dass ihnen das Glück hold ist und die SC ihnen direkt in die Fänge zu marschieren scheinen. Um ihr nicht wirklich gutes Versteck zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Fertigkeitswurf der Trolle

für Heimlichkeit erforderlich. Wenn die Trolle nicht zuerst entdeckt werden, schlagen sie aus dem Hinterhalt zu. Vielleicht sind die Trolle furchtlos, vielleicht auch einfach nur strohdumm, sie kämpfen auf jeden Fall bis zum Tod.

TROLLE (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 63 (MHB, S. 265)

Schätze: Zwischen den Felsen des Trollverstecks liegen die grausigen Reste ihres letzten Opfers eines Zwerges. Die Trolle haben dessen Besitztümer größtenteils zerstört, doch in einer Gürteltasche befinden sich noch ein *Trank: Spinnenklettern*, 100 GM und ein Saphir im Wert von 500 GM. Die blutverschmier-ten *Lauf- und Springstiefel* des Zwerges liegen neben der Leiche.

Über Stein und Wasser (HG 7)

Nachdem die SC die Trolle besiegt haben, können sie problemlos eine Höhle hinter dem Wasserfall erkennen. Diese liegt in etwa 30 m Höhe in der Klippe. Jeder, der den Höhleneingang ins Auge fasst, spürt eine seltsame Vorahnung, ein Kribbeln, das einem den Rücken hinab läuft. Um zur Höhle zu kommen, müssen die SC 30 m neben dem Wasserfall die Klippe hinaufklettern oder 15 m von oben herabklettern. In beiden Fällen sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 15 erforderlich. Hinzu kommen zwei Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 20, um nicht vom Wasserfall nach unten mitgerissen zu werden. Sobald ein SC es in die Höhle hinein geschafft hat, kann ein Seil benutzt werden, um die SG für Klettern um jeweils 5 zu senken.

Nachdem die SC die Klippe erklommen haben, finden sie sich in einer großen Kammer mit kuppelförmiger Decke wieder, welche von glitzernden Kristallen erhellt wird, die die Decke verkrusten. Der Boden dagegen ist ein völlig ruhiges Wasserbecken, sieht man von gelegentlichen Wassertropfen ab, die von der Decke herabfallen. Es ist in der Kammer eisig kalt und man kann selbst den donnernden Wasserfall draußen kaum hören. Auf der anderen Seite des Beckens sitzt eine uralte Menschfrau – das Orakel, nach dem die SC suchen.

Das Orakel (N Menschliche Mystikerin 13) lebt schon derart lange in den Bergen, dass die Frau ihren früheren Namen längst vergessen hat. Sie ist alt, steif und aufgrund Grauen Stars bereits erblindet, stahlt aber Selbstvertrauen aus. Sie hat die unheimliche Angewohnheit, den Bewegungen von Besuchern mit ihren milchig-weißen Pupillen zu folgen. Die Mystikerin trägt eine einfache Robe auf grober, grauer Wolle und kein Schuhwerk. Wenn die SC die Höhle betreten, blickt das Orakel auf und die SC an, reagiert aber nicht auf Fragen oder Grußworte. Erst wenn alle SC in der Kammer versammelt sind, verkündet die alte Frau mit kratziger Stimme: „Welches der vier Elemente beherrscht alle anderen?“ Sollten die SC ein Element benennen, hat sie eine der folgenden Antworten parat:

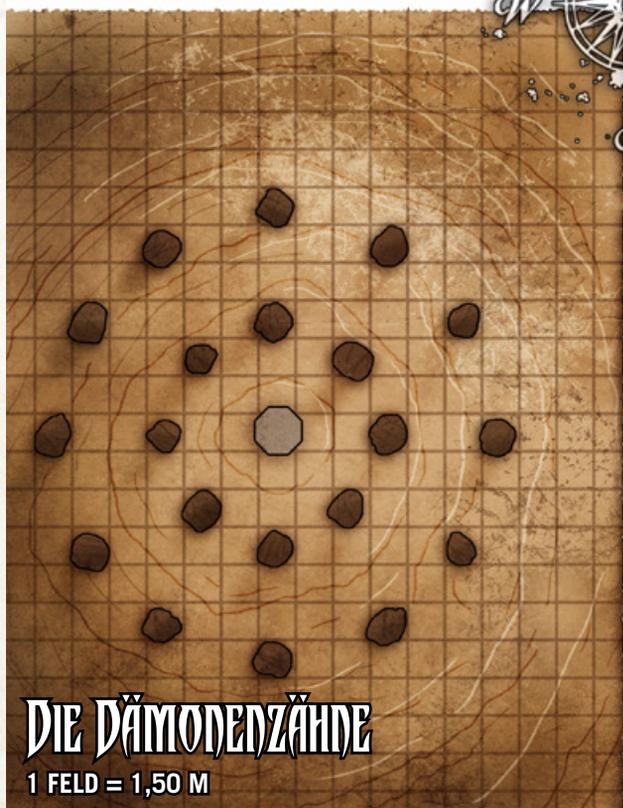
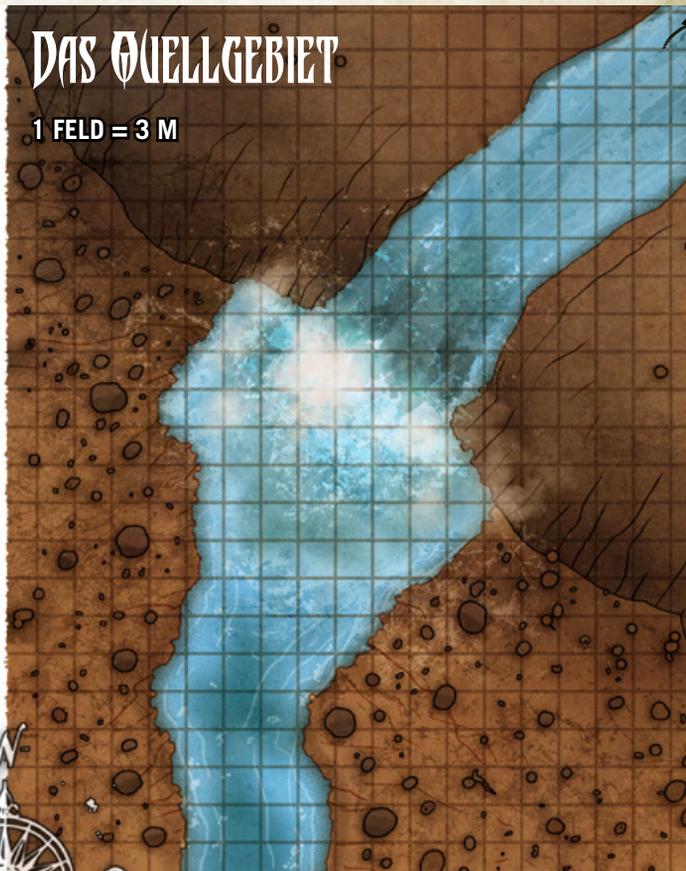
Erde: „Trägt der Wind mit der Zeit nicht Erde und Stein ab und fort?“

Feuer: „Selbst ein Kind weiß, dass Wasser die mächtigste Flamme löschen kann.“

Luft: „Doch der Wind bricht sich am Stein.“

Wasser: „Kocht Wasser nicht über der Flamme und verdunstet?“

Sollten die SC eine andere Antwort geben der Art „Jedes Element besitzt Macht über die anderen, wenn es an der Reihe



LEGENDÄRE GESTALTUNG

Die reinigende Passage durch das herabstürzende Flusswasser symbolisiert den Übergang der SC von einer Welt des Trolltötens und der Grabräuberei ins Reich der Sagen und Legenden. Betone den Kontrast zwischen der gewöhnlichen Welt und der stillen Majestät der Höhlen des Orakels. Vermeide es, das Orakel als eine Gestalt überwältigender Machtfülle zu präsentieren. – Die Mystikerin sieht vieles, das den SC verborgen bleibt, verfügt aber nicht über die Macht, sich einer Göttin entgegenzustellen. Die SC könnten daran gewohnt sein, nur Spielstein in den Intrigen großer Mächte zu sein. Doch in dieser Geschichte sind sie die Einzigen, deren Taten zwischen den Bewohnern von Schwarzsclotbucht und der Vernichtung stehen.

ist“, dann wirkt das Orakel erfreut und fragt sie nach dem Grund ihres Besuches.

Sobald die Mystikerin von den Nöten der SC gehört hat, blickt sie einige Momente lang ins Wasser, ehe sie weiterspricht.

„Was einst war, wird wieder sein. Dies ist die große Wahrheit, welche wir in unserer kurzen Lebenszeit nicht erkennen.“ Sie fängt mit der ausgestreckten Hand ein paar Wassertropfen auf und lässt diese dann von ihrer Handfläche langsam zu Boden tropfen. „Das Wasser reist von meiner Kammer ins Meer. Und auch wenn es eintausend Mal eintausend Jahre dauern mag, so werden irgendwann diese Tropfen wieder von der Decke regnen, wenn wir schon lange fort sind. Ebenso hat mit der Zeit der Zorn der Königin des Infernos bereits andere Städte verzehrt.

Doch nicht alle sind dem Feuer zum Opfer gefallen. Im Meer im Südosten liegt eine uralte Berginsel, eine Insel, auf welcher Legenden hausen. Niemand segelt dorthin. Das Meer rund um die Insel ist gefährlich, das Land verflucht. Einst aber regte sich das Feuer unter dieser Insel, wie es sich nun unter dem Berg Theana regt, angefacht von der brennenden Wut der Königin.

Der Zorn der Königin ist wahrlich entsetzlich. Man bezeichnet ihn als das Unlöschrare Feuer. Und doch herrscht jedes Element ein Mal über alle anderen in einem ewigen Kreislauf. Ihr Zorn mag unlöschrare sein, doch kann sie das Feuer am Brennen halten, wenn sie wüten muss, um es zu nähren und anzufachen? Die *Tränen des Letzten Bedauerns* können den Zorn der Königin löschen, wenn sie zum Herz des Zorns dieser Unsterblichen gebracht werden. So geschah es auf Arakau während eines längst vergessenen Zeitalters.

Alle Wasser auf der Welt sind eins. Die Wasser von Arakau sprechen zu mir durch das Wasser meiner Grotte. Sie flüstern, dass die Tränen immer noch dort sind, wo der Zorn der Königin einst gestillt wurde. Sucht die Insel auf. Achtet dort auf den Himmel und haltet euch an den Wind, um den Weg zu finden, den ihr gehen müsst.

Die Wasser haben gesprochen und ich habe es wiederholt. Die Zeit ist kurz. Der Zorn der Göttin quillt hinauf aus dem Kern der Welt und drängt zunehmend, Theana aufzubrechen und Schwarzsclotbucht zu verzehren. Ihr müsst gehen. Nehmt diese

Totems von Helden der alten Zeit an euch. Diese Helden stellten sich einst dem Zorn des Infernos. Nehmt diese Totems und reist über das Wasser nach Arakau. Schließt den Kreis, dreht das Rad und wascht ihren Zorn fort von unserem Land.“

Mit diesen Worten greift das Orakel ins Wasser und holt eine Anzahl Gegenstände entsprechend der Zahl der SC heraus. Diese Gegenstände wirken zu sehr vom Zahn der Zeit angegagt, angelaufen und verwittert, als dass man sie noch benutzen könnte. Obwohl das Wasser völlig klar ist, können die Gegenstände nicht gesehen werden, bis das Orakel sie aus dem Wasser holt. Gegenommen haben sich die Gegenstände nämlich vorher auch gar nicht dort befunden, sondern wurden erst von der Magie des Wasserbeckens erschaffen. Der SL sollte Gegenstände auswählen, von denen jeder mit einem SC in Bezug steht, so dass es auf der Hand liegt, für wen welcher Gegenstand gedacht ist. Es könnte sich um ein rostiges Schwert für einen Kämpfer, eine angelaufene, silberne Pfeilspitze für einen Waldläufer, einen korrodierten Ring für einen Magier und ein zerbrochenes heiliges Symbol aus Holz für einen Kleriker handeln.

Die Gegenstände strahlen keine Magie aus, doch wenn die SC sie an sich nehmen, ist die Kammer kurz von blendender Helligkeit erfüllt, während die SC durch diese uralten Relikte Legendenkraft erlangen. Jeder Charakter erhält 3 Legendenstufen in einem Legendenpfad seiner Wahl und kann Legendenpfadfähigkeiten usw. auswählen, ehe das Abenteuer weitergeht. Diese Relikte sind mit der Legendenkraft der SC verbunden und müssen von diesen stets mit sich geführt werden, andernfalls verlieren die SC ihre neuen Kräfte rasch. Sollten die SC bereits über Legendenkraft verfügen, dann sollte der SC diesen Teil der Begegnung überspringen und den Vorlesetext entsprechend anpassen.

Nach der Legendenwerdung der SC hat das Orakel ihnen nichts mehr zu sagen. Die Mystikerin erklärt ihre Worte nicht weiter. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane oder Geschichte) gegen SG 25 fördert eine vage Erinnerung zutage, dass die *Tränen des Letzten Bedauerns* angeblich alles verzerrten, das sie berühren. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 erinnert sich ein SC an Geschichten über eine verfluchte Insel namens Arakau, die angeblich im Südwesten liegt; wird gar ein SG von 30 erreicht, weiß der SC, dass die Seeleute die Insel heute Krakenmaul nennen.

Belohnung: Belohne jeden SC, der es in die Höhle des Orakels hinaufgeschafft hat und dem Orakel begegnet ist, mit 3.200 EP.

Diener des Feuers (HG 9)

Der Königin des Infernos bleiben die Taten der Helden nicht verborgen. Sie schlägt erneut zu, nachdem die SC die Höhlen des Orakels wieder verlassen haben: Der Boden erzittert, bricht auf und Magma quillt aus dem geschmolzenen Herzen der Welt an die Oberfläche. Zwei göttliche Magmaelementare kommen aus diesen Rissen, um die Helden zu vernichten.

Sollten die Helden fliegen, statt über Land zu reisen, dann kommt es zu dieser Begegnung, sobald sie in Schwarzsclotbucht landen.

BRENNENDE DIENER (2)

HG 6 (LG 1)

EP je 3.200

Göttliche Legendäre Große Magmaelementare (MHB II, S. 98 und siehe Seite 224)

Aura Aura der Würde (3 m, bereit in die Spielwerte eingerechnet)

RK 18, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 18

TP je 70

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +10

Besondere Angriffe Einfache göttliche Zauberkunst, Legendäre Magie

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +8)

4. (1/Tag) – *Kritische Wunden heilen, Luftweg*

3. (1/Tag) – *Magie bannen*

1. (1/Tag) – *Göttliche Gunst*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Brennenden Diener wirken *Luftweg*.

