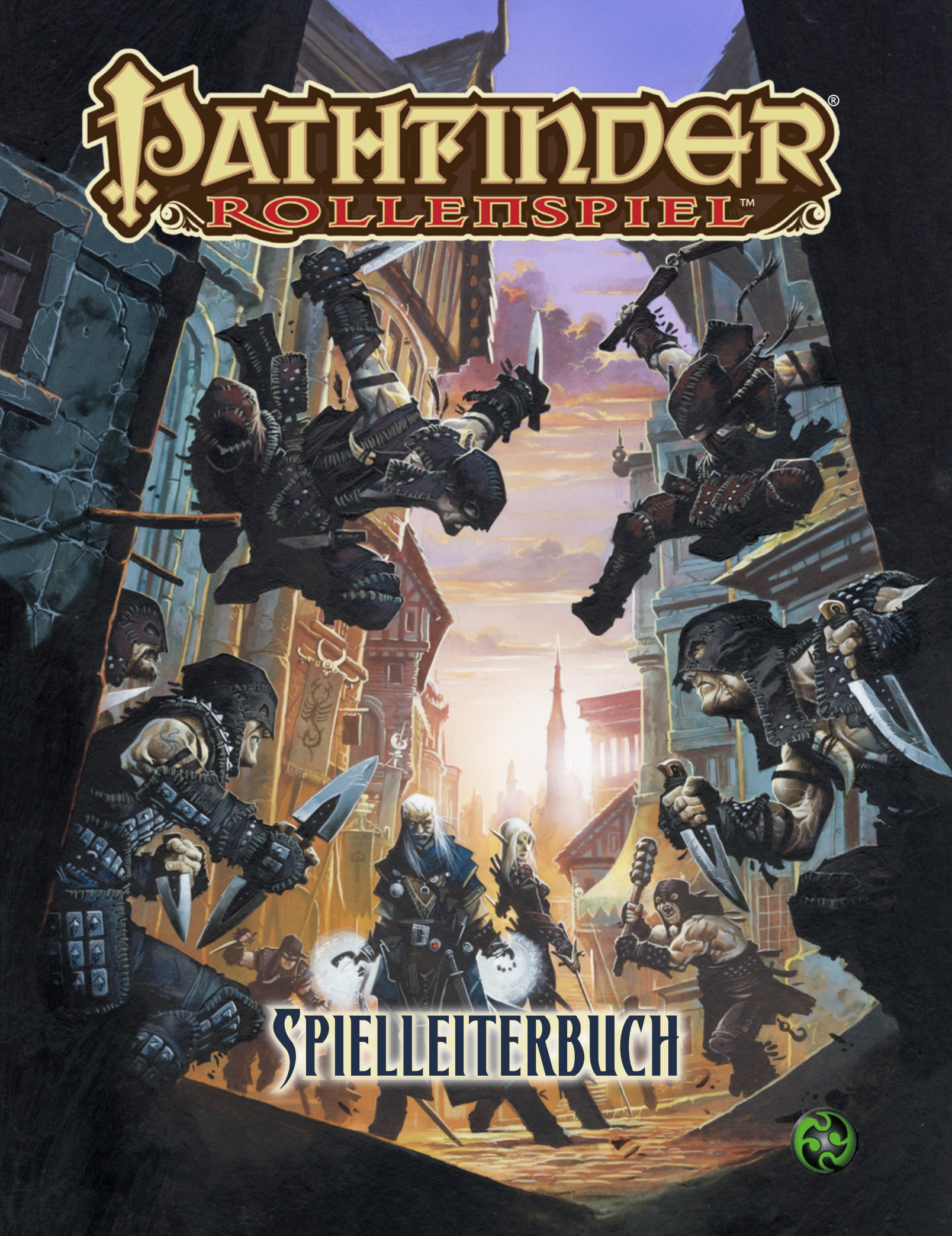


PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



SPIELLEITERBUCH



SCHWARZZAHNS HORT

1 Feld = 1,50 m

10 DRACHENHÖHLE

9 HEIMGESUCHTE KRYPTA



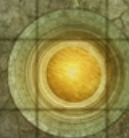
7 GEFÄHRLICHER TEICH



8 GOBLINFEHDE



3 MAGISCHER BRUNNEN



4 EDELSTEINALTAR



6 GRAFFITI UND MAGISCHE SÄULE

SÄULE

GRAFFITI

1 GOBLIN-HINTERHALT

MOOSVORHANG



2 GOBLINHÖHLE



5 SPINNENNEST



SPINNWEBEN



SPIELLEITERBUCH

*Dieses Buch ist ausschließlich für Spielleiter.
Spielleiter sollten mit diesem Buch und dem Heldenbuch vertraut sein*

INHALT

ABENTEUER: SCHWARZZAHNS HORT	2	ZUFALLSBEGEGNUNGEN	84
SPIELLEITEN	16	SANDSPITZE	88
DER AUFBAU EINES ABENTEUERS	24	ÜBERSICHTEN	92
GELÄNDE	32	ZUSTÄNDE	94
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	48	INDEX	96
MONSTER	60	WEITERE LEKTÜRE	96

AUTOREN • JASON BULMAHN UND SEAN K. REYNOLDS

COVER ARTIST • Alberto Dal Lago

INTERIOR ARTISTS • Alex Aparin, Eric Belisle, Kerem Beyit, Jeff Carlisle, Concept Art House, Victor Pérez Corbella, Eric Dechamps, Vincent Dutrait, Sara Forlenza, Paul Guzenko, Mauricio Herrera, Andrew Hou, Warren Mahy, Steve Prescott, Scott Purdy, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Dan Scott, Mac Smith, Craig J Spearing, Florian Stitz, Sarah Stone, Svetlin Velinov, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, and Kieran Yanner

CARTOGRAPHY • Jason Engle

SPECIAL THANKS

The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams, Ryan Dancey, Clark Peterson, and the proud participants of the Open Gaming Movement

Playtesters • Markus Alexander, Robert Busey, Micah Frederick, Tyler Greene, Skye Hernden, Peter Johnson, Cameron Kelley, Rikky Moore, Ari Rangel, James White, and Tyler Williams

Dieses Spiel ist J. Eric Holmes, Frank Mentzer und Tom Moldvay gewidmet.

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider

LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn

EDITING AND DEVELOPMENT • Judy Bauer,

Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, and Vic Wertz

EDITORIAL ASSISTANCE • Rob McCreary and Mark Moreland

GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas

PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

PUBLISHER • Erik Mona

PAIZO CEO • Lisa Stevens

VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez

DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters

FINANCE MANAGER • Christopher Self

STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo

TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz

MARKETING DIRECTOR • Hyrum Savage

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH

ORIGINALTITEL • Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box

ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt

LEKTORAT UND KORREKTORAT • Peter Basedau,
Manfred Fischer, Oliver Nick, Christopher Sadlowski,
Oliver von Spreckelsen

LAYOUT • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

SCHWARZZAHNS HORT



NUR FÜR SPIELLEITER!

Willkommen in einer Welt spannender Abenteuer, gefährlicher Monster und tapferer Helden! Wenn du dieses Buch liest, bist du auf dem besten Wege, ein Spielleiter (oder kurz SL) zu werden. Es ist deine Aufgabe, das Abenteuer als eine Art Schiedsrichter zu leiten. Jedes Spiel benötigt einen SL sowie einen oder mehrere Spieler. Als SL übernimmst du die Rolle der Monster, Fallen und anderer Charaktere, die die Helden der Geschichte überwinden müssen. Die anderen Spieler übernehmen die Rolle der Abenteurer, welche deine Welt erkunden. Wenn du lieber ein Spieler sein möchtest, dann höre jetzt auf zu lesen und gib dieses Buch an einen Freund zum Lesen weiter, damit dieser die Rolle des SL übernehmen kann.

Wenn du Spielleiter sein und ein Abenteuer für deine Freunde leiten möchtest, kannst du mit diesem Abenteuer beginnen. Es beinhaltet 10 Begegnungen, die dir ein Gefühl für die Aufgaben eines SL vermitteln sollen. Falls du nicht sofort ein Abenteuer leiten, sondern mehr über die Funktion des SL erfahren willst, dann blättere weiter zu Seite 16.

Dieses Abenteuer ist für vier Charaktere der 1. Stufe gedacht, kann aber auch mit zwei oder drei Charakteren gespielt werden. Jeder Spieler sollte einen der vorgefertigten Charaktere wählen, die in dieser Box enthalten sind, oder sich seinen, bzw. ihren eigenen Charakter mit Hilfe der Regeln im *Heldenbuch* erstellen.

Gib den Spielern 10-15 Minuten, um sich ihre Charakterbögen anzusehen. In dieser Zeit solltest du die Seiten 4-7 lesen und die Seiten 8-15 überfliegen. Falls du mehr Zeit hast, dann lies dir die vollständigen Kampfregeln auf den Seiten 53-62 des *Heldenbuches* durch – schließlich wird es in diesem Abenteuer so einige Kämpfe geben!

DIE AUFGABEN DES SPIELLEITERS

Als Spielleiter ist es deine Aufgabe, den Spielern bei der Erkundung der Welt und des Abenteuers zu helfen. Während die Spieler individuelle Spielercharaktere (SC) übernehmen, kontrollierst du alle anderen Aspekte der Welt – die gierigen Goblins, den weisen König, den niederträchtigen Drachen und die ganzen anderen Bewohner der Welt. Du musst während des Spieles auf die Fragen deiner Spieler reagieren. Wenn sich die Charaktere in einem Raum umsehen, dann musst du ihn den Spielern beschreiben können. Wenn die Charaktere eine steile Klippe erklettern wollen, entscheidest du, was geschieht, wenn sie scheitern, und wie viel Schaden sie durch den Sturz erleiden.

Eines ist aber sehr wichtig: Du befindest dich nicht im Wettstreit mit den Spielern. Du gewinnst das Spiel nicht, indem du alle Charaktere tötest. Bei diesem Spiel gewinnen alle, wenn sie Spaß haben. Deine Aufgabe ist es, die Spieler herauszufordern, nicht sie zu besiegen.

ZUM LEITEN DIESES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer wurde für neue Spieler und neue SL entwickelt. Die Spieler können alles probieren, was ihnen in den Sinn kommt. Dem sind aber Grenzen gesetzt, da ihren gespielten Charakteren nicht alles möglich ist. – schließlich sind sie alle ganz neue Abenteurer!

Das Abenteuer besteht aus einer Reihe von Begegnungen, die auf der Karte auf der Innenseite des Umschlages aufgeführt sind. Diese Karte ist auch als Bodenplan in der Einsteigerbox enthalten. Lege diese Karte in die Mitte des Tisches. Bei diesem Abenteuer ist es in Ordnung, wenn die Spieler die ganze Karte sehen, da sie nicht wissen, was sich in den Räumen befindet, bis sie diese erkundet haben. Jeder Spieler sollte sich einen der Pappaufsteller auswählen, um seinen Charakter während des Spieles darstellen zu können. Du selbst wirst viele der Monsteraufsteller benötigen, brauchst sie aber erst zusammenzubauen, wenn du sie benötigst. Im Laufe des Spieles bewegen die Spieler ihre Figuren abwechselnd über die Karte, während sie den Hort erforschen. Wenn die

Charaktere einen der durchnummerierten Bereiche auf der Karte erreichen, schlage die entsprechende Begegnung für diesen Bereich in diesem Buch auf. Begegnungsbereiche mit roter Schrift enthalten Kämpfe, während Bereiche mit blauer Schrift Fallen und andere Herausforderungen enthalten. Jede Begegnung beginnt mit einer Beschreibung, wie die Begegnung aufgebaut ist, gefolgt von einem blauen Textkasten, den du deinen Spielern laut vorlesen solltest (dieser Text verrät nichts über die Begegnung bzw. nimmt den Charakteren nichts wichtiges vorweg). Auf diesen Text folgt ein Abschnitt, der beschreibt, wie sich die Begegnung entwickelt. Dieser Text enthält geheime Informationen über den Raum und die Herausforderungen, denen die SC bei der Erkundung dieses Bereiches gegenüberstehen. Sollte die Begegnung einen Kampf, eine Falle, Gefahr oder einen Schatz enthalten, folgen die Regeln dafür als nächstes. Es ist den SC möglich, etwas zu versuchen, das nicht durch diese Regeln abgedeckt wird, doch beim ersten Abenteuer wäre es besser, innerhalb der Einschränkungen dieses Abenteuers zu bleiben. Sollten die Spieler feststecken und nicht weiterwissen, kannst du ihnen Tipps geben wie „Wollt ihr nicht die Tür öffnen?“ oder „Wer möchte nach versteckten Schätzen suchen?“

DER BEGINN DES ABENTEUERS

Sobald die Spieler ihre Charaktere haben und bereit sind, solltest du mit dem Spiel beginnen. Stelle sicher, dass alle die Würfel und ihre Charakterbögen leicht erreichen können. Die Karte sollte sich in der Tischmitte befinden, und alle Figuren der Spielercharaktere sollten neben der Karte stehen. Wenn du bereit bist anzufangen, dann lies laut den Text im blauen Kasten weiter unten auf dieser Seite vor.

Lass die Spieler ihre Charaktere mit Namen, Volks- und Klassenzugehörigkeit vorstellen. Damit sich die anderen Spieler besser vorstellen können, ein Teil der Welt zu sein, möchten die Spieler vielleicht beschreiben, wie ihre Charaktere aussehen und welche Ausrüstung sie bei sich führen. Wenn das gegenseitige Vorstellen beendet ist, lass die Spieler ihre Figuren auf Feldern am Rand der Karte in Bereich 1 des Hortes platzieren. Sag ihnen, dass sie den Hort erreicht haben, ohne unterwegs Gefahren zu begegnen. Dann blättere Bereich 1 auf Seite 4 auf.



LIES DIES LAUT VOR, UM DAS ABENTEUER ZU BEGINNEN!



„Euer Heimatort Sandspitze ist eine idyllische Siedlung am Meer, welche immer wieder unter Problemen mit Monstern wie bössartigen Goblins und hungrigen Ghulen leidet. Die Bewohner schaffen es aber stets, die Gefahr zu überstehen und zu überleben. In jüngster Zeit bedroht jedoch eine weitaus größere Gefahr diesen Ort.

Vor ein paar Wochen begann auf nahegelegenen Bauernhöfen das Vieh zu verschwinden. Manchmal wurden halbgefressene Kadaver gefunden, manchmal nur Blutspuren. Die Bewohner von Sandspitze haben Angst, und Bürgermeisterin Kendra Deverin ist verzweifelt. Sie hofft, dass sich ein paar Helden bereit erklären, der Bedrohung auf den Grund zu gehen und ihr ein Ende zu setzen - bevor noch jemand getötet wird. Deswegen hat sie eine Belohnung von 1.000 Goldmünzen ausgesetzt. Obwohl niemand den Mörder gesehen hat, wurde bei einem der Tierkadaver ein langer schwarzer Zahn gefunden, so dass die Leute den Unbekannten nun „Schwarzzahn“ nennen.

Ihr habt euch entschieden, diesem brutalen Töten Einhalt zu gebieten! Den Gerüchten nach lebt Schwarzzahn nicht weit von der Siedlung entfernt in einer alten Höhle, die über die Jahre schon von vielen Monstern als Unterschlupf benutzt wurde. Ihr habt eure Ausrüstung zusammengestellt und euch auf den Weg gemacht. Nun nähert ihr euch dem Eingang des Hortes, habt aber noch ein paar Augenblicke, um eure Begleiter kennenzulernen.

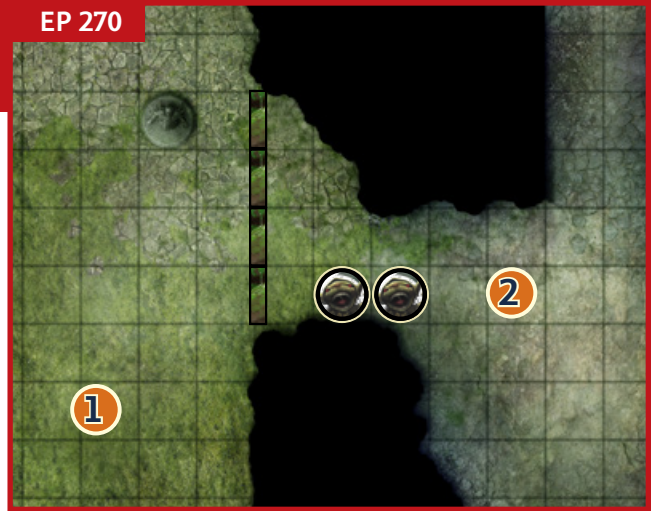


1 GOBLINHINTERHALT

EP 270

Die erste Begegnung findet unmittelbar vor dem Horteingang statt. Dort verstecken sich zwei betrunkene Goblins. Halte zwei der Goblinaufsteller bereit und lies den Spielern das Folgende vor:

“ Endlich! Der Hort liegt direkt vor euch! Der Zugang wirkt mehr wie eine Höhle als der Vordereingang einer unterirdischen Festung. Ein Vorhang aus dickem, grünem Moos hängt vor dem Eingang und versperrt den Blick auf das Dahinterliegende. Vor dem Eingang steht eine bedrohlich wirkende, alte Steinstatue eines Kriegers.



Zeichne den Moosvorhang mit einem abwischbaren Stift auf dem Bodenplan ein. Der Bereich direkt vor der Höhle ist leer, aber zwei betrunkene Goblins lauern in der Höhle (**Bereich 2**). Diese Goblins können die SC durch den Moosvorhang sehen und warten mit ihrem Angriff, bis sich die SC etwas nähern haben.

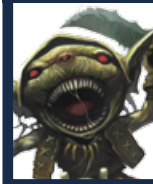
Frage die Spieler reihum, was sie tun möchten – z.B. ob sie sich auf anderes Feld vor der Höhle bewegen, eine Waffe ziehen, die Statue untersuchen oder eine andere einfache Handlung unternehmen wollen. Die Statue steht hier schon sein über 100 Jahren; jeder der sie untersucht, kann feststellen, dass ihre Gesichtszüge durch Säure zerstört wurden.

Erlaube jedem SC, eine Sache zu tun, aber gestatte ihnen noch nicht, die Höhle zu betreten. Die SC können sich dem Moosvorhang nähern, sollten ihn aber noch nicht durchqueren.

Nachdem jeder Charakter Gelegenheit zu einer Handlung hatte, öffnen die Goblins den Moosvorhang und greifen an. Dies beginnt den Kampf. Lies den Spielern das Folgende vor:

“ Der Moosvorhang teilt sich plötzlich und zwei kleine, grüne Kreaturen mit melonenförmigen Köpfen stürmen heraus. Sie schwingen primitive Schwerter. Dies sind Goblins, eine weitverbreitete Plage, die in den Hügeln lebt. Noch während sie wilde Schlachtenrufe von sich geben, setzen sie zum Sturmangriff an!

UNGEPANZERTE GOBLINS (2) TREFFERPUNKTE 6



INITIATIVE +6 | BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
Reflexwurf +2, Willenswurf -1, Zähigkeitswurf +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzschwert, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden, Kritische Bedrohung bei 19 oder 20)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung (jeder Goblin) Kurzschwert, tote Eidechse, leerer Weinkrug, Gürteltasche mit 2 Goldmünzen

gel ihre Bewegungsaktionen, um an einen SC heranzukommen, und ihre Standard-Aktion zum Angriff. Die ungepanzerten Goblins sind schwächer als die anderen im Hort.

Die **Spielwerte** der Goblins befinden sich in einem übersichtlichen Textkasten. Wenn die SC die Goblins angreifen oder Zauber auf sie wirken, benötigst du die Informationen im Abschnitt „Verteidigung“. Wenn die Goblins an der Reihe sind, benötigst du den Abschnitt „Angriff“. Die Goblins kämpfen bis zum Tod.

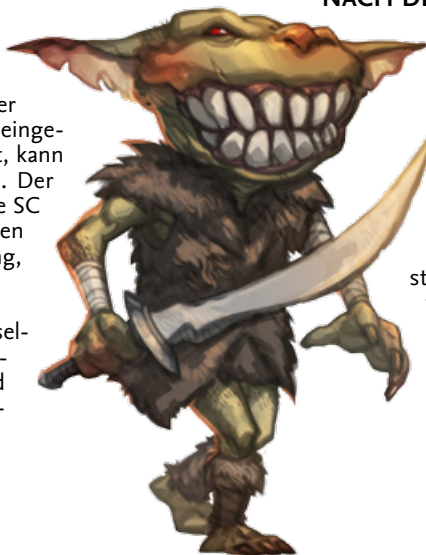


KAMPF!



Die Charaktere befinden sich nun im Kampf mit den Goblins. Ein Kampf folgt einer bestimmten Reihenfolge, wie auf Seite 5 dargelegt. Während eines Kampfes hat jeder Charakter einen Zug, wobei eine bestimmten Reihenfolge eingehalten wird. Wenn ein Charakter an der Reihe ist, kann er eine begrenzte Zahl von Aktionen ausführen. Der Kampf setzt sich fort, bis eine Seite (entweder die SC oder die Goblins) besiegt wurde. Auf der nächsten Seite findest du eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die dir beschreibt, wie du einen Kampf leitest.

KREATUREN: Die beiden Goblins handeln zum selben Initiativezeitpunkt, können aber durchaus unterschiedliche Aktionen ausführen. Goblins sind im Kampf geradeheraus - sie nutzen in der Re-



NACH DEM KAMPF: Wenn der Kampf vorbei ist, musst du nicht mehr das Rundenformat einhalten. Frage stattdessen die Spieler reihum, was ihre Charaktere tun wollen. Vielleicht wollen sie Heilzauber wirken, Ausrüstung bereitmachen oder die toten Goblins nach Schätzen durchsuchen. Bei letzterem finden sie bei jedem Goblin die Dinge, die unter „Ausrüstung“ bei den Spielwerten aufgeführt sind. Diese Gegenstände sollten sie gerecht unter sich aufteilen, um sie zu behalten oder vielleicht auch im Ort zu verkaufen. Sobald die SC den Moosvorhang passieren, mache mit **Bereich 2** weiter.



WENN ES ZU EINEM KAMPF KOMMT, BEFOLGE DIESE SCHRITTE!



1. INITIATIVE

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der Charaktere und Monster während des Kampfes handeln und an der Reihe sind. Jeder Spieler sollte 1W20 würfeln und seinen Initiative-Modifikator auf den erwürfelten Wert addieren. Diese Summe ergibt den Initiativwert des jeweiligen SC. Jede Gruppe ähnlicher Monster würfelt ebenfalls, um ihre Initiative zu bestimmen. Notiere von jedem SC und jeder Monstergruppe die Initiative, beginnend mit dem höchsten Wert bis hin zum niedrigsten. Bei einem Gleichstand würfle aus, wer zuerst an der Reihe ist.

2. ZÜGE UND AN DER REIHE SEIN

Die Spielercharaktere und Monster erhalten in einer Kampfrunde jeder einen Zug, wenn sie vom Initiativwert her an der Reihe sind. Dabei wird die Reihenfolge abgearbeitet, beginnend mit der Kreatur mit dem höchsten Initiativwert, bis die Kreatur mit dem niedrigsten Initiativwert agiert hat. Wenn eine Kreatur an der Reihe ist, kann sie eine Freie Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Standard-Aktion in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Monstergruppe handelt beim selben Initiativwert, allerdings kann jedes Mitglied einer Gruppe unterschiedliche Handlungen ausführen.

FREIE AKTIONEN: Eine Kreatur kann einen Gegenstand fallen lassen, zu anderen Charakteren sprechen oder sich 1,50 m (1 Feld) weit in eine beliebige Richtung bewegen – im letzten Fall kann sie sich aber während ihres Zuges nicht anderweitig fortbewegen.

BEWEGUNGSAKTIONEN: Eine Kreatur kann eine Entfernung entsprechend ihrer Bewegungsrate zurücklegen, eine Waffe ziehen oder einen Gegenstand bereitmachen (z.B. einen Heiltrank).

STANDARD-AKTIONEN: Eine Kreatur kann einen Angriff mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe durchführen, einen Zauber wirken (sofern sie ein Kleriker oder Magier ist) oder kann eine Entfernung entsprechend ihrer Bewegungsrate zurücklegen (selbst wenn sie sich bereits mit ihrer Bewegungsaktion fortbewegt hat).

3. DAS ENDE EINER KAMPFRUNDE

Sobald jede Kreatur an der Reihe gewesen ist, beginnt eine neue Runde. Wiederhole die Schritte 2 und 3. Ein Kampf dauert an, bis eine Seite besiegt wurde oder flieht.

Angriffe: Angriffe werden entweder im Nahkampf gegen benachbarte Gegner oder im Fernkampf mit einer Waffe, die über eine Grundreichweite verfügt, gegen einen nicht-benachbarten Gegner ausgeführt. Würfle dafür 1W20 + den Angriffsbonus für diese Waffe. Sollte das Ergebnis der Rüstungsklasse (RK) des Zieles entsprechen oder sie übertreffen, trifft der Angriff und verursacht den für die Waffe aufgeführten Schaden (bei den Goblins beträgt dieser z.B. 1W4 Schadenspunkte). Das Ziel verliert diese Anzahl an Trefferpunkten.



20 Kritischer Treffer: Wenn eine Kreatur bei ihrem Angriff eine 20 auf dem 1W20 würfelt, könnte dies zu einem Kritischen Treffer führen. Lege für diese Kreatur einen weiteren Angriffswurf mit denselben Boni und Mali wie beim ersten Angriff ab. Wenn auch dieser zweite

Angriff das Ziel „trifft“, wird der erste Angriff ein Kritischer Treffer und verursacht doppelten Schaden – würfle den Waffenschaden samt Modifikatoren zweimal aus und addiere die beiden Würfe, um den Gesamtschaden zu berechnen. Manche Waffen (wie z.B. die Kurzschwerter der Goblins) können bei einer gewürfelten 19 oder 20 zu einem Kritischen Treffer führen. Manche Waffen verursachen bei einem Kritischen Treffer sogar den dreifachen (x3) Schaden. Dies ist hinter dem Waffenschaden jeweils aufgeführt.



Zauber: Jeder Zauber folgt eigenen Regeln, die bestimmen, wie er funktioniert. Diese findest du im *Heldenbuch* oder auf den vorgefertigten Charakterbögen. Zauber können nur gewirkt werden, wenn sich der Zauberkundige nicht benachbart zu einem Gegner befindet; die Ausnahme hierzu sind Zauber, welche einen Nahkampfangriff voraussetzen, um wirken zu können. Manche Zauber und Klassenmerkmale gestatten dem Ziel einen Rettungswurf.

RETTUNGSWURF: Ein Rettungswurf ist ein Wurf, mit dem eine Kreatur einem Zauber, einer Falle oder einem anderen besonderen Angriff zu widerstehen versucht. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen – Reflexwürfe, Willenswürfe und Zähigkeitswürfe – und der jeweilige Angriff teilt dir mit, welche Art von Rettungswurf erforderlich ist. Bei einem Rettungswurf würfle 1W20 + den RW-Bonus der Kreatur. Sollte das Ergebnis dem Schwierigkeitsgrad (SG) des besonderen Angriffes entsprechen oder ihn übertreffen, hat der Angriff einen eingeschränkten oder vielleicht sogar gar keinen Effekt.

IM STERBEN LIEGEN: Wenn die Trefferpunkte (TP) eines SC unter 0 fallen, wird er bewusstlos und beginnt zu sterben. Er verliert jede Runde, wenn er an der Reihe ist, 1 Trefferpunkt. Wenn er an der Reihe ist, muss er dann 1W20 + KO-Modifikator gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 würfeln, dabei erleidet er einen Malus in Höhe seiner derzeitigen negativen Trefferpunkte. Sollte der Wurf gelingen, gilt der SC als stabil und verliert keine weiteren Trefferpunkte mehr. Bis er geheilt wird, ist er aber immer noch bewusstlos. Sollte sein negativer Trefferpunktwert seinem Konstitutionswert (nicht den KO-Modifikator) entsprechen oder ihn übertreffen, stirbt er.

Wenn ein Monster auf 0 oder weniger TP reduziert wird, stirbt es sofort (du musst daher für Monster keine Stabilisierungswürfe machen).



2 GOBLINHÖHLE

Dies ist die Höhle, in der die Goblins von **Bereich 1** gewohnt haben. Wenn die SC diesen Bereich betreten, lies das Folgende vor:



„Hinter dem Moosvorhang liegt eine kleine, niedrig gebaute Höhle. An der gegenüberliegenden Wand liegen zwei Strohmatten neben einer ramponierten Schatztruhe. Nach Norden führt ein Gang zu einer steinernen Doppeltür.“



Die SC können die Kammer ungestört erkunden – es gibt hier keine Monster, die sie bekämpfen müssen. Wahrscheinlich werden sie sich die folgenden Dinge ansehen wollen:

STROHMATTEN: Diese dreckigen Matten dienen den Goblins als Schlaflager. Sie stinken zwar ungemain, sind aber bequem genug, um darauf zu schlafen, sollten die SC rasten wollen. Schlafende SC regenerieren 2 TP pro Nacht – siehe im Textkasten auf Seite 8 zu „Rasten“ nach, wenn du mehr erfahren möchtest. Sollte ein SC die Strohmatten untersuchen wollen, lass ihn einen Fertigkeitwurf für **Wahrnehmung** ablegen (siehe den Abschnitt über „Fertigkeitswürfe“ auf dieser Seite). Der **Schwierigkeitsgrad** (SG) für diesen Wurf beträgt 10. Sollte der Fertigkeitwurf für Wahrnehmung 10 entsprechen oder übertreffen, finden die SC einen rostigen Eisenschlüssel unter einer Matte, mit dem die Schatztruhe geöffnet werden kann.

SCHATZTRUHE: In dieser ramponierten Holzkiste bewahren die Goblins ihre Wertsachen auf. Die Kiste ist verschlossen, kann aber mit dem rostigen Eisenschlüssel, den die SC unter den Strohmatten finden können, geöffnet werden. Alternativ kann auch ein Charakter mit Diebeswerkzeug versuchen, das Schloss mit einem Fertigkeitwurf für **Mechanismus ausschalten** gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 zu öffnen. Sollte der Fertigkeitwurf 15 entsprechen oder übersteigen, öffnet dies die Truhe. Die SC können die Truhe auch mit einer Waffe aufbrechen; dies erfordert keinen Angriffswurf, die SC müssen nur mindestens 20 Schadenspunkte an der Truhe verursachen – wahrscheinlich sind hierfür mehrere Treffer erforderlich!

Der Inhalt der Kiste ist im Textkasten „Schatz!“ oben rechts aufgeführt. Bei der Glasphiole mit der magischen, orangen Flüssigkeit handelt es sich um einen *Trank: Leichte Wunden heilen*. Wenn ein Charakter ihn zu sich nimmt, wird er um 1W8+1 Trefferpunkte geheilt, als wäre der gleichnamige Klerikerzauber (*Heldenbuch*, S. 21) auf ihn gewirkt worden. Sollten die SC die Truhe mittels Waffengewalt aufbrechen, zerbricht die Phiole dabei, und der Trank geht verloren.

Der Dolch [Meisterarbeit] (*Heldenbuch*, S. 44) gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn er benutzt wird (der Dolch ist nicht magisch, sondern „nur“ von sehr guter Qualität). Ein Kämpfer oder ein Schurke kann beurteilen, dass der Dolch gut gearbeitet ist.

TÜREN: Diese glatt gearbeiteten Steintüren führen tiefer in den Hort hinein. Die Türen haben kein Schloss und können mit Hilfe einer Bewegungsaktion geöffnet oder geschlossen werden. Wenn die SC die Türen öffnen, blättere um zu **Bereich 3**.

EP KEINE



SCHATZ!

- Kleiner Beutel mit 20 Goldmünzen
- Dolch [Meisterarbeit]
- Kleiner Rubin im Wert von 50 Goldmünzen
- Glasphiole mit oranger Flüssigkeit (magisch)

ERKUNDUNG

Wenn sich die SC nicht im Kampf befinden, können sie ihre Umgebung erkunden. Erkundung erfolgt nicht rundenbasiert – allerdings solltest du sicherstellen, dass jeder die Gelegenheit bekommt, etwas zu tun, ehe ein Spieler erneut an der Reihe ist. Die Spieler sollten ihre Figuren weiterhin auf der Karte bewegen, um aufzuzeigen, wo sie hingehen. Sie können nur Bereiche erkunden, die sie schon betreten haben – die SC sollten keinen neuen Bereich betreten, bis alle dazu bereit sind. (Wenn sich Gruppen aufteilen, macht dies deine Aufgabe als Spielleiter schwerer, und die SC riskieren, sich plötzlich allein in einem Raum voller Monster wiederzufinden.)

FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten sind Tätigkeiten, die Kreaturen erlernen können oder bei denen sie durch Übung besser werden, z.B. Klettern, Schleichen oder Schwimmen. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit nutzen möchte, legt er oder sie einen **Fertigkeitwurf ab**: Würfle 1W20 + Fertigungsbonus.