Im Kampf Die Brennenden Diener nutzen Legendäre Magie, wenn sie *Göttliche Gunst*, *Kritische Wunden heilen* und *Magie bannen* wirken.

Rückkehr nach Schwarzsclotbucht

Zurück in der Stadt wissen die SC immer noch nicht genau, wohin ihre Reise gehen soll. Die Bürgermeisterin ruft die Weisen, Gelehrten und Schiffskapitäne zusammen, um nach einer Antwort zu suchen. Schließlich stolpert ein Kleriker mit einer mottenzerfressenen Pergamentrolle in die Ratskammer. Auf dieser wird ein katastrophaler Vulkanausbruch auf einer Insel südöstlich von Schwarzsclotbucht beschrieben. Das rissige, beschädigte Manuskript nennt kein Datum und keine Ortsbezeichnung, berichtet aber, dass das Feuer des Vulkans auf wundersame Weise abgekühlt sei.

Amos Valgarave (CG Menschlicher Experte 5; Beruf [Seefahrer] +12), ein Händler, der sich auch schon als Schmuggler betätigt hat, ergreift das Wort, um mitzuteilen, dass er bereits von einem toten Vulkan in diesem Teil des Meeres gehört habe – auch wenn es sich dabei hauptsächlich um Warnungen vor dem verfluchten Gestade gehandelt hat. Er kennt die Insel als Krakenmaul, nicht aber unter dem Namen Arakau. Die versammelten Fachleute kommen aber überein, dass es sich bei Krakenmaul wahrscheinlich um die gesuchte Insel Arakau handelt.

TEIL ZWEI: DIE NEREIDENKUSS

Nur wenige Schiffe liegen noch im Hafen von Schwarzsclotbucht. Die meisten Kapitäne sind in sicherere Gewässer geflohen. Der Händler Amos Valgarave, dessen schwache, alte Mutter eine Flucht wohl nicht überleben würde, stellt sein Schiff und seine Mannschaft zur Verfügung, da er sich so eine Überlebenschance für seine Mutter ausrechnet. Er ist bereit, die SC nach Krakenmaul zu bringen in der Hoffnung, dass es sich bei der Insel um das sagenhafte Arakau handelt. Er kennt aber niemanden, der die Insel jemals betreten hat. Amos warnt zudem, dass die Besatzung seines 22,50 m langen Segelschiffs, der *Nereidenkuss*, bei einem Kampf keine sonderliche Hilfe sein wird. Amos eingeschlossen, verfügt das Schiff über 18 Mannschaftsmitglieder. Kapitän Amos bittet die SC freundlich, die Mannschaft während der Reise zu unterstützen. Die Winde stehen während der 270 km-Reise nach Krakenmaul günstig und das Schiff legt am Tag 90 km zurück, sofern die SC mit anfassen. Egal ob die SC dies tun oder sich weigern, werden sie von den Seefahrern respektvoll behandelt und befinden sich während der Reise in angenehmer Gesellschaft.

LEGENDÄRE GESTALTUNG

Die Drachenschildkröte wäre für nichtlegendäre Charaktere eine harte Begegnung. Doch mithilfe ihrer Legendenkraft sollten die SC mit diesem tödlichen Gegner kurzen Prozess machen. Nach dem Kampf reagieren Kapitän und Mannschaft der *Nereidenkuss* anders auf die SC: Waren sie bisher kumpelhaft und mitteilhaft, werden sie nun still und schweigsam in der Nähe der SC, da sie erkennen, dass diese nicht mehr gänzlich sterblich sind. Auch andere SC reagieren ähnlich im restlichen Verlauf des Abenteuers. Selbst respektierte Anführer wie Bürgermeisterin Kostja oder Hiyalauai vom Vogelvolk auf Arakau reagieren den SC gegenüber ehrerbietig.

Ärger auf dem Meer (HG 9)

Kreaturen: Am dritten Tag der Reise wird die *Nereidenkuss* zwei Stunden nach Sonnenaufgang von einer Drachenschildkröte erspäht, welche unter Wasser auf der Jagd ist. Die Mannschaft bemerkt die Drachenschildkröte nicht. Ein SC, der ausdrücklich erklärt hat, Ausschau zu halten, kann sie möglicherweise entdecken, wie sie aus der Tiefe emporkommt, ehe sie auftaucht (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Fertigkeitswurf der Drachenschildkröte für Heimlichkeit). Es gibt keine Zeit mehr, um Alarm zu schlagen, allerdings können jene SC, denen ein Fertigkeitswurf gelingt, während der Überraschungsrunde handeln.





Als erste Aktion taucht die Drachenschildkröte unter dem Schiff auf, um es zum Kentern zu bringen. Kapitän Valgarave kann dies gerade so verhindern, der Zusammenstoß holt aber alle anderen Besatzungsmitglieder von den Beinen sowie jeden SC, dem kein Reflexwurf gegen SG 20 gelingt. 1W4 Mannschaftsmitglieder stürzen ins Wasser, bei jedem besteht eine Chance von 50%, dass er das Bewusstsein verliert. Während sich die Drachenschildkröte auf die SC konzentriert, sollten ein paar Seeleute auf dramatische Weise ums Leben kommen, um die Spannung zu erhöhen. Sobald die Drachenschildkröte unter 40 TP reduziert wird, taucht sie ab in die Tiefe des Meeres, um sich kooperativere Beute zu suchen.

DRACHENSCHILDKRÖTE

HG 9

EP 6.400

TP 126 (MHB, S. 82)

Landung auf Krakenmaul

Der Rest der dreitägigen Reise verläuft ohne Zwischenfälle. Als das Schiff sich der Insel nähert, sucht Kapitän Valgarave nach einem sicheren Ankerplatz, den er seiner Ansicht nach am Oststrand von Krakenmaul in der Bucht findet. Dort setzt er dann die SC mit einem Ruderboot an Land über. Er weist die SC an, vom Ufer aus Signale zu geben, wenn sie abgeholt werden wollen, und verspricht, maximal sechs Tage auf sie zu warten. Nach Ablauf dieser Zeit muss er nach Schwarzsclotbucht zurückkehren, um zu versuchen, seine Familie zu retten.

Wenn die SC den Strand erreichen, dann greife auf die Beschreibung des Strandes auf Seite 239 zurück.

Die Eigenschaften von Krakenmaul

Die Insel Krakenmaul hat ihren Namen von ihrer Ähnlichkeit mit dem Schnabel eines Kraken, der gerade zubeißen will. Sie liegt 270 km südöstlich von Schwarzsclotbucht. Sieht man von dem Strandabschnitt entlang der natürlichen Hafembucht ab, ist die Insel von steilen Klippen umgeben. Andere Ankerplätze stellen aufgrund kaum zu erkennender, kantiger Felsen unterhalb der Wasseroberfläche ein großes Risiko dar. In der Mitte der Insel erhebt sich ein Vulkan aus dem dichten Dschungel. Anstelle einer Bergspitze besitzt der Vulkan nur einen klaffenden Krater. In der Vergangenheit haben Schmuggler und Piraten Krakenmaul als Ankerplatz und Lagerstätte genutzt aufgrund des sicheren Hafens, reichhaltig vorhandener Nahrung und Wasser und der kaum bekannten Position der Insel. Allerdings haben die Gefahren der Insel diesen Unternehmungen schließlich ein Ende gesetzt, so dass nun alle, die von der Insel wissen, sich von ihr fernhalten. Kapitän Valgarave kennt nur wilde Gerüchte, welche Gefahren auf der Insel lauern sollen: Es kursieren Geschichten über furchtbare Flüche, primitive Eingeborene und Bestien.

Der dichte Urwald sorgt für eine urzeitliche Atmosphäre. Es gibt zahlreiche mächtige Koniferen, Ginkgos und Palmen, zwischen denen dichte Ranken, Farne und Bromelien als Unterholz wachsen. Von den Bäumen hängen gewaltige Früchte

und glitzernde Flüsse winden sich den Vulkan hinab. Vögel, Reptilien und Dinosaurier gibt es in großer Vielfalt, dafür aber überhaupt keine Säugetiere. Die Flora und Fauna von Krakenmaul weist zudem seltsame Unterschiede zu den ähnlichen Tieren und Pflanzen an anderen Orten auf: Die hiesigen Farbtöne kommen anderswo nicht vor, die Proportionen unterscheiden sich ebenfalls stark von entsprechenden Vertretern der jeweiligen Art auf dem Festland und die Tierlaute erreichen völlig andere Tonhöhen. Doch selbst angesichts all dieser Unterschiede sind die Bewohner immer so nahe am Vertrauten, dass es umso beunruhigender ist.

Valgarave rät den SC, sich, was Nahrung und Wasser betrifft nur aus den Schiffsvorräten zu bedienen, da alle, welche von den Früchten Krakenmauls kosten, auf ewig der Insel gehören würden. Dies ist fast völliger Aberglauben, dennoch besteht ein äußerst reales Risiko, wenn man vom Wasser in der Caldera trinkt (siehe Seite 244).

Arakau: Der Vulkan im Herzen von Krakenmaul ist völlig ruhig. Seine Spitze ist in den Krater zusammengestürzt, welcher nun von einem tiefen Bergsee ausgefüllt wird. Die Kreaturen und Bewohner der Insel meiden diesen See aus Furcht vor den magischen Eigenschaften des Wassers. Siehe auch Bereich A3.

Dämonenzähne: Nordwestlich des Vulkans erhebt sich ein Wald aus Felsnadeln in den Himmel. Ein wilder Stamm Legendärer Gargylen haust in den Spalten dieser Nadeln. Siehe Bereich A2.

Dorfruinen: Von diesen zwei Dörfern sind nur noch Trümmer, verbrannter Boden und einige der ungewöhnlichen, auf der Insel vorkommenden Steinköpfe übrig. Diese Ortschaften scheinen schon vor Jahrhunderten verheert worden zu sein, dennoch hat der Dschungel sich erst kleine Teile der Ruinen zurückerobert und die Tiere der Insel machen einen weiten Bogen um beide Gebiete.

Man findet nirgends humanoide Überreste oder Spuren der früheren Bewohner. Jede Kreatur, die länger als 10 Minuten in einem dieser verfluchten Dörfer verweilt, riskiert es, sich mit Fieberwahn (Inkubation 1 Tag; ZÄH, SG 16, keine Wirkung) oder Pech (WIL, SG 20, keine Wirkung) zu infizieren (siehe jeweils auf Seite 558 im *Grundregelwerk*).

Raptorstrand: Die Vogelleute von Krakenmaul hausen hier in Nestern in den Baumwipfeln und auf den großen Steinköpfen. Die Steinköpfe können vom Landepunkt des Ruderbootes gesehen werden, um die Nester zu erkennen, muss man sich auf wenigstens 750 m annähern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Bewohnern der Insel heißen die Vogelleute Fremde willkommen. Siehe Bereich A1.

Steinköpfe: Über die Insel verteilt befinden sich zahlreiche steinerne Köpfe. Die kleinsten sind 3 m hoch, die größten über 30 m. Letztere stehen im Dorf der Vogelleute vom Raptorstrand, bzw. um dieses herum. Die langhaarigen, vollbärtigen Köpfe blecken die Zähne in trotzig-starrerem Blick. Man erkennt nicht, welches Volk sie darstellen sollen.

Strand: Segelschiffe finden an der Ostseite von Krakenmaul einen natürlichen Hafen samt sicherem Ankerplatz. Bei der ersten Annäherung an den Strand erhebt sich ein Schwarm bunter Papageien aus dem Wald und fliegt nach Norden. Die Vögel werden von zwei Pteranodons verfolgt, die mehrere Papageien aus der Luft schnappen, ehe sie unbeholfen nach Westen abdrehen und wieder im Dschungel verschwinden.

TEIL DREI: KRAKENMAUL

Während die SC zwischen den Begegnungsbereichen reisen, riskieren sie, mit den primitiven Bewohnern der Insel ins Gehege zu kommen. Neben den stets präsenten Dinosauriern, von denen viele über Legendenkraft verfügen, lauern mutierte Pflanzen im Dschungel. Diese einst gewöhnliche Flora wurde für immer von den Wassern im Herzen der Insel verändert.

Durch den Dschungel

Durch den Urwald führen keine Wege. Eine Gruppe mit einer Bewegungsrate von 9 m legt unter solchen Bedingungen am Tag 9 km zurück. Die Gruppe kann mehrere Maßnahmen ergreifen, um schneller zu reisen, z.B. könnten die SC die Legendenfähigkeit Erholung nutzen, um weitere Stunden Reisezeit am Tag herauszukitzeln. Sollten die SC nicht schnell genug vorankommen, um vor dem Ausbruch wieder in Schwarzslochbucht zurück zu sein, dann erinnere sie daran, dass die Zeit knapp ist.

Würfle zwei Mal pro Tag und ein Mal pro Nacht, ob es zu einer zufälligen Begegnung kommt. Die Wahrscheinlichkeit liegt bei jeweils 25%, die Tabelle für Zufallsbegegnungen findest du auf Seite 240. Zudem besteht eine Chance von 50% bei jeder Zufallsbegegnung, dass diese an einem exotischen Ort stattfindet, (siehe die folgende Liste) statt in typischem Dschungelgelände.

Gefährlicher Sumpf: Dieses Sumpfgelände gilt als seichtes Moor. Über das Schlachtfeld verteilt befinden sich 1W4 Bereiche mit Treibsand mit einer Seitenlänge von 3 m. Die Gegner kennen die Position dieser Flecken. Regeln für Moor und Treibsand findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 427.

Giftiger Hain: Schwere, runde Früchte ziehen die palmenartigen Bäume in diesem Teil des Dschungels nach unten. Diese überreifen Früchte platzen auf, sobald sie auch nur leicht berührt werden, und stürzen als stinkende Pampe zu Boden. Diese Pampe weist nicht nur einen hohen Anteil an Alkohol auf, die Ausdünstungen der fermentierten Früchte sind zudem ein starkes Halluzinogen. In jeder Kampfrunde besteht eine Chance von 50%, dass ein zufällig ausgewählter Kampfteilnehmer von ranzigem Fruchtmatsch berieselt wird. Alle Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 3 m erleiden 1W4 Punkte WE-Schaden und sind für 1W4 Runden verwirrt (ZÄH, SG 18, keine Wirkung in beiden Fällen). Die von der Frucht getroffene Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf ihren Rettungswurf. Heftige Handlungen, wie die Explosion eines *Feuerballs* oder Angriffe gegen einen Baum führen automatisch zu einem Regen ranziger Früchte. Nach dem Kampf können die SC 2W4 Früchte zur späteren Verwendung ernten, allerdings besteht bei jedem SC eine Chance von 25%, dass er versehentlich die Dämpfe einatmet. Jede Frucht wiegt 2 Pfund, hat eine Grundreichweite von 3 m und kann mit den beschriebenen Effekten als Waffe mit Explosionsschaden geworfen werden. Die Früchte sind noch 1W4 Tage haltbar, ehe sie von selbst aufplatzen.