Wenn das Ergebnis des Fertigkeitwurfes dem **Schwierigkeitsgrad** (SG) der Aufgabe entspricht oder ihn übertrifft, hat der Charakter Erfolg. Bei einem Fehlschlag kann er es erneut versuchen, außer die Begegnungsbeschreibung sagt etwas anderes. Ein Fertigkeitseinsatz erfordert meist eine Standard-Aktion. Während dieses ersten Abenteuers gilt zudem die Sonderregel, dass SC oder Monster auch Fertigkeiten einsetzen können, die nicht bei ihren Spielwerten ausgefüllt (im Falle der SC) oder aufgeführt (im Falle der Monster) sind, dann aber nur mit 1W20 würfeln und keine Modifikatoren hinzurechnen.

Der SL legt die Fertigkeitwürfe für Monster ab. Manchmal solltest du diese Würfe heimlich durchführen, damit die Spieler keinen Verdacht schöpfen (z.B. wenn sich ein Monster an sie heranschleicht).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Ermutige Kleriker und Magier unter den SC, *Magie entdecken* zu nutzen, um magische Gegenstände zu finden und zu identifizieren. Wenn ein SC *Magie entdecken* wirkt, während er einen magischen Gegenstand in der Hand hält, kann er erfahren, was der Gegenstand bewirkt.



3 MAGISCHER BRUNNEN

EP 135

Diese Kammer enthält einen magischen Brunnen, der für jene, die aus ihm trinken, gefährlich oder wohltuend sein kann. Wenn die SC diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:



„Die Steintüren schwingen auf. Vor euch liegt ein in schimmernden und goldenen Glanz getauchter Raum – wie Sonnenlicht, das vom Meer gespiegelt wird. Das Licht geht von einem runenbedeckten Brunnen in der Mitte des Raumes aus. Ihr hört zudem jemanden leise reden.“



Es gibt zwei Wege aus dieser Kammer: Ein Gang führt nach Nordwesten zu **Bereich 8**, während eine unverschlossene Steintür im Osten zu **Bereich 4** führt.

BRUNNEN: Dieser magische Brunnen besteht aus Stein und wird von einer unterirdischen Quelle gespeist. Winzige Runen sind entlang des Randes eingraviert. Vom Brunnen geht ein goldenes Licht aus, dessen Quelle nicht ersichtlich ist. Das Wasser leuchtet, solange es sich im Brunnenbecken befindet; wenn es entfernt wird, verblasst der Glanz nach ein paar Sekunden. Das Wasser ist sauber und kühl. Wenn es binnen weniger Sekunden, nachdem es aus dem Becken entfernt wurde, getrunken wird, entfaltet es eine magische Wirkung. Wird es getrunken, solange es noch golden leuchtet, muss der Trinkende 1W10 würfeln, um die Auswirkungen zu bestimmen (siehe unten). Ein Charakter kann nur einmal auf der Tabelle würfeln, wenn er aus dem Brunnen trinkt. Jeder weitere Schluck ist immer noch kühl und frisch und durstlöschend, entfaltet aber keine weiteren Auswirkungen. Das Wasser kann benutzt werden, um Ausrüstungsgegenstände oder die SC zu säubern, wenn diese aber Schmutz, Blut, Öl oder anderen Schmutz in den Brunnen befördern, hört das Wasser



auf zu leuchten und verliert seine Magie für 2W6 Stunden (danach hat sich der Brunnen selbst ausreichend gesäubert, um seine Kräfte zurückzuerlangen).

RUNEN: Ein Charakter mit der Fertigkeit Wissen (Religion) kann versuchen, die Runen mit einem Fertigkeitwurf auf Wissen (Religion) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 zu entziffern. Die Runen besagen, dass jeder, der Desna, der Göttin des Glücks, Gold opfert, einen Segen erhält. Jeder SC, der mindestens 1 Goldmünze in den Brunnen wirft, ehe er vom Wasser trinkt, erhält einen Bonus von +5 auf seinen Wurf, um die Folgen zu bestimmen.

GERÄUSCHE: Jeder SC, der innehält, um zu lauschen, kann einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 ablegen. Bei Erfolg kann er herausfinden, dass die Gesprächsfetzen aus dem Gang im Nordwesten kommen und es sich nach Goblins anhört, die in ihrer Sprache streiten.

AUSWIRKUNGEN DES MAGISCHEN BRUNNENS

W10 Ergebnis

- | | |
|---|--|
| 1 | Der Trinkende erleidet während des nächsten Kampfes einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 2 | Der Trinkende erleidet während des nächsten Kampfes einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse, danach endet dieser Effekt. |
| 3 | Der Trinkende erleidet während des nächsten Kampfes einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 4 | Der Trinkende nimmt 1W4 Schadenspunkte. |
| 5 | Es passiert nichts |
| 6 | Der Trinkende wird vollständig geheilt und erlangt alle Trefferpunkte zurück, die er bisher verloren hat. |

W10 Ergebnis

- | | |
|---------------|---|
| 7 | Der Trinkende erhält während des nächsten Kampfes einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 8 | Der Trinkende erhält während des nächsten Kampfes einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse, danach endet dieser Effekt. |
| 9 | Der Trinkende erhält während des nächsten Kampfes einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 10 oder höher | Der Trinkende wählt, ob er einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe oder Rüstungsklasse erhalten möchte. Dieser Bonus gilt für den Rest des Abenteurers. |



4 EDELSTEINALTAR

Die in diesen Raum hineinführenden Steintüren sind unverschlossen und können problemlos von jeder Seite geöffnet werden. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Die Tür schwingt lautlos auf und enthüllt eine von rotem Licht erleuchtete Kammer. An der Ostwand stehen zwei Steinstatuen, welche einen staubigen, runenbedeckten Altar flankieren. Auf dem Altar liegt ein großer, roter Edelstein, von dem das unheimliche Licht ausgeht.“

Der magische Edelstein in dieser Kammer wird von einer magischen Falle geschützt, die jeden in Flammen hüllt, der ihm zu nahe kommt. Wenn ein Charakter den Raum betritt, hallt eine laute Stimme, von den beiden Statuen ausgehend, wider: „Nähert euch in Demut, und ihr werdet leben!“ Die Stimme wird magisch erzeugt und wiederholt sich jedes Mal, wenn jemand den Raum betritt. Dabei sagt sie stets dasselbe und beantwortet keine Fragen. Sollte jemand sich dem Altar auf 1,50 m oder weniger nähern (1 Feld), speien die Statuen einen Schwall aus Flammen aus, welcher den ganzen Raum ausfüllt – stelle daher sicher, dass alle SC ihre Position bestätigen, ehe du die Falle auslöst!

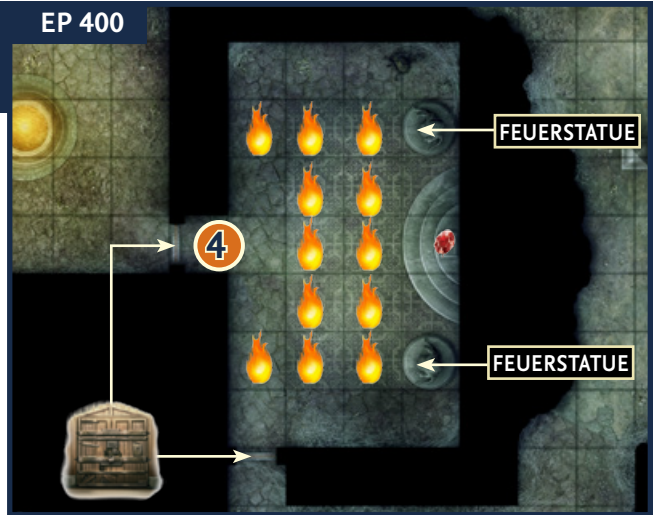
FALLE: Sollte ein Kleriker oder Magier in diesem Raum *Magie entdecken* wirken, werden beide Statuen und der Edelstein als magisch angezeigt. Wenn die Falle ausgelöst wird, speit jede Statue einen fächerförmigen 4,50 m-Kegel aus Flammen in einer Höhe von etwa 1 m aus (die Miniaturansicht der Karte zeigt die betroffenen Felder). Jeder im Wirkungsbereich der Flammen kann einen Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 11 ablegen. Wer scheitert, nimmt 3W4 Punkte Feuerschaden. Wem der Wurf gelingt, der erleidet nur halben Schaden. Würfle nur einmal den Fallenschaden aus, wenn die Falle ausgelöst wird, und verwende dann diesen Schaden für jeden im Wirkungsbereich (wiederhole diesen Vorgang, wenn die Falle mehrere Male ausgelöst wird).

Ein Schurke kann versuchen, die Falle mittels eines Fertigkeitwurfes auf Mechanismus ausschalten gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 26 bei einer der Statuen zu entschärfen. Bei Erfolg wird die Falle entschärft und aktiviert sich nicht mehr erneut. Sollte der Wurf um 4 Punkte oder weniger (d.h. bei einem Ergebnis von 22-25) scheitern, schlägt der Versuch fehl, es geschieht aber nichts. Sollte der Wurf um 5 Punkte oder mehr (d.h. bei einem Ergebnis von 21 oder weniger) scheitern, wird die Falle erneut ausgelöst.

Am einfachsten kann man die Falle vermeiden, indem man der Anweisung der Stimme Folge leistet und kniet oder kriecht. Wenn man sich auf diese Weise dem Altar nähert, wird die Falle immer noch ausgelöst, die Flammen schießen aber über den Charakter hinweg, so dass sie ihn verfehlen und er keinen Schaden nimmt. Wenn die Falle nicht entschärft wird, setzt sie sich nach 5 Sekunden zurück, allerdings sollte

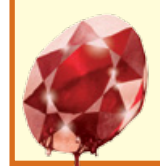


EP 400



SCHATZ!

- Ein großer, makelloser Rubin (Magisch)



ENERGIEHERZ

1.000 GM

Das erste Mal, wenn du an einem Tag Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden nimmst, reduziert der Edelstein diesen Schaden um 10 Punkte (auf diese Weise verhindert Schaden kann höchstens auf 0 reduziert werden).

RASTEN

Irgendwann werden den Charakteren langsam die Trefferpunkte, Zauber und die täglichen Anwendungen ihrer Klassenfähigkeiten ausgehen. Wenn die SC 8 Stunden rasten, erlangen sie Trefferpunkte in Höhe ihrer doppelten Stufe und alle täglichen Anwendungen ihrer Klassenfähigkeiten zurück. Kleriker und Magier können 1 Stunde damit verbringen, ihre Zauber erneut vorzubereiten. In diesem Abenteuer können die SC gefahrlos rasten. Sie können aber auch nach Sandspitze zurückkehren, um mit ihrem Gold Ausrüstung zu kaufen, und dann zu weiteren Abenteuern zurückkehren.

dies für einen SC ausreichen, um den Edelstein zu ergreifen und sich wieder aus der Reichweite der Falle zu entfernen. Der Edelstein ist sehr heiß – wer ihn ergreift, erleidet 1 Punkt Feuerschaden. Sobald der Edelstein vom Altar entfernt wurde, kühlt er ab und stellt keine Gefahr mehr dar. Er hört auf zu glühen, wenn er vom Altar entfernt wird.

SCHATZ: Auf den ersten Blick sieht der Edelstein nur wie ein großer, makelloser Rubin aus und hat einen Wert von 1.000 Goldmünzen. Wenn ein Kleriker oder Magier aber *Magie entdecken* auf ihn wirkt, während er ihn in der Hand hält, erfährt er, dass es sich in Wirklichkeit um einen magischen Gegenstand handelt, der als *Energieherz* bezeichnet wird (siehe Textkasten „Schatz!“ auf dieser Seite). Die Kräfte des Edelsteins beschützen seinen Träger vor der Feuerfalle, deshalb hat der Stein auch durch die Flammen keinen Schaden genommen. Jeder, der den Edelstein trägt, erhält diesen Schutz, selbst wenn er nicht weiß, was der Stein macht. Der Edelstein könnte nützlich sein, wenn die SC in **Bereich 10** gegen den Drachen kämpfen, da er auch gegen die Säure- oder Odenwaffe des Drachen schützt (notiere dir, wer den Edelstein bei sich hat, falls die Spieler es vergessen).

5 SPINNENNEST

In dieser Kammer lebt eine menschengroße Spinne. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Dicke Spinnweben hängen in den Ecken und an der Decke dieses Raumes. Dutzende winzige Spinnen krabbeln in den Netzen herum. Sie sind aber viel zu klein, um diese Netze gesponnen zu haben.“

SPINNWEBEN: Die Spinnweben sind klebrig, doch nur die dichten, auf der Karte des SL eingezeichneten Netze können einen Charakter festsetzen. Wenn ein Charakter eines dieser Felder verlassen will, muss ihm ein ST-Wurf (1W20 + ST-Modifikator) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 12 gelingen. Bei einem Erfolg kann er das Feld verlassen, andernfalls verliert er seine Bewegungsaktion und kann sich nicht fortbewegen (er kann immer noch mit Hilfe seiner Standard-Aktion versuchen, das Feld zu verlassen). Die Spinnen müssen keine Stärkewürfe ablegen, um sich in den Spinnweben zu bewegen. Die Netze stören andere Handlungen nicht. Ein Charakter kann eine Standard-Aktion verwenden, um mit einer Fackel die Netze in einem benachbarten Feld von 1,50 m x 1,50 m wegzubrennen – dies fügt aber jedem in diesem Feld 1W4 Punkte Feuerschaden zu.

KREATUREN: In diesem Raum lebt eine Riesenspinne, die sich aber versteckt, bis sich die SC ihrem Versteck in der südwestlichen Ecke (siehe Miniaturansicht) auf 1,50 m (1 Feld) nähern. Wenn ein SC so nahe herankommt, müssen alle SC einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung ablegen. Lege für die Spinne den Fertigkeitwurf für Heimlichkeit (1W20 +11) verdeckt ab. Ein SC, dessen Ergebnis auf Wahrnehmung dem Ergebnis der Spinne auf Heimlichkeit entspricht oder es übertrifft, entdeckt die Spinne, ehe diese angreift, und ist nicht überrascht. Ein SC, dessen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung scheitert, ist überrascht.

TOTER GOBLIN: Im Netz hängt die Leiche eines Goblins, den die Spinne vor ein paar Tagen getötet hat. Die Gegenstände im Textkasten „Schatz!“ befinden sich am Körper des Goblins. Ein Magier kann den Zauberstab mit Hilfe einer Standard-Aktion einsetzen, um *Magisches Geschoss* (1W4+1 Schaden, *Heldenbuch*, S. 27) zu wirken. Der Stab kann viermal benutzt werden und verliert dann seine Magie.

Der Spielzeugdrache birgt einen ausgeklügelten Mechanismus in sich – wenn man am Schwanz zieht, bewegen sich die Flügel und der Unterkiefer. Das Spielzeug gehört den Goblins in **Bereich 8**.



KAMPF!



Dieser Kampf beginnt mit einer **Überraschungsrunde**. Eine Überraschungsrunde funktioniert wie eine normale Kampfunde, überraschte Charaktere können in der Überraschungsrunde aber keine Aktionen durchführen. Charaktere, die nicht überrascht sind, können nur eine Bewegungsaktion **oder** Standard-Aktion ausführen, nicht beides.

Lass jeden normal seine Initiative auswürfeln (auch wenn er überrascht sein sollte). Die Spinne und alle nicht überraschten SC führen entsprechend der Initiativereihenfolge ihre Aktionen in der Überraschungsrunde aus (überraschte Charaktere werden übersprungen). Nach der Überraschungsrunde kann jeder normal handeln – niemand ist mehr überrascht, und alle können in jeder Runde eine Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Freie Aktion ausführen.

EP 400

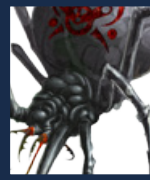


SCHATZ!

- Hölzerner Spielzeugdrache (Wert 50 GM)
- Zauberstab: Magisches Geschoss (4 Ladungen, Magisch)
- Beutel mit 14 Goldmünzen

RIESENSPINNE

TREFFERPUNKTE 16



INITIATIVE +3

BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
Reflexwurf +4, **Willenswurf** +1, **Zähigkeitswurf** +4
Besonderes Geistlose Kreatur

ANGRIFF

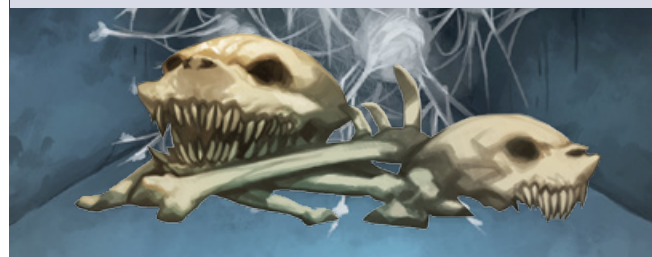
Klettern 9 m (6 Felder)
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss, +2 Angriffsbonus (1W6 Schaden plus Gift – siehe unten)

SPIELWERTE

Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (in Spinnennetzen +11), Klettern +16, Wahrnehmung +4

GIFT

Jedes Mal, wenn die Spinne einen Charakter beißt, muss dieser Charakter einen Zähigkeitswurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 14 ablegen. Bei einem Erfolg widersteht er dem Gift. Andernfalls kränkelt er für 1 Minute (10 Runden). Ein kränkelnder Charakter erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe. Sollte ein Charakter erneut gebissen werden, verlängert ein gescheiterter Rettungswurf die Wirkungsdauer um 1 Minute.



6

GRAFFITI UND MAGISCHE SÄULE

Im Zentrum dieses höhlenartigen Ganges steht eine merkwürdige, mit magischen Symbolen bedeckte Säule. An der Wand daneben hat ein Forscher vor einiger Zeit ein paar rätselhafte Warnungen hinsichtlich eines Monsters niedergeschrieben, das tiefer im Gewölbe lauert. Wenn sich ein SC diesem Bereich nähert, lies ihm das Folgende vor:



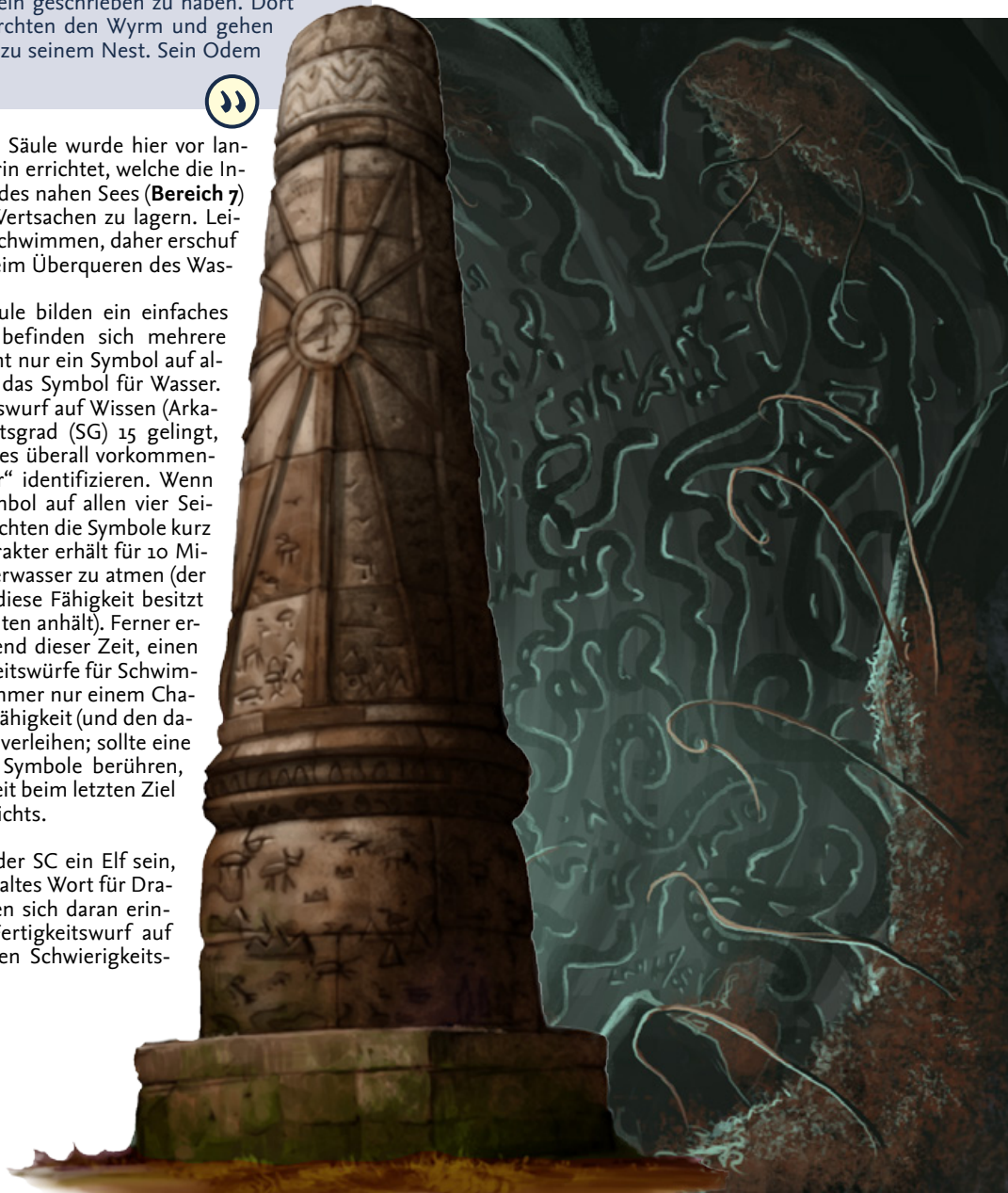
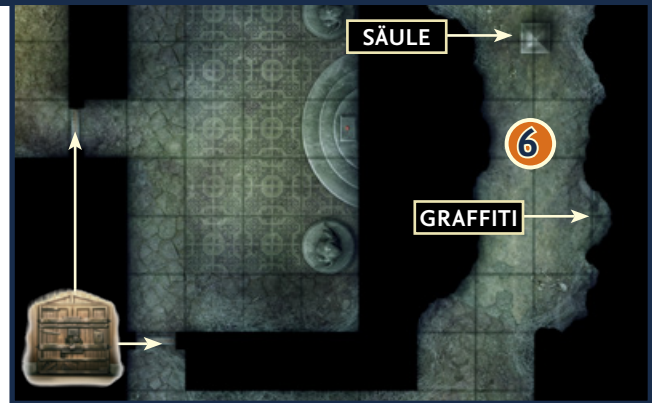
„In der Mitte dieses breiten Ganges steht eine merkwürdige Steinsäule. Seltsame Symbole und schwach glühende Glyphen verlaufen auf den Seiten dieses 3 m hohen Obelisken. An der Ostwand scheint jemand etwas mit Kreide auf das grobe Gestein geschrieben zu haben. Dort steht: „Die Goblins fürchten den Wurm und gehen nicht durch die Krypta zu seinem Nest. Sein Odem bringt den Tod!“



SÄULE: Diese magische Säule wurde hier vor langer Zeit von einer Magierin errichtet, welche die Insel auf der anderen Seite des nahen Sees (**Bereich 7**) nutzen wollte, um ihre Wertsachen zu lagern. Leider konnte sie nicht gut schwimmen, daher erschuf sie diese Säule, um ihr beim Überqueren des Wassers zu helfen.

Die Symbole auf der Säule bilden ein einfaches Rätsel. Auf jeder Seite befinden sich mehrere Symbole, allerdings taucht nur ein Symbol auf allen Seiten der Säule auf: das Symbol für Wasser. Jeder, dem ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkane) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 gelingt, kann die Bedeutung dieses überall vorkommenden Symbols als „Wasser“ identifizieren. Wenn ein Charakter dieses Symbol auf allen vier Seiten der Säule berührt, leuchten die Symbole kurz bläulich auf und der Charakter erhält für 10 Minuten die Fähigkeit, Unterwasser zu atmen (der Charakter weiß, dass er diese Fähigkeit besitzt und sie nur ein paar Minuten anhält). Ferner erhält der Charakter, während dieser Zeit, einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Diese Säule kann immer nur einem Charakter gleichzeitig diese Fähigkeit (und den damit verbundenen Bonus) verleihen; sollte eine andere Kreatur alle vier Symbole berühren, ehe die Dauer der Fähigkeit beim letzten Ziel abgelaufen ist, passiert nichts.

GRAFFITI: Sollte einer der SC ein Elf sein, weiß er, dass „Wurm“ ein altes Wort für Drache ist. Nichtelfen können sich daran erinnern, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Geschichte) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 gelingt.



7 GEFÄHRLICHER TEICH

Diese Höhle enthält einen großen Teich, eine Insel und eine gefährliche, aquatische Kreatur. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Eine große Wasserfläche dominiert diese Kammer. Auf der anderen Seite des Teiches befindet sich eine kleine Insel, auf der etwas im schwachen Licht der Höhle glitzert.“

Zur Insel gelangt man nur, indem man durch den Teich schwimmt.

TEICH: Das hellblaue Wasser auf der Karte ist nur 3 m tief, während das dunkelblaue Wasser bereits 6 m tief ist. Ein Charakter, dem ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 gelingt, kann sich mit Hilfe einer Bewegungsaktion seine halbe Bewegungsrate weit fortbewegen. Bei einem Fehlschlag kommt er im Wasser nicht voran. Wenn er um 5 Punkte oder mehr scheitert, geht er unter, sinkt 3 m tief und muss seinen Atem anhalten.

Ein Charakter kann unter Wasser den Atem für eine Zahl von Runden gleich seinem doppelten Konstitutionswert (nicht dem KO-Modifikator) anhalten. In jeder Runde kann der Charakter einen weiteren Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 unter Einsatz einer Bewegungsaktion ablegen; bei Erfolg kann er 3 m nach oben schwimmen und sich dann horizontal bewegen. Bei einem Fehlschlag um 5 Punkte oder mehr sinkt der Charakter um weitere 3 m (oder bis er den Grund erreicht). Sollte ihm unter Wasser die Luft ausgehen, muss ihm in jeder Runde ein KO-Wurf (1W20 + KO-Modifikator) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 gelingen, um nicht bewusstlos zu werden. Sollte ein Charakter im Wasser bewusstlos werden, ertrinkt er während seines nächsten Zuges. Der SG des KO-Wurfes steigt jede Runde nach der ersten um +1.



KAMPF!



KREATUR: Eine Riffklaue verbirgt sich im Teich und wartet darauf, den ersten Charakter anzugreifen, der die Insel erreicht. Die Riffklaue kann unter Wasser atmen und muss keine Fertigkeitwürfe für Schwimmen ablegen. Sie kann mit Hilfe einer Bewegungsaktion bis zu 12 m weit schwimmen, ohne würfeln zu müssen. Sobald ein Charakter die Insel erreicht, kriecht die Riffklaue aus dem Wasser, um am Ufer anzugreifen. Die Riffklaue greift Charaktere nicht im Wasser an – sollte sich der SC also ins Wasser zurückziehen, schwimmt sie durch den Teich, um andere Ziel am anderen Ufer anzugreifen.

Die Riffklaue kann ihre Bewegungs- und ihre Standard-Aktion zusammen einsetzen (als sogenannte Volle Aktion), um mit beiden Klauen anzugreifen – mache dann für jede Klaue einen Angriffswurf. Andernfalls kann sie unter Einsatz einer Standard-Aktion nur mit einer Klaue angreifen.

SCHÄTZE: Auf der Insel befindet sich ein kleiner Schatzhaufen (siehe Textkasten „Schatz!“). Das Langschwert gewährt seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, während er es führt. Weitere Informationen findest du im Textkasten „Schatz!“ auf Seite 14. Die beiden Tränke funktionieren wie die gleichnamigen Magierzauber auf Seite 26 des Heldenbuches. Die Wirkungsdauer jedes Trankes beträgt 3 Minuten (bedenke, dass der *Trank: Unsichtbarkeit* endet, sobald der Trinker jemanden angreift).

EP 400



SCHATZ!

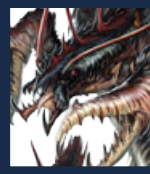
- *Langschwert des Verderbens (Drachen)* +1 (Magisch)
- *Trank: Schweben* (Magisch)
- *Trank: Unsichtbarkeit* (Magisch)
- Ledersäckchen mit 175 Goldmünzen

WICHTIGER SCHATZ

Der hier gefundene Schatz ist sehr wichtig für den Erfolg der Charaktere – wenn sie dem Drachen gegenüberstehen, könnte das *Langschwert des Verderbens (Drachen)* +1 ihre einzige Chance darstellen, den Drachen in die Flucht zu schlagen. Stelle daher sicher, dass die SC das Schwert finden, ehe sie zu **Bereich 10** weiterziehen, gehe dabei aber nicht zu offensichtlich vor. Ermutige sie, die anderen Räume zu erkunden, ehe sie tiefer in den Hort vorstoßen – das sollte eigentlich genügen.

RIFFKLAUE

TREFFERPUNKTE 13



INITIATIVE +5

BEWEGUNGSRATE 1,5 M (1 FELD)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 14, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 13

Reflexwurf +1, **Willenswurf** +4, **Zähigkeitswurf** +2

ANGRIFF

Schwimmen 12 m (8 Felder)

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden plus Ergreifen)

Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden plus Ergreifen)

SPIELWERTE

Fertigkeiten Schwimmen +8, Wahrnehmung +6

Ergreifen Wenn eine Riffklaue einen Gegner mit ihrem Klauenangriff trifft, ergreift sie diesen, bis sie das nächste Mal am Zug ist. Die festgehaltene Kreatur kann sich nicht von ihrem Feld wegbewegen und sich auch nicht befreien, solange die Riffklaue sie festhält. Sollte die Riffklaue sterben, lässt sie die festgehaltene Kreatur los.

Todesrausch Wenn eine Riffklaue getötet wird, macht sie noch zwei Klauenangriffe, ehe sie zusammenbricht. Diese Angriffe müssen nicht gegen die Kreatur erfolgen, die die Riffklaue getötet hat.

8 GOBLINFEHDE

Diese große Höhle dient dem Goblkönig als Lager. Wenn die SC die Kammer betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Die Wände dieser großen Höhle sind mit primitiven Malereien von Goblins bedeckt. In der südwestlichen Ecke steht ein Thron aus Tiergebeinen. Auf ihm sitzt ein Goblin, welcher eine Krone aus Knochen und Federn trägt. In der Nähe stehen vier weitere Goblins, die erbittert miteinander streiten. Der Goblin auf dem Thron wirkt ziemlich genervt und hält sich die Ohren zu, während die anderen vier Goblins einander schubsen und anschreien.“



KREATUREN: Die SC können mit den Goblins reden, statt mit ihnen zu kämpfen. Wenn die SC den Raum betreten, hören die Goblins auf zu streiten und starren die Eindringlinge an. Der Häuptling richtet sich kerzengerade auf und versucht seine Untertanen zu beeindrucken, indem er die unheimlichen Helden mit einer lauten Stimme anspricht: „Wer ihr seid? Dies mein Thronraum, Thronraum von König Fettbacke!“

MIT DEN GOBLINS REDEN: Die Goblins erwecken nicht den Eindruck, dass sie kämpfen wollen. Wenn die SC sich vorstellen, lass sie einen Fertigkeitwurf auf Diplomatie ablegen. Sollte ein Charakter diese Fertigkeit nicht besitzen, dann lass ihn stattdessen einen Charismawurf ablegen (1W20 + CH-Modifikator). Sollte wenigstens ein SC ein Ergebnis von 15 oder mehr erzielen, ist König Fettbacke über ihre Antwort erfreut. Andernfalls ist er beleidigt und befiehlt seinen Goblins anzugreifen. Falls sich die SC mit König Fettbacke gut stellen, sagt er: „Schwester von mir, Krummzahn, gestohlen Drachenspielzeug. Wenn ihr Spielzeug finden, ich euch am Leben lassen. Und ich euch durch Thronraum lasse gehen, so oft ihr wollen!“

König Fettbacke erklärt, dass das vermisste Spielzeug ein kleiner Drache ist, dessen Mund und Flügel sich bewegen. Er sagt, dass Krummzahn zuletzt gesehen wurde, als sie eine Höhle voller Spinnweben betrat (**Bereich 5**). Falls die SC den Goblins das Spielzeug bringen, kreischen die Goblins vor Freude auf. König Fettbacke ist froh, dass sein Stamm nicht kämpfen muss. Er warnt die SC sogar: „Wenn ihr hier, um gegen Drachen zu kämpfen, dann zielt auf Bauch. Bauch hat weiche Bauchschuppen.“ Fettbacke kann bestätigen, dass der nördliche Ausgang seines Thronraumes zum Drachennest führt, besitzt aber keine weiteren Informationen.



KAMPF!