Seilbrücke: Eine auf wundersame Weise intakte, 24 m lange Seilbrücke führt hier über eine 15 m tiefe Schlucht. Die SC können in die Schlucht hinab- und auf der anderen Seite wieder hinaufklettern, (Klettern, jeweils SG 20) oder ihr Glück bei der Brücke versuchen. Die Brücke wirkt stabil. Abhängig von der Situation und Begegnung könnten die SC die

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF KRAKENMAUL

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
01-10	1W4 Pteranodons	5	MHB, S. 57
11-20	5W4 Compsognathi	6	MHB II, S. 70
21-25	1W6 Dimetrodons	6	MHB 3, S. 51
26-35	1 Allosaurus	7	MHB II, S. 70
36-40	1 Galgenbaum	7	MHB II, S. 113
41-50	1 Fäulnislarvenschwarm	7	MHB III, S. 193 und siehe unten
51-55	1W3 Ankylosauri	8	MHB, S. 55
56-65	1W6 Unbesiegbare Mörderranken	8	siehe unten
66-75	1W2 Unbesiegbare Stegosauri	9	siehe unten
76-85	1W3 Triceratopse	10	MHB, S. 58
86-00	1W3 Tyrannosauri	11	MHB, S. 58



Brücke vielleicht auch nur in der Nähe entdecken oder auch nicht ihre ganze Länge überschauen. Um über die Brücke zu gehen, ohne hinunterzustürzen, ist ein Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 10 erforderlich, bei Nutzung der vollen Bewegungsrate steigt der SG auf 15. Sollte es auf der Brücke zu einem Nahkampf kommen, schwankt sie bedrohlich und der SG steigt um +2 pro Kampfrunde. Ein 1,50 m-Abschnitt der Brücke besitzt Härte 5 und 5 TP.

Vulkanische Ebene: Der Dschungel weicht einem Bett kantiger, vulkanischer Felsen. Eine Kreatur, welche im Rahmen ihrer Bewegungsaktion mehr als die Hälfte ihrer Bewegungsrate nutzt, muss einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 bestehen, um sich nicht an den scharfkantigen Felsen zu verletzen und 1W6 Schadenspunkte sowie 1 Punkt Blutungsschaden zu erleiden. Eine Kreatur, deren Wurf um 10 oder mehr scheitert, stürzt der Länge nach hin und erleidet den doppelten Schaden und Blutungsschaden. Einheimische Kreaturen erhalten einen Bonus von +5 auf ihre Fertigkeitwürfe.

Zufallsbegegnungen auf Krakenmaul

Würfle zwei Mal am Tag und ein Mal in der Nacht; die Chance für eine Zufallsbegegnung liegt bei 25%.

UNBESIEGBARER STEGOSAURUS

HG 8 (LG 2)

EP je 4.800

RK 26, auf dem falschen Fuß 24

TP je 106 (MHB, S. 57 und siehe Seite 224)

UNBESIEGBARE MÖRDERRANKE

HG 4 (LG 1)

EP je 1.200

RK 17, auf dem falschen Fuß 17

TP je 38 (MHB, S. 185 und siehe Seite 224)

Fäulnislarvenschwarm: Der verwesende Leib eines kopflosen Triceratops liegt auf dem Pfad der SC (das Aas wurde von Blutaugen zurückgelassen, einem furchtbaren Tyrannosaurus, dem die SC noch begegnen werden). Sollten die SC dem Kadaver zu nahe kommen, platzen die Fäulnislarven heraus und schwärmen über die SC hinweg. Zu dieser Begegnung sollte es nur ein Mal kommen. Solltest du sie erneut auswürfeln, dann lass die SC auf einen frischen Kadaver oder die Knochen eines auf der Insel heimischen Tieres stoßen, ohne dass es zu einer Begegnung mit Fäulnislarven kommt.

Ai. Raptorstrand

Gut 1,5 km vom Strand entfernt liegt das friedliche Dorf Raptorstrand, die Heimat der Vogelleute von Krakenmaul. Die Ahnen dieses Völkchens waren einst gewöhnliche Seedler, welche aber durch die Wasser des Berges Arakau verändert wurden. Die Vogelleute verehren den Berg als Gottheit der Erde und des Wassers und als Urmutter ihres Volkes. Da sie die Harmonie untereinander als höchstes Gut erachten, stellen sie keine Bedrohung dar, solange man sie nicht angreift. Sollten die SC sich offen dem Dorf nähern oder in seine Nähe kommen, ohne sich um Heimlichkeit zu bemühen, werden sie von zwei Spähern entdeckt,

welche sich ihnen fliegend nähern und sie in der Sprache der Vogelleute anrufen. Nach einem weiten Kreis fliegen die Späher zu ihrem Dorf zurück, wobei sie auffordernd mit den Flügeln schlagen.

Die Vogelleute von Krakenmaul sind Humanoide mit großen, schwarz gefiederten Schwingen und dunkelgrauer Haut. Statt Haaren haben sie Federn. Sie sprechen einen einzigartigen, luftig-musikalischen Dialekt und bezeichnen sich selbst einfach nur als „das Volk“. Seefahrer, welche von diesem Kreaturen wissen, bezeichnen sie als „Fischtaucher“ aufgrund ihrer bevorzugten Jagdmethode und sportlichen Betätigung. Diese Kreaturen sind (regeltechnisch) Angehörige eines weit im Nordwesten als Strigae bezeichneten Vogelvolkes. Im Gegensatz zu diesen fernen Verwandten hegen sie aber keinen Hass auf Menschen. Spielwerte für Angehörige des Vogelvolkes sollten im Rahmen dieses Abenteurers nicht erforderlich sein; solltest du sie dennoch benötigen, findest du Informationen zu den Strigae im *Weltenband der Inneren See* und den *Ausbauregeln III: Völker*.

Die Späher führen die SC zu ihrem Dorf. Dieses ist eine Mischung aus Nestern und Hütten, welche in und um große Steinköpfe herum errichtet wurden. Die Späher bedeuten den SC, zum Nest ihrer Anführerin zu kommen. Die alte **Hiyalauai** (N Strix-Druidin 3) ist eine der wenigen Angehörigen dieses Volkes, welche die Gemeinsprache beherrschen. Sollten die SC nicht imstande sein, den 15 m hohen Steinkopf zu erklimmen (Klettern, SG 15), auf dem ihr Nest liegt, flattert sie zu ihnen hinunter.

Hiyalauai hört sich die Geschichte der SC an. Wird sie nach den *Tränen des Letzten Bedauerns* gefragt, kann sie Folgendes berichten:

„Die Legenden unseres Volkes besagen, dass wir einst wie Vögel waren, die in der See nach Fischen tauchen. Unsere Ahnen jedoch tranken von den verbotenen Wassern des Arakau und wurden zu dem, was wir heute sind. Wahrhaft zornig wurde daher die Göttin und verbannte uns von ihrem Berg, auf dass wir niemals wieder von dem heiligen Wasser dort tranken. Doch trotz all ihrem Zorn liebte sie uns immer noch. Sie gab uns dieses Dorf als Heimat zwischen den großen Steinköpfen längst vergessener Fremder. Hier sind wir dank ihr sicher vor anderen, die vom Wasser tranken und von denen sie sich abgewandt hat. Wir nennen dieses Wasser die Tränen der Arakau, die Tränen, welche die Göttin für ihre verlorenen Kinder vergossen hat. Vielleicht sind dies die Tränen, die ihr sucht.“

Arakau weint im Herzen ihres Berges. Die Tränen zu trinken – oder auch nur zu berühren –, erweckt ihren Zorn und bringt ihren Fluch. Nur das allerheiligste Gefäß, welches die Göttin selbst gesegnet hat, kann die Tränen sicher fassen. Einst besaßen wir ein solches Gefäß, einen irdenen Kelch, ein heiliges Relikt unseres Volkes. Unsere Tapfersten holten damit das heilige Wasser aus ihrem Herzen, auf dass wir die Tränen zu Ehren der Göttin über die Erde des Dorfes vergießen konnten.

Doch dann kehrte mein Großneffe Okanimak, der letzte, welcher die heiligen Tränen holen sollte, nicht zurück. Die Erddämonen pflückten ihn grausam vom Himmel und stahlen den Kelch. Nun verwahren sie ihn in ihrem Nest bei den Felsnadeln der Dämonenzähne. Hört mich an: Ohne den Erdkelch wird euch die Göttin mit Sicherheit niederstrecken, solltet ihr in ihr Herz vordringen!“

LEGENDÄRE GESTALTUNG

Der gefährlichste Bewohner der Insel ist Blutaug, ein von vielen Kämpfen vernarbter Tyrannosaurus, welcher dank der Wasser des Berges Arakau über Legendenkraft verfügt. Er steht für die dunkelste Seite der Veränderungen, welche die Tränen des Letzten Bedauerns über Krakenmaul gebracht haben, so wie die Vogelleute von Raptorstrand für die beste Seite stehen.

Während der ersten Hälfte der Reise sollten die SC auf Spuren Blutauges stoßen, der mächtigen Bestie aber nicht direkt begegnen. Eventuell stoßen sie auf einen grausig zugerichteten Kadaver eines großen Dinosauriers, können den gigantischen Tyrannosaurus in der Ferne erspähen oder hören auch nur sein gewaltiges Brüllen. Baue auf diese Weise die Stimmung für den kommenden Kampf auf!

Hiyalauai zeichnet den SC eine grobe Karte des Dorfes auf ein Stück gegerbtes Leder. Sie zeichnet ihr Dorf, den Berg Arakau, die Dämonenzähne und zwei Ruinendörfer ein. Sie warnt die SC, dass der Vulkan und die Dörfer tabu seien. Den Vulkan könnten nur jene besuchen, die den *Erdkelch* mit sich führen und das Betreten eines der Dörfer würde bedeuten, den Zorn der Göttin zu riskieren. Hiyalauai schlägt vor, dass die SC westwärts am nächsten Ruinendorf vorbeireisen, um den Vulkan zu meiden, und sich dann nach Nordosten wenden, um zu den Dämonenzähnen zu gelangen. Letztere sind 18 km entfernt, folgt man dem vorgeschlagenen Weg.

Hiyalauai beschreibt den *Erdkelch* als Schale aus Vulkan-gestein, die mit sich ständig verändernden Kristallen ausgekleidet ist. Die gehörnten und geflügelten Erddämonen klingen in den Ohren erfahrener Abenteurer verdächtig nach Gargylen. Sollte die Vogelfrau nach sonstigen Gefahren auf der Insel gefragt werden, warnt sie die SC nicht nur vor den Bestien des Dschungels, von denen viele von der Göttin berührt wurden, sondern auch vor dem Urwald selbst, der nach dem Blut von Eindringlingen dürstet. Und schließlich warnt sie sie vor Blutaug, dem Wächter von Arakau, einer übellau-nigen Bestie, welche auf zwei Beinen schreitet und größer sei als die meisten Bäume.

A2. Die Dämonenzähne

Die Gargylen von Krakenmaul hausen in den Dämonenzähnen, einem Labyrinth aus Felsnadeln. In Nischen an den Füßen der Nadeln stehen grobe Statuen, welche den Steinköpfen ähneln, die man anderswo auf der Insel finden kann, allerdings mit vollständigen Leibern und kleiner im Maßstab. Die Statuen haben eine Höhe von 1,80 m bis 5,40 m, während die Felsnadeln 15 m bis 24 m hoch sind. Die Gargylen leben in Höhlen, die sie in die Nadeln nahe dem Zentrum gegraben haben. Um dorthin zu gelangen, muss man mehrere Kilometer zwischen unbewohnten Felsnadeln zurücklegen.

In den Dämonenzähnen nisten gut einhundert Gargylen, allerdings meidet die Mehrheit davon den Konflikt mit den SC, sollten diese ihre mächtigen Wächter besiegen.



Wächter (HG 11)

Wenn sich die SC dem Zentrum der Dämonenzähne nähern, betreten sie das Territorium der Gargylen. Sechs Legendäre Gargyl-Wächter verbergen sich 15 m über dem Boden in den Felsnadeln. Die Hälfte davon belebt mittelgroße Statuen, um den SC nachzustellen, während der Rest weiterhin Wache hält, falls ihre Artgenossen angegriffen werden.

LEGENDÄRE GARGYLEN (6)

HG 5 (LG 2)

EP je 1.600

TP je 62 (siehe Seite 198)

BELEBTE OBJEKTE, STATUEN (3)

HG -

RK 15, auf dem falschen Fuß 13

HG je 36 (MHB, S. 31)

Verteidigungsfähigkeiten Härte 8

Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W6+2)

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Steinern, Zusatzlicher Angriff)

Der Erdkelch (HG 12)

Der *Erdkelch* steht in einem Schrein im Herzen einer Ansammlung spitzer Felsnadeln, welche bösartigen Reißzähnen

ähneln – daher stammt auch der Name der Dämonenzähne. Diese Felsnadeln bilden zwei konzentrische Kreise. Der äußere Ring hat einen Durchmesser von 18 m mit 12 Nadeln, der innere Ring hat einen Durchmesser von 9 m mit 8 Felsnadeln. Jede Felsnadel ist 15 m – 18 m hoch und misst am Fuß 1,50 m x 1,50 m, an der Spitze verjüngt sie sich zu etwa 0,60 m x 0,60 m.

Im Herzen der beiden Kreise steht ein achteckiger Steinpfeiler von 1,50 m Durchmesser und 15 m Höhe, dessen Seiten im Gegensatz zu den anderen Felsnadeln glattpoliert sind. 3 m unterhalb der Spitze befindet sich eine Nische, die nach vier Seiten hin offen ist. In diesem Schrein steht eine einfache Schale aus Fels, welche etwas größer ist als zwei Handflächen.

Es ist nicht einfach, an den Felsnadeln hinaufzuklettern und auf diesen zu stehen. Die raue Oberfläche des äußeren Ringes ist noch am einfachsten zu erklimmen (Klettern, SG 15). Die Felsnadeln des inneren Ringes sind etwas glatter (Klettern, SG 20). Um auf den unebenen Spitzen zu balancieren, sind Fertigkeitswürfe für Akrobatik gegen SG 10 erforderlich. Die glattpolierte Säule im Zentrum kann nicht erklettert werden, dafür kann man problemlos auf ihr stehen.

Die Zeit hat es mit den Felsnadeln des äußeren und inneren Ringes nicht gut gemeint – sollte eine mittelgroße Kreatur auf die Spitze einer Nadel springen, besteht eine Chance von 20%, dass die Nadel zerbricht. Jede Felsnadel hat Härte 8, 25 TP und

einen Zerschmettern-SG von 30. Die größere Hauptsäule dagegen zeigt keine erkennbaren Abnutzungserscheinungen; diese verfügt über Härte 8, 540 TP und einen Zerschmettern-SG von 50.

Zusammen mit dem *Erdkelch* verstärken die Felsnadelringe Legendenkraft. Dies gilt insbesondere für Kreaturen der Unterart Erde. Jede Kreatur mit den Unterarten Erde und Legende erhält innerhalb des durch den äußeren Ring begrenzten Kreises Schnelle Heilung 5 und eine Bewegungsrate: Klettern in Höhe ihrer Bewegungsrate an Land. Ferner erhält jede Kreatur, welche eine Anwendung ihrer Legendenkraft nutzt, während sie eine der Felsnadeln oder die Säule in der Mitte berührt, einen Bonus von +2 auf Angriff-, Rettungs- und Wafenschadenswürfe für 1 Runde, egal ob sie der Unterart Erde angehört oder nicht.

Die Nadeln beeinflussen zudem Fernkampfangriffe und ziehen Geschosse nach unten: Alle Angriffe mit Fernkampfwaffen innerhalb des Ringes aus Felsnadeln oder in diesen hinein unterliegen einem Malus von -4 und verdoppelten Entfernungs-Mali. Dies betrifft nur materielle Gegenstände, keine Zauber oder nichtphysische besondere Angriffe. Der Effekt reicht vom Boden bis in 30 m Höhe.

Die Wächter des *Erdkelches* verbergen sich auf vier der inneren Felsnadeln. Sie sind auf die Kraft des Kelchs eingestimmt und können so automatisch die Anwesenheit jedes Eindringlings im Kreis bemerken und die grobe Richtung feststellen, in der dieser sich befindet, selbst wenn sie ihn nicht sehen können. Die Wächter warten ab, ehe sie Eindringlinge angreifen, und gestatten den SC, sich zu verteilen oder auf die Felsnadeln hinaufzuklettern, wo sie bessere Ziele abgeben.

HEILIGE WÄCHTER (4)

HG 8 (LG 2)

EP je 4.800

Legendäre Gargylbarbaren 3 (siehe Seite 196)

CB Mittelgroße monströse Humanoide (Erde, Legende)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, -2 Kampfrausch, +6 natürlich)

TP je 131 (8 TW; 5W10+3W12+79); Schnelle Heilung 5 (innerhalb des Kreises aus Felsnadeln)

REF +8, WIL +10, ZÄH +11; +1 gegen Fallen

SR 10/Episch und Magie; Verteidigungsfähigkeiten Fallengespur +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m (innerhalb des Kreises aus Felsnadeln), Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Klauen +16 (1W6+8), Biss +16 (1W4+8), Durchbohren +16 (1W4+8)

Besonderer Angriff Kampfrausch (13 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Zurücktreiben); Legendenkraft (2/Tag, Kraftschub +1W6), Odenwaffe (18 m-Kegel; 6W6 Säureschaden; REF, SG 19, halbiert; alle 1W4 Runden)

TAKTIK

Im Kampf Die Heiligen Wächter fliegen von Felsnadel zu Felsnadel und klammern sich an Seiten und Spitzen fest, wobei möglicherweise auch einige einstürzen. Sie setzen die Kampfrauschkraft Zurücktreiben ein, um kletternde Gegner in die Tiefe zu stoßen. Ihre Legendenkraft heben sie sich auf, um Angriffe mittels

TELEPORTATION

Die artefaktartigen Eigenschaften der Wasser von Arakau stören Dimensionsreisen. Jeder Versuch, aus oder über eine andere Ebene Plätze innerhalb von 1,5 km Entfernung zum Vulkan zu erreichen, scheitert. Teleportationseffekte schlagen auf den Nutzer zurück und verschlagen ihn um 50% der beabsichtigten Entfernung in eine beliebige Richtung, wenn auch nie in einen festen Gegenstand hinein. Im Bereich der Caldera sind extradimensionale Räume wie Nimmervolle Beutel nicht erreichbar und man kann auch nicht in andere Dimensionen überwechseln.

Die *Tränen des Letzten Bedauerns* stören Beschwörungseffekte der Unterschule der Teleportation ihres Trägers, selbst wenn sie im *Erdkelch* transportiert werden. Solche Effekte fallen nicht nur um 50% kürzer aus, sie erfolgen auch noch in eine zufällig bestimmte Richtung. Allerdings erscheint man niemals in einem festen Gegenstand.

Gelegenheitsbewegung durchzuführen, wobei sie sich die Boni sichern, welche die Felsnadeln ihnen bei Berührung verleihen.

Moral Die Heiligen Wächter kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 25, GE 17, KO 24, IN 6, WE 12, CH 4

GAB +8; KMB +15; KMVD 26

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Fliegen), Heftiger Angriff, Legendärer Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +14, Heimlichkeit +14 (in steiniger Umgebung +20), Klettern +15, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Besitz von Statue ergreifen, Gelegenheitsbewegung, Schnelle Bewegung, Starre

Ausrüstung Amulett der Mächtigen Fäuste +1

Schätze: In einer Nische der zentralen Säule steht ein knapp 0,30 m durchmessende Steinschale, der *Erdkelch*. Glitzernde, in stetiger Veränderung befindliche Kristalle bedecken die Innenseite der Schale, wobei sie nach und nach in allen Farben des Spektrums erstrahlen. Der *Erdkelch* fasst maximal 1 Liter Flüssigkeit – dabei kann es sich aber auch um Magma, oder geschmolzenes Metall handeln, ohne dass dem Träger der Schale Schaden zugefügt wird. Die Schale konserviert ihren Inhalt vielmehr in Stasis, so dass auch Flüssigkeiten, die fernab ihrer Quelle normalerweise an Wirkung verlieren, sicher transportiert werden können. Zudem wird die Bewegung der Flüssigkeit verlangsamt, was ein versehentliches Verschütten verhindert, das Ausgießen der Schale aber auch erschwert: Man kann pro Runde nur einen halben Liter des Inhalts ausgießen. Der *Erdkelch* lässt sich nicht in extradimensionalen Räumen einlagern und auch nicht mittels Magie verändern. Als normales Artefakt verfügt er noch über andere Eigenschaften, welche aber für dieses Abenteuer ohne Bedeutung sind. Man muss keine besonderen Vorkehrungen treffen, um mit ihm umzugehen.

Az. Der Berg Arakau

Der Fuß des erloschenen Vulkans liegt etwa 6 km südwestlich der Dämonenzähne. Der Berg Arakau ist 900 m hoch und der See in der Caldera befindet sich 150 m unterhalb des Kraterandes. Die Anreise zum Vulkan kann gefährlich sein, doch nachdem die SC am Fuß des Berges angelangt sind, kommt es zu keinen Zufallsbegegnungen mehr, da die meisten Kreaturen auf Krakenmaul den Berg und seine Wasser meiden. Es ist auch kein sonderliches Problem, den *Erdkelch* mit Seewasser zu füllen. Eine improvisierte Abdeckung kann aus verfügbarem Material gebastelt werden. Schwächere Behälter fassen zwar die *Tränen des Letzten Bedauerns*, allerdings verliert das Wasser dann seine Macht, kurz, nachdem es den Kraterand des Vulkans passiert hat. Zudem besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass das Wasser den Behälter zerstört und dabei vergossen wird.

Kreaturen: Beim Holen der Tränen sehen sich die SC der Furcht erregendsten Bestie der ganzen Insel gegenüber: Blutaugen ist ein übellauniger Tyrannosaurus, der durch die Wasser des Arakau noch stärker geworden ist. Eine üble rote Narbe führt quer über sein blindes rechtes Auge und Dutzende weiterer Narben ziehen sich kreuz und quer über seinen uralten Leib. Die Bestie ist ein Diener des Wassers. Wenn die SC die Caldera betreten, wird er der Eindringlinge gewahr und eilt den Berg hinauf, um die Störenfriede der heiligen Stätte zu vernichten. Blutaugen greift ohne Zögern an und kämpft bis zum Tod.

BLUTAUGE HG 11 (LG 2)

EP 12.800

Verbesserter Legendärer Wilder Tyrannosaurus (*MHB*, S. 58, 295 und siehe Seite 224)

RK 27, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 24

TP 205

REF +14, WIL +12, ZÄH +17

Resistenzen Elektrizität 15, Feuer 15, Kälte 15, Säure 15, Schall 15;

SR 10/Episch

Nahkampf Biss +22 (4W6+26/19–20 plus Blutung plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutung (1), Primitive Wildheit (Voller Angriff), Verschlingen (2W8+13, RK 19, TP 20)

ST 36, GE 17, KO 23, IN 2, WE 19, CH 14

KMB +30 (Ringkampf +34); KMV 43

Fertigkeiten Wahrnehmung +39

Die Auswirkungen der Tränen

Berührt oder trinkt man die *Tränen des Letzten Bedauerns*, führt dies zu einem der in der folgenden Tabelle beschriebenen Effekte. Eine zweite Anwendung hat keine zusätzliche Wirkung, solange der erste Effekt noch wirkt. Diese Effekte halten 2W4 Tage lang an, sofern nicht anders vermerkt. Längerer oder wiederholter Kontakt mit dem Wasser führt zu ausgeprägteren und dauerhaften Veränderungen, deren Auswirkungen aber den Rahmen dieses Abenteurers sprengen würden. Die Effekte der Tränen können vorzeitig nur mittels *Begrenzter Wunsch*, *Vollständiger Genesung*, *Wunder* oder *Wunsch* oder ähnlicher Magie aufgehoben werden.

(T) W% Ergebnis

- | | |
|--------|--|
| 01-05 | Die Kreatur erlangt eine höhere Dichte; ihre Masse verdreifacht sich. Sie erhält SR 5/-, zählt aber als trüge sie eine schwere Last. |
| 06-10 | Die Kreatur wird für 1W4 Stunden körperlos. |
| 11-20 | Die Kreatur wird blind, erlangt aber Blindgespür 4,50 m. |
| 21-30 | Wenn die Kreatur ihre Fähigkeit Kraftschub nutzt, verwendet sie die doppelte Anzahl an Würfeln dafür, allerdings fügt ihr jeder Einsatz ihrer Legendenkraft auch 2W6 Schadenspunkte zu, egal wofür sie diese nutzt. |
| 31-45 | Die Kreatur erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf ein zufällig bestimmtes Attribut und einen Malus von -4 auf zwei andere Attribute. |
| 46-50 | Die Kreatur erlangt einen Verständnisbonus von +20 auf Initiativwürfe. |
| 51-55 | Eine erhöhte Wahrnehmung der Realität verleiht der Kreatur Blindsight 18 m und dauerhaften <i>Wahren Blick</i> , macht sie zugleich aber auch Wankend, da die Verarbeitung der Informationen sehr kraftraubend ist. |
| 56-65 | Die Gliedmaßen der Kreatur strecken sich auf abnormale Weise, ihre Reichweite steigt um +1,50 m, zugleich erhält sie aber einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit. Angriffswürfe unter Nutzung der zusätzlichen Reichweite unterliegen einem Malus von -2. |
| 66-80 | Die Kreatur verliert für 1W4 Stunden den Zugriff auf alle ihre legendären Fähigkeiten und wird behandelt, als wäre ihre effektive Legendenstufe, bzw. ihr effektiver Legendengrad 0. |
| 81-90 | Der Mund der Kreatur versiegelt sich, was Essen, Trinken und Sprechen unmöglich macht. |
| 91-100 | Effekt nach Wahl des SL, es kann sich auch um einen neuen Effekt handeln, der sich an einem der anderen orientiert. |

Rückkehr zum Schiff

Mit den *Tränen des Letzten Bedauerns* sicher verwahrt können die SC alle noch offenen Angelegenheiten auf Krakenmaul abschließen und zur *Nereidenkuss* zurückkehren. Kapitän Valgarave setzt sogleich die Segel, und die Abfahrt gen Schwarzschartbucht erfolgt binnen einer Stunde, nachdem die SC an Bord zurückgekehrt sind.

TEIL VIER: DAS ENDE DES ZORNS

Während der Rückreise nach Schwarzschartbucht legt das Schiff im Schnitt 72 Kilometer am Tag zurück; die Reise dauert daher fast 4 Tage. Keine Gefahren bedrohen die *Nereidenkuss*, doch am Ende des zweiten Tages kann man eine unheilvolle Rauchwolke am Horizont erkennen. Am nächsten Morgen regnet fortan Asche vom Himmel.

Wenn die *Nereidenkuss* schließlich Schwarzschartbucht erreicht (vorausgesetzt, die SC schaffen die Rückkehr vor dem vierzehnten Tag), ist die Stadt größtenteils noch intakt, auch wenn mehrere Gebäude niedergebrannt sind. Während Kapitän Valgarave das Schiff in den Hafen steuert, kommt es zu einem heftigen Beben. Kurz darauf regnen sengend heiße

Felsen auf das Schiff und den Ort hernieder; im Freien befindliche Kreaturen und Gegenstände erleiden 1W6 Punkte Feuer- und Wuchtschaden. Die Rache der Königin des Infernos steht direkt bevor!

Bürgermeisterin Kostja erwartet die Helden am Anleger. Sie wirkt äußerst besorgt und berichtet, dass viele Bewohner bereits geflohen und andere in den Feuern umgekommen seien. Etwa die Hälfte der Stadtbevölkerung sei noch im Ort voller Vertrauen, dass ihre Helden zurückkehren würden. Dass die SC die *Tränen des Letzten Bedauerns* dabei haben, erleichtert die Bürgermeisterin und sie bittet sie inständig, so schnell wie möglich zum Theana zu reisen, der 15 Kilometer nordwestlich des Ortes aufragt. Falls die SC nicht schneller als zu Fuß reisen können, besorgt Kostja ihnen Pferde.

Hinauf zum Inferno (HG 10)

Der Zorn der Königin des Infernos hat dem Vulkan eine beinahe schon an Intelligenz grenzende Böswilligkeit verliehen. Wenn die SC den Rand des Vulkans erreichen, spürt dieser ihre Absichten und mitgeführten Gegenstände und ergreift Verteidigungsmaßnahmen. Während sie zum Gipfel emporsteigen, sehen die SC sich zunehmenden Gefahren gegenüber. Regeln für Hitze, Rauch und Lava findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 444.