Wenn ein Kampf beginnen sollte, dann würfle einmal die Initiative für König Fettbacke und einmal für seine vier Goblkrieger aus. Die gewöhnlichen Goblins handeln alle beim selben Initiativewert, während Fettbacke eigenständig handelt. Die vier Goblins bewegen sich auf die SC zu, um sie anzugreifen. Fettbacke wirkt von seinem Thron aus Zauber und benutzt sein Kurzsword, sobald ihm die Zauber ausgehen.

SCHÄTZE: Ein Kleriker kann den Zauberstab mit Hilfe einer Standard-Aktion benutzen, um *Leichte Wunden heilen* (1W8+1 Schaden geheilt) zu wirken. Nach neun Anwendungen verliert der Stab seine Macht.

EP 800

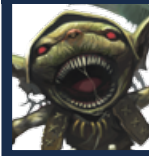


SCHATZ!

- 3 Perlen (im Wert von jeweils 100 Goldmünzen)
- Zauberstab: *Leichte Wunden heilen* (9 Ladungen, Magisch)
- Goldener Schutzring +1 (Magisch, gewährt Bonus von +1 auf die RK)
- 422 Goldmünzen

GOBLINKRIEGER (4)

TREFFERPUNKTE 6



INITIATIVE +6 | BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
Reflexwurf +2, Willenswurf -1, Zähigkeitswurf +3

ANGRIFF

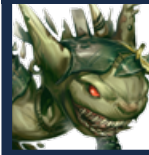
Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzsword, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden, Kritische Bedrohung bei 19 oder 20)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung (jeder Goblin) Lederrüstung, Leichter Holzschild, Kurzsword, Gürteltasche mit 2 Goldmünzen

KÖNIG FETTBACKE

TREFFERPUNKTE 14



INITIATIVE +3 | BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
Reflexwurf +4, Willenswurf +3, Zähigkeitswurf +1

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzsword, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden, Kritische Bedrohung bei 19 oder 20)
Zauber (Standard-Aktion) *Furcht auslösen* (1 Ziel, Willenswurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 13; bei misslungenem Willenswurf flieht das Ziel 1W4 Runden lang) oder *Magisches Geschoss* (2x vorbereitet, 1W4+1 Schaden)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kurzsword, „tolle“ Goblkrone

9 HEIMGESUCHTE KRYPTA

Es ist nicht einfach, von Süden her in diese Kammer zu gelangen. Zwischen **Bereich 8** und diesem Bereich liegt eine 6 m hohe Klippe, welche die SC erklimmen müssen. Diese Klippe ist recht glatt und erfordert Fertigkeitwürfe für Klettern gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 20. Jeder erfolgreiche Wurf ermöglicht einem Charakter, ein Stück gleich seiner halben Bewegungsrate hinaufzuklettern. Sollte ein Wurf um 5 Punkte oder mehr scheitern, stürzt der Charakter dort ab, wo er sich gerade befand, als er seinen Wurf abgelegt hat. Sollte er dabei 3 m oder mehr stürzen, nimmt er 1W6 Punkte Fallschaden. Oberhalb der Klippe hat ein früherer Forscher einen Kletterhaken in den Stein gehämmert und daran ein Seil befestigt. Sobald der erste Charakter die Spitze erreicht, kann er dieses Seil hinablassen, wodurch die Wand leichter zu erklimmen wird (SG 5). Sollte ein Charakter den *Trank: Schweben* aus **Bereich 7** verwenden, kann er problemlos nach oben gelangen.

Auf der Spitze der Klippe liegt eine alte, modrige Krypta, in der einst ehrwürdige Tote bestattet wurden. Heute jedoch ruhen die Toten nicht mehr. Wenn die SC diesen Raum als Gruppe erforschen, lies ihnen das Folgende vor:

„Die Kammer auf der Spitze der Klippe wirkt, als wäre sie früher eine zeremonielle Begräbniskammer gewesen. Jetzt ist sie jedoch nur noch eine Ruine voller Knochen und Spinnweben. Ein leichter Wind weht durch die staubige Halle und trägt ein kaum hörbares Geräusch herüber - als würde etwas durch die Dunkelheit schlurfen.“

Die schlurfenden, schabenden Geräusche stammen von einer Gruppe Skelette, die in dieser Kammer lauern. Diese untoten Kreaturen hassen alle lebenden Wesen und greifen an, sobald sie solche sehen. Platziere drei Skelettaufsteller an der Nordwand des Raumes.



KAMPF!



KREATUREN: Skelette sind gefährliche Gegner, da sie durch die meisten Waffen nur wenig Schaden erleiden. Wie das funktioniert, kannst du bei den Spielwerten der Skelette unter „Schadensreduzierung“ lesen. Monster mit solchen Fähigkeiten ermutigen die Spieler dazu, sich etwas einfallen zu lassen und sich neue Taktiken auszudenken.

Skelette sind zudem immun gegen Kälteschaden, daher werden sie von Zaubern, die Kälteschaden verursachen (wie z.B. der Magierzaubertrick *Kältestrahl*), nicht betroffen.

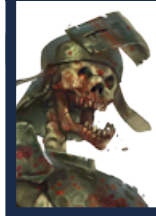
Skelette sind Untote, können also von Klerikern mittels Energie fokussieren verletzt werden. Vergiss nicht, dass auf diese Weise genutzte fokussierte Energie keine lebenden Kreaturen heilt. Skelette sind geistlose Kreaturen, weshalb sie auch immun ge-

EP 400



MENSCHEN-SKELETTE (3)

TREFFERPUNKTE 4



INITIATIVE +6

BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
Reflexwurf +2, **Willenswurf** +2,
Zähigkeitswurf +0
Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen
Immunitäten Kälteschaden, Schlaf
Besonderes Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue, +2 Angriffsbonus (1W4+2 Schaden)

Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen, +2 Angriffsbonus (1W4+2 Schaden)

SCHADENSREDUZIERUNG

Die Schadensreduzierung (SR) eines Skeletts reduziert den durch Hieb- und Stichwaffen erlittenen Schaden.

Wenn ein Charakter einem Skelett Schaden zufügt und dabei eine Hieb- (H) oder Stichwaffe (S) verwendet, ziehe 5 Punkte vom Schaden ab (auf diese Weise verhindert Schaden kann höchstens auf 0 reduziert werden), ehe du diesen Schaden von den Trefferpunkten des Skeletts abziehst. Wenn dies passiert, dann beschreibe, dass der Angriff weniger Schaden zu verursachen scheint, als der Charakter gedacht hat – dies gibt den Spielern einen Hinweis, dass sie eine andere Art von Waffe gegen die Skelette verwenden sollten.

Wenn der Schaden von einer Wuchtwaffe (W) stammt, hat die Schadensreduzierung keine Wirkung und das Skelett erleidet normal Schaden.

Schadensreduzierung wirkt sich nicht auf Schaden durch Zauber, Energie fokussieren, Energiegeschoss, Alchemistenfeuer oder Weihwasser aus – sie wirkt nur auf den Schaden von Hieb- und Wuchtwaffen.

gen Zauber wie *Furcht verursachen*, *Person bezaubern* und *Unheil* sind (diese Zauber besagen allesamt, dass sie nicht gegen geistlose Kreaturen benutzt werden können).

Die Spieler könnten durch solche schwer zu tötenden Monster entmutigt werden. Rege sie daher an, diese Kreaturen in die Zange zu nehmen und ihre anderen Fähigkeiten zu nutzen, um sie zu besiegen.

10 DRACHENHÖHLE

Diese große Höhle ist das derzeitige Nest von Schwarz-zahn, einem jungen, schwarzen Drachen, der seit ei-niger Zeit Sandspitze terrorisiert. Wenn die SC diesen Bereich betreten, lies ihnen das Folgende vor:



„Der gewundene Gang endet an einem Treppenabgang, der zu einem uralten Bau in den Hügeln führt. Die Decke ist eingestürzt und gibt den Blick zum Himmel frei, während der Boden von Schutt übersät ist. Auf der anderen Seite der Kammer befindet sich ein Schatz-hort aus funkelndem Gold und anderen glitzernden Dingen. Der Blick auf die Schätze wird aber versperrt, als plötzlich ein schrecklicher, geflügelter Drachen vor euch auftaucht. Er faucht, und grünliche Säure tropft von seinen schwarzen Reißzähnen und ätzt sich in den Boden.“



Platziere den Aufsteller für den schwarzen Drachen am Ostrand der Karte und zeige den SC die Oberseite der *Einsteigerbox*, um ihnen einen Ausblick auf den Schrecken und die Spannung zu ge-ben, welche mit dem kommenden Kampf verbunden sind.

KREATUR: Dies ist die Höhle von Schwarz-zahn, einem sehr ge-fährlichen schwarzen Drachen. Im Gegensatz zu roten Drachen, die in den Bergen leben und Flammenkegel speien, leben schwar-ze Drachen in Sümpfen und speien einen Säurestrahl aus. Dies ist ein sehr schwieriger Kampf für die SC, daher solltest du sehr vor-sichtig und aufmerksam sein, wenn du diese Begegnung leitest (siehe den Abschnitt „Tödliche Begegnung“).



KAMPF!



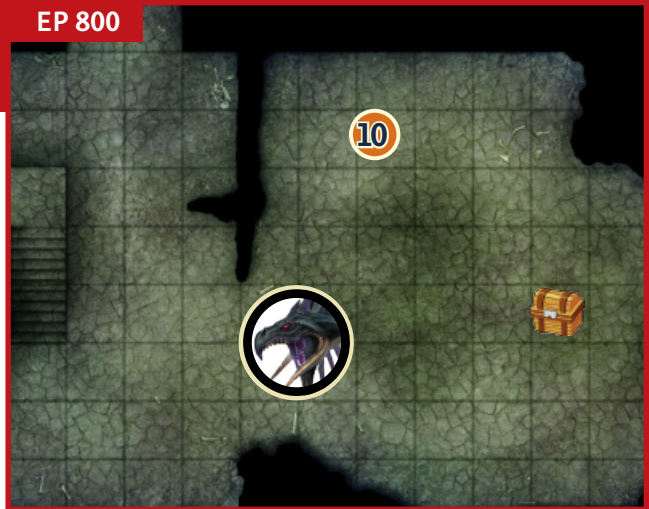
TÖDLICHE BEGEGNUNG

Schwarz-zahn ist ein sehr gefährlicher Gegner. Er kann die Trefferpunkte der SC problemlos mit ein paar Angriffen un-ter o reduzieren. Du solltest daher sehr vorsichtig sein. Die-se Begegnung soll eines der gefährlicheren Monster im Spiel vorstellen, aber nicht alle SC töten. Sollte Schwarz-zahn die Hälfte der SC ausschalten, dann ziehe einen Rückzug des Drachen in Erwägung, so dass ein paar SC überleben und an einem anderen Tag den Kampf wieder aufnehmen kö-nen. Diese Version des Drachen ist zudem schwächer als die Version im Monsterkapitel dieses Buches – andernfalls hät-ten die SC überhaupt keine Chance. Falls die SC Schwarz-zahn erneut begegnen, wenn sie ein paar Stufen hinzuerlangt ha-ben, solltest du die „richtige“ Version des Drachen auf Sei-te 66 verwenden.

Jeder würfelt seine Initiative aus. Es gibt beim Kampf gegen den Drachen keine Überraschungsrunde.

Schwarz-zahn ist ein intelligenter Gegner und kämpft nicht bis zum Tod. Er verbleibt mindestens 2 Runden lang (in einer nutzt er seine Odemwaffe, in der anderen macht er Nahkampfangriffe mit seinem Klauen- und seinem Bissangriff). Wenn er nach diesen 2 Runden mindestens 25 Schadenspunkte erlitten hat oder von dem *Langschwert des Verderbens (Drachen)* +1 aus **Bereich 7** getroffen wurde, fliegt er durch das Loch in der Decke davon.

EP 800



SCHATZ!

- *Leichter Stahlschild* +1 (Magisch, siehe Seite 49)
- *Plattenpanzer*
- *Trank: Bärenstärke* (Magisch, siehe Seite 51)
- *Schriftrolle: Feuerball* (Magisch, siehe Seite 53)
- *Schriftrolle des Neuen Lebens* (Magisch, siehe Seite 53)
- 600 Goldmünzen



+1 LANGSCHWERT DES VERDERBENS (DRACHEN)

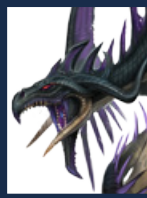
8.310 GM

WAFFE

Dieses *Langschwert* +1 gewährt seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Es ist aber noch mächtiger, wenn es im Kampf gegen Drachen be-nutzt wird. Gegen Drachen steigt der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe von +1 auf +3, außerdem verursacht es zusätzliche +2W6 Schaden. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

SCHWARZZAHN

TREFFERPUNKTE 54



INITIATIVE +4

BEWEGUNGSRATE 18 M (12 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 21, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 19
Reflexwurf +6, **Willenswurf** +5, **Zähigkeitswurf** +7
Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 36 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss, +10 Angriffsbonus (1W10+3 Schaden)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss, +10 Angriffs-bonus (1W10+3 Schaden), 2 Klauen, +9 Angriffsbonus (1W8+2)
Besondere Angriff (Standard-Aktion) Odemwaffe (18 m-Linie, 3W6 Säureschaden, Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 16, bei Erfolg erleiden die Ziele nur halben Schaden, einmal nutzbar)
Besonderes Hohe Reichweite (kann Nahkampfangriffe gegen Ziele machen, die 2 Felder weit entfernt sind)

SPIELWERTE

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Schwimmen +21, Wahrnehmung +12

Schwarzzahns mächtigste Fähigkeit ist seine **Odemwaffe**, welche er in seinem ersten Zug einsetzt. Wenn der Drache diese Odemwaffe nutzt, dann ziehe von ihm zum nächsten SC eine Linie und ziehe diese Linie weiter, bis sie sich vom Drachen aus über 12 Felder erstreckt oder bis sie auf eine Wand trifft. Jeder SC, der sich in einem Feld befindet, durch das diese Linie geht, erleidet 3W6 Punkte Säureschaden. Er kann aber versuchen, mittels eines Reflexwurfes gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 16 den Schaden zu halbieren (würfle den Gesamtschaden aus, teile diesen durch 2 und runde das Ergebnis ab).

Schwarzzahns **hohe Reichweite** bedeutet, dass er Nahkampfangriffe gegen SC durchführen kann, die 1 oder 2 Felder weit von ihm entfernt sind (normalerweise können die meisten Nahkampfangriffe nur gegen benachbarte Ziele erfolgen). Er zieht es vor, seine Angriffe auf mehrere Ziele zu verteilen, sollten sich diese in seiner Reichweite befinden.

Falls sich die SC an den Rat des Goblkönigs Fettbacke (in **Bereich 8**) halten und auf den Bauch des Drachen zielen, erhalten sie auf alle Angriffswürfe gegen den Drachen einen Bonus von +2. (Schwarzzahn ist noch jung, später verhärten sich seine Bauchschuppen zur vollen Stärke, so dass diese Taktik nicht mehr funktioniert.)

SCHATZ: Wenn die SC den Drachen vertrieben haben, können sie seinen Schatzhort plündern. Sie haben ihr erstes Abenteuer abgeschlossen!

ERFAHRUNGSPUNKTE: Die SC erhalten Erfahrungspunkte (EP) für überwundene Herausforderungen, egal ob sie ein Monster besiegen, eine Falle überleben, einen Waffenstillstand aushandeln oder ein magisches Rätsel lösen. Die Karte jedes Raumes gibt einen EP-Wert für diese Begegnung an. Addiere die EP-Werte aller Begegnungen, denen die SC während des Abenteuers gegenübergestanden haben. Teile diesen Gesamtwert durch die Zahl der SC und gib jedem SC seinen entsprechenden Anteil an den EP. Nach weiteren Abenteuern werden die SC genug EP zusammen haben, um eine Stufe aufzusteigen und mächtiger zu werden (siehe *Heldenbuch*, Seite 63).

DER ABSCHLUSS DIESES ABENTEUERS

Für die SC ist es nun eigentlich an der Zeit, in den Ort zurückzukehren, ihre Belohnung einzusammeln, einen Teil der Schätze auszugeben und sich von den Kämpfen zu erholen. Wenn sie den Drachen vertreiben konnten, dankt ihnen die Bürgermeisterin und bietet an, für sie ein Festmahl auf dem Dorfplatz zu veranstalten. Viele Dorfbewohner sind aber immer noch besorgt und bitten die SC, den Drachen aufzuspüren und die von ihm ausgehende Gefahr ein für alle Mal zu beseitigen!

ZUKÜNFTIGE ABENTEUER

Welche zukünftigen Abenteuer die SC erleben, liegt ganz bei dir, dem SL, und den Spielern. Du solltest sie fragen, was sie als nächstes tun wollen. Es gibt viele Möglichkeiten:

- Sie können einige der Goblinstämme zur Strecke bringen, die in der Nähe leben, und diese üblen Quälgeister vertreiben.
- Sie könnten Schwarzzahns Hort weiter erforschen – in seiner Höhle gibt es einen schmalen Gang, der in tiefergelegene Ebenen und damit zu weiteren Abenteuern führen könnte!
- Viele Bewohner im Ort sind wegen eines grausamen Ogers besorgt, der sich vor kurzem in der Gegend niedergelassen hat und örtliche Händler und Reisende belästigt; der Oger verlangt Wegzoll für die Nutzung der aus dem Ort hinausführenden Straßen.
- Einige Bewohner im Ort machen sich Sorgen wegen einer Reihe nächtlicher Überfälle. Gibt es Diebe im Dorf oder brechen Monster in die Geschäfte ein und stehlen Waren?
- Vielleicht gibt es auch wieder neue Gerüchte über Schwarzzahn. Die SC sind noch nicht imstande, sich ihm entgegenzustellen, könnten aber schon einmal die Gegend auskundschaften, wo sich sein neues Versteck befinden könnte.
- Schlussendlich solltest du mit deinen Spielern besprechen, was sie als nächstes erkunden wollen. Dann verwende die Regeln und das Material in diesem Buch und entwickle deine eigenen Abenteuer, an denen alle Spaß haben können (siehe Seite 24). Lies dir auch das Kapitel über Sandspitze und Umgebung auf den Seiten 88-91 durch.



SPIELLEITEN

Die Aufgaben, die ein Spielleiter während des gesamten Spieles auf sich nimmt, zählen zu den schwierigsten – sind aber im Gegenzug auch die dankbarsten.. Ein Spielleiter ist Gastgeber, Planer, Vermittler, Schauspieler und Schirmherr der Spieler – wie ein Autor, Regisseur und Produzent einer Fernsehshow oder eines Kinofilmes.



DIE WELT LIEGT IN DEINEN HÄNDEN!

Dieses Kapitel stellt dir die Werkzeuge vor, die du benötigst, um ein Spielleiter zu werden und um eine lustige und gerechte Spielsitzung mit dem Pathfinder Rollenspiel zu leiten. Es liegt an dir, was für eine Welt du erschaffst – sie kann ein Ort mittelalterlicher Ritter und Magier, eine Wüste mit Flaschengeistern, eine Welt kaprender Piraten auf hoher See, eine heimgesuchte Stätte mit Pyramiden voller Mumien, eine Stadt in der Hand von intriganten Politikern, ein Ort voll von uralten Schrecken aus anderen Dimensionen, eine durch Horden axtschwindender, barbarischer Plünderer verheerte Region oder einfach nur ein unwegsamer Dschungel voller vergessener Städte sein. Es kann aber auch alles andere sein, was du willst!

EIN LEITFADEN ZUM SPIELLEITEN

Jede Pathfinder-Runde benötigt einen Spielleiter (oder kurz: SL). Wenn du diesen Band liest, bist du wahrscheinlich daran interessiert, diese Rolle zu übernehmen. Der SL ist die Person, welche jede Kreatur, jeden Charakter und jedes Ereignis im Spiel kontrolliert und dabei noch bestimmt, zu welchen Ergebnissen die Handlungen der Spielercharaktere (oder kurz SC) führen. Der SL leitet das Spiel und arbeitet mit den Spielern zusammen, um eine spannende und interessante Fantasywelt zu erschaffen. Ein SL trägt eine große Verantwortung - er muss fair und nach den Regeln spielen. Er muss die Charaktere herausfordern und zugleich ein aufregendes Abenteuer liefern. Ein SL zu sein, ist, als würdest du eine Party für deine Freunde organisieren. Du möchtest sicherstellen, dass sie rechtzeitig eintreffen, etwas zu tun haben und sich dabei amüsieren. Ebenso wie sich Leute an eine nette Feier erinnern, erinnern sie sich auch an ein gutes Abenteuer, vielleicht weil der Kämpfer einen Kritischen Treffer gelandet hat oder der Magier durch eine Medusa zu Stein verwandelt wurde! Während die Spieler ihre Charaktere auf dem aktuellen Stand halten müssen, unterliegt du als SL einer ganzen Reihe anderer Pflichten:

GASTGEBER: Du hilfst bei der Organisation des Spieles, indem du Spieler findest und dich um eine Zeit und einen Ort zum Spielen kümmerst. Die Spieler helfen dabei oft, doch du sorgst schlussendlich dafür, dass die Spielrunde zusammenkommt.

PLANER: Du musst das Spiel in Bewegung halten und entscheiden, was hinter der nächsten Tür oder auch jenseits der fernen Bergen liegt. Diese Aufgabe umfasst das Planen von Abenteuern, das Ausarbeiten von Intrigen, mit

welchen die Schurken den SC zusetzen werden, und das Auswählen der Herausforderungen, denen die Helden gegenüberstehen werden.

VERMITTLER: Du bist dafür verantwortlich, dass alle Regelstreitigkeiten gelöst und alle Fragen, die die Spieler haben, beantwortet werden. Die Regeln versuchen, die am häufigsten auftretenden Situationen abzudecken, doch manchmal ist nicht alles klar und verständlich – dann musst du eine Entscheidung treffen, die für alle gerecht ist.

SCHAUSPIELER: Du stellst jede Person und jede Kreatur im Spiel dar, bei der es sich nicht um einen Spielercharakter handelt – vom Bauern auf dem Feld bis hin zum edlen König. Du entscheidest, wie sie aussehen und sich anhalten, wie sie sich verhalten – und am wichtigsten: wie sie mit den SC interagieren.

SCHUTZHERR: Wenn die SC ihre Abenteuer bestehen, belohnst du sie mit Erfahrungspunkten (EP) und gefundenen Schätzen. Es ist wichtig, dass die Spieler das Gefühl haben, für das Überwinden von Herausforderungen belohnt zu werden – dann kommen sie nämlich auch wieder.





HÄUFIG BENUTZTE BEGRIFFE

Die folgenden Begriffe werden zur Beschreibung verschiedener, üblicher Spielelemente verwendet:

BEGEGNUNG: Eine Begegnung stellt eine kurze Szene dar, an der die SC teilnehmen. Es kann sich um den Kampf gegen ein Monster, die Verfolgung eines Diebes oder die Überwindung einer tödlichen Falle handeln. Die meisten Begegnungen geschehen während der Abenteuer, manche finden aber auch dazwischen statt und sorgen so für eine fortlaufende Geschichte.

SPIELSITZUNG: Eine Spielsitzung ist der Zeitraum, in dem ihr zum Spielen zusammenkommt - das können 2 Stunden am Nachmittag oder ein ganzes Wochenende sein. Manche Abenteuer brauchen mehr als eine Spielsitzung.

ABENTEUER: Ein Abenteuer ist eine Geschichte, welche die SC erleben. Es besteht aus einer Reihe von Begegnungen und kann eine oder mehrere Spielsitzungen ausfüllen.

KAMPAGNE: Unter einer Kampagne fasst man alle Abenteuer zusammen, welche die SC erleben. Die Abenteuer können miteinander verbunden sein, müssen aber auch nicht alle zum selben Handlungsbogen gehören.



EIN SPIEL LEITEN

Es ist noch kein perfekter Spielleiter vom Himmel gefallen, und es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, um dein Können zu perfektionieren. Allerdings kannst du die benötigten Grundlagen ziemlich schnell lernen. Wenn du noch nie zuvor Spielleiter gewesen bist, beginne damit, das Abenteuer auf Seite 2 dieses Bandes für eine Gruppe zu leiten. Das Abenteuer deckt die meisten Grundlagen ab, die du als SL kennen musst. Dieser Abschnitt des Buches hingegen liefert dir Ideen, Tipps und Tricks, die dir dabei helfen, ein besserer SL zu werden. Du musst nicht den ganzen Abschnitt lesen, um spielen zu können, solltest ihn aber kennen, ehe du mit der Arbeit an eigenen Abenteuern und Kampagnen beginnst.

DIE BÜHNE VORBEREITEN

Ehe die ersten Charaktere erschaffen werden und die Würfel zu rollen beginnen, solltest du über eine gute Anzahl von Spielern verfügen. Im Idealfall besteht eine Gruppe aus vier Spielern. Diese Zahl erlaubt es dir, deine Begegnungen leichter zu planen, und andererseits sind es nicht so viele Spieler, dass es schnell voll und unübersichtlich wird. Du

kannst bis zu 6 Spieler in deine Gruppe aufnehmen, mehr als sechs Spieler können die Dinge jedoch ziemlich erschweren. Andererseits kann eine Gruppe auch nur aus einem Spieler und einem SL bestehen – bedenke aber, dass zwei Spieler meist sinnvoller sind (wenn z.B. einer niedergeschlagen wird, kann der andere Charakter immer noch verteidigen und versuchen, den ersten wiederzubeleben).

Sobald du deine Gruppe zusammengestellt hast, solltest du einen Termin für die erste Spielsitzung festlegen. Wähle eine Zeit, zu der jeder teilnehmen kann, und finde einen Ort, an dem alle Platz finden – z.B. im Esszimmer oder am Küchentisch. Vermeide Ablenkungen wie einen Fernseher oder andere Dinge, die den Spielfluss stören könnten. Vielleicht ermutigst du die Spieler auch, Knabberzeug und Getränke mitzubringen – dies stärkt nicht nur den sozialen Aspekt des Spieles, sondern verhindert auch, dass die Spieler mitten im Spiel gehen, um Essen zu machen oder zu besorgen.

Ehe das Spiel beginnt, solltest du dich mit dem Abenteuer vertraut machen, das du leiten willst. Die Spieler sollten während der ersten Spielsitzung ihre Charaktere erschaffen oder die vorgefertigten Charaktere aus der *Pathfinder Einsteigerbox* verwenden (erfahrene Spieler können ihre Charaktere natürlich auch vor der ersten Sitzung erschaffen, so dass ihr dann gleich loslegen könnt).



SPIELVORBEREITUNGEN

Vor einem Spiel ist es am wichtigsten, dass du dich mit dem Abenteuer vertraut machst, das du leiten willst. Im Idealfall hattest du genug Zeit, um es komplett durchzulesen, doch wenn dir nur wenig Zeit zur Verfügung steht, kannst du dir auch nur die Begegnungen ansehen, mit denen die SC es während der anstehenden Spielsitzung zu tun haben werden. Es ist auch eine gute Idee, sich die Karten anzusehen, damit du weißt, ob und wie die ganzen Begegnungen ineinander greifen. Wenn du über Regelelemente stolperst, die dir unklar erscheinen, dann schlage sie nach. Lies dir auch die Monster durch, mit denen die SC es vermutlich zu tun bekommen werden. Weitere Informationen zur Nutzung veröffentlichter Abenteuer findest du auf Seite 21. Vor dem Spiel solltest du deine benötigten Werkzeuge parat haben. Dabei handelt es sich in der Regel um:

REGELBÜCHER: Du wirst das *Heldenbuch* und das *Spielleiterbuch* (welches du gerade liest) benötigen. Es ist in Ordnung, wenn die Spieler ihre eigenen *Heldenbücher* mitbringen, weil dann niemand darauf warten muss, dass ein anderer das Buch endlich aus der Hand legt.

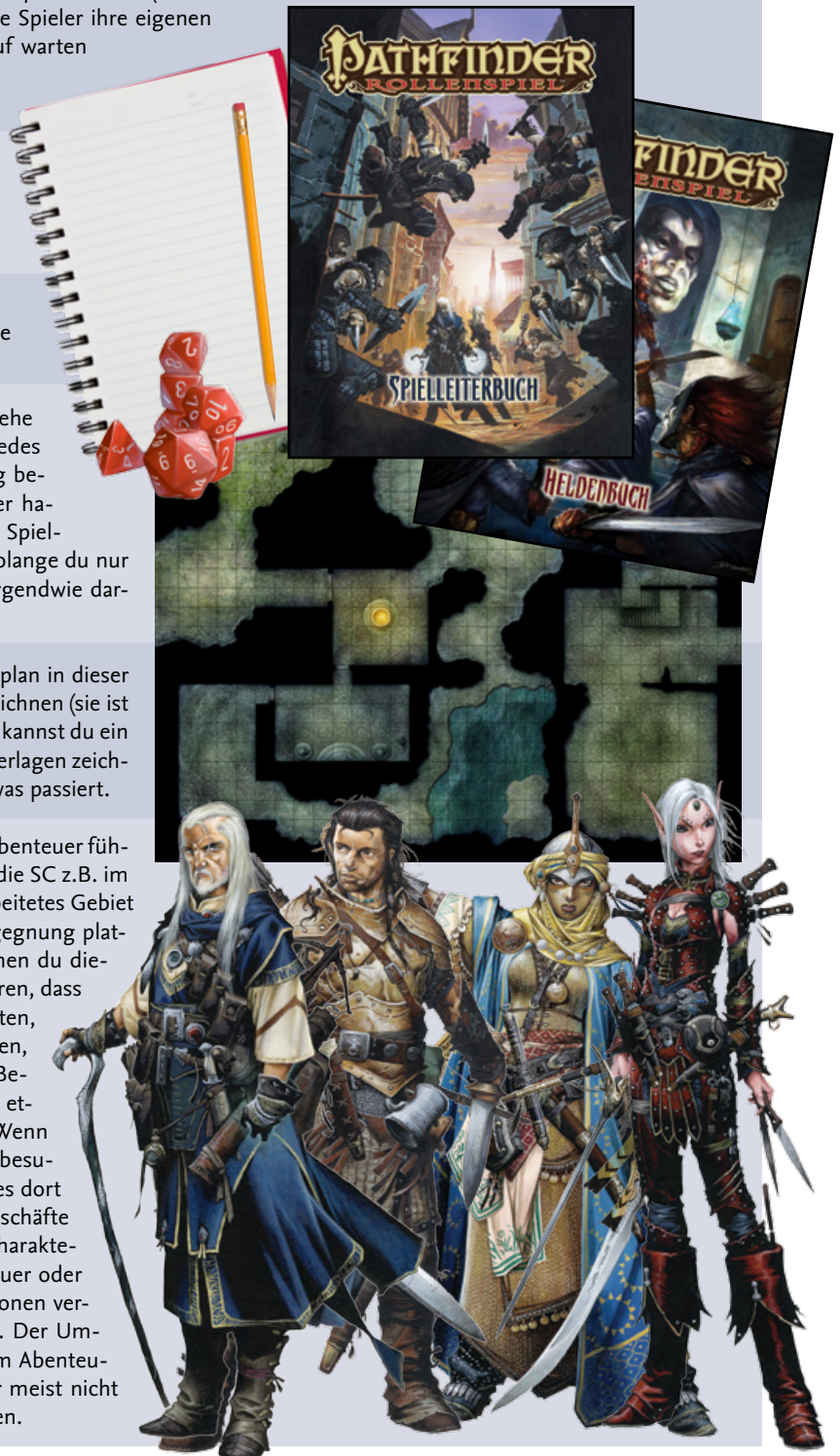
WÜRFEL: Es sollte zumindest ein Satz Würfel vorhanden sein. Viele Spieler haben ihre eigenen und vertreten teilweise sogar einen lustigen Aber hinsichtlich ihrer Nutzung.

SCHREIBZEUG: Dies umfasst Stifte, Papier für Notizen und Charakterbögen (entweder vorgefertigte oder selbsterschaffene).

AUFSTELLER ODER MARKIERUNGSSTEINE: Gehe sicher, dass du einen Aufsteller für jeden SC und jedes Monster hast, das den SC während der Spielsitzung begegnen wird. Solltest du keine passenden Aufsteller haben, kannst du Miniaturen aus Plastik oder Metall, Spielzeuge oder auch Münzen oder Würfel verwenden, solange du nur jeden Charakter und jedes Monster auf der Karte irgendwie darstellen kannst.

KARTE: Du kannst den großen, gerasterten Bodenplan in dieser Schachtel benutzen, um deine Begegnungen einzuzichnen (sie ist abwaschbar, benutze nur die richtigen Stifte). Ebenso kannst du ein Raster auf Papier, Pappe, den Boden oder andere Unterlagen zeichnen, solange für dich und die Spieler ersichtlich ist, was passiert.