Allgemeine Bedingungen: Der bevorstehende Vulkanausbruch sorgt für große Hitze. In verschiedenen Bereichen ist es noch extrem heißer. Das Geröll und die Asche, welche den Berg bedeckt, sorgen dafür, dass der Aufstieg über Schwieriges Gelände erfolgt.

60 m Höhe: Der Berg grollt und ein Welle heißer Asche wallt den Hang hinab. Mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen SG 10 können die SC die Asche 1 Runde, bevor sie von der Asche umgeben werden, entdecken. Pro 5 Punkte, um den sie den SG schlagen, gewinnen sie eine weitere Runde (maximal 5 Runden bei einem Ergebnis von 30 oder mehr). Die Aschewolke umgibt die SC für 2 Minuten, ehe sie sich weiter den Berg hinabbewegt. In der Aschewolke besteht Extreme Hitze; ein SC, der so dumm ist, innerhalb der giftigen Wolke Atem zu holen, erleidet pro Runde 1W6 Punkte KO-Schaden (ZÄH, SG 15, keine Wirkung; der SG steigt um +1 pro vorherigem Versuch). Die Asche ist nicht dicht oder masiv genug, um die SC unter sich zu begraben.

300 m Höhe: Ein Brocken verfestigter Lava schlägt 1,50 m von einem zufällig ausgewählten SC entfernt auf. Diese Lavabombe explodiert und verursacht bei allen in einem 9 m-Radius 6W6 Punkte Stich- und Wuchtschaden (REF, SG 15, keine Wirkung). Alle 4W4 Runden schlägt fortan eine weitere Lavabombe mit derselben Wirkung in der Nähe der Gruppe ein. Sollten die SC fliegen, greift der Berg sie mit kleineren Felsen an: Jeder SC wird zum Ziel eines Felsen; dieser Fernkampfangriff +15 verursacht 2W6 Punkte Wuchtschaden.

600 m Höhe: Ein Lavastrom fließt auf die SC zu. Innerhalb von 30 m Entfernung zur Lava besteht Extreme Hitze. Der Strom ist 60 m breit und bewegt sich mit 15 m pro Runde auf die SC zu. Die SC bemerken die heiße Lava automatisch auf eine Entfernung von 30 m. Aufgrund all der Asche und des Rauchs ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 erforderlich, um die Lava auf 60 m Entfernung zu entdecken; pro 5 Punkte, um die die SC den SG schlagen, steigt die Entfernung, in der sie die Lava bemerken, um +15 m (maximal

150 m Entfernung). Die SC müssen auf eine Seite der Bahn des Lavastroms gelangen, ehe dieser über sie hinwegfließt. Im Anschluss müssen sie einen Weg finden, den Lavastrom entweder zu überqueren oder 150 m seitwärts zurücklegen, um ihn zu umgehen.

900 m Höhe: Aufgrund des Gerölls und der ständigen Beben wird der Aufstieg zunehmend herausfordernder. Ab hier sinkt die Bewegungsrate auf 25% aufgrund des Schwierigen Geländes und all der Hindernisse. Der ständige Ascheregen funktioniert wie dichter Rauch, so dass die SC sich in Dunkelheit bewegen. Das Licht von Lichtquellen ist um eine Stufe reduziert und erreicht nur den halben üblichen Radius.

1.200 m Höhe: Beim letzten Abschnitt des Aufstieges bekommen die SC es mit mehreren glatten Felswänden zu tun. Ab hier sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 15 erforderlich. Begabte SC können vorklettern und Seile für ihre Kameraden herablassen. Alle 2W6 Runden erzittert der Berg, so dass ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 nötig ist, um sich an der Felswand festzuhalten. Sollte ein Fertigkeitswurf für Klettern scheitern, stürzt der betroffene SC um 2W6 x 3 m ab und nimmt entsprechenden Fallschaden, ehe er mittels eines Reflexwurfes gegen SG 20 versuchen kann, den Sturz zu beenden. Misslingt der Rettungswurf, stürzt der SC erneut die entsprechende Strecke, bis ihm der Rettungswurf gelingt oder er auf 1.200 m Höhe zurückgefallen ist.

Die Kathedrale der Flammen: Wenn die SC in etwa 1.350 m Höhe angelangt sind, können sie durch den Rauch gerade so eine breite Öffnung in der Seite des Berges erkennen, zu deren Seiten Lavaströme herausquellen. Diese Ströme sind nur 4,50 m breit, allerdings müssen die SC über sie hinweg, wenn sie in den Vulkan hineingelangen wollen. Drinnen stoßen sie auf eine große, aus dem Fels gehauene Kammer. Diese Kammer ist die Heimstatt eines der mächtigsten Diener der Königin des Infernos (siehe *Die Hand der Königin* auf dieser Seite) und der einzige sichere Weg ins Innere des Berges.

1.350 m Höhe und höher: Jenseits des Zugangs zur Kathedrale wird der Berg nahezu unbesteigbar. Glatte Klippen, ständige Beben, herabstürzende Felsen und Lava stellen auf den letzten 450 m tödliche Gefahren dar. Ebenso ist es praktisch unmöglich, zur Bergspitze hinaufzufliegen, da im und über dem Krater des Vulkans ein Sturm aus Asche, Rauch, Lavabomben und anderen Gefahren tobt.

Magiceinsatz: Typische SC werden wahrscheinlich im Antlitz des Zorns des Vulkans nicht über Land reisen. SC mit den nötigen Mitteln können nahezu allen Gefahren mittels Fliegen, Teleportieren und auf ähnliche Weise aus dem Weg gehen – beachte aber, dass die *Tränen des Letzten Bedauerns* Teleportationen stören. Beschreibe die umgangenen Gefahren in dramatischer Genauigkeit, um die Spannung aufrecht zu halten.

Belohnung: Wenn die SC den Aufstieg auf den Berg Theana überleben, dann belohne sie mit 9.600 EP.

Die Hand der Königin (HG 12)

Im Inneren der Kathedrale der Flammen verursacht die Hitze des Vulkans jede Runde 1W6 Punkte Feuerschaden. Die Kammer ist über 15 m weit und weist in gut 18 m Höhe eine große Kuppeldecke auf. Lava fließt frei in zwei Rinnen, die zu beiden Seiten des Raumes entlangführen. Gegenüber dem Eingang befindet sich eine gigantische, vor Hitze glühende

Doppeltür aus Bronze. Die Tür ist magisch verschlossen; Sorzan, die Hand der Königin, besitzt den Schlüssel.

Wenn die SC die Kammer betreten, ist die Hand der Königin unsichtbar, gibt ihre *Unsichtbarkeit* aber auf, sobald die SC sich in der Mitte des Raumes befinden, um sich ihnen entgegenzustellen. Sorzan, die Hand der Königin, verlangt, dass die SC niederknien und sich der Rechtsprechung der Königin unterwerfen. Sollte sich jemand über sie lustig machen oder nicht gehorchen, entfesselt sie einen *Sengenden Strahl* gegen die Eindringlinge, womit der Kampf beginnt.

Während die SC mit der Hand kämpfen, lenkt die Königin des Infernos selbst die Feuer des Vulkans gegen sie. Würfle am Ende jeder Kampfrunde mit 1W6 auf der folgenden Tabelle:

W6 Ergebnis

- 1 Auf einem der Magmabecken platzt eine Blase giftiger Gase. Das Gas wirkt sich in einem Explosionsradius von 6 m mit 12 m Höhe auf einen zufällig ausgewählten SC aus. Jeder SC, der die unsichtbaren

Dämpfe einatmet, erleidet 1W6 Punkte KO-Schaden (ZÄH, SG 20, keine Wirkung). Dies ist ein Gifteffekt, der allerdings nicht andauert.

- 2 Lava spritzt aus einem der Becken in einer 9 m-Linie auf einen der SC zu. Sie verursacht sofort 10W6 Punkte Feuerschaden und am Ende der nächsten Runde weitere 5W6 Schadenspunkte (REF, SG 20, halbiert und vereitelt den Folgeschaden)
 - 3 Ein Felsen kracht von der Decke auf einen SC herab; Nahkampfangriff +20, 5W6 Punkte Wuchtschaden.
- 4-6 Kein Ereignis in dieser Runde.

SORZAN

HG 12

EP 19.200

Ifrit-Kämpferin 2/Legende (Wächterin) 4 (MHB, S. 106 und siehe Seite 44)

RB Große Externare (Extraplanar, Feuer, Legende)

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23 (+2 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +6 Rüstung)

TP 160 (12 TW; 12W10+94)

REF +13, WIL +13, ZÄH +14; +1 gegen Furcht

Immunitäten Feuer; **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 5/Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** Schnelle Heilung, Tapferkeit +1, Unverwundbarkeit, Wächterruf (Schaden absorbieren), Schwer zu töten, Zauber parieren

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Krummschwert +2, +23/+18/+13 (2W6+15/15-20/x3) oder 2 Hiebe +20 (1W8+13 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Elementarenergie speichern, Größe verändern, Hitze, Legendenkraft (11/Tag, Kraftschub +1W8)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +13)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft — *Ebenenwechsel* (dazu bereite Ziele, nur zur Materieellen Ebene, Astralebene oder Elementarebenen), *Feuerwerk* (SG

14), *Flammen erzeugen*, *Sengender Strahl*

3/Tag — *Feuerwand* (SG 16), *schneller Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*

1/Tag — *Dauerhaftes Trugbild* (SG 18),

Gasförmige Gestalt, bis zu 3 *Wünsche*

an nicht Nichtelementargeister verleihen

TAKTIK

Vor dem Kampf Sorzan macht sich unsichtbar und wartet auf die SC.

Im Kampf Als fähige Luftkämpferin fliegt Sorzan über der Lava und greift von dort aus ihre Gegner an.

Sollten diese nicht in den Nahkampf gehen, schießt sie mittels Angriff im Vorbeifliegen zu ihnen heran, schlägt zu und kehrt wieder zur Lava zurück. Da sie magische Angriffe fürchtet, wehrt sie Zauber mittels Elementarenergie speichern und Zauber parieren ab.

Moral Sorzan vertraut ihr Schicksal gänzlich ihrer Göttin an und kämpft gnadenlos bis zum Tod.



SPIELWERTE

ST 29, GE 18, KO 23, IN 10, WE 18, CH 14

GAB +12; KMB +22; KMV 38

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Heftiger Angriff^B, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Legendärer Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Legendäres Ausweichen, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Sengender Strahl), Verbesserte Initiative^B, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert)^B

Fertigkeiten Bluffen +15, Einschüchtern +17, Fliegen +11, Motiv erkennen +17, Verkleiden +12, Wahrnehmung +19, Zauberkunde +12

Sprachen Aqual, Aural, Gemeinsprache, Ignal, Terral; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Erholung, Gestalt wechseln (Humanoider oder Riese; *Gestalt verändern* oder *Riesengestalt I*), Unglaubliche Initiative

Ausrüstung Brustplatte [Meisterarbeit], *Krummschwert +2*, *Resistenzumhang +2*, *Schwacher Ring der Kälteresistenz*, Messingschlüssel

Das Besänftigen des Vulkans

Sobald die Ifrite fällt, bebt die Erde erneut und die Magmabekken beginnen schnell auszukühlen. Mit dem Tod ihrer Hand besitzt die Königin keinen Überträger mehr für ihre Macht. Sofern die SC sich beeilen, haben sie gerade genug Zeit, die *Tränen des Letzten Bedauerns* ins Herz des Vulkankraters zu gießen, ehe der Vulkan ausbricht. Der Messingschlüssel um Sorzans Hals öffnet die große Doppeltür in der gegenüberliegenden Kammerwand. Dahinter liegt ein schmaler Gang, der zu einem kleinen Felsvorsprung führt, welcher in den Krater hineinreicht. 30 m tiefer kocht und blubbert die Lava. Felsen und Asche wirbeln durch die Luft und machen das Atmen zur Qual. Mit jedem Schritt der SC grollt der Vulkan vor Zorn, verfällt aber dann in völlige Ruhe, sowie sie die Kante des Vorsprungs erreichen.

Sobald die *Tränen des Letzten Bedauerns* mit der Magma in Berührung kommen, verschwinden sie in einer Dampfwolke. Die bevorstehende Eruption kommt sofort zum Erliegen und die Lava verfestigt sich in einem wachsenden Kreis vom Zentrum ausgehend zu schwarzem Felsgestein. Einen Herzschlag später verblasst der Fels zu perfekter kristalliner Klarheit. Eine Energiewelle explodiert über der Oberfläche des Kraters, welche die Wände des Vulkans zerreit und den Kraterboden einreit.

Wenn die SC sich von der Explosion erholt haben, können sie einen tiefen, klaren See erkennen, welcher nun die Caldera des Vulkans ausfüllt – und der auf unheimliche Weise der Caldera des Arakau auf Krakenmaul ähnelt. Die SC liegen auf wundersame Weise unverletzt und sicher am Ufer des neuen Sees. Der Schaden der Eruption des Vulkans existiert außerhalb des Vulkans immer noch, die völlige Zerstörung des oberen Drittels des Berges hat jedoch zu keinen weiteren Schäden an der Stadt geführt. Die SC können problemlos den Berg hinabsteigen und nach Schwarzsclotbuch zurückkehren.

LEGENDÄRE GESTALTUNG

Wenn das Abenteuer den Höhepunkt erreicht hat, zieh die Samthandschuhe aus. Nutze Sorzans Legendenkraft aus – sie braucht sie nach dem Kampf nicht mehr, egal wie dieser endet. Mach dich mit den legendären Optionen und Wahlmöglichkeiten vor dem Kampf vertraut und setze möglichst viele während des Kampfes ein. Die SC kämpfen auf feindlichem Gebiet, und sollten den Berg selbst als Feind betrachten. Egal ob die SC siegen oder unterliegen, sie sollten den Eindruck erhalten, nicht nur eine Gesandte, sondern die Manifestation des Willens einer Göttin bekämpft zu haben.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Die gegenwärtige Gefahr wurde zwar beseitigt, doch droht Schwarzsclotbuch nun neues Unheil: Der neue See besitzt dieselben gefährlichen Eigenschaften wie die Tränen selbst. Durch sein Wasser veränderte Kreaturen werden zu einer ständigen Bedrohung für das Gebiet. Die Bürger sind aber dankbar für die Rettung und nehmen den SC die Konsequenzen ihres Tuns nicht übel.

Auf Krakenmaul dagegen lässt ein massives Beben die ganze Insel im selben Augenblick erzittern, in welchem die Tränen die Feuer von Theana löschen. Der Boden unter dem Kratersee reit auf und das Wasser fließt auf Nimmerwiedersehen ab. Im Laufe der folgenden Jahrhunderte verblasst die Magie an Krakenmauls Gestaden langsam, so dass schließlich wieder Reisende die Insel besiedeln.

Falls du eine weiterlaufende Legendäre Kampagne leiten willst, zählt dieses Abenteuer als Legendenprüfung zur Erreichung der nächsten Legendenstufe und die SC können ihre neu gewonnenen Fähigkeiten behalten. Solltest du zu einer nichtlegendären Kampagne zurückkehren wollen, dann lässt der Energieausbruch der Tränen die Relikte der SC zu Asche zerfallen und mit ihnen die Legendenkraft der Helden. Jeder SC behält drei Anwendungen an Legendenkraft (selbst wenn er vielleicht nach dem Endkampf über weniger verfügt haben sollte) und die Fähigkeit Kraftschub, nur erneuert sich diese Legendenkraft nicht mehr – ist sie einmal verbraucht, bleiben nur Erinnerungen und Geschichten zurück.

Die SC besitzen immer noch den *Erdkelch* und könnten damit weitere Tränen sammeln. Da das Gefäß zudem ein Artefakt ist, besitzt es zweifelsohne noch weitere Kräfte und Anwendungsmöglichkeiten. Zudem ist es ein Magnet für übelwollende Mächte von der Ebene der Erde, welche die SC jagen werden, solange diese den Kelch besitzen. Die SC könnten sich entschließen, den Kelch zu Hiyalauai und ihrem Volk zurückzubringen, doch egal was sie tun, mit dem Artefakt stehen Gefahren in Zusammenhang, welche die SC überwinden müssen.

CHARAKTER

SPIELER

LEGENDENPFAD

LEGENDENSTUFE

MACHTQUELLE

AUGENBLICK DER LEGENDENWERDUNG

LEGENDENKRAFT

ANWENDUNGEN PRO TAG	EINGESETZTE ANWENDUNGEN
ANWENDUNGEN PRO TAG	

LEGENDENSTUFE & VORANKOMMEN

LEGENDENSTUFE	ABGESCHLOSSENE PRÜFUNGEN	BONUS-TREFFERPUNKTE	ATTRIBUTSWERT	LEGENDÄRES TALENT	TALENTBESCHREIBUNG
1.					
2.			+2		
3.					
4.			+2		
5.					
6.			+2		
7.					
8.			+2		
9.					
10.			+2		

LEGENDENSTUFE	GRUNDFÄHIGKEITEN	LEGENDENPFADFÄHIGKEITEN
1.	SCHWER ZU TÖTEN LEGENDENKRAFT KRAFTSCHUB +1W6	
2.	UNGLAUBLICHE INITIATIVE	
3.	ERHOLUNG	
4.	KRAFTSCHUB +1W8	
5.	LEGENDÄRE RETTUNGSWÜRFE	
6.	MACHTVOLLER WILLE	
7.	KRAFTSCHUB +1W10	
8.	UNAUFHALTSAM	
9.	UNSTERBLICH	
10.	LEGENDÄRER HELD KRAFTSCHUB +1W12	

LEGENDÄRE ZAUBERVERSIONEN

GRAD

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

LEGENDENDÄRER GEGENSTAND

NAME

AUSGANGSGEGENSTAND

LEGENDEN-
STUFE

GEGENSTANDSFÄHIGKEIT

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

BESTANDENE LEGENDENPRÜFUNGEN

NAME

BESCHREIBUNG

INDEX

Abenteuerideen	135–139	Das Blatt wenden (Wächter)	48	Gepanzerte Kraft (Wächter)	45
Ablenkender Angreifer (Marschall)	26	Defensive Bewegung (Trickster)	39	Geschleuderte Rache (Hierophant)	23
Abpraller (Trickster)	38	Demagoge (Marschall)	29	Gesinnungslos (Allgemein)	51
Absolute Vielseitigkeit (Allgemein)	50	Diener des Gleichgewichts (Hierophant)	25	Gesinnungsverständnis (Hierophant)	24
Adamantwille (Wächter)	44	Dolchhagel (Streiter)	37	Gestohlener Zauber (Erzmagier)	18
Allgemeine Monsterregeln	226	Domänenimmunität (Hierophant)	23	Geteilte Wachsamkeit (Marschall)	30
An Wänden laufen (Trickster)	38	Drache, Legendärer Blauer Drache	184	Gewandter Trinker (Trickster)	40
Anfeuern (Marschall)	26	Drache, Legendärer Grüner Drache	185	Glorreicher Sturmangriff (Marschall)	30
Anhaltende Energierüstung (Erzmagier)	15	Drache, Legendärer Roter Drache	186–187	Glossar	7
Anhaltende Segnung (Hierophant)	23	Drache, Legendärer Schwarzer Drache	188	Golem, Legendärer Fleischgolem	197
Anhänger inspirieren (Marschall)	26	Drache, Legendärer Weißer Drache	189	Göttliche Gewalt (Hierophant)	24
Anhänger inspirieren (Trickster)	38	Dunkelheit durchdringen (Allgemein)	50	Göttliche Haltung (Hierophant)	21
Arkane Ausdauer (Erzmagier)	15	Durchdringender Schaden (Streiter)	35	Göttliche Metamagiemeisterschaft (Hierophant)	24
Arkane Kraft (Erzmagier)	14	Ebenenreisender (Allgemein)	51	Göttliche Quelle (Allgemein)	51
Arkane Macht (Erzmagier)	17	Einfallreich (Trickster)	39	Göttlicher Beschützer (Hierophant)	21
Arkane Metamagiemeisterschaft (Erzmagier)	18	Elementar, Legendärer Erdelementar	190	Göttlicher Kraftschub (Hierophant)	20
Arkane Wissen (Hierophant)	25	Elementar, Legendärer Feuelementar	191	Göttliches Medium (Hierophant)	20
Artefakte	157–169	Elementar, Legendärer Luftelementar	192	Göttliches Wissen (Erzmagier)	19
Atmosphäre, Legendäre	118	Elementar, Legendärer Wasserelementar	193	Grad, Legenden-	176
Attributsbonus (Allgemein)	51	Elementarenergie speichern (Wächter)	45	Greifbare Illusion (Erzmagier)	18
Auf den Beinen halten (Marschall)	30	Elementarpakt (Erzmagier)	15	Hand der Gnade (Hierophant)	24
Aufbau von legendären Geschichte	119–123	Elementarzorn (Streiter)	35	Heerführer (Streiter)	33
Erwachen	120	Elemente eines legendären Abenteuers	122	Heidentilger (Hierophant)	21
Leben danach	121	Endloser Hass (Streiter)	33	Heiler Körper (Allgemein)	51
Reise	120	Energieart umwandeln (Erzmagier)	15	Heilige Macht ausstrahlen (Hierophant)	21
Rückkehr	121	Entscheidungsschlag (Marschall)	26	Heiliges Symbol erschaffen (Hierophant)	21
Ruf	119	Entwaffnender Schuss (Wächter)	45	Heldenhafte Phalanx (Marschall)	27
Auflehnender Ruf (Marschall)	27	Erfahrungspunkte	130	Heldenreise	123
Aufrichtende Worte (Marschall)	27	Ergiebige Zauberei (Erzmagier)	15	Hierophant	20–25
Augenblick des Zorns (Streiter)	32	Erholung (Grundfähigkeit)	12	Hilfreiche Zurechtweisung (Marschall)	27
Aura der Beharrlichkeit (Marschall)	29	Erster Eulenbär	195	Hindurchstoßen (Streiter)	33
Ausgeglichene Magierschulen (Erzmagier)	15	Erzmagier	14–19	Hindurchstoßen (Wächter)	45
Ausgeprägter Lebenswille (Wächter)	49	Erzmagierarkanum (Erzmagier)	14	Im Notfall fokussieren (Hierophant)	21
Außergewöhnliche Erkenntnis (Streiter)	32	Ewiger Auftritt (Trickster)	43	Inspirationsschub (Marschall)	31
Außergewöhnliche Erkenntnis (Wächter)	44	Ewiger Heiler (Hierophant)	25	Inspirierender Angriff (Marschall)	31
Ausspähen umkehren (Erzmagier)	18	Fähigkeiten des Allg. Legendenspfades	50–51	Inspirierender Kampfschub (Marschall)	28
Bedrohliche Präsenz (Marschall)	27	Fanfarenstoß (Marschall)	27	Inspirierter Zauber (Hierophant)	20
Bedrohliches Flüstern (Trickster)	41	Feuer über Schwarzsclot	232–247	Instrument des Glaubens (Hierophant)	22
Befehlende Präsenz (Marschall)	29	Flexible Gegenzauber (Erzmagier)	15	Kampftricksterei (Trickster)	40
Begabter Amateur (Trickster)	39	Flexible Gegenzauber (Hierophant)	20	Karte von Krakenmaul	238
Begegnungen ausarbeiten	128–130	Flexible Magierschule (Erzmagier)	15	Katzenhafter Fall (Trickster)	40
HG und Stufe anpassen	129	Flexibles Selbstvertrauen (Marschall)	30	Klare Sinne (Allgemein)	51
für legendäre SC	128	Fliegere Fluch (Streiter)	33	Klares Schicksal (Allgemein)	51
für normale SC	128	Flinke Herbeizaubereien (Erzmagier)	18	Klassenmerkmal nachahmen (Trickster)	43
Begegnungen mit hohem HG: EP	130	Fluch überwinden (Hierophant)	25	Komponentenunabhängigkeit (Erzmagier)	18
Begegnungen mit hohem HG: Schätze	130	Fokussierte Energie umwandeln (Hierophant)	20	Konzentrierter Kraftschub (Marschall)	28
Belanglosigkeit in Person (Trickster)	39	Fortstoßen (Streiter)	33	Kompetenter Zauberkundiger (Erzmagier)	15
Beredsame Haltung (Marschall)	27	Furcht vertreiben (Marschall)	30	Kraft verleihen (Marschall)	28
Beredsame Haltung (Trickster)	27	Furchteinflößender Reiter (Streiter)	33	Kraftschub (Grundfähigkeit)	12
Beschuss auf sich ziehen (Wächter)	45	Gefährtenkraft (Wächter)	49	Kritischen Treffer abschütteln (Wächter)	48
Bestienzorn (Hierophant)	20	Gegenschlagsriposte (Erzmagier)	15	Kritisches Manöver (Trickster)	40
Bestienzorn (Wächter)	44	Gegner festsetzen (Wächter)	48	Kundiger Wächter (Wächter)	46
Blitzartiger Auftritt (Marschall)	27	Geisterhafter Auftritt (Trickster)	39	Langfinger (Trickster)	40
Blutlinienimmunität (Erzmagier)	18	Geistesbeeinflussung brechen (Trickster)	42	Langlebigkeit (Allgemein)	50
Blutspritzer (Streiter)	33	Geistesblitz der Allwissenheit (Erzmagier)	15	Langwirkender Trunk (Trickster)	43
Charakterbogen	248–249	Geistlose Kreaturen kontrollieren (Trickster)	39	Launischer Angriff (Trickster)	42
Dämon, Legendäre Marilith	181	Gemeinschaftliches Unterholz durchqueren (Marschall)	27	Lebende Deckung (Streiter)	33
Dämon, Legendärer Nalfeschnee	182			Lebensfluss (Hierophant)	24
Dämon, Legendärer Vrock	183				