Schlussendlich solltest du dir überlegen, wohin das Abenteuer führen könnte, und dich darauf vorbereiten. Wenn sich die SC z.B. im Wald verirren und in ein bisher nicht weiter ausgearbeitetes Gebiet wandern, möchtest du dort vielleicht eine neue Begegnung platzieren. Vielleicht gibt es auch mehrere Orte, an denen du diese Begegnung einsetzen könntest. Es könnte passieren, dass die SC eigentlich im Wald nach Norden gehen sollten, sich stattdessen aber nach Westen oder Osten wenden, so dass du die SC an einem anderen Ort mit dieser Begegnung konfrontieren musst. Wichtig ist, dass du etwas bereit hast und dir nichts ausdenken musst. Wenn die SC die Möglichkeit haben, eine Ansiedlung zu besuchen, solltest du dir notieren, wie der Ort heißt, ob es dort ein Gasthaus gibt und wie es heißt, wie es um Geschäfte und Tempel bestellt ist und auf welche Nichtspielercharaktere (NSC) sie treffen könnten. Sollte dich das Abenteuer oder das Hintergrundmaterial nicht mit diesen Informationen versorgen, musst du sie dir je nach Bedarf ausdenken. Der Umfang an Vorbereitungen für eine Spielsitzung ist vom Abenteuer und den teilnehmenden SC abhängig, sollte aber meist nicht mehr als eine oder zwei Stunden in Anspruch nehmen.





Wenn die Spieler ihre Charaktere während der ersten Spielsitzung erstellen, dann erzähle ihnen ein wenig über den Beginn des Abenteurers, damit sie sich dementsprechend vorbereiten können. Wenn das Abenteuer z.B. in der Wüste spielt, könnten die Spieler sich entscheiden, keine Fertigungspunkte in Schwimmen zu investieren und von einem Teil ihres Anfangsvermögens zusätzliche Wasserschläuche zu erwerben. Falls es Sonderregeln gibt (z.B. „alle SC sind Zwerge“), solltest du deine Spieler ebenfalls darüber informieren.

DIE SPIELSITZUNG

Sobald alle zusammen sind und ihre Charaktere erschaffen haben (oder sich für die vorgefertigten Charaktere entschieden haben), ist es an der Zeit, mit dem Spiel zu beginnen. Während des Spieles kontrollierst du die Geschwindigkeit und den Fluss der Handlung, beschreibst die Szenerie, fragst die Spieler, was ihre Charaktere tun wollen, und hilfst dabei zu entscheiden, wie sich all dies auswirkt. Du nimmst alle Elemente des Spieles und verknüpfst sie im Laufe der Spielsitzung zu einer Geschichte, während du von Begegnung zu Begegnung gehst. Die Spieler entscheiden, wohin es als nächstes geht und was dort gemacht wird, aber du bestimmst die Umgebung und legst das Ergebnis ihrer Entscheidungen fest. Dabei hältst du das Spiel in Bewegung und gestaltest die Begegnungen herausfordernd. Es gibt mehrere Aufgaben, die jeder SL beim Spielleiten erfüllen muss. Vergiss sie nicht, während du deine Abenteuer planst – sie sind auf den folgenden Seiten näher erklärt.





SCHAUSPIELEN: Während die Spieler die Rollen ihrer Charaktere übernehmen, musst du die Rollen aller Monster und anderer Charaktere im Spiel ausfüllen. Ein guter SL könnte für jeden Charakter eine andere Stimme benutzen und als knurrendes Monster, keuchender, alter Magier oder als zwergischer, Witze erzählender Schankwirt auftreten. Es ist deine Aufgabe, diese Charaktere mit Leben zu erfüllen. Vielleicht möchtest du auch Hilfsmittel benutzen, um den Spielern zu helfen, sich verschiedene Charaktere vorstellen zu können. Handgeschriebene Nachrichten, Zauberstäbe und alte Bücher eignen sich dabei hervorragend.

INITIATIVE: Wenn ein Kampf beginnt, lass jeden seine Initiative auswürfeln. Die Spieler würfeln für ihre Charaktere und du für die Monster (oder Gruppen ähnlicher Monster, um alles einfacher zu halten). Schreibe die Initiativewerte der Reihe nach auf ein Blatt Papier (denjenigen mit dem höchsten Wert an erster Stelle, den mit dem niedrigsten Wert an letzter Stelle). Während des Kampfes kündige an, wer an der Reihe ist und hilf ihnen, ihre Aktionen auszuführen, oder entscheide im Falle der Monster, was sie tun, und führe es aus.

WÜRFELN: Normalerweise würfeln die Spieler bei allen Aktionen ihrer Charaktere. Sollte aber etwas geschehen, von dem die Charaktere nichts wissen können, solltest du stattdessen für sie würfeln. Wenn z.B. ein SC in einem Raum nach einer Falle sucht, solltest du für ihn heimlich einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen. Das liegt daran, dass die Spieler nicht wissen sollen, ob wirklich keine Falle im Raum ist, nur weil der SC nichts findet, oder ob er nur zu schlecht gewürfelt hat, um eine Falle zu finden. Daher ist es auch immer klüger, den Spielern mitzuteilen: „Ihr findet keine Fallen“, als zu sagen „Es gibt keine Fallen“.

Du würfelst für alle Monster, Nichtspielercharaktere (NSC) und Fallen – im Prinzip für alles, was die SC selbst nicht auswürfeln. Manche SL würfeln hinter einem Spielleiterschirm, damit die Spieler die Würfel-ergebnisse nicht sehen, während andere offen würfeln.

BUCHHALTUNG: Als SL musst du stets den Überblick über verschiedene wichtige Informationen behalten. Du musst die Zeit im Auge behalten, die im Spiel verstreicht (aber auch die Spielzeit, damit die Spielsitzung nicht länger dauert, als sie soll), die Tageszeit im Spiel bestimmen, wissen, wo die SC sind und wo die Begegnungen warten, die Trefferpunkte und Zustände der Monster kennen und welche Belohnungen die SC (das schließt EP und Schätze mit ein) verdient haben. Deswegen ist es immer nützlich, ein Stück Papier oder einen Notizblock bei der Hand zu haben, damit man diese Sachen besser verfolgen und später auch nachvollziehen kann.

TEMPO: Es ist sehr wichtig, das Spiel in Bewegung zu halten. Wenn du aber zu schnell vorgehst, können Fehler passieren, und du könntest wichtige Einzelheiten übersehen. Solltest du hingegen zu langsam vorgehen, kann das Spiel langweilig werden. Deshalb ist es sehr wichtig, dass du dich vor dem Spiel vorbereitest, aber auch während des Spieles für alle Eventualitäten gewappnet bist. Du solltest auch imstande sein, den Spielern dabei zu helfen, Entscheidungen in angemessener Zeit zu fällen.

DIE WICHTIGSTE PFLICHT EINES SL

Man sollte auf jeden Fall festhalten, dass deine Aufgabe nicht darin besteht, zu „gewinnen“, indem du die Spielercharaktere besiegst. Deine Aufgabe besteht eher darin, eine herausfordernde und unterhaltsame Geschichte zu liefern, die den Spielern Spaß macht. Das heißt nicht, dass die SC bei allem Erfolg haben müssen, was sie anpacken – manchmal sterben SC auch –, doch wenn sie ständig scheitern und sterben, hast du bald keine Mitspieler mehr. Jeder SL kann eine tödliche Begegnung erschaffen, die nicht überwunden werden kann. Ein fähiger SL dagegen erschafft Begegnungen, welche die SC überwinden können, so dass sie eine lohnende Erfahrung darstellen. Das Ziel besteht darin, dass alle Spaß haben sollen. Es ist kein Wettstreit.

Du musst fair und gerecht sein. Du solltest die Spielregeln ziemlich gut kennen und sie für SC und Monster gerecht durchsetzen. Wenn du würfeln musst, solltest du dich – auch bei verdeckten Würfeln – stets an das Ergebnis halten. Wenn es eine Regelstreitigkeit gibt, hast du das letzte Wort, du solltest dir aber die Ansichten der Spieler anhören. Sollte es keine klare Antwort geben, solltest du eine Option wählen, die das Spiel für jeden interessanter macht.

DAS ENDE EINER SPIELSITZUNG

Wenn eine Sitzung endet, solltest du die Handlung an einer dramatischen Stelle bis zur nächsten Sitzung unterbrechen. Es kann das dramatische Ende eines Abenteuers oder unmittelbar vor dem Beginn eines Kampfes sein, so dass die Spielsitzung mit einem „Cliffhanger“ endet. Sobald die SC diesen Punkt der Handlung erreichen, sage ihnen, dass das Spiel bis zur nächsten Sitzung pausiert. Du solltest die bis dahin angefallenen Erfahrungspunkte ausrechnen und gleichmäßig auf die SC verteilen. Falls sich die SC an einem sicheren Ort befinden und du dir die bisher gefundenen Schätze notiert hast, kannst du ihnen nun die Liste der Dinge geben (die meisten Spieler notieren sich solche Schätze aber meist selber). Falls sie Schätze oder magische Gegenstände unter sich aufteilen wollen, wäre jetzt ein guter Zeitpunkt dafür. Schlussendlich solltest du mit den Spielern den nächsten Termin innerhalb der nächsten Wochen festlegen, damit niemand vergisst, was bisher passiert ist.

Zwischen den Spielsitzungen solltest du dich auf die jeweils nächste Sitzung vorbereiten, überlegen, was in der letzten passiert ist, und nach losen Enden suchen, die noch verknüpft werden müssen. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die SC ihre Ziele erreichen und die Kampagne beenden. Dann liegt es an dir und den Spielern, wie es weitergehen soll – ihr könnt eine neue Kampagne beginnen, neue Charaktere erschaffen oder vielleicht übergibst du das Ruder an einen anderen Spieler, der das Spiel leiten möchte.

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER

Wenn du nicht die Zeit zum Schreiben eigener Abenteuer hast oder Inspirationen für deine Kampagne brauchst, kannst du auf zahlreiche, für das Pathfinder Rollenspiel veröffentlichte Abenteuer zurückgreifen, die du in Spieläden oder im F-Shop von Ulisses erwerben kannst. Diese Abenteuer sind in der Regel 20 bis 32 Seiten lang und enthalten mehrere Begegnungen, die du während einer Spielsitzung einsetzen kannst. Du kannst das Abenteuer komplett durchspielen oder dir auch nur einzelne Begegnungen für deine Kampagne ausborgen. Die Begegnungen eines Abenteuers sind in der Regel durch eine gemeinsame Handlung miteinander verbunden.

Wenn du ein Abenteuer liest, beachte die folgenden Dinge:

STUFE: Veröffentlichte Abenteuer sollten Charaktere einer bestimmten Stufe oder eines bestimmten Stufenbereiches herausfordern (z.B. Stufen 2-3). Du solltest deshalb sichergehen, dass die Charaktere eine angemessene Stufe erreicht haben, um gegen die Herausforderungen im Abenteuer bestehen zu können.



HINTERGRUND: Die meisten Abenteuer enthalten einen Abschnitt zum Abenteuerhintergrund, welcher beschreibt, was vor dem Abenteuer passiert. Am Anfang kennst nur du als SL den Hintergrund und die SC entdecken diesen nach und nach durch die Ereignisse, mit denen sie während des Abenteuers konfrontiert werden. Du solltest dir den Hintergrund gut durchlesen, um im Laufe des Abenteuers den Spielern Informationen enthüllen zu können.

ÜBERBLICK: Die meisten Abenteuer enthalten eine Zusammenfassung, damit du ungefähr weißt, was während des Abenteuerlaufes geschieht. Manches kann sich aufgrund der Spielerentscheidungen ändern, doch du solltest zumindest wissen, was passieren muss, damit die Geschichte vorangeht.

BEGEGNUNGEN: Alle Abenteuer sind um Begegnungen herum aufgebaut. Begegnungen sind das Gerüst jedes Abenteuers, egal ob es ein Gespräch mit den Stadtwachen oder ein Kampf auf Leben und Tod gegen Goblins ist. Die meisten Begegnungen beginnen mit einem Text, den du den Spielern vorlesen kannst, um sie auf die Begegnung einzustimmen. Nach diesem Text folgen die Regeln für die Begegnung. Wenn es Monster, Fallen oder andere Hindernisse gibt, sind ihre Fähigkeiten und Spielwerte hier zu finden.

EIN ABENTEUER ANPASSEN

Manchmal muss das Abenteuer ein wenig angepasst werden, um problemlos zu laufen oder um eine angemessene Herausforderung zu bieten. Meistens muss ein Abenteuer so angepasst werden, dass die Begegnungen herausfordernder werden, weil die SC eine höhere Stufe haben als für das Abenteuer empfohlen.

Ein Abenteuer anzupassen ist einfach, du solltest aber sorgfältig die Auswirkungen dieser Veränderungen begutachten. Wenn eine Begegnung z.B. drei Goblins enthält, wird sie um einiges herausfordernder, wenn du drei weitere Goblins hinzufügst. Und wenn das Abenteuer später aussagt, dass zum Goblinstamm nur 20 Goblins gehören, solltest du diese Zahl, den hinzugefügten Goblins entsprechend, anpassen. Weitere Informationen zum Aufbau von Begegnungen findest du auf Seite 26.

Zu den häufigsten Veränderungen kommt es, wenn die Spieler etwas im Abenteuer derart beeinflussen, dass spätere Teile nicht mehr funktionieren. Wenn die SC z.B. das Wirtshaus niederbrennen, laut Abenteuer aber eine spätere Begegnung im Wirtshaus stattfinden soll, solltest du diese Begegnung an einen anderen Ort verlagern, welcher dieselben Voraussetzungen erfüllt, um die grundlegende Handlung intakt zu halten.

ABENTEUER FÜR FORTGESCHRITTENE

Es gibt viele Abenteuer für das Pathfinder Rollenspiel, die allerdings auf der Vollversion des Spieles und nicht den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* basieren. Du kannst die Regeln dieser Box verwenden, um eines dieser Abenteuer zu leiten, musst aber vieles anpassen. Die Vollversion verfügt über Völker, Charakterklassen, Fertigkeiten, Talente, Kampfoptionen, Zauber und magische Gegenstände, die in der *Pathfinder Einsteigerbox* nicht enthalten sind. Das bedeutet, dass du diese Dinge durch passende Regeln aus dieser Box ersetzen oder – falls du ein erfahrener SL und vertraut mit der Vollversion bist – das Material umarbeiten musst, um mit der *Pathfinder Einsteigerbox* kompatibel zu sein.

DAS ABENTEUER AUSWEITEN

Abenteurer gehen nicht immer dorthin, wo du sie haben willst. Und manchmal gehen sie auch an Orte, mit denen du überhaupt nicht rechnest. Manchmal geht das Abenteuer davon aus, dass die Gruppe in den Wald geht, doch stattdessen nehmen die SC die Straße, die weitläufig um diesen herumführt, wodurch sie die Begegnungen im Wald überspringen. Das ist nicht schlecht oder falsch, zwingt dich aber mitzudenken und das Abenteuer anzupassen. Widerstehe dem Drang, die Charaktere auf den angenommenen Weg zwingen zu wollen, solange dir noch andere Möglichkeiten offenstehen. Wenn du sie zu bestimmten Handlungen zwingst, nur damit die Geschichte stimmt, ruinierst du den Spaß, der mit der Erkundung der Welt und des Abenteuers verbunden ist.

Wenn das Abenteuer die Handlungen der SC nicht abdeckt, musst du Begegnungen verändern oder hinzufügen, um die Dinge in Bewegung zu halten. Das kann problemlos umgesetzt werden – so lässt du z.B. eine verpasste Begegnung einfach an einem anderen Orten stattfinden. Meistens musst du dir aber neue Begegnungen ausdenken, um die Lücken zu schließen. Du kannst z.B. eine eigentlich im Wald stattfindende Begegnung mit Goblins auch auf einer Straße in der Nähe stattfinden lassen, oder wenn die SC die Begegnung mit einer Wahrsagerin verpassen, könntest du sie einen weisen, sprechenden Baum treffen lassen, der ihnen genau dieselben Informationen gibt, wie es die Wahrsagerin getan hätte.

Das Ausdehnen des Abenteuers folgt denselben allgemeinen Richtlinien wie die Entwicklung eines Abenteuers. Auf Seite 24 dieses Bandes findest du Richtlinien, sowie Tipps und Tricks, die bei der Entwicklung von Begegnungen und Abenteuern nützlich sind.

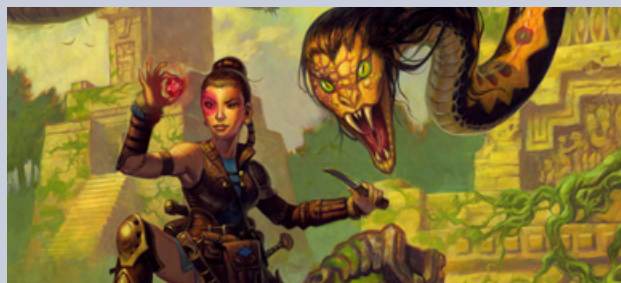


REGELN FÜR DEN SPIELLEITER

Dieses Buch enthält viele Regeln, die dir dabei helfen sollen, Abenteuer zu erschaffen und zu leiten. Es hilft natürlich, mit ihnen vertraut zu sein, wir haben aber darüber hinaus diese Regeln in leicht verständliche Bezugskategorien unterteilt, so dass du dir nicht alle merken musst. Vergiss nicht, die Regeln sollen dir dabei helfen, Probleme zu lösen. Wenn etwas zu kompliziert ist, mach es einfacher! Lass die Regeln niemals den Spaß stören!

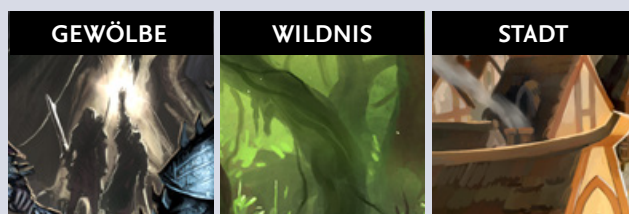
EIN ABENTEUER AUFBAUEN (SEITEN 24-31)

Dieser Abschnitt des Buches hilft dir dabei, den Schaffensprozess eines Abenteuers zu verstehen. Er enthält Beispiele und nützliche Richtlinien. Du verwendest diese Regeln normalerweise nicht, wenn du ein Spiel leitest, sie sind aber wichtig, um interessante und ausbalancierte Begegnungen zu entwickeln.



UMGEBUNG (SEITEN 32-47)

Dieser Abschnitt bezieht sich auf das Leiten von Abenteuern in Gewölben, der Wildnis und in Städten. Er enthält Regeln für Hindernisse und Gefahren, die es nur an solchen Ort gibt.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE (SEITEN 48-59)

Magische Schwerter, die auf Befehl in Flammen gehüllt sind, Ringe, welche dich gegen Angriffe schützen ... all diese magischen Gegenstände sind ein bedeutender Teil des Spieles. Während die SC die Welt erkunden und Herausforderungen bestehen, sammeln sie Schätze und magische Gegenstände, die ihnen gegen mächtigere Monster helfen werden.

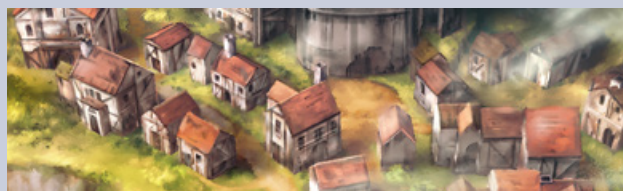


MONSTER (SEITEN 60-87)

Dieser Abschnitt liefert Beschreibungen und Regeln für eine große Zahl verschiedener Monster, denen die SC begegnen können. Es folgen Tabellen für Zufallsbegegnungen in verschiedenen Geländearten, so dass du schnell adäquate Monsterbegegnungen für diese Umgebung erschaffen kannst.

SANDSPITZE (SEITEN 88-91)

Dieser kleine Leitfaden liefert Informationen über ein Dorf namens Sandspitze und die umliegende Wildnis. Das Beispielausgangspunkt „Schwarzzahns Hort“ auf den Seiten 2-15 spielt in der Nähe von Sandspitze. Dieser Abschnitt gibt dir zudem Ideen für weitere Abenteuer.



ZUSTÄNDE (SEITEN 94-95)

Zustände repräsentieren Effekte, welche die SC oder Monster erleiden können. So können sie z.B. betäubt, kränkelnd oder verängstigt sein. Die meisten Zustände verleihen den betroffenen Kreaturen Mali, bis der Zustand aufgehoben wird oder auf natürliche Weise endet. Ein SC, der z.B. die ganze Nacht aufbleibt, erhält am nächsten Tag den Zustand erschöpft.



EIN ABENTEUER AUFBAUEN

Es kann großen Spaß machen, Pathfinder zu spielen, sei es als Spieler, der seinen heldenhaften Charakter durch ein unerforschtes Gewölbe lenkt, oder als Spielleiter, der alle Monster, Fallen und NSC steuert, auf die die SC stoßen. Wenn du aber die Rolle des SL übernehmen solltest, dann kann es ebenso lohnend sein, ein Abenteuer auszuarbeiten, wie es zu leiten.



BEGINNE MIT EINER GESCHICHTE

Wenn du ein Abenteuer entwickelst, sollte es immer von einer Geschichte begleitet werden. Geht es um ein heimge-suchtes Haus, in dem ein altes Familienerbstück versteckt ist? Oder um eine verlassene Mine voller Riesenkäfer? Falls dir nichts einfallen sollte, dann erwürfle einfach eine zufällige Handlung mit Hilfe der folgenden Tabelle!

EIN DUTZEND GESCHICHTEN FÜR GEWÖLBE

W12 HANDLUNG

- 1 Die Wölfe des nahe gelegenen Waldes werden von einem Werwolf angeführt, der nun einen abgelegenen Wachturm übernommen hat.
- 2 Ein alter Steinkreis wurde auf einem Gewölbe errichtet, welches nun von Elementaren heimgesucht wird.
- 3 Ein Goblinstamm, welcher von einem Barghest angeführt wird, bezieht ein altes Schiffswrack in der Nähe eines teilweise eingestürzten Leuchtturmes.
- 4 Ein Adelige heuert die SC an, damit diese ein Haus am Stadtrand untersuchen. Dort spukt es angeblich. Er will das Haus erwerben - aber erst, wenn die SC den Geist vertrieben haben.
- 5 Eine uralte Mumie, die aus einer fernen Pyramide geborgen wurde, erwacht im Keller eines großen Museums und nutzt ihre Magie, um Statuen und Skelette zu beleben.
- 6 Das Stadtgefängnis wurde von gestaltwandelnden Doppelgängern übernommen, die nun wahllos die Bewohner der Stadt festnehmen und deren Häuser ausrauben.
- 7 Eine Gruppe von Goblins greift unter der Führung einer Grünen Vettel Flusshändler an. Ihr Versteck liegt zwischen den Wurzeln eines riesigen Sumpfbäumchen.
- 8 Ein böser Kleriker hat einen unheimlichen, verlassenen Tempel bezogen und belebt dort Zombies und Skelette, um die Stadt anzugreifen.
- 9 Ein Orkstamm hat eine Burg am Rande des Königreiches überrannt. Jemand muss in die Burg eindringen und sie zurückerobern!
- 10 Eine uralte Zwergenmine wurde von einem Stamm Troglodyten übernommen. Ein Zwergenhändler heuert die SC an, um die Mine säubern zu lassen.
- 11 Ein kürzliches Erdbeben hat einige Höhlen voller Monster in der Nähe einer wichtigen Handelsstraße freigelegt. Ein Mantikor herrscht über diese Höhlen - er ist aber nur das mächtigste von vielen Monstern, darunter zählen auch zahlreiche Riesenspinnen.
- 12 Die Diebesgilde in der Kanalisation geht zunehmend aggressiver vor – sie wurde vom Schlangenvolk infiltriert, welches die Gilde nun als Basis nutzt, um in den Elendsvierteln auf Menschenjagd zu gehen.



EINE GEWÖLBE-KARTE ZEICHNEN

Die meisten Abenteuer legen ihren Fokus auf einen einzelnen Ort oder ein Gewölbe. Sobald du die Geschichte zu deinem Abenteuer fertig hast, kannst du damit beginnen, die Karte zu zeichnen.

Am besten verwendest du kariertes Papier. Sollte sich dein Gewölbe auf einen Bereich von 24 x 30 Feldern beschränken, kannst du das gesamte Gewölbe auf deinen Bodenplan zeichnen.

Beim ersten Entwurf solltest du einen Bleistift verwenden, so dass du leicht Veränderungen machen kannst. Du kannst dir zudem für jeden Raum Notizen machen, z.B. „Wachposten“ oder „Spinnennest“. Folgendes solltest du aber noch beachten:

KARTENSYMBOLS

Verwende Symbole, um Merkmale darstellen zu können, die sich üblicherweise in den meisten Gewölben befinden – Türen, Treppen, Fallen, Säulen und sonstiges. Nutze diese Symbole, damit deine Karte nicht mit Notizen und Hinweisen vollgestopft wird. Die üblicherweise benutzten Symbole sind auf der Umschlags-Innenseite dieses Buches abgebildet.

VERMEIDE LEERE RÄUME

Vermeide es, zu viele leere Räume in dein Gewölbe einzubauen, außer du entwickelst ein teilweise verlassenes Gewölbe oder willst deine SC in falsche Sicherheit wiegen. Leere Räume bergen nämlich die Gefahr, die Karte unnötig vollzupfropfen und lassen dein Abenteuer schnell langweilig wirken.

LASSE PLATZ FÜR ERWEITERUNGEN

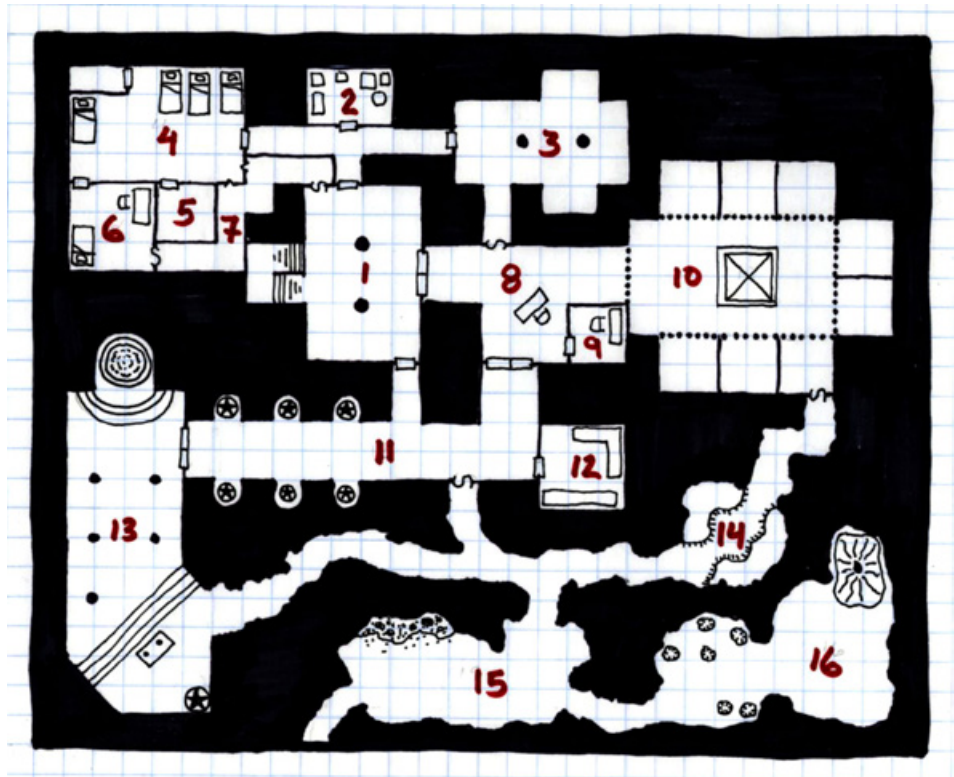
Wenn du dir nicht sicher bist, ob die SC zu deinem Gewölbe zurückkehren oder ob es sich um einen abgeschlossen Ort handeln soll, dann solltest du Platz für künftige Abenteuer lassen. Ein Tunnel, der über den Kartenrand hinweg führt, eine abwärts führende Treppe oder eine große Grube können allesamt in neue Bereiche führen.

VERMEIDE SYMMETRIE

Erschaffe keine symmetrischen Gewölbe, bei denen eine Hälfte ein exaktes Spiegelbild der anderen ist – so etwas ist unrealistisch und enttäuschend für die Spieler, wenn sie erkennen, dass sie nur das halbe Gewölbe hätten erkunden müssen, um alles gesehen zu haben.

VARIERE IN DEN FORMEN DER RÄUME

Nicht nur Symmetrie ist schlecht, sondern auch zu viele quadratische oder rechteckige Räume. Indem du Räume mit merkwürdigen Grundrissen, Nischen, mehreren Ebenen oder unregelmäßige Höhlen und andere Variationen nutzt, gibst du jeder Kampf-Begegnung andere taktische Elemente. Dadurch wird deine Karte viel interessanter.



BREITE GÄNGE

Vergiss nicht, dass Kämpfe im Pathfinder Rollenspiel auf 1,50 m-Feldern ablaufen. Wenn du dein Gewölbe mit 1,50 m breiten Gängen füllst, könnte es zu Kämpfen kommen, bei denen manche Spielercharaktere nicht handeln können! Füge ein paar 3 m breite Gänge hinzu oder Verbreiterungen in ansonsten engen Gängen, wo sich die SC aneinander vorbei bewegen können.

Widerstehe der Versuchung, ein Labyrinth entwickeln zu wollen – so etwas wird im Spiel rasch langweilig, vor allem wenn du nur noch damit beschäftigt bist, gewundene Gänge auf deiner Karte einzuzeichnen, statt Begegnungen auszuspielen!

DIE KARTE ABSCHLIESSEN

Wenn du mit deiner Karte zufrieden bist, solltest du die Bleistiftlinien mit einem Stift nachziehen, damit deine Karte leichter zu lesen ist. Du kannst einen dicken Stift für feste Wände verwenden und dünnere Stifte für Türen und Kartensymbole. Wenn du noch andere Farben, z.B. für Wasser oder Feuer, einsetzt, wird deine Karte noch leichter zu lesen sein.

Falls du einen Computer hast, kannst du deine Karte einscannen und mit einem Bildbearbeitungsprogramm noch verfeinern. Das ist recht nützlich, falls dir ein Fehler unterlaufen ist und du etwas korrigieren musst.

Zusätzliche Elemente können deine Karte noch attraktiver machen. Details wie Möbel, Feuergruben, Säulen usw. geben bewohnten Gewölben einen Hauch von Realismus.

Nun musst du nur noch die Räume nummerieren – auf diese Weise kannst du leichter den Überblick behalten, welche Begegnungen wo stattfinden. Wenn möglich, nutze dazu eine Farbe, die du nicht auf der Karte verwendet hast, so dass die Zahlen gut sichtbar sind. Alternativ kannst du die Zahlen auch einkreisen oder mit Leuchtstift markieren.

BEGEGNUNGSARTEN

Dein Gewölbe sollte eine Vielzahl von Begegnungen enthalten, so dass es nicht zu Wiederholungen kommt. Indem du sicherstellst, dass in deinem Gewölbe viele Arten von Begegnungen vorkommen, hältst du die Dinge nicht nur interessant, sondern hast zugleich eine viel größere Chance, deinen Spielern wenigstens eine Sache zu bieten, an der sie Spaß haben. Lass die Spieler raten, was als nächstes kommt – es ist viel leichter, ihre Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten, wenn sie nicht wissen, was im nächsten Raum auf sie wartet.

Wenn du dir Begegnungen ausdenkst, notiere dir alle Informationen, die du für wichtig hältst. Dazu gehört eine Beschreibung des Raumes, die du den Spielern vorlesen kannst, eine Auflistung der Monster im Raum (am besten mit Seitenverweisen auf die Spielwerte), welche Schätze in dem Raum gefunden werden können und alle anderen Notizen, die dir beim Leiten der Begegnung

helfen könnten. Orientiere dich z.B. an den Begegnungen in „Schwarzzahns Hort“ zu Beginn dieses Buches.

Die unterschiedlichen Arten von Begegnungen werden im Folgenden aufgeführt.

KAMPFBEGEGNUNGEN

In einer Kampfbegegnung stehen die SC einem Gegner oder mehreren Gegnern gegenüber, die ihnen den Weg versperren – um die Begegnung zu beenden, müssen die SC diese Gegner im Kampf besiegen. Eine Kampfbegegnung kann aus einem einzelnen Gegner oder einer Gruppe bestehen. Kampfbegegnungen sind in den meisten Gewölben stark vertreten und zählen zu den üblichsten Begegnungen.