Legendäre Anfangscharaktere	121	Legendärer Vampir	219–220	Rüstungen und Schilde	142–143
Legendäre Blutlinie (Erzmagier)	15	Legendärer Winterwolf	221	Sonstige Gegenstände	146–157
Legendäre Charaktere belohnen	129	Legendärer Worg	221	Waffen	143–146
Legendäre Charaktere erschaffen	10	Legendärer Wyvern	222	Magische Gegenstände verbessern (Erzmagier)	16
Legendäre Domäne (Hierophant)	22	Legendäres Ki (Streiter)	33	Magische Gegenstände verbessern (Hierophant)	22
Legendäre Entschlusskraft (Wächter)	49	Legendäres Skelett	214	Magische Gegenstände verbessern (Trickster)	40
Legendäre Faszination (Marschall)	28	Legendäres Waffentraining (Streiter)	33	Magische Handwerksmeisterschaft (Erzmagier)	16
Legendäre Gegenstände	169–173	Legendengespräch (Allgemein)	50	Magischer Flug (Erzmagier)	18
Legendäre Gnade (Wächter)	46	Legendengrad	176	Makelloses Gleichgewicht (Trickster)	40
Legendäre Grundfähigkeiten	12	Legendenkraft (Grundfähigkeit)	12	Manöverexperte (Streiter)	36
Legendäre Handwerkskunst (Allgemein)	50	Legendenkraft stehlen (Trickster)	43	Marschall	26–31
Legendäre Hexereien (Erzmagier)	15	Legendenkraft pfade (Trickster)	11	Marschallsbefehl (Marschall)	26
Legendäre Hydra	200	Legendenspfadfähigkeiten	12–51	Maßstab eines legendären Spiels	118
Legendäre Lamia	201	Allgemein	50–51	Mauerbrecher (Streiter)	34
Legendäre Medusa	205	Erzmagier	14–19	Maximierter Kritischer Trefferschaden (Streiter)	36
Legendäre Mumie	207	Grundfähigkeiten	12–13	Meister der Gnade (Marschall)	30
Legendäre Präsenz (Allgemein)	51	Hierophant	20–25	Meister der Schatten (Marschall)	30
Legendäre Rettungswürfe (Grundfähigkeit)	13	Marschall	26–31	Meister der Telekinese (Erzmagier)	17
Legendäre Schule (Erzmagier)	15	Streiter	32–37	Meister des Entkommens (Trickster)	40
Legendäre Schwächen	134–135	Trickster	38–43	Meister des Formwandels (Erzmagier)	17
Legendäre Segnungen	132–133	Wächter	44–49	Meister Kritischer Treffer (Streiter)	37
Legendäre Selbstversorgung (Allgemein)	50	Legendenprüfungen	13, 129–132	Meister magischer Fallen (Trickster)	40
Legendäre Sinneswahrnehmung (Allgemein)	51	Legendenprüfungen pro Legendienstufe	13	Meisterkletterer (Streiter)	34
Legendäre Sphinx	215	Legendenstufe	13	Meisterringe (Streiter)	34
Legendäre Talente	54–77	Legendenstufen erlangen	13	Meisterschwimmer (Streiter)	34
Legendäre Tiergestalt (Hierophant)	22	Legendenthematiken	123–128	Meisterspurenleser (Wächter)	46
Legendäre Zauber	80–115	Legendenwerdung	10	Meistertrickster (Trickster)	38
Legendäre Zauber erlernen	80	Leichtfüßiger Krieger (Streiter)	35	Metamagische Talente	54
Legendäre Zauber wirken	80	Lernfähig (Streiter)	33	Mit anderem Pfad befassen (Trickster)	40
Mächtige Legendäre Zauber	80	Lernfähig (Wächter)	46	Mögliche Themen für Erzmagier	19
Neue Zauber	113–115	Licht der Hoffnung (Marschall)	31	Mögliche Themen für Hierophanten	25
Verbesserte Legendäre Zauber	80	Liste der Legendären	81	Mögliche Themen für Marschalle	31
Widerstandsfähige Legendäre Zauber	80	Alchemistenformeln		Mögliche Themen für Streiter	37
Legendäre Zauberkräfte (Erzmagier)	18	Liste der Legendären Antipaladinzauber	81	Mögliche Themen für Trickster	43
Legendäre Zauberkräfte (Allgemein)	50	Liste der Legendären Bardenzauber	81	Mögliche Themen für Wächter	49
Legendärer Aboleth	178	Liste der Legendären Druidenzauber	81	Monster	176–229
Legendärer Baumhirte	180	Liste der Legendären Hexenmeister-/ Magierzauber	82	Allgemeine Monsterregeln	226
Legendärer Bund (Marschall)	30	Liste der Legendären Hexenzauber	82	Monster modifizieren	225
Legendärer Ettin	194	Liste der Legendären Inquisitorenzauber	82	Neue Monster erschaffen	225
Legendärer Eulenbär	195	Liste der Legendären Kampfmaguszauber	83	Schablonen für Legendäre Kreaturen	224
Legendärer Gargyl	196	Liste der Legendären Klerikerzauber	83	Spielwerte nach HG	229
Legendärer Gefährte (Hierophant)	22	Liste der Legendären Paktmagierzauber	83	Unterart Legende	226
Legendärer Gefährte (Wächter)	46	Liste der Legendären Paladinzauber	84	Mystische Wechselwirkung (Erzmagier)	19
Legendärer Gegenstand (Allgemein)	50	Liste der Legendären Waldläuferzauber	84	Näherer Glaube (Hierophant)	22
Legendärer Greif	198	Mächtiger Kraftschub (Marschall)	28	Nichtlegendär	5
Legendärer Großer Zyklop	223	Mächtiges Vertrautenband (Erzmagier)	16	Niederstreckende Aura (Marschall)	28
Legendärer Held (Grundfähigkeit)	13	Machtlosigkeit	137	Nimmermüd (Allgemein)	51
Legendärer Höherer Barghest	179	Machtvolle Herbeizauberung (Hierophant)	22	Ohne Furcht (Allgemein)	51
Legendärer Höllenhund	199	Machtvoller Wille (Grundfähigkeit)	13	Perfekte Lüge (Trickster)	42
Legendärer Kampfrausch (Streiter)	33	Magieeffekt stehlen (Trickster)	40	Perfekte Unterstützung (Marschall)	28
Legendärer Leichnam	202–203	Magierschlag (Erzmagier)	14	Perfekte Vorbereitung (Erzmagier)	17
Legendärer Mantikor	204	Magische Bresche (Erzmagier)	16	Perfekter Hieb (Streiter)	37
Legendärer Minotaur	206	Magische Bresche (Hierophant)	22	Perfekter Nachahmen (Trickster)	42
Legendärer Nessianischer Kriegshund	199	Magische Gegenstände	142–173	Pflanzenfreund (Hierophant)	22
Legendärer Oger	208	Besondere Eigenschaften für Rüstungen und Schilde	142	Plötzliche Parade (Wächter)	44
Legendärer Phönix	209	Gegenstandseigenschaften	171–173	Plötzlicher Angriff (Streiter)	32
Legendärer Rakschasa	210	Grundfähigkeiten	169–171	Präzise Kritische Treffer (Trickster)	43
Legendärer Schreckhahn	213	Mächtige Artefakte	163–169	Präzision (Streiter)	36
Legendärer Skelettreiter	214	Normale Artefakte	157–163		
Legendärer Streiter (Streiter)	32				
Legendärer Troll	218				

Rächende Reichweite (Wächter)	46	Stürmender Angriff (Trickster)	38	Vergeltungsmanöver (Wächter)	48
Rasende Wildheit (Streiter)	36	Subtile Magie (Trickster)	41	Verheerendes Zertrümmern (Streiter)	35
Rasende Wildheit (Wächter)	48	Tadeln (Marschall)	31	Verstärkte Blutlinie (Erzmagier)	17
Refugium (Erzmagier)	19	Taktisches Genie (Marschall)	29	Verteidigung inspirieren (Marschall)	29
Riese, Legendarer Feuerriese	211	Talente, Legendäre	54	Viele Gestalten (Erzmagier)	18
Riese, Legendarer Hügelriese	212	Teilweise Verwandlung (Wächter)	47	Visionärer Befehlshaber (Marschall)	26
Rückschlag (Streiter)	35	Teleportation vereiteln (Wächter)	48	Vom Gefährten Besitz ergreifen (Wächter)	48
Rudeltiergestalt (Hierophant)	22	Teufel, Legendarer Eisteufel	216	Vom Pech verlassen (Streiter)	35
Rudeltiergestalt (Wächter)	46	Teufel, Legendarer Knochenteufel	217	Vorrücken (Marschall)	26
Rüstung zerfetzen (Streiter)	35	Tiefes Zauberverständnis (Erzmagier)	17	Vorteil ausnutzen (Marschall)	29
Rüstungsmeister (Streiter)	35	Tier wiederbeleben (Wächter)	47	Wächter	44-49
Rüstungsmeister (Wächter)	47	Tierverständnis (Hierophant)	24	Wächterruf (Wächter)	44
Sabotagemanöver (Trickster)	42	Titanenfluch (Streiter)	35	Wahrer Erzmagier (Erzmagier)	14
Schablone für Legendäre Arkane	224	Titanenfluch (Trickster)	41	Wahrer Verteidiger (Wächter)	44
Kreaturen		Titanenzorn (Streiter)	36	Warnruf (Wächter)	48
Schablone für Legendäre Behände	224	Todeswirbel (Trickster)	43	Wasser des Lebens (Hierophant)	23
Kreaturen		Tödliche Anleitung (Marschall)	29	Weitreichender Glaube (Hierophant)	23
Schablone für Legendäre Göttliche	224	Tödlicher Wurf (Trickster)	38	Weitreichendes Mechanismus ausschalten	41
Kreaturen		Tödliches Ausweichen (Trickster)	41	(Trickster)	
Schablone für Legendäre Unbesiegbare	224	Treue (Marschall)	29	Widerstandsfähige Arkana (Erzmagier)	17
Kreaturen		Trickster	38-43	Wie ein Schatten (Trickster)	41
Schablone für Legendäre Wilde	224	Tricksterangriff (Trickster)	38	Wiedergewonnene Segnung (Hierophant)	20
Kreaturen		Überfließende Anmut (Hierophant)	23	Wiederkehrende legendäre	133-134
Schaden übernehmen (Wächter)	49	Überlegende Heimlichkeit (Trickster)	41	Bösewichte	
Schadensreduzierung senken (Marschall)	30	Überquellende Heilung (Hierophant)	25	Wildes Arkanum (Erzmagier)	14
Schadenstransfer (Hierophant)	22	Überraschender Angriff (Trickster)	38	Wildniszunge (Hierophant)	23
Schadenstransfer (Wächter)	47	Umgekehrtes spontanes Zaubern	23	Wirbelnde Hiebe (Streiter)	37
Schätze pro Begegnung	130	(Hierophant)		Worte der Hoffnung (Marschall)	30
Schild opfern (Wächter)	47	Unaufhaltsam (Grundfähigkeit)	13	Worte des Ruhms (Marschall)	31
Schlag absorbieren (Wächter)	44	Unaufhaltsamer Schuss (Streiter)	36	Zauber parieren (Wächter)	48
Schmerzhaftes Wagnis (Marschall)	28	Unbegrenzte Reichweite (Streiter)	35	Zauber schleudern (Erzmagier)	17
Schmettersturm (Streiter)	35	Unbeirrtes Können (Marschall)	29	Zauber zerschmettern (Streiter)	37
Schnelle Heilung (Wächter)	46	Unbeirrtes Können (Trickster)	41	Zaubererfreund (Marschall)	30
Schnelle Vorbereitung (Erzmagier)	17	Unbesiegbare Pose (Wächter)	49	Zauberlisten	81-84
Schnelles Abschütteln (Wächter)	47	Unbeugsam (Wächter)	49	Zauber Macht fokussieren (Erzmagier)	19
Schockwelle fokussieren (Hierophant)	23	Unbeweglich (Wächter)	47	Zerschmetterter (Streiter)	36
Schuss hagel (Streiter)	32	Unentdeckt bleiben (Trickster)	41	Zielgerichteter Angriff (Marschall)	29
Schutz der Erde (Wächter)	48	Unerbittliche Heilung (Hierophant)	23	Zungen (Allgemein)	51
Schwer zu töten (Grundfähigkeit)	12	Unerbittliche Heilung (Wächter)	47	Zurschaustellung von Charisma	50
Selbstvertrauen (Marschall)	30	Unerschütterliche Treue (Marschall)	31	(Allgemein)	
Sicheres Können (Marschall)	28	Unglaubliche Initiative (Grundfähigkeit)	12	Zurschaustellung von Geschicklichkeit	50
Sicheres Können (Trickster)	40	Unglaubliche Parade (Streiter)	36	(Allgemein)	
Sinnesverbindung (Erzmagier)	17	Unglaubliche Parade (Wächter)	48	Zurschaustellung von Intelligenz	50
Spaßmacher (Trickster)	40	Unglaubliche Zaubertricks (Trickster)	41	(Allgemein)	
Spiegelbildrochade (Erzmagier)	18	Unglaubliches Können (Trickster)	42	Zurschaustellung von Konstitution	50
Spiegelbildrochade (Trickster)	42	Unmögliche Geschwindigkeit (Streiter)	35	(Allgemein)	
SR/Episch	7	Unsichtbarkeit (Trickster)	42	Zurschaustellung von Stärke (Allgemein)	50
Standhalten (Marschall)	28	Unsterblich (Grundfähigkeit)	13	Zurschaustellung von Weisheit	50
Stets bereit (Streiter)	35	Unterart Legende	226	(Allgemein)	
Stets bereit (Wächter)	47	Unveränderbar (Allgemein)	51	Zurückdrängen (Wächter)	49
Stets bewaffnet (Streiter)	35	Unverwundbar (Wächter)	48	Zusätzliche Legendenkraft (Allgemein)	50
Stimme des Göttlichen (Hierophant)	25	Unverwundbarer Gefährte (Wächter)	48	Zusätzlicher Befehl (Marschall)	29
Strafender Hieb (Streiter)	35	Verblüffendes Mechanismus ausschalten	41	Zusätzlicher Tricksterangriff (Trickster)	41
Streiter	32-37	(Trickster)		Zusätzlicher Wächterruf (Wächter)	48
Streiterschlag (Streiter)	32	Verbundenes Erzmagier-Arkanum	17	Zusätzliches Legendäres Talent	50
Stufe, Legenden-	13	(Erzmagier)		(Allgemein)	
Stürmender Angriff (Streiter)	32	Verbündete stärken (Marschall)	29		

BESONDERER DANK GEHT AN:

The design team would like to give special thanks to the following participants of the Mythic Development Workshops held at KublaCon 2012, PaizoCon 2012, and Lucca Comics & Games 2012: Bivona Antonella, Joshua Archer, Michael Azzolino, Gregoire Bery, Charles Bingham, Andrea Brandt, Daniela Bulla, Davide Cappannari, Robert Clavelle, PJ Cole-Regis, Andrea D'Urso, Danny Darsey, Connor Davies, Christopher Delvo, Jess Door, Curtis Edwards, Simone Fini, Joel Flank, Millo Franzoni, Erik Freund, Jovan Fulqui, Emanuele Galletto, Gabriel S. Garcia, Richardo Giuliani, Matteo Guzzonato, Brandon J. Hayden, Diana Hayden, Eric Hindley, Alexander Hollis, Glen Irving, Luca Manoni, Emiliano Marchotti, Laura Mazzantini, Mark Mensch, Marco Messina, Brice Miyasaki, Brandon Mock, Noel Mock, Michael Musni, Tommaso Nardi, Jason Nelson-Wolfe, Elliott Norman, Steve Northrop, Camuso Paquale, Steven Pine, Max Porter-Zasada, Adam Raner, Jason Raney, Ryon Ready, Craig C. Robertson, Tork Shaw, John R. Skoog, Ismael Soler, Jr., Steven Strife, Adam Swearingin, Clifford Tong, Simone Tripodi, Andreas Turriff, Kimberly Turriff, Mark Wallevand, and Nick Whelan.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered

Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo, Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Demodand, Slime from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Folarren from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Hangman Tree from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Pathfinder Roleplaying Game Mythic Adventures © 2013, Paizo, Inc.; Authors: Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Dennis Baker, Jesse Benner, Ben Bruck, Jim Groves, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, Jonathan Keith, Jason Nelson, Tom Phillips, Ryan Macklin, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Tork Shaw, Russ Taylor, and Ray Vallese.

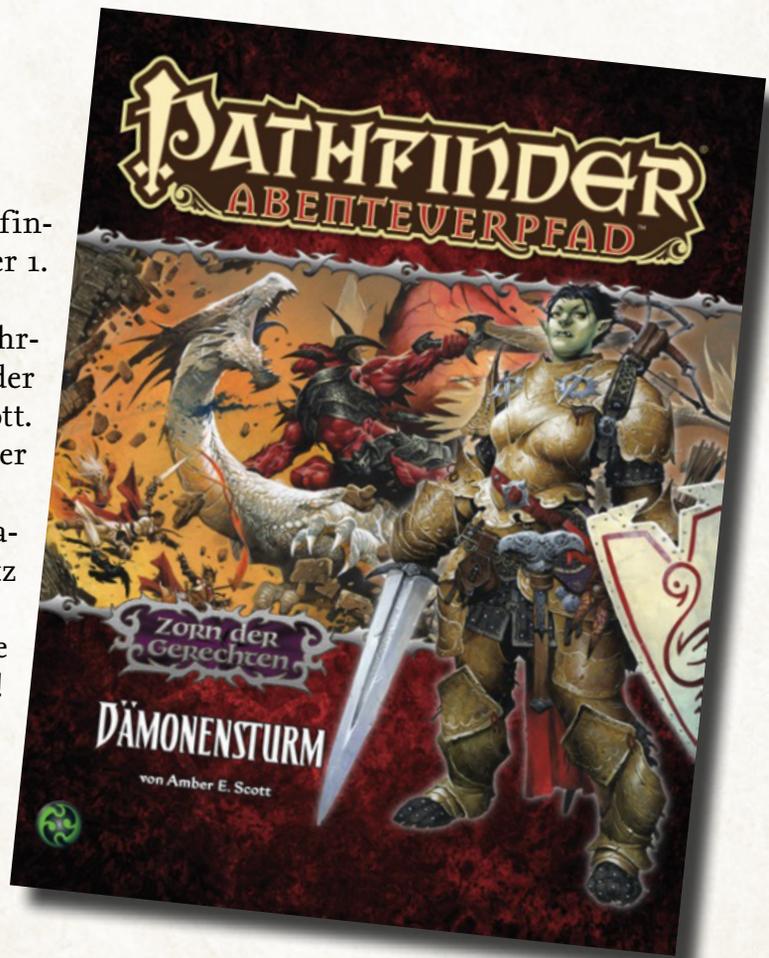
Deutsche Ausgabe **Ausbauregeln V: Legenden** © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

DER ANFANG VOM ENDE

Seit über einhundert Jahren führt die dämonenverseuchte Weltenwunde Krieg gegen die Menschheit. Die Armeen des Abyss stoßen entlang der Grenzen des untergegangenen Sarkoris auf Kreuzfahrer, Barbaren, Söldner und Helden. Doch dann wird einer der magischen Schutzsteine, welche die Dämonen in ihrem finsternen Reich einkesseln, sabotiert. Die Kreuzfahrerstadt Kenabres wird angegriffen und von den Dämonenhorden verheert. Kann eine kleine Heldengruppe, welche vom Schicksal aussehen ist, zu legendärere Größe zu erlangen, lange genug überleben, um die Mächte des Bösen und des Chaos lange genug aufzuhalten, bis Hilfe eintrifft? Oder werden sie nur die jüngste Opfer einer langen Reihe, welche Deskari, der Dämonenherrscher der Heuschrecken, abgeschlachtet hat?

Dieser Band des *Pathfinder-Abenteuerpfades* beginnt den Abenteuerpfad *Der Zorn der Gerechten* und enthält:

- ◆ „Dämonensturm“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe – von Amber E. Scott.
- ◆ Ein Stadtführer zur Kreuzfahrerstadt Kenabres an der Grenze der Weltenwunde – von Amber E. Scott.
- ◆ Ein Überblick zur Kampagne *Der Zorn der Gerechten*.
- ◆ Vier neue Monster – von James Jacobs, Jason Nelson, David Schwartz und Jerome Virnich.
- ◆ Und: Die Kirche der Iomedae und die Anhänger der Erbin! Wesenszüge und Talente für Kreuzfahrer!



ÜBERNIMM DAS KOMMANDO!

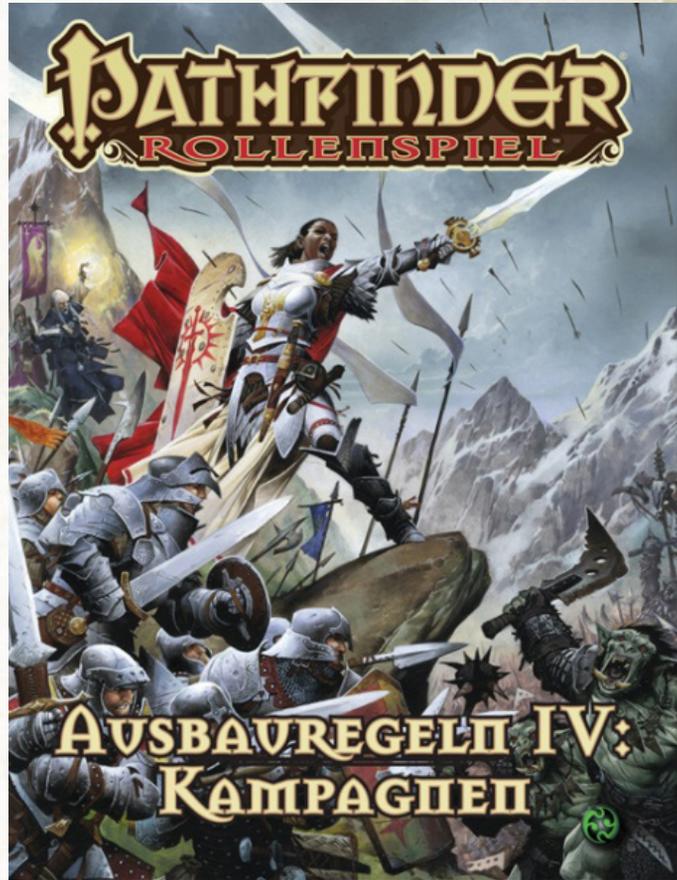
Jenseits des Gewölbes wartet ein anderes Abenteuer! Die *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen* führen euch in jene Teile des Spiels, die zwischen Monsterangriffen und Questen nach uralten Artefakten geschehen. Möchten eure Spielercharaktere als die mächtigsten und ruhmreichsten Helden der Gegend ein eigenes Königreich aus dem Boden stampfen oder vielleicht eine Armee gegen ein Nachbarland führen? Vielleicht wollen sie ein Geschäft eröffnen, magische Gegenstände herstellen oder sich auf eine Queste begeben, welche ihr Leben verändern wird?

Egal ob ihr nach Möglichkeiten sucht, junge Charaktere zu generieren oder nach Wegen, um Abenteurer herauszufordern, welche vom Kampf gegen einzelne Monster gelangweilt sind – dieses Buch bietet alles, was ihr braucht!

Die *Ausbauregeln IV: Kampagnen* sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Grundregelwerk. Dieses fantasievolle 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 IV: Kampagne* enthalten:

- ◆ Einen umfangreichen Leitfaden zu Erschaffung von Charakterhintergrundgeschichten mit einem neuen Zufallserzeugungssystem und Wesenszügen und Nachteilen, um den Hintergrund mit den Spielwerten zu verbinden.
- ◆ Questtalente, welche machtvoller werden, wenn man bestimmte Ziele erreicht, so dass Questen und Kreuzzüge nicht mehr nur schmückendes Beiwerk sind!
- ◆ Ein vollständiges System für die Zeit zwischen den Abenteuern, um auch diesen Teil im Leben von Charakteren nutzen zu können. Manche führen Geschäfte, andere erlangen Macht und Einfluss in der Gesellschaft und wieder andere gründen Magierschulen.
- ◆ Neue Regeln für das Umlernen und Neutrainieren, den Wechsel von Klassen, Systeme für Ehre und Ruhm, junge Charaktere, Investitionen, das Erschaffung magischer Gegenstände und andere Schlüsselthemen für Abenteurer.
- ◆ Regeln für die Gründung und den Aufbau von Königreichen, darunter architektonische und technologische Fortschritte, das Regieren eines Volkes und anderes.
- ◆ Massenkampfregeln für die Führung von Armeen und das Ausspielen epischer Schlachten auf spannende und effiziente Weise, ohne dabei die SC aus dem Blickfeld zu verlieren.
- ◆ UND VIELES MEHR!



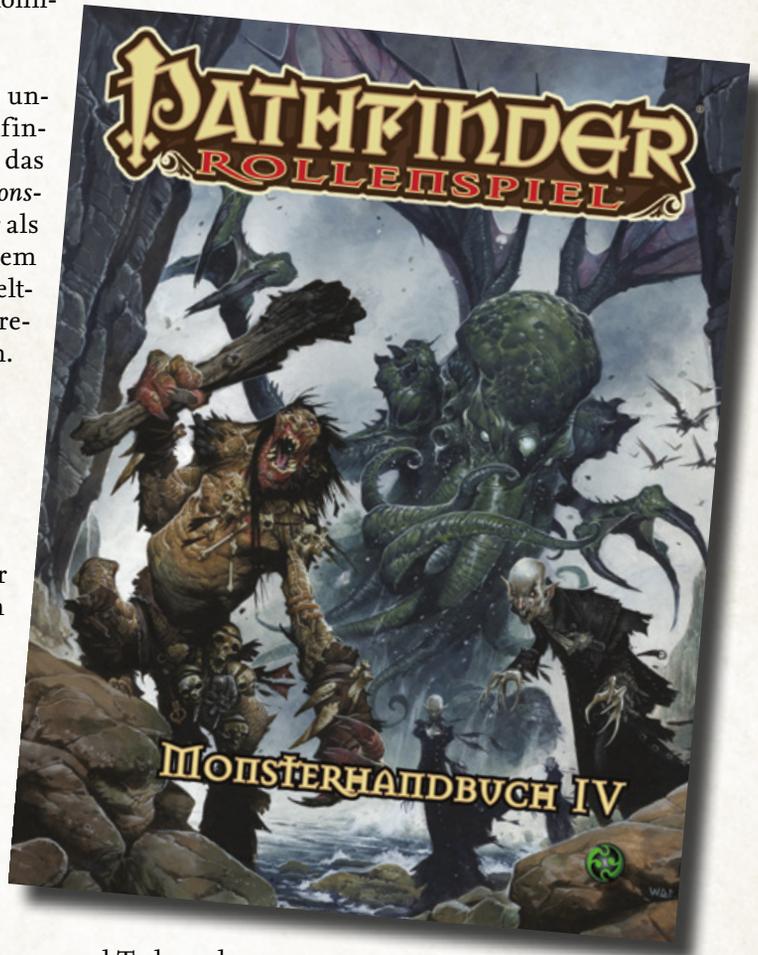
UNFASSBARE SCHRECKEN

Stelle dich den Schrecken der Nacht! Das *Monsterhandbuch IV* enthält hunderte neuer Monster für das Pathfinder-Rollenspiel. In diesem Buch der Schrecken erwarten dich mitleidslose Seelenbegleiter, bluttrinkende Nosferatus, insektoide Formianer, gesichtslose Nachtdürre und sogar einzigartige Schrecken wie der Springende Hans und Grendel persönlich. Allerdings muss nicht jede Kreatur ein Feind sein, da mächtige Himmlische Herrscher, urzeitliche Sternendrachen und tapfere Schwanenjungfern durchaus die Unterstützung großer Helden benötigen könnten bei ihren epischen Schlachten!

Das *Pathfinder-Monsterhandbuch IV* ist die vierte unverzichtbare Sammlung an Monstern für Pathfinder-Rollenspiel und dient als Begleitband für das *Pathfinder-Grundregelwerk* und das *Pathfinder-Monsterhandbuch*. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und einem freien Spieltest mit über 50.000 Teilnehmern weltweit, um das beliebteste Rollenspiel der Welt regeltechnisch auf den neuesten Stand zu bringen.

Das *Pathfinder-Monsterhandbuch IV* enthält:

- ◆ Über 300 unterschiedliche Monster
- ◆ Kreaturen der klassischen Horrorliteratur und des Monsterfilms, darunter die Farben aus dem All, Ältere Wesen und Kaiju
- ◆ Neue, für Spielercharaktere geeignete Völker wie Kitsune, Nagaji und Wechselbälger
- ◆ Wesen von legendärer Macht wie despotische Dämonenherrscher, außerirdische Elohim und die furchterregenden Großen Alten, zu denen u.a. Cthulhu gehört!
- ◆ Neue konstruierbare Kreaturen wie Mechanismen und Todeswalzen
- ◆ Neue Tiergefährten, Vertraute und andere Verbündete
- ◆ Neue Schablonen und Varianten für klassische Monster
- ◆ Anhänge, um sich besser unter den Monstern zurechtzufinden, welche Auflistungen nach Herausforderungsgrad, Monsterart und Lebensraum enthalten
- ◆ Erweiterte allgemeine Monsterregeln, um Kämpfe zu vereinfachen
- ◆ Herausforderungen für jedes Abenteuer und jede Charakterstufe
- ◆ Und VIEL, VIEL MEHR!



LEGENDÄRE HELDEN!

Nicht alle Helden werden gleich erschaffen. In Notzeiten greifen viele Abenteurer zum Schwert oder setzen fremdartige Kräfte ein, doch nur wenige werden vom Schicksal oder den Göttern auserwählt, den Verlauf der Geschichte zu ändern. Diese jedoch sind legendäre Helden – mythische Gestalten, bei deren Schritten selbst der Himmel erbebt. Mit den *Pathfinder Ausbauregeln V: Legenden* ist es nun auch dir möglich, die Welt zu verändern!

Wähle einen legendären Pfad und erlange unglaubliche Kräfte, indem du legendäre Prüfungen bestehst, die mit der Geschichte deines Charakters in Verbindung stehen. Jeder legendäre Pfad wird parallel zu deiner Charakterklasse beschritten und gestattet dir, deiner Berufung zu folgen, während du zugleich einem höheren Schicksal entgegenstrebst.

Noch besser: Du kannst jederzeit beginnen, einen legendären Charakter zu spielen – sogar schon mit der 1. Stufe!

Die *Pathfinder Ausbauregeln V: Legenden* enthalten:

- ▶ Vollständige Regeln für legendäre Charaktere, die einem von sechs unterschiedlichen Pfaden folgen: Erzmagier, Hierophant, Marschall, Streiter, Trickster und Wächter.
- ▶ Neue legendäre Talente für alle Klassen wie z.B. Legendärer Tödlicher Hieb, mit dem ein legendärer Charakter selbst einen formidablen Gegner mit einem Schlag zur Strecke bringen kann.
- ▶ Eine Sammlung neuer und überaus mächtiger Zauber. Bringe mit einem *Legendären Meteoritenschwarm* Burgen zum Einsturz oder lass mittels *Legendärem Erinnerung verändern* jede Erinnerung und Aufzeichnung über eine Person verschwinden!
- ▶ Tonnenweise Monster, darunter Drachen und Vampire, welche mittels legendärer Fähigkeiten verbessert wurden und nun bereit sind, sich deinen Helden zu stellen!
- ▶ Ein Hort neuer magischer Gegenstände und Artefakte. Schwinde das *Schwert des Inneren Feuers*, das sogar elementare Kreaturen verbrennen kann, oder verwandle deine Gegner in Stein mit dem medusenköpfigen Schild *Aegis*!
- ▶ Ein komplettes legendäres Abenteuer für Charaktere der 7. Stufe.
- ▶ Ratschläge zum Leiten eines legendären Spiels und wie man die eigene Legende schmiedet.
- ▶ Und viel, viel mehr!



ULISSES
SPIELE



PATHFINDER
ROLLENSPIEL

3.5 • OGL
COMPATIBLE

ISBN 978-3-86889-795-1
Artikelnummer: US5001SPDF

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de