Wenn du eine Kampfbegegnung in einem Gewölbe platzierst, solltest du dir zuerst überlegen, welchen **Herausforderungsgrad** (HG) diese Begegnung haben soll. Am besten wählst du einen HG aus, welcher der durchschnittlichen Gruppenstufe der SC entspricht. Eine Begegnung, deren HG der Durchschnittsgruppenstufe entspricht, ist eine „normale“ Begegnung. Du kannst eine Begegnung einfacher gestalten, indem du einen HG wählst, der unter der durchschnittlichen Gruppenstufe liegt. Wenn du eine schwierigere Begegnung möchtest, sollte der HG 1 Punkt über der durchschnittlichen Gruppenstufe liegen. Besonders bedeutsame Begegnungen, z.B. der Endkampf, können auch 2 oder 3 Punkte über der Durchschnittsstufe liegen. Mehr sollte es nicht sein, damit die Helden auch eine Chance haben, die Begegnung zu gewinnen! Bei besonders schwierigen Begegnungen solltest du auch in Erwägung ziehen, andere Begegnungen im Gewölbe miteinander zu verbinden, durch welche die SC einige Schätze oder hilfreiche Hinweise erhalten können – so wie die SC z.B. in „Schwarzzahns Hort“ von den Goblins in **Bereich 8** von Schwarzzahns Schwäche erfahren oder in **Bereich 7** das *Langschwert des Verderbens* (Drachen) +1 finden können.

Sobald du weißt, welchen HG deine Begegnung haben sollte, wirf einen Blick auf dein „Begegnungsbudget“ entsprechend der Tabelle auf Seite 27; dann schaue die Kreaturen im Monsterabschnitt (Seiten 60-83) durch. Wenn du damit beginnst, Monster für die Begegnung auszuwählen, notiere den in der jeweiligen Beschreibung aufgeführten EP-Wert. Dann addiere alle EP-Werte der Monster zusammen. Sobald du einen Wert erreicht hast, der deinem Begegnungsbudget entspricht, höre auf – denn du hast eine Begegnung des entsprechenden HG zusammengestellt. Du kannst das Budget leicht über- oder unterschreiten, solltest aber so nahe wie möglich an dem Wert bleiben. Du kannst auch Hindernisse (Seite 27) und Fallen zu (Seite 38) Monsterbegegnungen hinzufügen – addiere den EP-Wert des Hindernisses oder der Falle zu deinem Budget, als wäre es ein Monster des entsprechenden HG.

Nehmen wir einmal an, du möchtest eine Begegnung mit HG 2 erschaffen. In der Begegnungsbudgettabelle siehst du, dass du für 600 EP Monster auswählen kannst. Da dein Gewölbe voller Riesenkäfer sein soll, wählst du einen Riesentausendfüßler (Seite 77). Ein Riesentausendfüßler ist 200 EP wert, du könntest also 3 von ihnen in dieser Begegnung unterbringen (200 EP x 3 = 600 EP). Tiefer im Gewölbe möchtest du eine bedeutsame Begegnung mit HG 5 platzieren. Der Tabelle nach hättest du ein Budget von 1.600 EP. Du bestimmst, dass die Riesentausendfüßler die Haustiere eines Angehörigen des Schlangenvolkes sind (Seite 78). Da dieser nur 1.200 EP wert ist, fügst du der Begegnung weitere Riesentausendfüßler hinzu – mit 2 Riesentausendfüßlern zu je 200 EP kommst du auf insgesamt 1.600 EP und hast somit eine perfekte Begegnung mit HG 5 zusammengestellt!



BEGEGNUNGSBUDGETS

BEGEGNUNGS-HG	BEGEGNUNGSBUDGET
1/4	100 EP
1/3	135 EP
1/2	200 EP
1	400 EP
2	600 EP
3	800 EP
4	1.200 EP
5	1.600 EP
6	2.400 EP
7	3.200 EP
8	4.800 EP

HINDERNISBEGEGNUNGEN

Diese Art von Begegnung konfrontiert die Charaktere mit gefährlichen Gegebenheiten, die sie überwinden müssen, um weiterzukommen. Ein Raum voller giftigem Schimmel, eine Kluft, über die eine verrottete Hängebrücke führt, ein Lavasee, eine instabile Kammer mit einstürzender Decke oder auch nur eine verschlossene Tür können Hindernisse sein. Um ein Hindernis zu überwinden, muss den SC in der Regel ein Fertigkeitss- oder Rettungswurf gelingen. Bei Erfolg kommen sie sicher an dem Hindernis vorbei (auf Seite 93 findest du einige der üblichen Schwierigkeitsgrade für Fertigkeitsswürfe). Ein Fehlschlag kann bedeuten, dass sie es nicht schaffen und erneut versuchen müssen, was aber oft Schaden oder einen negativen Zustand mit sich bringt (siehe Seite 94-95).

UNBEDEUTENDE HINDERNISSE:

Ein Hindernis, dass mit einem Fertigkeitsswurf gegen SG 10 überwunden werden kann, ist in der Regel ein unbedeutendes Hindernis – ein Charakter sollte in der Regel imstande sein, solch ein Hindernis zu überwinden.

GEWÖHNLICHE HINDERNISSE:

Ein Hindernis, das einen Fertigkeitss- oder Rettungswurf gegen SG 15 erfordert, ist relativ schwierig. Ein fähiger Charakter sollte eine recht gute Chance haben, diese Art von Hindernis zu überwinden, doch ein Charakter, der die mit dem Hindernis verbundene Fertigkeit nicht gut beherrscht, wird es wahrscheinlich schwer haben.

BEDEUTENDE HINDERNISSE: Ein Hindernis, welches einen Fertigkeitsswurf gegen SG 20 erfordert, ist auch für einen fähigen Charakter schwer zu überwinden. Für einen nicht fähigen Charakter ist es dagegen sogar fast unmöglich. Diese Hindernisse sollten in der Regel bei einem einzelnen, erfolgreichen Wurf das Weiterkommen der ganzen Gruppe ermöglichen.

RÄTSELBEGEGNUNGEN

Rätselbegegnungen sind Herausforderungen für die Spieler, nicht für die Charaktere. Es können Rätsel, bewegliche Bodenplatten, Labyrinth, Wortspiele oder anderes sein, was mit Köpfchen, Logik oder Experimentieren gelöst werden muss. Du kannst eine Rätselbegegnung verbessern, indem du den Spielern Unterlagen oder ein Modell gibst, welches ihnen erlaubt, das Rätsel direkt zu studieren oder damit zu hantieren. Ein Rätsel kann meist nicht mit den Würfeln gelöst werden, doch sollte deine Gruppe feststecken, kannst du in Erwägung ziehen, sie mittels passender Fertigkeitsswürfe an Hinweise – oder sogar die Lösung – gelangen zu lassen (besonders wenn sie allmählich frustriert sind). Schließlich muss ja nicht der Charakter ratlos vor einem bestimmten Rätsel stehen, nur weil es seinem Spieler so ergeht!

ROLLENSPIELBEGEGNUNGEN

Rollenspielbegegnungen gehören zu den komplexeren Arten von Begegnungen. Zu ihnen kommt es meist, wenn die Spielercharaktere einer Kreatur oder einem NSC begegnen und diese nicht gleich kämpfen wollen. Es kann eine Begegnung mit einem zu rettenden Gefangenen, mit einem anderen Gewölbeforscher, der die SC austricksen will, damit sie einen gefährlichen Raum zuerst betreten, oder auch mit einem Monster, das den SC etwas nützliches über das Gewölbe erzählt, wenn sie sich mit ihm anfreunden oder es bestechen. Eine Rollenspielbegegnung ist quasi jede Situation, in der die Spieler sich an einer Unterhaltung beteiligen müssen, um die Lage zu klären.

Du kannst Rollenspielbegegnungen mit anderen Begegnungsarten verbinden. Eine Begegnung, in der die SC einen Wächter mittels Diplomatie davon überzeugen müssen, sie kampflos vorbeizulassen, wäre z.B. eine Rollenspiel- und Hindernisbegegnung. Eine Begegnung, in der die SC die drei Rätsel eines Geistes lösen müssen, wäre dagegen eine Rollenspiel- und Rätselbegegnung. Die meisten Rollenspielbegegnungen lassen sich gut mit Handlungsbegegnungen (Seite 28) kombinieren. Du kannst sie aber auch mit Kampfbegegnungen verbinden, indem die SC einen Raum betreten, in dem ein potentieller Verbündeter gegen einen gemeinsamen Feind kämpft. Du kannst eine Kampfbegegnung auch mit einer Rollenspielbegegnung einleiten – vielleicht fragt der hungrige Oger die SC ja, welcher von ihnen am besten schmeckt, ehe er angreift!

Eine besonders nützliche Form der Rollenspielbegegnung ist die Questbegegnung – bei einer solchen Begegnung können die SC von einer Aufgabe erfahren, an der sie sich versuchen können. Meistens verspricht ein Auftraggeber den Spielercharakteren eine Belohnung, wenn sie den angebotenen Auftrag erfüllen – die Belohnung kann dabei auch nur in der Erlaubnis bestehen, tiefer in das vom NSC bewachte Gewölbe vordringen zu dürfen.



HANDLUNGSBEGEGNUNGEN

Handlungsbegegnungen stellen nur selten wirkliche Gefahren oder Beeinträchtigungen des Fortschrittes innerhalb eines Gewölbes dar. Sie gehören aber dennoch oft zu den wichtigsten Arten von Begegnungen, da sie den Spielern ermöglichen, etwas über ein Gewölbe und die Welt zu erfahren. Schließlich wäre es reine Zeitverschwendung, sich eine großartige Hintergrundgeschichte zu einem Gewölbe ausdenken, wenn es keine Möglichkeit gibt, wie die Spieler diese in Erfahrung bringen können! Eine Handlungsbegegnung kann aus einem alten Tagebuch, Zeichen an einer Wand, einer Unterhaltung mit einem freundlichen Monster oder gesprächigem Geist sowie jeder anderen Gelegenheit bestehen, in der ein Spieler einen Wurf auf Wissen ablegen kann, um mehr über das Gewölbe zu erfahren.

FALLENBEGEGNUNGEN

Diese Begegnungen sind Hindernisbegegnungen sehr ähnlich, da sie gefährlich sind und mittels einer Kombination aus Fertigkeiten-, Rettungs-, Angriffswürfen oder Zaubern überwunden werden können. Der große Unterschied besteht aber darin, dass Fallen gewöhnlicherweise versteckt sind und meist ohne Vorwarnung zuschlagen können. Du solltest Fallen sparsam einsetzen, da eine zu große Anzahl an Fallen das Spiel sehr verlangsamen – die Spieler werden sonst immer paranoider und untersuchen bald jedes 1,50 m-Feld nach verborgenen Gefahren. Meist reicht eine einfache Warnung (z.B. in Form einer Handlungsbegegnung), um die SC darüber zu informieren, dass sie in einen Bereich mit Fallen vorstoßen. Wie Monster haben auch alle Fallen einen Herausforderungsgrad (siehe Seite 38-39). Allerdings sollten die SC immer nur einer Falle auf einmal begegnen.

BELOHNUNGEN FÜR BEGEGNUNGEN

Wenn die SC eine Begegnung überwinden, egal ob sie ein Monster verjagen, eine Falle umgehen oder durch eine Handlungsbegegnung an Informationen kommen, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten (EP) entsprechend dem Begegnungsbudget für die Begegnung (teile den Betrag gleichmäßig unter den SC in der Gruppe auf). Handlungs- und Rollenspielbegegnungen werden behandelt, als entspräche der HG der durchschnittlichen Gruppstufe.

Andere Arten von Abenteuern

Die vorherigen Ratschläge gelten besonders für Abenteurer in Gewölben und an ähnlichen Orten (Burgen, Gebäude, Höhlen usw.). Du kannst aber auch Abenteurer in der Wildnis oder in lebhaften Städten ansiedeln, wo es dir beliebt. Der große Vorteil eines Gewölbeabenteurers besteht darin, dass die Räume und Gänge

als „Pfade“ dienen, denen die SC folgen können. Dadurch weißt du, wohin die SC gehen können und musst dir keine Gedanken darüber machen, dass sie das von dir vorbereitete Gebiet verlassen könnten. Außerhalb von Gewölben existieren aber auch einige neue Gelegenheiten für Abenteurer. Wenn du nach einer Herausforderung suchst, dann ziehe die beiden folgenden Abenteurerstandorte in Erwägung!

WILDNISABENTEUER

Ein Wildnisabenteurer konfrontiert die SC mit einer Wildnis, die sie erforschen müssen. Ein Wildnisabenteurer kann aber auch nur einem Gewölbe vorgelagert sein – in diesem Fall müssen die SC zuerst unfreundliches Gelände durchqueren, ehe sie einen Fuß in das Gewölbe selbst setzen können. So ein Abenteurer lässt sich am einfachsten gestalten, indem du die Wildnis fast genauso ausstattest wie ein Gewölbe – Gänge und Räume werden zu Pfaden, Lichtungen, Vorsprüngen, Brücken und anderen Gebieten, die man auf offenem Gelände vorfinden kann. Steinwände dagegen werden zu dichtem Unterholz, Klippen, Wasser und anderen schwer zu durchquerenden Hindernissen. Mit Mühe (und vielen Fertigkeitwürfen auf Akrobatik, Klettern oder Schwimmen) können hartnäckige SC diese Hindernisse überwinden und die Wildnis in jeder von ihnen gewünschten Reihenfolge erforschen. Das Entwerfen von Wildnisabenteuern kann deshalb sehr kompliziert sein, da du nie sicher sein kannst, in welcher Reihenfolge die SC auf diese Begegnungen treffen werden. Die zusätzlichen Wahlmöglichkeiten können deinen Abenteuern aber ein befreiendes, aufregendes neues Element hinzufügen, wenn sich die Spieler zu sehr an Gewölbe gewöhnt haben.

STADTABENTEUER

Abenteurer in Dörfern und Städten sind in gewisser Weise eine Mischung aus Gewölbe- und Wildnisabenteuern. Die Straßen und Gebäude funktionieren wie Gewölbegänge und Räume, wobei die Spieler einen leichten Zugang zu diesen haben und gehen können, wohin sie wollen. Bei Stadtabenteuern sollten Rollenspielbegegnungen recht häufig vorkommen, dies heißt aber nicht, dass es nicht zu gefährlichen Begegnungen wie Kämpfen oder Fallen kommen kann – besonders wenn die SC in einen Teil der Stadt stolpern, in dem Diebe und anderes finsternes Gesindel lauern.

EINE KAMPAGNE AUFBAUEN

Zu den großen Vorteilen dieses Spieles gehört es, dass die Spieler ihre Lieblingscharaktere auch nach dem Ende eines Abenteurers weiterspielen können – es gibt stets andere Abenteurer, die auf sie warten. Mit der Zeit bilden diese eine Reihe verbundener Abenteurer, die als Kampagne bezeichnet wird.





Du kannst natürlich auch eine Kampagne aus einer Reihe von Abenteuern bilden, aus der sich der zugrundeliegende Handlungsbogen entwickelt, jedoch ist es meist zufriedenstellender, bereits mit einer verbindenden Handlung zu beginnen. Auf diese Weise kannst du dir deine ganze Kampagne fast wie eine Fernsehserie vorstellen, wobei jedes Abenteuer eine einzelne Folge darstellt. Gesamt gesehen sollten die Abenteuer auf logische Weise ineinander übergehen; es geht klein los und steuert im Laufe mehrerer Abenteuer auf ein gewaltiges, für alle zufriedenstellendes Finale zu. Du solltest nie vergessen, dass du als SL nicht der einzige bist, der die Geschichte der Kampagne erzählt. Die Charaktere sind die Hauptfiguren der Handlung und du kannst davon ausgehen, dass ihre Spieler mit unerwarteten Lösungen für die Probleme aufwarten, mit denen du sie konfrontierst – sie könnten sogar Bereiche eines Abenteuers erkunden wollen, die du noch gar nicht fertiggestellt hast. Während du als SL das Abenteuer erschaffst, sind es die Spieler, die über den Ausgang der Handlung bestimmen. Versuche nicht, sie in eine Richtung zu zwingen, in die sie nicht gehen wollen – wenn die Spieler nach links gehen wollen und so das Gewölbe zur Rechten verpassen, kannst du das Gewölbe entweder auf der linken Seite platzieren oder mitspielen und schauen, wohin euch das Abenteuer als nächstes führt.

EINE WELT AUFBAUEN

Wenn du den Spielern die Freiheit lässt, den Ort ihrer Abenteuer selbst zu wählen, dann besteht der beste Weg, alles unter Kontrolle zu halten, darin, eine imaginäre Welt zu erschaffen, in der ihre Charaktere leben. Auf den Seiten 88-91 findest du z.B. das Dorf Sandspitze und die umliegende Wildnis – dort gibt es genug Gelegenheiten für Abenteuer, um jede Gruppe von Abenteuern bis zur 5. Stufe zu beschäftigen. Du kannst Sandspitze als Hintergrund für deine Abenteuer verwenden – die Spielercharaktere können dort nicht nur ihre Beute verkaufen, Ausrüstung erwerben und mit freundlichen NSC interagieren, sondern auch Gerüchte über neue Aufträge und Abenteuergelegenheiten aufschnappen. Du kannst Sandspitze als Vorlage oder Inspiration für deine eigenen Kreationen verwenden. Vielleicht besteht deine Welt aus einer gewaltigen Wüste, und die SC leben in einem Dorf am Rande einer Oase. Oder das Dorf liegt inmitten von unheimlichen Bergen, wo die Dorfbewohner von Untoten geplagt werden. Vielleicht willst du aber auch in einer großen Stadt beginnen, unter der sich eine ausgedehnte Kanalisation und Gewölbe befinden.

SCHÄTZE

Während die SC Stufen hinzugewinnen, erlangen sie auch Schätze und bessere Ausrüstung, darunter magische Gegenstände. Das Pathfinder Rollenspiel geht davon aus, dass alle SC derselben Stufe über Schätze und magische Gegenstände mit etwa gleichem Gesamtwert verfügen. Es ist wichtig, dass du beim Platzieren von Reichtümern und Magie in deinen Abenteuern Maß hältst. Gewährst du ihnen zu wenig, müssen die SC ums nackte Überleben kämpfen; gibst du ihnen zu viel, und sie können vermeintlich schwierige Herausforderungen mit Leichtigkeit überwinden. Die Menge an Schätzen, die die SC bei einer Begegnung erhalten, richtet sich nach dem Herausforderungsgrad (HG) – je höher der HG einer Begegnung, desto mehr Schätze kannst du der Belohnung hinzufügen. Die Tabelle „Charaktervermögen nach Stufe“ führt die Menge an Schätzen auf, welche ein SC auf einer bestimmten Stufe ungefähr besitzen sollte. Überprüfe bei jedem Stufenaufstieg, wie viel Geld, Ausrüstung und magische Schätze die SC haben. Sollte es weniger sein, als in der Tabelle veranschlagt, dann verteile im Laufe der nächsten Spielsitzungen mehr Schätze. Sollte es mehr sein, dann verteile weniger.

CHARAKTERVERMÖGEN NACH STUFE

SC-STUFE*	VERMÖGEN
2	1.000 GM
3	3.000 GM
4	6.000 GM
5	10.500 GM

* Für SC der 1. Stufe siehe Seite 44 im *Heldenbuch*

Die Tabelle „Schatzwert pro Begegnung“ führt, dem HG der Begegnung entsprechend, die Menge an Schätzen auf, die pro Begegnung als Belohnung gewährt werden sollte. Leichte Begegnungen, bei denen der HG unter der durchschnittlichen Gruppenstufe liegt, bringen weniger Schätze ein, während schwierige Begegnungen, bei denen der HG über dem Durchschnitt liegt, mehr Schätze einbringen. Vergiss nicht, dass dies ein *Durchschnittswert* ist – du kannst die Spieler bei bestimmten Begegnungen mit mehr oder weniger Schätzen belohnen, solange es sich im Laufe der Zeit ausgleicht.

Der durchschnittliche Schatzwert für eine Begegnung mit HG 2 liegt bei 600 GM. Ein Abenteuer könnte also drei Begegnungen umfassen, die jeweils 600 GM wert sind oder zwei Begegnungen mit 900 GM und eine mit 0 GM usw., solange der Durchschnitt ungefähr bei 600 GM liegt. Fallen, geistlose Untote, Konstrukte, Schlicke und Tiere sind meistens Teil von Begegnungen mit weniger Schätzen.

SCHATZWERT PRO BEGEGNUNG

BEGEGNUNGS-HG	SCHATZWERT
1	300 GM
2	600 GM
3	900 GM
4	1.200 GM
5	1.600 GM
6	2.000 GM
7	2.600 GM
8	3.400 GM

EINEN SCHATZHORT ZUSAMMENSTELLEN

Eine Schatztruhe, die bis zum Rand mit Münzen gefüllt ist, stellt sicherlich eine tolle Belohnung dar. Allerdings ist es wesentlich spannender, die Beute der SC etwas zu variieren, denn Edelsteine, Juwelen, Luxushandelsgüter, Schatzkarten und magische Gegenstände sind mindestens genauso aufregend!

EDELSTEINE UND JUWELEN

Es gibt viele Arten von Edelsteinen, beginnend mit eher minderwertigen (wie Obsidian oder Türkis) im Wert von 10 GM, zu wertvolleren (wie Amethyst, Jade oder Perlen) im Wert von 100 GM bis hin zu geschliffenen Edelsteinen im Wert von 1.000 GM (wie Smaragde, Opale oder Diamanten). Unter diese Kategorie fallen auch Schmuckstücke aus exotischen Hölzern, Fellen, Elfenbein oder Edelmetallen; Schmuck kann schlicht gehalten oder mit Edelsteinen geschmückt sein.

HANDELSGÜTER

Eine kleine Kiste voller Salz oder Gewürzen könnte einem Adligen, reichen Händler oder berühmten Koch viel Geld wert sein. Das gilt auch für seltene Weine, Seide, Tee und andere bewegliche Luxusgüter.

SCHATZKARTEN

Mit diesen Gegenständen kann man leicht ein neues Abenteuer einleiten. Lass die SC ein paar Fertigkeitwürfe auf Wissen (Geschichte) ablegen, damit sie herausfinden, wer die Karte angefertigt hat, und damit sie sich Gerüchte über den Inhalt des Schatzes ins Gedächtnis rufen können – schon haben die SC einen Grund, einen neuen Ort zu erkunden!

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Dies sind oft die nützlichsten Schätze für Abenteurer. Beschreibungen magischer Gegenstände findest du ab Seite 48. Du solltest dir in der Regel überlegen, welche magischen Gegenstände du in einem Schatzhort platzierst, statt sie zufällig auszuwürfeln – eine Kämpferin, die ein Langschwert benutzt, dürfte z.B. frustriert reagieren, wenn sie nur magische Streitäxte findet. Natürlich ist das zufällige Auswürfeln magischer Gegenstände aber auch eine Zeitersparnis und kann viel Spaß machen.

ZUFÄLLIGE SCHÄTZE

Wenn du schnell einen Schatzhort zusammenstellen musst, würfle W% (am besten mit 2W10, wobei einer die 10er-Stelle und der andere die 1er-Stelle zeigt) auf der passenden Tabelle weiter unten. Vergiss nicht, dass manche Monster Ausrüstung bei sich führen, wie z.B. Rüstung und Waffen; diese Gegenstände werden separat von Schätzen erbeutet und können von den SC auch verkauft werden (auf höheren Stufen hören die meisten SC auf, jedes billige Schwert oder Rüstungsteil, das sie finden, zu verkaufen, da das bisschen Gold nicht mehr ausschlaggebend ist). Halte aber immer ein Auge auf das Charaktervermögen nach Stufe!

GERINGERE ZUFÄLLIGE SCHÄTZE (HG 1-3)

W%	SCHATZ
1-20	3W6 GM
21-48	5W10 GM
49-63	5W10 GM, 5W10 GM in Edelsteinen/Schmuck/Handelsgütern
64-73	2W10 GM, 8W10 GM in Edelsteinen/Schmuck/Handelsgütern
74	Eine Waffe (Meisterarbeit) (siehe <i>Heldenbuch</i> , Seite 44)
75-99	Schwacher magischer Gegenstand (siehe Seite 48)
100	Würfle noch einmal und addiere eine Schatzkarte hinzu

GRÖßERE ZUFÄLLIGE SCHÄTZE (HG 4-5)

W%	SCHATZ
1-5	Zwei Würfe auf der Tabelle für „Geringere zufällige Schätze“
6-15	Drei Würfe auf der Tabelle für „Geringere zufällige Schätze“
16-37	10W6 GM
38-49	10W6 GM, 20W6 GM in Edelsteinen/Schmuck/Handelsgütern
50-54	Eine Waffe (Meisterarbeit) (siehe <i>Heldenbuch</i> , S. 44)
55-79	Schwacher magischer Gegenstand (siehe Seite 48)
80-99	Mächtiger magischer Gegenstand (siehe Seite 48)
100	Würfle noch einmal und addiere eine Schatzkarte hinzu

DIE RUINEN DER RABENWACHT



Dieser Abschnitt soll dir dabei helfen, ein eigenes Abenteuer zu entwerfen, das in der Nähe von Sandspitze angesiedelt ist (siehe Seiten 88-91). Die zerklüfteten Hügel, die als Rabennest bekannt sind, liegen direkt im Osten des Dorfes. Dort leben große Rabenschwärme und ein paar Goblinstämme. Den Gerüchten nach wurde der kürzlich aus seinem Hort vertriebene Drache Schwarz Zahn in der Nähe der Turmruine von Rabenwacht gesichtet. Dort sprach er mit einer geheimnisvollen Gestalt, die in eine dunkle Robe gehüllt war. Mit wem auch immer der Drache gesprochen hat, es kann kein Freund von Sandspitze sein! Bürgermeisterin Kendra Deverin wendet sich erneut an die Helden und bittet sie, zur Rabenwacht aufzubrechen und herauszufinden, weshalb Schwarz Zahn so an der Gegend interessiert ist. Wenn die SC den Ort erreichen, können sie feststellen, dass der Turm nur noch ein eingestürzter Steinhauften ist. Wenn sie das Gelände absuchen, stoßen sie auf zwei Dinge: Erstens gibt es überall menschliche Fußabdrücke und die unverwechselbaren Klauenspuren Schwarz Zahns. Zweitens wurde ein Teil der Steine bewegt und eine verschlossene Falltür im Boden freigelegt. Sollten die SC die Tür öffnen, sehen sie eine Treppe, die in ein Gewölbe unter ihren Füßen führt.

DIE KARTE VON RABENWACHT

Die Karte auf Seite 25 zeigt den Grundriss des Gewölbes unter Rabenwacht. Es ist ein altes Gefängnis, welches erst kürzlich durch ein Rudel Ghule mit ein paar uralten Höhlen verbunden wurde. Die handgezeichnete Gewölbekarte passt perfekt auf die Rückseite deines Bodenplans. Deine Gewölbekarten müssen nicht professionell aussehen, wie z.B. die Karte für Schwarz Zahns Hort – auch die handgezeichnete Karte der Rabenwacht ist vollkommen in Ordnung und erfüllt ihre Aufgabe.

DIE GESCHICHTE DER RABENWACHT

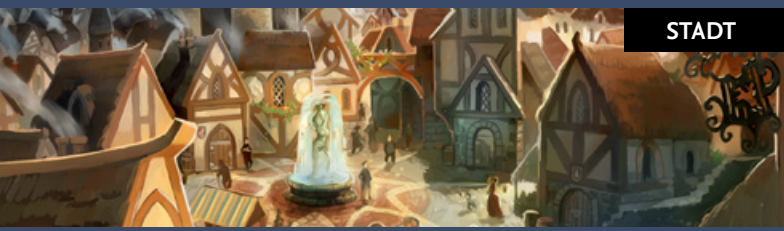
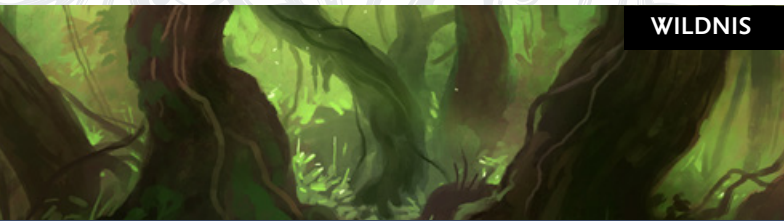
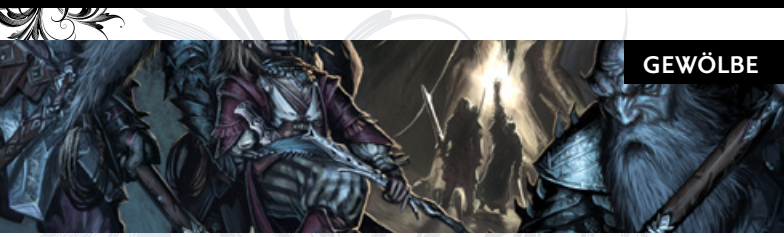
Die Rabenwacht diente ursprünglich als Gefängnis für örtliche Kriminelle, wurde aber vor vielen Jahren aufgegeben, als Sandspitze

ein Gefängnis unter der Kaserne anlegte. Jetzt ist das Gewölbe das Heim eines bösen Geistlichen namens Thelsikar, eines bösen Klerikers (siehe Seite 64). Dieser dient einer grässlichen Dämonengöttin namens Lamaschtu, der Göttin der Monster und Albträume. Mit Hilfe einiger dummer Goblins und ein paar Ghulen, sammelt Thelsikar in dem Gewölbe Monster. Die Dämonengöttin verlieh Thelsikar zudem eine Vision, die ihm offenbarte, wie er ein mächtiges Elixier brauen könne, das die Kraft eines Drachen massiv zu erhöhen vermag. Thelsikar hat Schwarz Zahn bereits die erste Dosis des Elixiers gegeben und eine weitere Dosis versprochen, braucht aber einige Tage zur Herstellung. Schwarz Zahn ist dadurch mächtiger geworden (seine Spielwerte entsprechen nun denen eines schwarzen Drachens auf Seite 66).

Während die SC das Gewölbe unter der Rabenwacht erforschen, sollten sie sich Thelsikars Plan, dank Informationen seiner Goblinkechte und verborgener Aufzeichnungen, die im gesamten Gewölbe verteilt sind, zusammenreimen können. Indem sie den bösen Kleriker besiegen, können sie verhindern, dass Schwarz Zahn noch mächtiger wird. Zwischen Thelsikar Schätzen finden sie außerdem eine Karte, auf welcher Schwarz Zahns neues Versteck eingezeichnet ist!

WEITERE EINZELHEITEN

Damit wären wir fertig! Du hast die grundlegende Handlung für das Abenteuer und eine Karte des Gewölbes. Es liegt nun an dir zu bestimmen, worum es sich bei jedem einzelnen Raum handelt – einen bösen Tempel, eine unheimliche Höhle, alte Gefängniszellen oder was auch immer dir einfällt und was du als passend erachtest. Als nächstes überlege dir Begegnungen für diese Räume, schreibe sie dir auf und wähle Monster und Schätze aus. Vergiss auch nicht, ein paar Handlungsbegegnungen einzubauen, damit die SC die Geschichte des Gewölbes entdecken können. Wohin die Kampagne weiterführt und wo genau Schwarz Zahns neues Versteck ist, liegt ganz bei dir!



GELÄNDE

Die Geländearten, die du in deinen Abenteuern verwendest, helfen dir dabei, deine Welt zu gestalten. Dieses Kapitel enthält Regeln für Gewölbe, Wildnisregionen und Städte.

WIE GELÄNDE DEIN ABENTEUER UNTERSTÜTZEN KANN

Gewölbe voller Fallen, heimgesuchte Wälder, tödliche Wüsten, unheimliche Sümpfe, unzugängliche Gebirge und exotische Städte sind allesamt Bestandteile von Fantasyabenteuern. Die Umgebung einer Kampagne ist fast ebenso bedeutsam wie die Charaktere und die Handlung – die Beschreibung des Geländes ist sehr wichtig für ein gutes Spiel. Indem du diese Örtlichkeiten mit Leben erfüllst, verschaffst du deinen Spielern eine lebhaftere und ausfüllendere Erfahrung.



GEWÖLBE

Diese fallengespickten Labyrinth voller hungriger Monster und unermesslicher Schätze stellen alle Fähigkeiten eines Charakters auf die Probe. Gewölbe können fast alles Mögliche sein, von weitläufigen Höhlenkomplexen über Burgruinen bis hin zu versunkenen Schiffswracks.



WILDNIS: WALD

Zu dieser Art von Gelände gehören gemäßigte Wälder, verschneite Forste, neblige Urwälder, heimgesuchte Haine und mystische Lichtungen mit lauernden Feenwesen – kurzum, jedes größere Waldgebiet mit eingeschränkter Sichtweite.



WILDNIS: SUMPF

Unter Sümpfen sind trockene, aber häufig überflutete Gebiete, Küstendeltas mit langsam fließenden Flüssen und verstrickte, überwucherte Bereiche mit stehendem Wasser zu verstehen. Sumpfbereiche ähneln Wäldern, sind aber viel unwirtlicher.



WILDNIS: BERGE

Diese Geländeart umfasst schneebedeckte Gipfel, gefährliche Schluchten, Vulkane und andere hochgelegene, felsige Orte. In den Bergen gibt es oft Höhlen und Wasserfälle sowie andere Orte, an denen sich Monster verstecken.



WILDNIS: WÜSTE

In Wüsten fällt nur wenig Regen, egal ob es heiße Wüsten im Regenschatten von Bergen, kalte Tundren mit dauerhaft gefrorenem Boden oder verfluchte Landstriche sind, in denen alte Magie den Boden korrumpiert hat und Gewitter selten sind.



STADT

Zu den Städten gehören lebhaftere Metropolen, gedeihende Ansiedlungen in Grenzgebieten, abgelegene Dörfer und rustikale Gehöfte. Abhängig vom Land kann es in einer Stadt auch Ritter und Magier oder Pyramiden und Mumien geben.

GELÄNDEARTEN

Die vier grundlegenden Arten von Gewölben werden durch ihren aktuellen Zustand definiert. Die meisten Gewölbe sind Variationen dieser Grundtypen oder Kombinationen aus mehreren. Es gibt aber auch alte Gewölbe, die im Laufe der Zeit von unterschiedlichen Bewohnern zu verschiedensten Zwecken genutzt wurden.

RUINEN

Dieser Ort wurde von seinen Erbauern verlassen und von anderen Kreaturen bezogen. Viele Monster suchen nach verlassenen Gewölben, um dort zu leben. Vorhandene Fallen wurden wahrscheinlich bereits ausgelöst, dafür werden die Abenteurer aber häufiger auf umherwandernde Monster stoßen.

BEWOHNTER RAUM

Diese Art von Gewölbe wird immer noch genutzt. In der Regel leben hier intelligente Kreaturen, die aber nicht die Erbauer des Gewölbes sein müssen. Ein bewohnter Raum kann z.B. ein Heim, eine Festung, ein Tempel, eine aktive Mine, ein Gefängnis oder ein Hauptquartier sein. In dieser Art von Gewölbe trifft man seltener auf Fallen oder wandernde Monster, dafür aber auf organisierte Wachen und Patrouillen. Fallen oder wandernde Monster stehen meistens unter der Kontrolle der Bewohner. In bewohnten Strukturen befinden sich zu den Bewohnern passende Möbel, sowie Dekorationen, Versorgungsgüter und Wege, auf denen sich diese Bewohner fortbewegen können. Die Bewohner verfügen eventuell über ein Kommunikationssystem und kontrollieren meistens einen Ausgang nach draußen.

Manche Gewölbe sind nur teilweise bewohnt, so dass man auch leer stehende oder eingestürzte Abschnitte vorfinden kann. In solchen Fällen sind die Bewohner meist nicht die Erbauer, sondern eine Gruppe intelligenter Kreaturen, die ihr Lager oder ihre Basis in einem verlassenen Gewölbe errichtet haben.

LAGERRAUM

Wenn man etwas geschützt wissen will, vergräbt man es manchmal im Boden. Wenn es sich dabei um einen legendären Schatz, ein verbotenes Artefakt oder die Leiche einer einflussreichen Person handelt, werden diese Wertgegenstände in einem Gewölbe platziert und von Barrieren, Fallen und Wächtern umgeben. In ei-

GEWÖLBEGELÄNDE



Dieser Abschnitt enthält Beschreibungen der Merkmale, die ein Gewölbe ausmachen, wie Wände, Türen und Fallen, sowie Regeln zum Zerbrechen von Gegenständen, dem Finden von Geheimtüren usw. Diese Merkmale können auch in anderen Geländearten auftauchen – die hiesigen Regeln gelten dort ebenso. Du kannst z.B. eine Reihe großer, überwucherter Bäume als Wand behandeln, und natürlich können Orks eine Fallgrube ebenso leicht im Wald oder in den Bergen anlegen wie in einem Gewölbe.



AUF SEITE 85 FINDEST DU EINE LISTE VON MONSTERN, DIE MAN IN EINEM GEWÖLBE ANTREFFEN KANN



inem Lagerraumgewölbe gibt es mit hoher Wahrscheinlichkeit Fallen, dafür aber mit geringer Wahrscheinlichkeit wandernde Monster. Diese Art von Gewölbe ist in der Regel zweckdienlich gebaut, verfügt manchmal aber auch über Schmuckelemente wie Statuen oder Wandmalereien. Dies gilt besonders für die Gräfte bedeutender Personen.

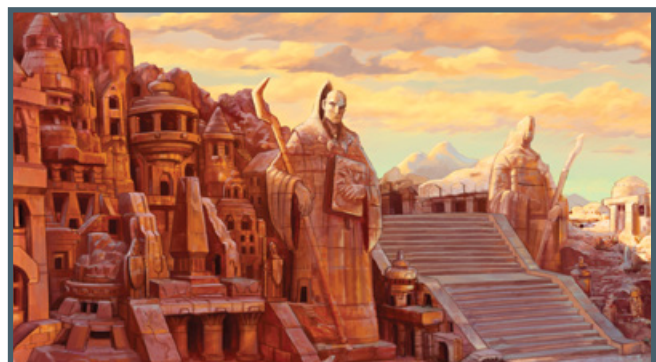
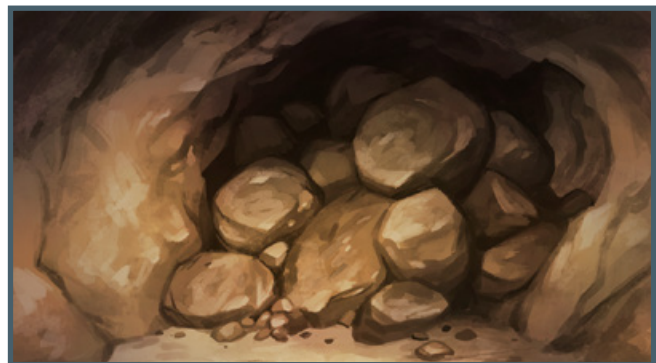
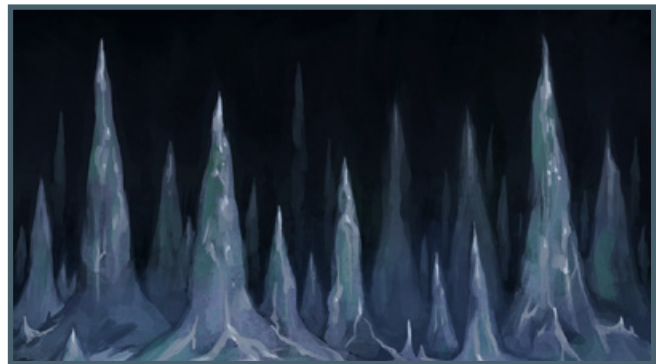
Manchmal wird ein Schatzkammer oder eine Gruft so gebaut, dass sich dort lebende Wachen aufhalten können. Das Problem dabei besteht natürlich darin, die Wachen am Leben zu erhalten, während sie ihrer Aufgabe nachkommen. Magie sorgt in diesem Fall häufig für Nahrung und Wasser. Die Erbauer von Schatzkammern und Gräften bedienen sich deshalb häufig untoter Kreaturen, da diese keine Nahrung oder Ruhe brauchen. Aber auch magische Fallen können Eindringlinge angreifen, indem sie im Gewölbe Monster herbeizaubern, die nach erledigter Arbeit wieder verschwinden.

NATÜRLICHE HÖHENKOMPLEXE

In Höhlenkomplexen leben allerlei Arten unterirdischer Monster. Diese Höhlen sind auf natürlichem Wege entstanden und durch gewundene Tunnel verbunden. Sie besitzen kein Muster, keine Ordnung und keine Dekoration. Da sie nicht von intelligenten Kreaturen gebaut wurden, gibt es hier auch nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit Fallen (und meist auch keine Türen).

Pilze aller Art gedeihen in diesen Höhlen und bilden zuweilen ganze Pilzwälder. Unterirdische Raubtiere schleichen durch diese Wälder und suchen nach schwächeren Kreaturen, die sich von den Pilzen ernähren. Manche Pilzarten geben ein phosphoreszierendes Leuchten ab und liefern einem natürlichen Höhlenkomplex so eine eigene, aber begrenzte Lichtquelle. In anderen Bereichen können *Tageslicht* oder ähnliche magische Effekte für genug Licht sorgen, so dass dort Grünpflanzen wachsen können.

Natürliche Höhlenkomplexe sind oft mit anderen Gewölbearten verbunden. Eine Zwergenmine könnte in eine Reihe natürlicher Höhlen führen. Die Höhle könnte sogar an jedem Ende mit unterschiedlichen Gewölben verbunden sein, wie eine unterirdische Straße.



GEGENSTÄNDE ZERBRECHEN

Manchmal ist es wesentlich unkomplizierter, ein Hindernis einfach nur aus dem Weg zu räumen, als es zu umgehen. Der Angriff auf einen Gegenstand – egal ob eine Tür, ein Seil, an dem ein Kronleuchter hängt, oder einen magischen Steingötzen – funktioniert genau wie der Angriff auf eine Kreatur. Der Angreifer macht einen Angriffswurf, bei einem Treffer würfelt er den Schaden aus, und der Gegenstand verliert dementsprechend Trefferpunkte.

RÜSTUNGSKLASSE

Gegenstände sind leichter zu treffen als Kreaturen, da sie sich in der Regel nicht bewegen. Du musst aber immer noch hart genug treffen, um Schaden zu verursachen. Benutze die Tabelle „Rüstungsklasse von Objekten“ auf Seite 39, um die RK eines Gegenstandes zu bestimmen, indem du seine Größe mit der einer normalen Kreatur vergleichst. Wenn du eine Volle Aktion aufwendest, um zu zielen, triffst du mit einer Nahkampfwaffe automatisch, bzw. erhältst einen Bonus von +5 auf den Angriffswurf mit einer Fernkampfwaffe.

HÄRTE

Jeder Gegenstand hat eine Härte, einen Wert, der repräsentiert, wie gut er Schaden widersteht. Wenn ein Gegenstand beschädigt wird, ziehe seine Härte vom Schaden ab. Sollte dies den Schaden auf 0 reduzieren, nimmt der Gegenstand durch den Angriff keinen Schaden.

TREFFERPUNKTE

Die Gesamttrefferpunkte eines Gegenstandes hängen davon ab, woraus er besteht und wie groß er ist (siehe Tabelle über „Härte und Trefferpunkte von Gegenständen“ auf Seite 39). Wenn ein Gegenstand 0 Trefferpunkte erreicht, ist er zerstört.

Sehr große Gegenstände haben eigene Gesamttrefferpunkte für verschiedene Bereiche (ein Wagen hätte z.B. eigene Gesamttrefferpunkte für jedes der vier Räder und den Wagen selbst).

ENERGIEANGRIFFE

Energieangriffe fügen den meisten Gegenständen nur halben Schaden zu. Teile den Schaden durch 2, ehe du die Härte des Gegenstandes abziehst. Manche Energiearten können jedoch nach Maßgabe des SL besonders wirkungsvoll gegen bestimmte Gegenstände sein, z.B. könnte Feuer vollen Schaden bei Papier verursachen.

SCHADEN DURCH FERNKAMPFWAFFEN

Gegenstände nehmen nur halben Schaden durch Fernkampfwaffen. Teile den Schaden durch 2, ehe du die Härte des Gegenstandes abziehst.

NUTZLOSE WAFFEN

Manche Waffen können bestimmte Gegenstände einfach nicht beschädigen. Ein Kriegshammer kann z.B. ein Seil nicht beschädigen. Ebenso haben die meisten Nahkampfwaffen kaum eine Wirkung bei Steinwänden und Türen, da sie zum „Beschädigen“ von Fleisch hergestellt wurden – nicht von Stein.

IMMUNITÄTEN

Gegenstände sind immun gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe.

RETTUNGSWÜRFE

Nichtmagische Gegenstände, die nicht von einer Kreatur gehalten oder getragen werden, scheitern bei ihren Rettungswürfen automatisch. Magische Gegenstände erhalten dagegen immer Rettungswürfe. Die Rettungswurfboni für die Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe eines magischen Gegenstandes entsprechen 2 + der halben Zauberstufe des Gegenstandes. Wenn du die Zauberstufe eines Gegenstandes nicht kennst, dann behandle ihn wie einen Gegenstand der Zauberstufe 5.

WÄNDE UND MAUERN

Wände zählen zu den häufigsten Hindernissen in einem Gewölbe und leiten seit jeher Monster und Abenteurer mit ihrem massivem Gestein durch Gänge und Räume. Es gibt mehrere Arten von Gewölbewänden.



MAUERWERK

Die häufigste Art von Gewölbewänden ist Mauerwerk. Diese Wände sind meist wenigstens 0,30 m dick und halten alles bis auf die lautesten Geräusche fern. Um eine gemauerte Wand zu erklimmen ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 20) erforderlich.

BEHAUENE STEINWÄNDE

Behauene Steinwände entstehen, wenn eine Kammer oder ein Gang aus soliden Fels gehauen werden. Die raue Oberfläche einer behauenen Steinwand weist häufig winzige Vorsprünge auf, auf denen Pilze wachsen, sowie Risse, in denen Ungeziefer, Fledermäuse und unterirdische Schlangen hausen. Wenn eine solche Wand eine „andere Seite“ besitzt (also zwei Kammern im Gewölbe voneinander trennt), ist die Wand meist mindestens 0,90 cm dick; eine dünne Wand birgt das Risiko, unter dem Gewicht des auf ihr lastenden Gesteins zusammenzubrechen. Um eine behauene Steinwand zu erklimmen, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 25) erforderlich.

UNBEARBEITETE STEINWÄNDE

Unbearbeitete Steinwände sind uneben und selten flach. Sie fühlen sich glatt an, sind aber voller winziger Löcher, versteckter Nischen und Kanten auf verschiedenen Höhen. Meist sind sie nass oder zumindest feucht, da natürliche Höhlen üblicherweise durch Wasser erschaffen werden. Wenn eine solche Wand eine „andere Seite“ hat, ist die Wand in der Regel mindestens 1,50 m dick. Um eine unbearbeitete Steinwand zu erklimmen, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15) erforderlich.

PAPIERWÄNDE

Papierwände sollen Sichtlinien blockieren, zu mehr sind sie aber nicht imstande.

EISENWÄNDE

Eisenwände werden in Gewölben um bedeutsame Plätze herum errichtet, z.B. um Schatzkammern.

HOLZWÄNDE

Holzwände entstehen meist im Zuge kürzlich erfolgter Baumaßnahmen in älteren Gewölben, um Tiergehege, Lagerräume und vorübergehende Strukturen zu erzeugen, oder auch nur, um einen großen Raum in mehrere kleine zu unterteilen. Holzwände können frei im Raum stehend oder durch Eisennägel mit Steinwänden verbunden angefundun werden.

BÖDEN

Es gibt viele Arten von Gewölbeböden.

PFLASTERSTEINE

Ähnliche wie Mauerwerk bestehen auch Pflastersteinböden aus angepassten Steinen. Meist sind sie aber rissig und nur teilweise eben. Schleime und Schimmel wuchern in den Ritzen, und manchmal verlaufen Wasserbächlein zwischen den Steinen oder es sammeln sich Pfützen in den Vertiefungen. Pflasterstein ist der am häufigsten vorkommende Gewölbeboden.

UNEbene PFLASTERSTEINE

Mit der Zeit können manche Böden so uneben werden, dass ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik (SG 10) erforderlich ist, um sie zu beschreiten. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter in dieser Runde nicht voran kommt und sich nicht bewegen kann. Derart gefährliche Böden sollten aber die Ausnahme sein und nicht die Regel.

BEHAUENER STEINBODEN

Diese Böden sind rau, uneben und meist mit losen Steinchen, Erde, Sand oder anderem Material bedeckt. Um auf einem solchen Boden einen Sturmangriff auszuführen, muss ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik (SG 10) gelingen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter immer noch handeln, in dieser Runde jedoch keinen Sturmangriff ausführen kann.

LEICHTER SCHUTT

Kleine Geröllhaufen liegen auf dem Boden. Leichter Schutt erhöht den SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik um +2.

DICHTER SCHUTT

Der Boden ist von Geröll in allen Größen bedeckt. Um ein Feld mit dichtem Schutt zu durchqueren, muss ein Charakter 2 Felder seiner Bewegungsrate aufwenden. Dichter Schutt erhöht außerdem den SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik um +5 sowie den SG von Fertigkeitswürfen auf Heimlichkeit um +2.

GLATTE STEINBÖDEN

Glatten Steinboden findet man in Gewölben, die durch fähige und achtsame Baumeister errichtet wurden; er ist glasiert und zuweilen sogar poliert.

NATÜRLICHE STEINBÖDEN

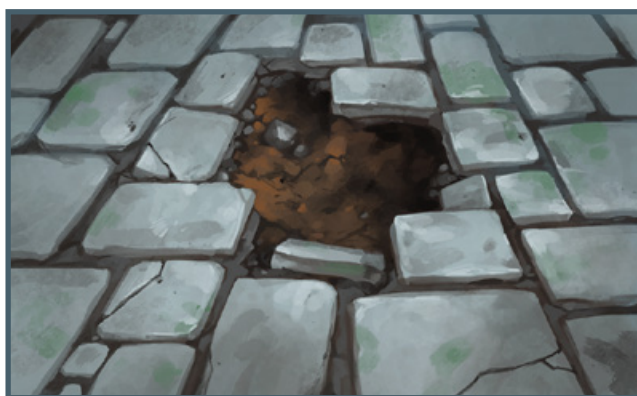
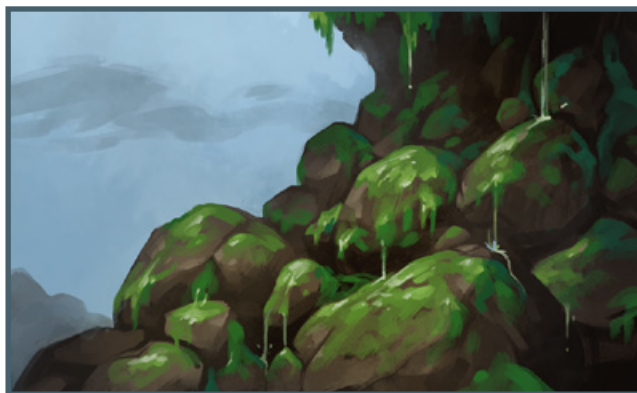
Der Boden einer natürlichen Höhle ist genauso uneben wie ihre Wände, weswegen man in ihnen nur selten größere, glatte Oberflächen vorfindet. Stattdessen gibt es teilweise große Höhenunterschiede. Manchmal können die Höhenunterschiede zwischen benachbarten Feldern nur 0,30 m betragen, so dass die Bewegung zwischen ihnen Treppensteigen gleicht. An anderen Stellen können sie bisweilen einen Meter oder mehr betragen, so dass Fertigkeitswürfe auf Klettern erforderlich werden. Wenn es keinen erkennbaren, ausgetretenen Pfad auf dem Boden einer natürlichen Höhle gibt, dann sind zum Betreten eines Feldes mit natürlichem Höhlenboden 2 Felder an Bewegungsrate erforderlich. Der SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik erhöht sich um +5. Rennen und Sturmangriffe sind, außer auf Pfaden, unmöglich.

SCHLÜPFIG UND RUTSCHIG

Wasser, Eis, Schleim und Blut können jeden der hier beschriebenen Gewölbeböden gefährlicher machen. Rutschige Böden erhöhen den SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik um +5.

VORSPRÜNGE UND KANTEN

Vorsprünge erlauben es Kreaturen, sich oberhalb tiefer gelegener Bereiche fortzubewegen. Sie führen oft um Gruben herum oder an unterirdischen Strömen entlang, bilden Balkone in großen Räumen oder geben Bogenschützen Deckung, von der aus



sie Gegner weiter unten unter Beschuss nehmen können. Schmale Vorsprünge (von weniger als 0,25 m Breite) erfordern Fertigkeitswürfe auf Akrobatik (*Heldenbuch*, Seite 35), um sich auf ihnen sicher bewegen zu können. Bei einem Fehlschlag fällt der entsprechende Charakter vom Vorsprung.

Solche Vorsprünge haben manchmal in die Wand eingelassene Geländer. In diesem Fall erhalten Charaktere einen Bonus von +5 bei ihren Fertigkeitswürfen auf Akrobatik.

Vorsprünge können ferner mit 0,60 m – 0,90 m hohen Wänden ausgestattet sein – besonders wenn sie für Wachposten und Schützen gebaut wurden, um gut geschützt auf weiter unten befindliche Kreaturen schießen zu können. Solche Wände bieten Deckung gegen Angreifer, die sich innerhalb von 9 m auf der anderen Seite aufhalten. Dieser Vorteil wird solange gewährt, wie sich das Ziel näher an der niedrigen Wand befindet als der Angreifer.

BEWEGLICHE BÖDEN

Bei einem beweglichen Boden handelt es sich um eine Art Falltür, die zur Seite bewegt werden kann und dann enthüllt, was darunter liegt. Ein typischer beweglicher Boden bewegt sich so langsam, dass jemand, der auf ihm steht, in der Regel vermeiden kann, in das entstehende Loch zu fallen – sofern er einen Platz zum Ausweichen hat. Sollte sich solch ein Boden aber schnell genug öffnen, dass ein Charakter in was-auch-immer-darunter-liegt hinabstürzen kann (z.B. eine Fallgrube mit Speerspitzen, ein Kessel mit kochendem Öl oder ein Becken voller Haie), dann ist es eine Falle.

BODENFALLEN

Manche Böden sind so angelegt, dass sie plötzlich und ohne Vorwarnung zu einer ernsthaften Gefahr werden können. Wenn sie ausreichend belastet werden oder jemand einen Hebel in der Nähe umlegt, können Speerspitzen aus dem Boden stoßen, Feuerzungen aus versteckten Löchern schießen oder sich sogar der ganze Boden neigen. Diese merkwürdigen Böden findet man zuweilen in einer Arena. Sie sollen Kämpfe spannender und tödlicher gestalten.

TÜREN

Gewölbetüren werden in drei Grundkategorien eingeteilt: Holz, Stein und Eisen. Der Zerbrehen-SG, um eine Tür zu zerbrehen (also, um sie auf- oder einzutreten), hängt davon ab, ob sie nur klemmt oder wirklich verschlossen ist.

HOLZTÜREN

Holz Türen bestehen aus dicken, zusammen genagelten Brettern, die manchmal durch Eisenbänder verstärkt werden. Holztüren sind die häufigsten, in einem Gewölbe vorkommenden Türen.

STEINTÜREN

Diese schweren, schlecht zu bewegenden Türen werden aus Steinblöcken gewonnen und nehmen oft die Form von Drehtüren an. Zwerge und andere fähige Handwerker sind imstande, so starke Angeln zu bauen, dass sie das Gewicht massiver Steintüren aushalten können. Eine Geheimtür in einer Steinmauer entpuppt sich meist als Steintür.

EISENTÜREN

Eisentüren innerhalb eines Gewölbes sind oft rostig, aber immer noch standfest. Sie werden wie Holztüren an Angeln aufgehängt. Diese Türen stellen die zähste Form nichtmagischer Türen dar und sind meist verschlossen oder anderweitig versperrt.

TÜRANGELN

Die meisten Türen, Schiebetüren ausgenommen, hängen auf Angeln. Gewöhnliche Türangeln bestehen aus Metall und verbinden eine Seite der Tür mit dem Türrahmen oder der Wand. Die SC können Türangeln mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten (SG 20) zerlegen, sofern die Angeln auf ihrer Seite der Tür sind. Die meisten haben Härte 10 und 30 Trefferpunkte. Der Zerbrehen-SG einer Türangel entspricht dem Zerbrehen-SG zum Zerbrehen der Tür.

Bei Steintüren werden die Angeln meist in der Wand verborgen angebracht, so dass die Tür in beide Richtungen geöffnet werden kann.

Die SC kommen daher nur an die Angeln, wenn sie den Türrahmen oder die Wand aufbrechen.

Drehtüren verfügen über einfache Ausbuchtungen an der Ober- und Unterseite der Tür, die in Löcher im Türrahmen passen, so dass die Tür aufschwingen kann. Der Vorteil besteht darin, dass es keine Türangeln gibt, die entfernt werden könnten, und dass Drehtüren leicht zu bauen sind. Drehtüren werden oft als Geheimtüren benutzt, da sie ohne Türangeln leichter zu verbergen sind.

SCHLÖSSER

Gewölbetüren sind oft verschlossen. Schlösser sind meist Teil einer Tür und befinden sich gegenüber der Angeln oder direkt in der Mitte der Tür. Eingebaute Schlösser enthalten entweder einen kleinen Eisenzylinder, der beim Verschließen der Tür in eine Ausbuchtung im Rahmen schnell, oder steu-

ern einen schweren Holzbalken auf der anderen Seite der Tür. Vorhängeschlösser dagegen sind nicht eingebaut, sondern umschließen in der Regel zwei Ringe – einen an der Tür und einen an der Wand.

Der SG von Fertigkeitswürfen für Mechanismus ausschalten zum Öffnen eines Schlosses liegt in der Regel in einem Bereich von 20 bis 30. Manche Schlösser sind mit Fallen gesichert, wobei es sich meist um eine Giftnadel handelt, die hervorschießt, um jemanden in den Finger zu stechen, der sich am Schloss zu schaffen macht. In einem bewohnten Gewölbe sollte es zu jedem Schloss irgendwo einen Schlüssel geben.

TÜREN EINTRETEN UND ZERBRECHEN

Von den schwächsten Charakteren abgesehen ist jeder imstande, eine Tür mit einem schweren Werkzeug wie einem Kriegshammer oder einer Streitaxt einzuschlagen. Wenn man versucht, einer Tür mit Hilfe einer Hieb- oder Wuchtwaaffe Schaden zuzufügen, finden die Härte und Trefferpunkte Anwendung, die in der Tabelle „Türen“ auf Seite 39 aufgeführt sind.

Gewölbe sind oft feucht, so dass sich Türen zuweilen verziehen oder aus anderen Gründen klemmen. Dies gilt besonders für Holztüren. Gehe davon aus, dass 10% der Holztüren und 5% der Türen, die keine Holztüren sind, klemmen.

Um eine Tür zu zerbrehen, die mit einem Holzbalken versperrt ist, ist ein Stärkewurf (SG 25) erforderlich, bei einer Eisenstange beträgt der SG 30. Die Sperre erhöht weder die Härte der Tür noch ihre Trefferpunkte – wenn die Tür eingetreten wurde, ist der Weg offen bis auf den Balken.

Manche Türen werden von Magie geschlossen gehalten. Um diese zu öffnen, sind die Zauber *Klopfen*, *Magie bannen* oder ein erfolgreicher Stärkewurf erforderlich.

GEHEIMTÜREN

Geheimtüren sind als Teile der Wand (oder auch des Bodens oder der Decke), Bücherregale, Kamine oder anderweitig getarnt. Sie führen in geheime Gänge oder Räume. Wenn man einen Bereich mit einer Geheimtür untersucht, findet man sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 20 für gewöhnliche Geheimtüren, SG 30 für gut versteckte Geheimtüren).

Viele Geheimtüren erfordern besondere Methoden zum Öffnen, z.B. das Drücken versteckter Schalter oder Druckplatten. Geheimtüren können sich wie normale Türen öffnen oder aufschwingen, sich zur Seite schieben, im Boden versinken, in der Decke verschwinden oder sich sogar wie Zugbrücken senken, um den Zugang zu gestatten. Baumeister können eine Geheimtür auch dicht über dem Boden oder hoch oben in der Wand platzieren, so dass man sie nur schwer findet oder erreicht.

FALLGITTER

Diese besonderen Türen bestehen aus eisernen oder dicken, mit Eisenbändern verstärkten Holzstangen, die aus Freiräumen in der Decke und vor allem über Durchgängen herabfallen können. Manche Fallgitter verfügen über Querstangen, die ein Raster bilden, andere nicht. Ein Fallgitter wird meist mittels einer Winde angehoben; es kann schnell herabgelassen werden, und die Stangen enden in der Regel in Spitzen. Um ein gewöhnliches Fallgitter anzuheben, ist ein Stärkewurf (SG 25) erforderlich.



WÄNDE, TÜREN UND ENTDECKEN-ZAUBER

Steinwände sowie Eisenwände und -türen sind meist dick genug, um die meisten *Entdecken-Zauber*, wie z.B. *Böses entdecken*, zu blockieren, während Holzwände, Holztüren und Steintüren diese Eigenschaft nicht aufweisen. Eine in eine Mauer eingelassene, steinerne Geheimtür, die so dick wie die Wand selbst ist (wenigstens 0,30 m) blockiert die meisten *Entdecken-Zauber*.

TREPPEN

Treppen verkörpern in Gewölben die üblichste Methode, um nach oben oder unten zu gelangen. Ein Charakter kann sich, ohne dafür Mali erleiden zu müssen, eine Treppe als Teil seiner Bewegung hinauf oder hinab bewegen. Der SG für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik steigt bei Treppen um +4. Manche Treppen sind jedoch besonders steil und zählen als schwieriges Gelände.

SCHLEIME, SCHIMMEL UND PILZE

In den feuchten, dunklen Winkeln von Gewölben gedeihen Schimmel und Pilze. Hinsichtlich Zaubern und anderen besonderen Effekten gelten alle Schleime, Schimmel und Pilze als Pflanzen. Wie Fallen haben auch gefährlich Schleime und Schimmel einen HG, und die SC erhalten EP, wenn sie diese überwinden.

Ein Art glitzernder Schleim überzieht nahezu alles, was zu lange in der dunklen Feuchtigkeit verbleibt. Diese Art von Schleim mag abstoßend sein, ist aber nicht gefährlich, so dass die SC ihn ignorieren können, sobald sie erkennen, worum es sich handelt.

Schimmel und Pilze wachsen vor allem an dunklen, kühlen und feuchten Orten. Viele sind so ungefährlich wie der gewöhnliche Gewölbeschleim, doch gibt es auch einige, die sehr gefährlich sind. Pilze, Bovisten, Hefeschimmel und Mehltau, sowie andere Arten knolliger, faseriger oder flacher Pilze können in den meisten Gewölben gefunden werden. Sie sind meist ungefährlich und manchmal sogar essbar, wenn auch nicht sonderlich ansprechend und zuweilen von seltsamem Geschmack.

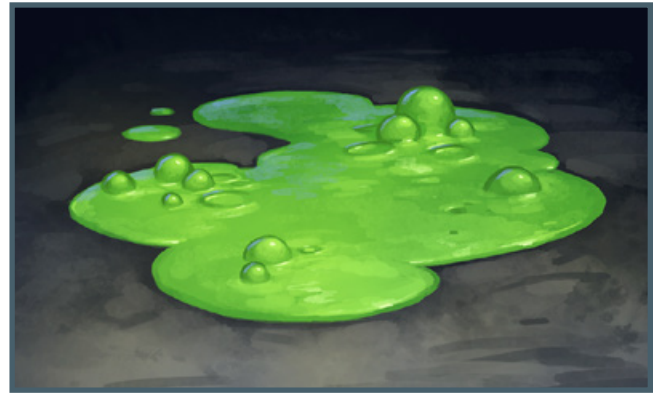
BRAUNER SCHIMMELPILZ (HG 2)

Der braune Schimmelpilz ernährt sich hauptsächlich von Wärme und entzieht diese seiner Umgebung. Man findet ihn in der Regel in 1,50 m durchmessenden Flecken, um welche die Temperatur in einem 9 m-Radius immer kalt ist. Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m nehmen pro Runde 3W6 Punkte Kälteschaden. Wenn der braune Schimmelpilz mit Feuer in Kontakt kommt oder sich ihm eine Feuerquelle auf weniger als 1,50 m nähert, verdoppelt er sofort seine Größe. Kälteschaden, wie er z.B. durch einen *Kältestrahl* verursacht wird, zerstört augenblicklich einen 1,50 m durchmessenden Bereich des Schimmels.

GRÜNSCHLEIM (HG 4)

Dies ist eine gefährlich Variante normalen Schleimes. Grünschleim frisst sich durch Fleisch und weiches Material wie z.B. Holz, Seil und Leder, wenn er damit in Kontakt kommt - und kann sogar Metall auflösen. Er ist hellgrün, nass und klebt an Wänden, Böden und Decken. Er pflanzt sich fort, indem er organische Materie konsumiert. Zudem lässt er sich von Wänden und Decken herabfallen, wenn er unter sich Bewegungen und potentielle Nahrung wahrnimmt.

Ein 1,50 m x 1,50 m Feld mit Grünschleim verursacht pro Runde 2W6 Schadenspunkte, da der Schleim alles in seinem Weg verzehrt. Während der ersten Runde des Kontaktes kann der Schleim noch von einer Kreatur heruntergekratzt werden (dies zerstört das benutzte Werkzeug), doch danach muss er gefroren, verbrannt oder weggeschnitten werden, was auch dem Opfer Schaden zufügt. Alles, was Kälte- oder Feuerschaden verursacht, sowie Sonnenlicht oder der Zauber *Krankheit*



kurieren zerstört einen Flecken Grünschleim. Bei Holz oder Metall verursacht Grünschleim 2W6 Schadenspunkte pro Runde, wobei er die Härte des Metalls ignoriert (nicht aber die von Holz). Grünschleim beschädigt hingegen Gestein nicht.

KREISCHER

Diese menschengroßen, purpurnen Pilze stoßen ein 1W3 Runden anhaltendes, ohrenbetäubendes Kreischen aus, wenn sich jemand innerhalb von 3 m bewegt oder eine Lichtquelle in diesen Bereich bringt. Das Kreischen macht es unmöglich, innerhalb von 15 m andere Geräusche zu hören, und lockt oft andere Kreaturen an. Manche Kreaturen, die in der Nähe von Kreischern leben, erkennen, dass dieser Lärm bedeutet, dass sich Nahrung oder ein Eindringling in der Nähe befindet.



PHOSPHORESZIERENDER PILZ

Diese seltsamen unterirdischen Pilze geben ein sanftes violettes Leuchten von sich, das unterirdische Höhlen und Gänge wie Kerzenlicht erhellt. Seltene Arten geben sogar ein Licht ab, das mit Fackellicht vergleichbar ist.



FALLEN

Fallen sind eine in Gewölbten häufig anzutreffende Gefahr. Alle Fallen besitzen die folgenden Elemente: HG (und EP-Wert), Art, SG für Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung, SG für Fertigkeitwürfe auf Mechanismus ausschalten, Auslöser, Rücksetzer und Effekt. Manche Fallen können noch weitere Elemente enthalten, wie z.B. Gift oder eine Möglichkeit, sie zu umgehen. Diese Eigenschaften werden im Folgenden beschrieben:

ART

Eine Falle kann entweder mechanischer oder magischer Natur sein.

MECHANISCH: Eine mechanische Falle verwendet keine Magie, um ihre Ziele zu entdecken oder ihren Effekt zu erzeugen. Hierunter fallen federgelagerte Speere, Fallbeile und Fallgruben mit Speerspitzen.

MAGISCH: Manche Fallen bestehen aus Zaubern, die nur darauf warten, von Eindringlingen ausgelöst zu werden. Diese Fallen funktionieren wie ein Kleriker oder Magier, der einen Zauber wirkt, und besitzen eine Zauberstufe sowie einen SG für den Rettungswurf.

WAHRNEHMUNG

Ein Charakter muss bewusst nach einer Falle suchen, um sie zu finden. Jede Falle besitzt deshalb einen SG für Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung, damit man sie aufspüren kann, ehe sie ausgelöst wird. Bei einer mechanischen Falle bedeutet ein Erfolg bei diesem Wurf, dass der Charakter den auslösenden Mechanismus bemerkt, z.B. eine Druckplatte oder mit einem Türgriff verbundene Zahnräder. Wenn der SG um 5 Punkte oder mehr übertroffen wird, erhält man zudem eine generelle Vorstellung davon, wie die Falle wirkt. Bei einer magischen Falle bedeutet ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung, dass der SC sich eines merkwürdigen Eindrucks nicht erwehren kann und z.B. eine Gänsehaut bekommt.

MECHANISMUS AUSSCHALTEN

Jede Falle hat einen SG für Fertigkeitwürfe auf Mechanismus ausschalten, um sie zu entschärfen. Jeder mit wenigstens 1 Fertigkeitstrang in Mechanismus ausschalten kann versuchen, eine mechanische Falle auszuschalten. Nur Schurken besitzen die Fähigkeit magische Fallen ausschalten zu können.

AUSLÖSER

Der Auslöser einer Falle bestimmt, wie sie ausgelöst wird.

ORT: Eine Falle mit diesem Auslöser wird aktiviert, wenn jemand ein bestimmtes Feld betritt.

NÄHE: Dieser magische Auslöser funktioniert wie der Magierzauber *Alarm* (*Heldenbuch*, Seite 27) und wird aktiviert, wenn eine Kreatur den geschützten Bereich betritt (der Boden muss dabei nicht berührt werden). Manche magische Fallen haben besondere Auslöser dieser Art, die nur losgehen, wenn sich bestimmte Arten von Kreaturen nähern. Eine Zwergengruft könnte mit Fallen gesichert sein, die nur ausgelöst werden, wenn sich ein Nichtzwerg nähert.

BERÜHRUNG: Ein Auslöser dieser Art aktiviert die Falle erst, wenn jemand den Gegenstand oder den Ort berührt.

RÜCKSETZER

Dies erklärt, wie leicht es ist, die Falle wieder bereitzumachen, nachdem sie einmal ausgelöst wurde. „Keiner“ bedeutet, dass

die Falle nur einmal funktioniert. „Automatisch“ heißt, dass die Falle sich selbst entweder sofort oder nach kurzer Zeit zurücksetzt. „Manuell“ bedeutet, dass jemand, der wissen muss, wie die Falle funktioniert, 1 Minute aufwenden muss, um sie wieder bereitzumachen.

EFFEKTE

Diese Zeile gibt Aufschluss darüber, was die Falle mit der Kreatur macht, die sie auslöst. Eine Falle legt meist einen Angriffswurf gegen eine Kreatur ab, oder der Kreatur muss ein Rettungswurf gelingen, um der Falle auszuweichen. Wenn bei einem Rettungswurf als Ergebnis die Wortgruppe „Keine Wirkung“ aufgeführt ist, bedeutet dies, dass der SC bei einem gelungenen Rettungswurf die Effekte nicht erleidet.

Es folgen ein paar Beispielfallen:

PFEILFALLE HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Berührung; Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Fernkampfangriff +15 (1W8+1/x3)

FALLGRUBE HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

EFFEKTE

6 m tiefe Grube (2W6 Punkte Fallschaden); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

VERGIFTETER WURFPFEIL HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Berührung; Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Fernkampfangriff +10 (1W3 plus Zähigkeitswurf [SG 13] oder das Ziel erleidet weitere 10 Punkte Giftschaden)

NIEDERSAUSENDE AXT HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

EFFEKTE

Nahkampfangriff +10 (1W8+1/x3); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einer 3 m langen Linie befinden)

BRENNENDE HÄNDE HG 2 (EP 600)

Art Magisch; Wahrnehmung SG 26; Mechanismus ausschalten SG 26; Auslöser Nähe (Alarm); Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Zaubereffekt (*Brennende Hände* [*Heldenbuch*, Seite 27], 2W4 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf [SG 11], halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 4,50 m-Kegel aufhalten)

WURFSPEER HG 2 (EP 600)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Fernkampfangriff +15 (1W6+6)

FALLGRUBE MIT SPEERSPITZEN HG 2 (EP 600)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

EFFEKTE

3 m tiefe Fallgrube (1W6 Punkte Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +10, 1W4 Speerspitzen pro Ziel, die je 1W4+2 Schadenspunkte verursachen); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)



SÄUREPFEILE HG 3 (EP 800)

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 27; **Mechanismus ausschalten** SG 27; **Auslöser** Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

EFFEKTE

Zaubereffekt (Säurepfeil [Heldenbuch, Seite 28], Berührungsangriff im Fernkampf +2, 4 Runden lang je 2W4 Punkte Säureschaden)

GETARNTÉ FALLGRUBE HG 3 (EP 800)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Manuell

EFFEKTE

9 m tiefe Fallgrube (3W6 Punkte Fallschaden); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

ELEKTRISCHE FALLE HG 4 (EP 1.200)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** Keiner

EFFEKTE

Elektrischer Schlag (4W6 Punkte Elektrizitätsschaden, Reflexwurf [SG 20], halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einer 9 m-Linie aufhalten)

WANDSENSENFALLE HG 4 (EP 1.200)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Automatisch

EFFEKTE

Nahkampfangriff +20 (2W4+6/x4)

FALLENDER STEINBLOCK HG 5 (EP 1.600)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Manuell

EFFEKTE

Nahkampfangriff +15 (6W6); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

FEUERBALLFALLE HG 5 (EP 1.600)

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28; **Auslöser** Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

EFFEKTE

Zaubereffekt (Feuerball [Heldenbuch, Seite 29], 6W6 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf [SG 14], halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 6 m-Explosionsradius aufhalten)

HÄRTE UND TREFFERPUNKTE VON GEGENSTÄNDEN

SUBSTANZ	HÄRTE	TREFFERPUNKTE
Glas	1	1 pro 2,5 cm Dicke
Papier oder Stoff	0	2 pro 2,5 cm Dicke
Seil	0	2 pro 2,5 cm Dicke
Eis	0	3 pro 2,5 cm Dicke
Leder oder Fell	2	5 pro 2,5 cm Dicke
Holz	5	10 pro 2,5 cm Dicke
Stein	8	15 pro 2,5 cm Dicke
Eisen oder Stahl	10	30 pro 2,5 cm Dicke

RÜSTUNGSKLASSE VON OBJEKTEN

OBJEKTGRÖSSE	RK
Hausfliege	11
Kröte	7
Huhn	5
Goblin	4
Mensch	3
Oger oder Pferd	2
Elefant	1
Haus	-1

WÄNDE

WANDART	ÜBLICHE DICKE	ZERBRECHEN-SG	HÄRTE	TREFFERPUNKTE ¹	KLETTERN-SG
Mauerwerk	30 cm	35	8	90 TP	20
Bearbeiteter Stein	90 cm	50	8	540 TP	25
Unbearbeiteter Stein	1,50 m	65	8	900 TP	15
Papier	Papierdünn	1	0	1 TP	30
Eisen	8 cm	30	10	90 TP	25
Holz	15 cm	20	5	60 TP	21

¹ Pro Abschnitt von 3 m x 3 m

TÜREN

TÜRART	ÜBLICHE DICKE	HÄRTE	TREFFERPUNKTE	VERKLEMMT ¹	VERSCHLOSSEN ¹
Einfaches Holz	3 cm	5	10 TP	13	15
Gutes Holz	4 cm	5	15 TP	16	18
Starkes Holz	5 cm	5	20 TP	23	25
Stein	10 cm	8	60 TP	28	28
Eisen	5 cm	10	60 TP	28	28
Fallgitter, Holz	8 cm	5	30 TP	25 ²	25 ²
Fallgitter, Eisen	5 cm	10	60 TP	25 ²	25 ²
Schloss	—	15	30 TP	—	—
Türangel	—	10	30 TP	—	—

¹ Dies ist der SG des Stärkewurfes, um die Tür zu zerschmettern.

² Dies ist der SG, um das Fallgitter anzuheben. Um ein Fallgitter zu zerschmettern, verwende den SG für eine eiserne oder starke Holztür.

WÄLDER



Die herausragenden Geländemerkmale eines Waldes sind Bäume und andere Pflanzen. Ein Wald kann licht, mittel, dicht oder eine Kombination davon sein. Ein riesiger Wald könnte am Rand licht sein, dicht in seinem Herzen und mittel in den Gebieten dazwischen. Ein Wald kann entweder warm, kalt, trocken, feucht, hell oder dunkel sein.



AUF SEITE 87 FINDEST DU EINE LISTE MIT WALDMONSTERN



BÄUME

Die Anwesenheit eines gewöhnlichen Baumes auf einem Feld beeinträchtigt nicht die Flugfähigkeit einer Kreatur, wenn sie sich in diesem aufhält, da angenommen wird, dass sie den Baum nach Möglichkeit zu ihrem Vorteil nutzt. Größere und ältere Bäume können jedoch gewaltige Stämme besitzen, die ganze Felder einnehmen und Deckung bieten wie eine Mauer.

UNTERHOLZ

Ranken, Wurzeln und Gebüsche bedecken einen Großteil des Waldbodens. Unterholz gilt als schwieriges Gelände. In dichtem Unterholz kann man sich leicht verstecken. Es ist unmöglich, durch dichtes Unterholz einen Sturmangriff auszuführen. Felder mit Unterholz sind oft zusammenhängend. Unterholz und Bäume schließen einander nicht aus, und ein Feld von 1,50 m x 1,50 m weist häufig einen Baum und Unterholz auf.

ANDERES WALDGELÄNDE

Umgestürzte Stämme haben meist eine Höhe von 90 cm und geben Deckung wie niedrige Wände. Um solche Stämme zu passieren, muss man 1,50 m an Bewegungsrate aufwenden. Waldbäche sind im Schnitt 1,50 m bis 3 m breit und nicht tiefer als 1,50 m. Pfade, auf denen sich Kreaturen normal fortbewegen können, winden sich durch die meisten Wälder und ermöglichen weder Deckung noch Tarnung.

HEIMLICHKEIT UND WAHRNEHMUNG

Ab einer gewissen Distanz versperrt der Wald die Sichtlinie, so dass man selbst mit der Fertigkeit Wahrnehmung nur in beschränktem Maße sehen kann (du kannst aber immer noch hören, was sich jenseits des nicht sichtbaren Bereiches befindet). In einem lichten Wald beträgt diese Maximaldistanz 3W6 x 3 m. In einem mittleren Wald liegt sie bei 2W8 x 3 m und in einem dichten Wald bei 2W6 x 3 m.

Da jedes Feld mit Unterholz gleichzeitig Tarnung bietet, ist es meist einfach, die Fertigkeit Heimlichkeit in einem Wald zu nutzen. Umgestürzte Bäume und massive Baumstämme bieten Deckung, was es auch ermöglicht, sich zu verstecken. Die Hintergrundgeräusche des Waldes erschweren die Wahrnehmung mittels Gehör und erhöhen den SG für entsprechende Würfe um +2 pro 3 m statt um +1.

TYPISCHER BAUM

TP 150

RK 4, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 4
Verteidigungsfähigkeiten Härte 5

MASSIVER BAUM

TP 600

RK 3, Berührung 3, auf dem falschen Fuß 3
Verteidigungsfähigkeiten Härte 5

KLETTERN Der SG für Fertigkeitwürfe auf Klettern beträgt für beide Baumarten 15.

LEICHTES UNTERHOLZ

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +2

Besonderes Bietet Tarnung

DICHTES UNTERHOLZ

EFFEKTE

Bewegung 4 Felder, kein Sturmangriff möglich

Fertigkeiten Der SG für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +5, Bonus von +5 bei Würfeln auf Heimlichkeit

Besonderes Bietet Tarnung (30% Fehlschlagschance statt 20%), Sturmangriffe in dichtem Unterholz sind nicht möglich



SUMPF



Ein Sumpf kann alles von einem relativ trockenem Moor bis hin zu einem überfluteten Marschland sein. Beide grenzen oft an Seen an (siehe aquatisches Gelände auf Seite 43). Wie Wälder besitzen auch Sümpfe leichte, mittlere oder dichte Vegetation. Sie können warm oder kalt sein, neigen aber eher dazu, feucht, neblig und dunkel zu sein.



AUF SEITE 86 FINDEST DU EINE LISTE MIT SUMPFMONSTERN



MOORE

Moore bestehen hauptsächlich aus tiefem Schlamm oder stehendem Wasser von etwa 30 cm Tiefe. Ein Feld mit tiefem Moor hat etwa 1,20 m tiefes, stehendes Wasser (Charaktere können mit ihrer normalen Bewegungsrate hindurch schwimmen oder sich hindurch bewegen - wenn sie die letzte Variante wählen, müssen sie ein zusätzliches Feld ihrer Bewegungsrate aufwenden).

BÄUME UND UNTERHOLZ

In Marschen gibt es ebenfalls Bäume und Unterholz, wie in Wäldern auch. Ein Moorfeld zählt nicht als Unterholz.

DORNENHECKEN

Dornenhecken sind Gestrüppe aus Gestein, Erde und Dornbüschen. Schmale Hecken gelten als niedrige Wände. Breite Hecken sind mehr als 1,50 m hoch.

TREIBSAND

Treibsandbereiche sehen aus wie Unterholz oder offenes Gelände. Ein Charakter, der sich einem Bereich mit Treibsand mit normaler Bewegungsrate nähert, kann einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung oder Wissen (Natur) ablegen, ehe er hineintritt; bei einem Sturmangriff hat ein Charakter diese Chance nicht, ehe er in das Treibsandfeld hinein stolpert. Ein normaler Flecken Treibsand hat einen Durchmesser von 6 m, und die Bewegung trägt einen rennenden oder einen Sturmangriff durchführenden Charakter 1W2 x 1,50 m weit in den Bereich hinein (bei einem 1W2-Wurf würfelst du einfach einen 1W4 und teilst das Ergebnis durch 2).

Einem Charakter im Treibsand muss jede Runde ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 10) gelingen, um nicht unterzugehen, oder ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 15), um sich 1,50 m weit horizontal zu bewegen. Sollte der Wurf um 5 Punkte oder mehr fehlschlagen, geht der Charakter unter und beginnt zu ertrinken, sobald er den Atem nicht mehr anhalten kann (siehe Ersticken auf Seite 47).

Untergegangene Charaktere können zur Oberfläche des Treibsand hinauf schwimmen, wenn ihnen ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 15 + 1 pro aufeinanderfolgender Runde unter der Oberfläche) gelingt.

Um einen in Treibsand feststeckenden Charakter zu befreien, ist eine Stange, ein Seil oder ein ähnliches Werkzeug erforderlich, mit dem der Retter das Opfer erreichen kann. Dem Retter muss ein Stärkewurf (SG 15) gelingen, um das Opfer zu sich zu ziehen, und dem Opfer muss ein Stärkewurf (SG 10) gelingen, um sich festzuhalten. Wenn beide Charaktere Erfolg haben, wird das Op-

SEICHTES MOOR

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +2

TIEFES MOOR

EFFEKTE

Bewegung 4 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +2, Turnen ist in diesem Gebiet nicht möglich
Besonderes Gibt Deckung

TREIBSAND

Wahrnehmung/ Wissen (Natur) Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung oder Wissen (Natur) gegen SG 8, um diese Gefahr frühzeitig zu erkennen

EFFEKTE

Bewegung Fertigkeitwürfe auf Schwimmen (SG 10), um nicht unterzugehen; Fertigkeitwürfe auf Schwimmen (SG 15), um sich 1,50 m weit zu bewegen

SCHMALE DORNENHECKE

EFFEKTE

Bewegung 3 Felder

Besonderes Fungiert als niedrige Wand (siehe Vorsprünge, Seite 35)

BREITE DORNENHECKE

EFFEKTE

Bewegung 4 Felder

Fertigkeiten Bei gelungenem Fertigkeitwürfen auf Klettern (SG 10) werden nur 2 Felder verbraucht
Besonderes Gibt vollständige Deckung

fer 1,50 m weit in Sicherheit gezogen. Sollte sich das Opfer nicht festhalten können, muss ihm sofort ein Wurf auf Schwimmen (SG 15) gelingen, um an der Oberfläche zu bleiben.

HEIMLICHKEIT UND WAHRNEHMUNG

In einem offenem Marschgebiet beträgt die maximale Wahrnehmungsdistanz, um Kreaturen zu sehen, 6W6 x 3 m. In einem dichtbewachsenen Sumpf sind es 2W8 x 3 m. Unterholz und tiefe Moore liefern haufenweise Möglichkeiten zur Tarnung, daher ist es leicht, die Fertigkeit Heimlichkeit in einem Sumpfgebiet einzusetzen.

BERGE



Zu Bergen gehören schneebedeckte Gipfel, Vulkane sowie andere hohe und felsige Plätze. Bäume kommen in den Bergen eher selten vor (die meisten bewaldeten Anhöhen sind in Wirklichkeit Hügel). In Bergen findet man aktive Flüsse und ausgetrocknete Flussbetten. In höheren Regionen ist es meist kälter als im umliegenden Tiefland, manchmal gibt es dort sogar Gletscher.



AUF SEITE 85 FINDEST DU EINE LISTE MIT BERGMONSTERN.



BERGHÄNGE

Ein sanfter Hang ist nicht steil genug, um sich auf die Bewegungsrate auszuwirken, Kreaturen erhalten aber einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Nahkampf gegen Ziele unterhalb von ihnen. Bei steilen Hängen müssen sich aufwärts bewegende Kreaturen 2 Felder an Bewegungsrate aufwenden, um ein höher gelegenes Feld zu betreten. Charakteren, die hangabwärts Sturmangriffe ausführen, muss ein Fertigkeitwurf für Akrobatik (SG 10) gelingen, wenn sie das erste Feld mit einem Steilhang betreten; berittenen Charakteren muss stattdessen ein Fertigkeitwurf für Reiten (SG 10) gelingen. Bei einem Fehlschlag stolpert ein Charakter und muss seine Bewegung 1W2 x 1,50 m später beenden. Charaktere, deren Wurf um 5 Punkte oder mehr misslingt, stürzen in dem Feld zu Boden, in dem ihre Bewegung endet. Ein Steilhang erhöht den SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik um +2.

KLIPPEN

Eine typische Klippe erfordert einen Fertigkeitwurf für Klettern (SG 15) zum Besteigen und ist 2W6 x 3 m hoch – eventuell brauchst du aber auch eine höhere Klippe. Eine Klippe ist nie absolut senkrecht und belegt 1,50 m-Felder, wenn sie weniger als 9 m hoch ist, 3 m-Felder bei 9 m Höhe oder mehr und 6 m-Felder ab 24 m Höhe. Die steilsten Klippen werden als Felswände bezeichnet und erfordern einen Fertigkeitwurf für Klettern (SG 25). Sie werden an den Rändern von Kartenfeldern eingezeichnet, statt eigene Felder zu belegen.

SCHLUCHTEN

Schluchten funktionieren wie Gruben in einem Gewölbe. Sie sind nicht versteckt, daher stürzen Charaktere selten zufällig hinein. Eine typische Schlucht ist 2W4 x 3 m tief (in manchen Bergregionen sind auch 2W8 x 3 m üblich), mindestens 6 m lang und zwischen 1,50 m und 6 m breit. Um aus einer Schlucht hinauszuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern (SG 15) erforderlich.

HÖHLENEINGÄNGE

Höhleingänge sind meist 1,50 m bis 6 m breit und 1,50 m tief. Eine Höhle kann alles zwischen einer einfachen Kammer und dem Eingang zu einem gewaltigen Gewölbe sein. Als Monsterverstecke dienende Höhlen haben in der Regel 1W3 Räume, die jeweils 1W4 x 3 m groß sind.

STEINFELDER

EFFEKTE

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit steigt um +2; Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +2 (sanfter Hang) oder um +5 (Steilhang), Turnen ist in diesem Gebiet nicht möglich

DICHTES GERÖLL

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +5; Der SG von Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit steigt um +2

LEICHES GERÖLL

EFFEKTE

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +2

EISFLÄCHE

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +5; für Sturmangriffe sind Fertigkeitwürfe für Akrobatik (SG 10) nötig

ANDERE EIGENSCHAFTEN VON BERGEN

In Bergen kann man leichtes Unterholz (siehe Wälder), Steinfelder (Bereiche mit lockeren Felsen), Geröll (Bereiche mit großen Felsen) und Eisflächen vorfinden. Erdbeben können Kreaturen hinfert bewegen, Fallschaden verursachen (8W6 Punkte Fallschaden, Reflexwurf, halbiertes Schaden) und alles in ihrem Weg unter sich begraben (eine begrabene Kreatur erleidet pro Minute 1W6 Schadenspunkte).

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

Die maximale Reichweite, in der man jemanden in den Bergen entdecken kann, beträgt meist 4W10 x 3 m. Gipfel und Bergvorsprünge sind bessere Aussichtspunkte mit höherer Sichtweite, während in Tälern und Schluchten die Sichtweite viel niedriger sein könnte.

Ein Vorsprung oder ein Gipfel liefert genug Deckung, um sich vor jedem unterhalb dieses Punktes zu verstecken. Der SG von Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung, die auf Geräuschen basiert, steigt um +1 pro 6 m statt pro 3 m.

WÜSTE



Wüsten sind Trockengebiete, die bisher nur wenig Regen erfahren haben. Es können sandige Wüsten, überfrostene Tundren in kalten Ländern oder verfluchte Ödlande sein, die von Magie verheert wurden. Das Leben ist hart in der Wüste. Die dort lebenden Kreaturen sind abgehärtete Überlebenskünstler und meist um einiges gefährlicher als die einheimischen Kreaturen anderer Geländearten.



AUF SEITE 87 FINDEST DU EINE LISTE MIT WÜSTENMONSTERN



SANDDÜNEN

Dünen sind Hügel, die sich mit Hilfe des Windes um bis zu 5W10 x 30 cm pro Stunde bewegen. Sie besitzen in Windrichtung einen sanften Hang und in der entgegengesetzten Richtung einen Steilhang (siehe Berge).

OASEN

In weißen Wüsten liefern natürliche Quellen oder Brunnen genug Wasser für Tiere und Nomaden – sind aber gleichzeitig beliebte Jagdgründe für Monster und andere Räuber. Eine typische Oase ist auf 3 m – 9 m von leichtem Unterholz und lichtem Wald umgeben.

In kalten Wüsten erfüllen heiße Quellen die ökologische Rolle der Oase und liefern sowohl Wasser als auch Schutz vor der nächtlichen Kälte. Eine heiße Quelle kann Trinkwasser oder nur Schlamm enthalten (behandle sie als seichtes oder tiefes Moor - das Wasser ist trinkbar, wenn man den Schlamm ausfiltert).

ANDERE WÜSTENGEBIETE

Auch in kalten Ödlandschaften gibt es ab und an Bäume oder Kakteen. In manchen Regionen wächst zähes Gestrüpp, das als leichtes Unterholz zählt (siehe Wälder). In Felswüsten gibt es vom Wind geschaffene Türme und flache Hochebenen, die zu allen Seiten von Klippen und Steilhängen umgeben sind (siehe Berge). Sandwüsten weisen manchmal Treibsand auf (siehe Sümpfe). Wüsten sind oft von trockenen Flussbetten durchzogen, die bei Regen geflutet werden. Ausgetrocknete Flussbetten und Seen sind mit leichtem Geröll übersät (siehe Berge). In kalten Wüsten kann es Eisflächen (siehe Berge) geben, die im Frühjahr tauen und zu seichten Mooren werden (siehe Sümpfe). Sandstürme verringern die Sichtweite und fügen ihnen ausgesetzten Kreaturen 1W3 Schadenspunkte pro Stunde zu.

HEIMLICHKEIT UND WAHRNEHMUNG

Im Allgemeinen kann man in Wüsten jemanden mittels der Fertigkeit Wahrnehmung auf 6W6 x 6 m entdecken. Sanddünen halbieren diese Sichtweite. In warmen Wüsten machen Höhenunterschiede und Verzerrungen aufgrund der Hitze eine auf Sicht basierende Wahrnehmung manchmal unmöglich.

ANDERE GELÄNDEARTEN

Zu den anderen Wildnisgeländearten gehören:

AQUATISCH: Diese Kategorie umfasst Meere und Flüsse. Flüsse tragen alles bis zu 3 m – 12 m pro Runde fort oder bis zu 18 m – 27 m, wenn es sich um Stromschnellen handelt. In schnellen Flüssen ist das Wasser immer etwas aufgewühlt (Fertigkeitswurf für Schwimmen [SG 15]) und bei Stromschnellen stürmisch (Fertigkeitswurf für Schwimmen [SG 20]). Die Sichtweite in klarem Wasser beträgt 4W8 x 3 m oder 1W8 x 3 m in schlammigem Wasser. Eine unsichtbare Kreatur verdrängt Wasser und hinterlässt dort eine sichtbare, körperförmige „Blase“, wo das Wasser verdrängt wurde. Die Kreatur hat immer noch Tarnung (20% Fehlschlagschance), aber nicht vollständige Tarnung (50% Fehlschlagschance).

HÜGEL: Hügel verkörpern oft den Übergang zwischen Ebenen und Bergen. Sie besitzen Hänge, Unterholz, Bäume und Bäche. Die Sichtweite in Hügeln ist wie in Bergen oder halbiert, wenn der Hügel bewaldet ist.

EBENEN: Dies schließt flaches Gelände wie Ackerland, Weideland oder Schlachtfelder ein. Ebenen weisen Unterholz, leichtes Geröll, niedrige Erdwälle, Zäune (Holz oder Stein) und zuweilen Bäume auf.

UNTERWASSER: Tapfere Abenteurer gehen vielleicht auch unter Wasser auf Erkundung, wozu sie meist Magie wie den Magierzauber *Wasser atmen* benötigen. Sichtbarkeit im Wasser stellt ein Problem dar (siehe aquatisches Gelände). SC, die sich am Grund bewegen, statt zu schwimmen, können auf Wälder aus Seegras stoßen, Berge (allerdings besteht hierbei nicht das Risiko, abzustürzen), Städte (z.B. luftgefüllte Kuppelbauten oder Ansiedlungen von Fischleuten) und Gewölbe.

UNTERWASSER

EFFEKTE

Nahkampfwaffe Angriffe im Nahkampf erleiden einen Malus von -2 und verursachen nur halben Schaden

Fernkampfwaffen Angriffe im Fernkampf erleiden einen Malus von -2 pro 1,50 m zwischen dem Schießenden und dem Ziel
Zauber Erfordern einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde (SG 15) zum Wirken

Wurfaffen Können nicht genutzt werden

STADTABENTEUER



Bei Abenteuern, die in Städten spielen, gibt es zwei bedeutende Unterschiede zu anderen Gewölben: Die SC haben besseren Zugang zu Ressourcen und müssen sich eventuell mit den Gesetzeshütern herumschlagen. Dies hat einen radikalen Einfluss darauf, wie die SC mit Begegnungen umgehen und welche Konsequenzen es haben kann, alle Probleme mit blanker Klinge lösen zu wollen.



DU FINDEST AUF SEITE 86 EINE LISTE MIT MONSTERN FÜR STADTBEGEGNUNGEN



ZUGANG ZU RESSOURCEN

Im Gegensatz zur Wildnis und Gewölben können SC Ausrüstung in Städten rasch erwerben und verkaufen. Eine große Stadt verfügt über hochstufige NSC, die Hilfestellungen geben und Hinweise entziffern können. Wenn die SC verletzt sind, können sie in einem Tempel Heilung erwerben oder sich in die Annehmlichkeit eines Gasthauses zurückziehen. Diese Rückzugsfreiheit und der Zugang zum Markt bedeuten, dass die Spieler eine höhere Kontrolle über das Tempo bei einem Stadtabenteuer haben.

GESETZSHÜTER

Ein Gewölbe ist ein gesetzloser Ort, doch eine Stadt wird von Gesetzen zusammengehalten, von denen viele vereiteln sollen, dass Mächtigen-Abenteurer plündernd und mordend durch die Straßen ziehen. Wenn die Abenteurer innerhalb der Stadt einen Bösewicht bei einer düsteren Tat antreffen, zieht es das Gesetz lieber vor, dass sich der Übeltäter vor einem Gericht für seine Verbrechen verantworten muss, statt Abenteurern jegliche Form von Selbstjustiz zu gestatten. Die meisten städtischen Gesetze erkennen Monster als Bedrohung für die Stabilität der Stadt an, so dass ein Verbot zu töten nur selten auch für gefährliche Monster gilt.

WAFFEN- UND ZAUBER-BESCHRÄNKUNGEN

Um die Sicherheit der Bürger zu gewährleisten, verlangen manche Städte, dass alle Waffen, die größer sind als ein Dolch, bei der Stadtwache hinterlegt oder mit Lederschnüren zusammengebunden werden, so dass man sie nur schwer ziehen kann. Eine Stadt, in der man Magie fürchtet, könnte von Magiern und Klerikern verlangen, ihre Zauberbücher und heiligen Symbole abzugeben, wenn sie sich in der Stadt aufhalten.

MERKMALE VON STÄDTEN

Auf vielerlei Weise ist eine Stadt wie ein Gewölbe – sie hat Wände, Türen, schlechte Lichtverhältnisse und unebene Böden. Bei einer Stadt ist folgendes insbesondere zu beachten.

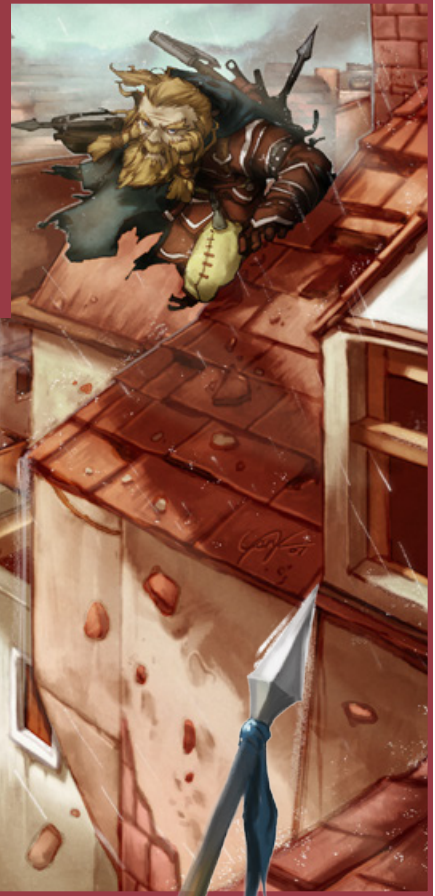
GESCHÄFTE: Jede Ansiedlung sollte einen Ort aufweisen, an dem die SC ihre Beute verkaufen können, und wenn es nur der örtliche Tempel, das Gasthaus oder der Schmied ist. Natürlich verfügen Dörfer und noch kleinere Ortschaften nicht über die Mittel, um den SC teure Gegenstände abzukaufen – nur weil die SC mit fünf Ritterrüstungen aus einem Gewölbe zurückkehren, hat das nächste Bauerndorf deshalb nicht genug Gold, um sie dafür zu bezahlen. Die SC sollten imstande sein, die meisten im *Heldenbuch* aufgeführten Gegenstände in größeren Ansiedlungen zu erwerben. Kleinere Ortschaften könnten aber vielleicht nicht alles im Angebot haben (z.B. Alchemistenfeuer), einfach weil der örtliche Schmied und die Handwerker keinen Grund sehen, derartiges herzustellen. In größeren Städten sollten die SC in der Lage sein, Waffen von Meisterarbeitsqualität (*Heldenbuch*, Seite 44) zu erwerben, wenn sie genug Gold haben – solche Waffen sind besonders für jene Abenteurer geeignet, die sich noch keine magischen Gegenstände leisten können, bzw. noch nicht das Glück hatten, welche zu finden (siehe Seite 48).

MAGIELÄDEN: Du entscheidest, wie verbreitet Magie in deiner Welt ist. Ein Teil dieser Entscheidung besteht darin, zu bestimmen, ob es Orte gibt, an denen die SC in der Stadt magische Gegenstände kaufen können. In einer „hochmagischen“ Welt können die SC durchaus davon ausgehen, dass sie jeden magischen Gegenstand in diesem Buch erwerben können, wenn sie genug Geld zusammenbekommen. Solltest du bestimmen, dass Magie weniger verbreitet ist, kannst du auch entscheiden, dass nur bestimmte Gegenstände käuflich sind, z.B. Heiltränke vom Tempel oder Magierschriftrollen



DÄCHER

Um auf ein Dach zu gelangen, muss ein Charakter in der Regel eine Wand überwinden, sofern er das Dach nicht schon erreicht hat, indem er aus einem höher gelegenen Fenster, von einem Balkon oder einer Brücke gesprungen ist. Auf flachen Dächern, wie man sie überwiegend in warmen Ländern antrifft, kann man leicht rennen. Um auf dem First eines Ziegeldaches zu laufen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik (SG 20) erforderlich. Wenn man sich parallel zum First bewegt, beträgt der SG 15. Um auf einer Seite des Daches zum First hinauf und auf der anderen Seite wieder hinab zu laufen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik (SG 10) nötig. Die Entfernung zum nächsten Dach beträgt meist $1W_3 \times 1,50$ m, jedoch kann das nächste Dach zudem noch 1,50 m höher, tiefer oder auf derselben Höhe liegen.



von einer Magiergilde. Du kannst auch festlegen, dass man in deiner Welt magische Gegenstände nirgends kaufen kann – in diesem Fall erhalten die SC magische Gegenstände nur Form von Schätzen. Du musst dann sicherstellen, dass sie für ihre Abenteuer angemessene Belohnungen erhalten, sonst haben sie am Ende bergeweise Goldmünzen, die sie nicht ausgeben können.

MAUERN: Viele Städte sind von Mauern umgeben. Eine gewöhnliche, kleine Stadt ist mit einer Steinmauer von 6 m Höhe und 1,50 m Dicke befestigt. Solche Mauern sind recht glatt (Fertigkeitswurf für Klettern [SG 30]). Die Mauern verfügen auf einer Seite über Zinnen, so dass die Wachen eine niedrige Wand haben, hinter der sie patrouillieren können; der Wehgang ist in der Regel ziemlich schmal. Eine solche Stadtmauer hat RK 3, Härte 8 und 450 Trefferpunkte pro 3 m-Abschnitt.

WACHTÜRME: Manche Stadtmauern verfügen in unregelmäßigen Abständen über Wachtürme. Die Türme ermöglichen eine Aussicht auf die Umgebung und dienen als Schwerpunkte der Verteidigung gegen potentielle Eindringlinge. Wachtürme sind oft 3 m höher als die Stadtmauer und haben ei-

nen Durchmesser von 7,50 m. Schießscharten befinden sich an den Außenseiten der Obergeschosse eines Turmes, und die Spitze trägt einen Zinnenkranz. Eine einfache Leiter verbindet in der Regel die Stockwerke des Turmes und sein Dach; größere Türme haben Treppen. Ein Turm verfügt über starke Holztüren (siehe Seite 39) mit guten Schlössern (Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten [SG 30], *Heldenbuch*, Seite 37). Der Hauptmann der Wache besitzt normalerweise die Schlüssel zu den Türmen, und Kopien befinden sich zudem in der Festung der Stadt oder der Kaserne, wo die Soldaten an sie gelangen können.

TORE: Ein gewöhnliches Stadttor besteht aus einem Torhaus mit zwei Fallgittern und Mörderlöchern oberhalb des dazwischenliegenden Platzes. In kleineren Ansiedlungen mit Stadtmauern ist der Haupteingang meist nur eine eisenverstärkte Doppeltür in der Mauer. Tore sind tagsüber geöffnet und nachts verschlossen oder versperrt. Oft können Reisende nach Sonnenuntergang nur ein Tor benutzen, welches von Wachen besetzt ist, die es nur für jene öff-





ZAUBERKUNDIGE ANHEUERN

Manchmal, wenn die SC in die Stadt zurückkehren, sind sie blutig geschlagen, vergiftet, verflucht oder leiden unter einem magischen Angriff, den sie selbst nicht kurieren können. Dann heuern sie einen NSC-Zauberkundigen an, z.B. einen Priester des ortsansässigen Tempels oder den Magier, der einen der SC ausgebildet hat. Dieser flickt sie dann wieder zusammen, damit sie schnell wieder auf Abenteuer ausziehen können. Das heißt aber nicht, dass die NSC die SC auf ihren Abenteuern begleiten wollen – sie bieten ihre Dienste in der Sicherheit der Stadt an. Zauberkundige, die bereit sind, Kopf und Kragen zu riskieren, sind daher auch viel teurer. Die üblichen Kosten hierfür betragen Zaubergrad x Zauberstufe x 10 GM; Zaubertricks und Gebete kosten halb so viel wie ein Zauber der 1. Stufe.

nen, die ehrlich erscheinen, die richtigen Papiere besitzen oder eine ausreichend hohe Bestechungssumme bieten (abhängig von der Stadt und den Wachen).

WACHEN UND SOLDATEN: Eine Stadt verfügt meist über eine kleine Einheit von Berufssoldaten und kann in Notfällen auf eine weitaus größere Miliz zurückgreifen. Die Soldaten bekleiden in ruhigen Zeiten das Amt von Stadtwachen, in deren Zuständigkeit die Aufrechterhaltung der Ordnung in der Stadt und die Verteidigung gegen Angriffe von außen liegt. Die meisten Stadtwachen sind Kämpfer der 1. Stufe (siehe 80), während Offiziere meist höherstufige Kämpfer, Kleriker oder Schurken sind.

STRASSEN: Die typischen Straßen einer Stadt sind eng, gewunden und 4,50 m – 6 m breit. Gassen sind hingegen oft 1,50 m – 3 m breit. Gut erhaltene Pflastersteinstraßen erlauben eine normale Bewegung, aber schlecht erhaltene Straßen oder stark zerfahrene, ungepflasterte Straßen werden als leichter Schutt behandelt (siehe Seite 35).

MENSCHENMASSEN: Die Straßen einer Stadt sind voller Leute, die ihren alltäglichen Geschäften nachgehen. Statt Individuen auf der Karte einzuzichnen, markiere nur jene Felder, die eine Menschenmenge enthalten. Wenn eine Menge eine offenkundige Gefahr sieht, bewegt sie sich mit 9 m pro Runde bei Initiativewert 0 von dieser fort. Um ein Feld mit einer Menschenmenge zu betreten, muss man 2 Felder an Bewegungsrate aufwenden. Mengen bieten Deckung (*Heldenbuch*, Seite 57) für jeden auf demselben Feld. Um eine Menge dazu zu bringen, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen, ist ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15) im Rahmen einer Vollen Aktion erforderlich.

KANALISATION: Kanalisationstunnel liegen in der Regel 3 m unterhalb der Straßen. Ihre Zugänge sind mit schweren Metallgittern versperrt, die man mit Hilfe einer Vollen Aktion öffnen kann. Ein Kanalisationssystem ist wie ein Gewölbe, verfügt meist aber über rutschige oder von Wasser bedeckte Böden. Die meisten Gewölbemonster kann man auch in Kanalisationen antref-



fen. Manche Städte wurden auf den Ruinen älterer Zivilisationen errichtet, so dass die Tunnel manchmal zu den Schätzen und Gefahren vergangener Zeitalter führen können.

STADTGEBÄUDE: Die meisten Gebäude in einer Stadt wurden aus einer Kombination aus Stein oder Lehmziegeln (beim unteren Stockwerk oder den beiden unteren Stockwerken) und Holz (bei den Obergeschossen, Innenwänden und Böden) errichtet. Für die Dächer benutzt man hingegen eine Mischung aus Stroh, Brettern und pechversiegelten Ziegeln. Die Außentüren der meisten Gebäude bestehen aus starkem Holz und sind für gewöhnlich verschlossen. Letztres gilt natürlich nicht für öffentliche Gebäude wie Geschäfte und Schenken.

BELEUCHTUNG: Wenn eine Stadt Hauptverkehrsadern besitzt, sind diese von Laternen gesäumt, die in Abständen von 18 m in 2,10 m Höhe hängen. Gassen können auch tagsüber dunkle Orte sein, in denen es zwar nicht finster genug ist, um Tarnung zu erhalten, wohl aber ausreichend, um einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit zu erhalten.

GEFAHREN IM GELÄNDE

Diese Gefahren sind in mehreren Geländearten weitverbreitet:

DUNKELHEIT: Jede Kreatur, die nicht im Dunkeln sehen kann, gilt als blind (siehe Seite 94).

EIS: Auf Eis gehende Charaktere verbrauchen 2 Felder ihrer Bewegungsrate, um ein eisbedecktes Feld zu betreten. Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +5.

ERSTICKEN: Ein Charakter ohne Atemluft kann seine Luft für 2 Runden pro Konstitutionspunkt (hierbei ist der Attributswert, nicht der Attributsmodifikator gemeint) anhalten. Sollte ein Charakter eine Standard- oder Volle Aktion ausführen, verringert sich die Anzahl der Runden, für die ihm Atemluft verbleibt, entsprechend um 1 Runde. Nach Ablauf der Gesamtrundenzahl muss ihm ein KO-Wurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Erfolg) gelingen, um weiterhin die Luft anhalten zu können. Wenn dem Charakter einer dieser Konstitutionswürfe misslingt, beginnt er zu ersticken. In der ersten Runde wird er bewusstlos (0 Trefferpunkte), in der folgenden Runde fällt er auf -1 TP und beginnt zu sterben. In der dritten Runde stirbt er.

HITZE: Einem Charakter, der sich in einer sehr heißen Umgebung aufhält (über 32° C) muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, oder er erleidet 1W4 Schadenspunkte. Charaktere in Rüstung oder schwerer Kleidung erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe. Bei starker Hitze (über 43° C) ist alle 10 Minuten ein Zähigkeitswurf fällig, statt einmal pro Stunde. Ein Charakter in extremer Hitze (über 60° C, z.B. in der Nähe von Feuer, kochendem Wasser oder Lava) erleidet 1W4 Schadenspunkte pro Minute, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht. Jeder Charakter, der Hitzeschaden durch Wetterbedingungen erleidet, gilt als erschöpft (siehe Seite 94). Der Malus verliert an Wirkung, wenn der Charakter den entsprechenden Hitzeschaden ausgeheilt hat. Kochendes Wasser verursacht bei Kontakt 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde und 10W6 Schadenspunkte pro Runde bei völligem Eintauchen.

HUNGER UND DURST: Ein Humanoider benötigt am Tag mindestens 5 Liter Flüssigkeit und ein Pfund angemessener Nahrung, um nicht zu verhungern bzw. zu verdursten. Ein Charakter kann 1 Tag plus seinen Konstitutionswert in Stunden ohne Wasser durchhalten. Bei großer Hitze benötigen Charaktere das Doppelte oder Dreifache an Wasser. Nach dieser Zeit muss einem Charakter pro Stunde ein KO-Wurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, um nicht 1W6 Schadenspunkte zu erleiden. Ein Charakter kann 3 Tage ohne Nahrung durchhalten. Danach muss ihm täglich ein KO-Wurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, um nicht 1W6 Schaden-

spunkte zu erleiden. Charaktere, die durch Hunger oder Durst Schaden genommen haben, gelten als erschöpft (siehe Seite 94). Schaden durch Hunger oder Durst kann nicht geheilt werden, bis der Charakter Nahrung oder Wasser erhält – auch nicht durch Magie, die Trefferpunkte wiederherstellt!

KÄLTE: Wenn man sich bei Kälte im Freien aufhält, erleidet man Kälteschaden. Bei kaltem Wetter (unter 4° C) erleidet ein ungeschützter Charakter 1W6 Schadenspunkte pro Stunde, wenn ihm kein Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingt. Bei starker Kälte (unter -17° C) erleidet ein Charakter 1W6 Schadenspunkte pro Stunde (kein Rettungswurf). Extreme Kälte (unter -28° C) fügt pro Minute 1W6 Schadenspunkte zu (kein Rettungswurf). Jeder Charakter, der Kälteschaden durch Wetter nimmt, gilt als erschöpft (Seite 94). Die Mali durch diese Erschöpfung verlieren an Wirkung, wenn der Charakter den entsprechenden Kälteschaden ausgeheilt hat.

LAVA: Lava oder Magma verursacht pro Runde, der man ihr ausgesetzt ist, 2W6 Schadenspunkte. Vollständiges Eintauchen verursacht 20W6 Schadenspunkte pro Runde. Lava verursacht auch nach Ende des Kontaktes noch halben Schaden für 1W3 Runden.

RAUCH: Einem Charakter, der starken Rauch einatmet, muss jede Runde einen Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, oder er muss diese Runde hustend und würgend verbringen. Sollten dem Charakter 2 Zähigkeitswürfe hintereinander misslingen, erleidet er 1W6 Schadenspunkte. Rauch verhüllt die Sicht und verleiht Kreaturen in ihm Tarnung (20% Fehlschlagschance).

SÄURE: Kontakt mit Säure verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Runde. Ein vollständiges Eintauchen verursacht 10W6 Schadenspunkte pro Runde.

STÜRZEN: Stürzende Kreaturen erleiden 1W6 Schadenspunkte pro gefallen 3 m (Maximum 20W6) und landen auf dem Boden liegend. Ein absichtlich nach unten springender Charakter kann sich mit Hilfe eines Fertigkeitwurfes für Akrobatik abrollen und den Fallschaden um 1W6 Punkte reduzieren. Wenn ein Charakter in Schlamm, auf Blätterhaufen oder anderen Dingen landet, die einen Sturz abfangen können, kann dies den Fallschaden um 1W6 oder mehr senken. Ein Sturz in wenigstens 3 m tiefes Wasser senkt den Schaden um 2W6. Eine absichtlich ins Wasser springende Kreatur kann einen Fertigkeitwurf für Schwimmen (SG 15 + 5 pro 15 m Höhe) ablegen, um keinen Schaden zu nehmen, so lange die Wassertiefe wenigstens einem Drittel der Fallstanz entspricht. Ein stürzender Magier kann *Federfall* auch dann wirken, wenn er nicht an der Reihe ist (dies ist eine Ausnahme von der Regel, die besagt, dass du nur Aktionen ausführen kannst, wenn du an der Reihe bist).



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände kommen in vielen Mythen und Legenden vor, und kein Fantasy-Rollenspiel wäre ohne sie komplett! Dieses Kapitel enthält eine große Vielfalt an Gegenständen, um jeden Helden, Widersacher oder ein Monster zu verbessern. Magische Gegenstände werden dazu in mehrere Kategorien unterteilt: Rüstungen, Waffen, Tränke, Ringe, Schriftrollen, Zauberstecken, Zauberstäbe und Wundersame Gegenstände.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE KAUFEN UND VERKAUFEN

Der Spielleiter entscheidet, ob und welche magischen Gegenstände die SC in Ansiedlungen käuflich erwerben können – z.B. Tränke von einem freundlichen Tempel oder Schriftrollen von einem alten Magier. Es liegt an dir, welche magischen Gegenstände in einer bestimmten Ansiedlung oder Stadt erworben werden können oder ob keine erhältlich sind. Wie bei nichtmagischer Ausrüstung können die SC auch magische Gegenstände in Ansiedlungen zur Hälfte des aufgeführten Preises verkaufen.

MAGISCHE AUSRÜSTUNGSPLÄTZE

Viele magische Gegenstände müssen getragen werden, damit sie funktionieren. Magische Gegenstände benutzen „Ausrüstungsplätze“, die dir mitteilen, wo am Leib sie getragen werden. Du kannst in einem Ausrüstungsplatz immer nur einen magischen Gegenstand tragen. Wenn du dort einen zweiten Gegenstand tragen willst, funktioniert dieser nicht – und macht oft auch keinen Sinn. So kannst du z.B. nicht zwei Paar Stiefel gleichzeitig tragen. Die Ausrüstungsplätze sind: **Arme, Füße, Gürtel, Hände, Hals, Körper, Kopf, Ring** (einer pro Hand), **Rüstung, Schild, Schultern** und **Stirn**. Wenn bei einem Gegenstand unter Ausrüstungsplatz „Keiner“ steht, bedeutet dies, dass man den Gegenstand nicht am Leib tragen muss, damit er funktioniert, sondern ihn nur bei sich haben muss.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE IDENTIFIZIEREN

SC können mit dem Zauber *Magie entdecken* oder der Fertigkeit *Zauberkunde* magische Gegenstände identifizieren. Bei Rüstungen, Waffen, Ringen, Zauberstecken und Wundersamen Gegenständen beträgt der SG des Wurfes auf Zauberkunde 20. Bei Tränken, Schriftrollen und Zauberstäben beträgt der SG 15 + Zauberstufe des magischen Gegenstandes. Wenn *Magie entdecken* auf einen in der Hand gehaltenen Gegenstand gewirkt wird, wird dieser identifiziert (es ist kein Wurf auf Zauberkunde erforderlich).

ZUFÄLLIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wenn du zufällig magische Gegenstände für einen Schatz bestimmen möchtest, dann würfle auf der folgenden Tabelle, um die Kategorie des Gegenstandes zu erhalten. Schwache Gegenstände sind in der Regel für Charaktere der Stufen 1-3 geeignet, während mächtige Gegenstände für SC der Stufen 4-5 gedacht sind. Sobald du die Gegenstandskategorie kennst, würfle den Gegenstand auf der genannten Seite aus.

ZUFÄLLIGE BESTIMMUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Schwache (W%)	Mächtige (W%)	Gegenstandskategorie
01-02	01-09	Magische Rüstungen (Seite 49)
03-04	10-17	Magische Schilde (Seite 49)
05-09	18-27	Magische Waffen (Seite 50)
10-44	28-37	Tränke (Seite 51)
45-46	38-47	Ringe (Seite 51)
47-81	48-63	Schriftrollen (Seiten 52-53)
-	64-66	Zauberstecken (Seite 54)
82-91	67-82	Zauberstäbe (Seiten 54-55)
92-100	83-100	Wundersame Gegenstände (Seiten 56-59)

MAGISCHE RÜSTUNGEN

Eine magische Rüstung verleiht dir zusätzlichen Schutz, eine besondere Fähigkeit oder beides. Magische Rüstungen verfügen über einen „Plus“-Wert, beispielsweise ein *Kettenpanzer +1*. Du addierst diesen Pluswert auf den regulären RK-Bonus der Rüstung. Ein *Kettenpanzer* verbessert normalerweise die Rüstungsklasse um +6. Ein *Kettenpanzer +1* verbessert demnach deine Rüstungsklasse um +7.

Eine *Rüstung +1* kostet immer 1.150 GM mehr als eine gewöhnliche Rüstung, eine *Rüstung +2* kostet dagegen immer 4.150 GM mehr als eine gewöhnliche Rüstung.

+1 RÜSTUNG

SCHWACH 1–62 MÄCHTIG 1–13 +1.150 GM



Rüstungen +1 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Rüstungen. Du kannst eine *Beschlagene Lederrüstung +1*, einen *Kettenpanzer +1*, eine *Ritterrüstung +1* usw. finden.

+1 UNSCHEINBARER PLATTENPANZER

SCHWACH 63–65 MÄCHTIG 14–18 4.750 GM



Du kannst eine Standard-Aktion aufwenden, um diesen *Plattenpanzer +1* als gewöhnliche Kleidung erscheinen zu lassen. Auch wenn er dann unscheinbar wirkt, liefert der *Plattenpanzer* dennoch vollen Schutz und hat sein normales Gewicht. Um die Täuschung zu beenden, ist eine Standard-Aktion erforderlich.

+1 MITHRALKETTENPANZER

SCHWACH 66–71 MÄCHTIG 19–27 5.300 GM



Dieser *Kettenpanzer +1* besteht aus Mithral, einem silbernen Metall, das so stark wie Stahl aber nur halb so schwer ist. Wenn du mittelschwere Rüstungen tragen kannst, kannst du dich in dieser Rüstung mit deiner normalen Bewegungsrate fortbewegen.

+1 GIFTRESISTENTER SCHUPPENPANZER

SCHWACH 72–77 MÄCHTIG 28–36 3.450 GM



Wenn du diesen *Schuppenpanzer +1* trägst, erhältst du einen Bonus von +3 auf deine Rettungswürfe gegen Gift.

+1 BESCHLAGENE LEDERRÜSTUNG DES SCHATTENWANDELNS

SCHWACH 78–85 MÄCHTIG 37–48 4.925 GM



Wenn du versuchst dich leise zu bewegen oder zu verstecken, beginnt diese *Beschlagene Lederrüstung +1* zu verschwimmen und gewährt dir dadurch einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

+2 RÜSTUNG

SCHWACH 86–100 MÄCHTIG 49–100 +4.150 GM



Rüstungen +2 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Rüstungen. Du kannst ein *Kettenhemd +2*, einen *Schuppenpanzer +2*, einen *Plattenpanzer +2* usw. finden.

MAGISCHE SCHILDE

Ein magischer Schild verleiht dir zusätzlichen Schutz, eine besondere Fähigkeit oder gar beides. Ein magischer Schild hat einen „Plus“-Wert. Du addierst diesen Pluswert zum regulären RK-Bonus des Schildes. Ein schwerer Stahlschild verbessert deine RK normalerweise um +2. Ein *Schwerer Stahlschild +1* verbessert demnach deine Rüstungsklasse um +3.

Ein *Schild +1* kostet immer 1.150 GM mehr als ein gewöhnlicher Schild, ein *Schild +2* kostet immer 4.150 GM mehr als ein gewöhnlicher Schild.

+1 SCHILD

W% 1–80 +1.150 GM



Dies ist ein *Leichter Stahlschild +1* oder ein *Schwerer Stahlschild +1* (50:50)

+1 GESCHOSSE ANZIEHENDER SCHILD

W% 81–82 4.170 GM



Dieser *Schwere Stahlschild +1* verleiht dir einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine RK gegen Fernkampfwaffen. Fernkampfwaffen, die auf Verbündete abgefeuert werden, die sich in einem Feld neben dir befinden, ändern ihre Flugbahn und zielen stattdessen auf dich (der Gegner greift dann effektiv dich an).

+1 BLENSCHILD

W% 83–84 4.170 GM



Du kannst zwei Mal am Tag mit einer Standard-Aktion diesen *Schweren Stahlschild +1* in gleißendem Licht aufblitzen lassen. Außer dir muss jedem innerhalb von 6 m ein Reflexwurf gegen SG 14 gelingen, um nicht für 1W4 Runden zu erblinden.

+1 GEFIEDERTER SCHILD

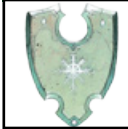
W% 85–87 4.459 GM



Dieser *Leichte Stahlschild +1* wirkt automatisch *Federfall* auf dich, wenn du mehr als 1,50 m tief stürzt.

+1 SCHILD DES LEICHTEN BOLLWERKES

W% 88–90 4.159 GM



Wenn du durch einen Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Schaden erleidest, während du diesen *Leichten Stahlschild +1* trägst, würfle mit W%. Bei einem Ergebnis von 76–100 verwandelt die Magie des Schildes den Angriff in einen normalen Treffer ohne zusätzlichen, wodurch du keinen kritischen oder hinterhältigen Schaden erleidest.

+2 SCHILD

W% 91–100 +4.150 GM



Dies ist ein *Leichter Stahlschild +2* oder ein *Schwerer Stahlschild +2* (50:50).

MAGISCHE WAFFEN

Eine magische Waffe verleiht dir einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, eine besondere Fähigkeit oder beides. Eine magische Waffe hat einen „Plus“-Wert, z.B. „Langschwert +1“. Du addierst diesen Pluswert auf den gewöhnlichen Angriffs- und Schadenswurf mit der Waffe (magische Waffen sind bessere, magische Versionen von Meisterarbeiten).

Eine Waffe +1 kostet immer 2.300 GM mehr als eine gewöhnliche Waffe. Eine Waffe +2 kostet stets 8.300 GM mehr als eine gewöhnliche Waffe.

Viele der hier aufgeführten magischen Waffen gehören einer bestimmten Waffenart an, z.B. ein *Aufflammendes Langschwert*. Dies ist die häufigste Form dieser Waffe, es existieren aber auch andere Waffen mit dieser Art der Verzauberung. Also verändere ruhig die Waffenart, um sie an einen der SC anzupassen – wenn der SC-Kämpfer eine Streitaxt verwendet, kannst du ruhig eine *Aufflammende Streitaxt* +1 innerhalb eines Schatzes platzieren.

+1 WAFFE

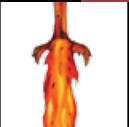
SCHWACH 1–88 MÄCHTIG 1–46 2.300 GM



Waffen +1 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Waffen. Magische Bögen, Armbrüste und Schleudern verleihen ihrer Munition ihre Schadensboni.

+1 LANGSCHWERT DES AUFFLAMMENS

SCHWACH — MÄCHTIG 47–49 8.315 GM



Wenn du diese Waffe ziehst, wird sie in Flammen gebadet. Das Feuer schadet dir nicht und brennt, bis du die Waffe wegsteckst oder loslässt. Die Waffe verursacht +1W6 Punkte Feuerschaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 STREITAXT DES EISES

SCHWACH — MÄCHTIG 50–52 8.310 GM



Diese Waffe strahlt eine intensive Kälte aus, wenn du sie ziehst. Die Kälte schadet dir nicht und bleibt aktiv, bis du die Waffe wegsteckst oder fallen lässt. Die Waffe verursacht +1W6 Punkte Kälteschaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 KURZBOGEN DER SCHÄRFE

SCHWACH — MÄCHTIG 53–55 8.330 GM



Die Bedrohungschance eines Kritischen Treffers dieses *Kurzbogens* +1 wird verdoppelt (eine Bedrohung für einen Kritischen Treffer besteht bei einem Wurf von 19 oder 20 statt nur bei einer 20). Dies verändert jedoch nicht den Multiplikator für Kritische Treffer.

+1 LEICHTER HAMMER DES VERDERBENS (ORKS)

SCHWACH — MÄCHTIG 56–59 8.301 GM



Dieser *Leichte Hammer* +1 hat einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Orks. Er fügt Orks zudem +2W6 Schaden zu (dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 KRIEGSHAMMER DER BLITZE

SCHWACH — MÄCHTIG 60–62 8.312 GM



Diese Waffe ist von Blitzen umgeben, wenn du sie ziehst. Diese Elektrizität schadet dir nicht und bleibt aktiv, bis du die Waffe wegsteckst oder fallen lässt. Die Waffe verursacht +1W6 Punkte Elektrizitätsschaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 LEICHTER STREITKOLBEN DES VERDERBENS (UNTOTE)

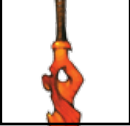
SCHWACH — MÄCHTIG 63–65 8.305 GM



Dieser *Leichte Streitkolben* +1 hat einen zusätzlichen Bonus +2 von auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Untote. Er fügt Untoten zudem +2W6 Schaden zu (dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+2 WAFFE

SCHWACH 89 MÄCHTIG 66–90 8.300 GM



Waffen +2 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Waffen. Magische Bögen, Armbrüste und Schleudern verleihen ihrer Munition ihre Schadensboni.

DRACHENTÖTERMUNITION

SCHWACH 90 MÄCHTIG 91 2.280 GM



Wenn du mit diesem Geschoss einen Drachen triffst, muss dem Drachen ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht +50 Schadenspunkte zu erleiden (dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert). Verfehlt dein Angriff das Ziel, wird das Geschoss zerstört und verliert seine Kraft.

BLITZ-WURFSPEER

SCHWACH 91–93 MÄCHTIG 92–100 1.500 GM



Wenn du diesen Wurfspeer wirfst, verwandelt er sich in einen *Blitz* (wie der Zauber), der von dir zum Ziel reicht (5W6 Elektrizitätsschaden; RW REF SG 14 halbiert). Dies zerstört den Wurfspeer.

SILBERNER DOLCH [MEISTERARBEIT]

SCHWACH 94–95 MÄCHTIG — 322 GM



Dieser Dolch [Meisterarbeit] wurde magisch so verändert, dass er hart wie Stahl ist. Silberne Waffen können die Schadensreduzierung von Monstern durchdringen, die gegen Silber empfindlich sind, wie z.B. Werwölfe.

SILBERNE MUNITION

SCHWACH 96–100 MÄCHTIG — 2 GM



Dieser silberne Pfeil, Armbrustbolzen oder Schleuderstein wurde magisch so verändert, dass er hart wie Stahl ist. Silberne Waffen können die Schadensreduzierung von Monstern durchdringen, die gegen Silber empfindlich sind, wie z.B. Werwölfe.

TRÄNKE

Ein Trank ist ein Zauber in flüssiger Form. Er funktioniert wie der jeweilige Zauber, wirkt aber nur auf den Trinken. Sobald ein Trank getrunken wurde, ist seine Macht verbraucht. Einen Trank aus der Tasche zu holen, erfordert eine Bewegungsaktion. Einen Trank zu entkorken und zu trinken, ist eine Standard-Aktion. Du kannst keinen Trank zu dir nehmen, wenn ein Gegner einen Nahkampfangriff gegen dich ausführen könnte. Du kannst einen Trank einer hilflosen oder bewusstlosen Kreatur mit einer Standard-Aktion verabreichen. Die Zauberstufe eines Trankes ist 1 für Zauber des 1. Grades, 3 für Zauber des 2. Grades und 5 für Zauber des 3. Grades.



W% 1-14	LEICHTE WUNDEN HEILEN	50 GM
W% 15-20	FEDERFALL	50 GM
W% 21-26	MAGIERRÜSTUNG	50 GM
W% 27-32	SCHUTZ VOR BÖSEM	50 GM
W% 33-38	FURCHT BANNEN	50 GM
W% 39-44	HEILIGTUM	50 GM
W% 45-50	SCHILD DES GLAUBENS	50 GM
W% 51-53	BEISTAND	300 GM
W% 54-57	BÄRENSTÄRKE	300 GM
W% 58-62	MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN	300 GM
W% 63-65	GIFT VERZÖGERN	300 GM
W% 66-69	UNSICHTBARKEIT	300 GM
W% 70-72	SCHWEBEN	300 GM
W% 73-76	ENERGIE WIDERSTEHEN (SÄURE)	300 GM
W% 77-80	ENERGIE WIDERSTEHEN (KÄLTE)	300 GM
W% 81-84	ENERGIE WIDERSTEHEN (ELEKTRIZITÄT)	300 GM
W% 85-90	ENERGIE WIDERSTEHEN (FEUER)	300 GM
W% 91-93	SCHWERE WUNDEN HEILEN	750 GM
W% 94-95	FLIEGEN	750 GM
W% 96-97	HAST	750 GM
W% 98	FLUCH BRECHEN	750 GM
W% 99	KRANKHEIT KURIEREN	750 GM
W% 100	WASSER ATMEN	750 GM

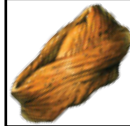
RINGE

Du kannst einen magischen Ring an jeder Hand tragen. Wenn du mehr als einen magischen Ring an einer Hand trägst, funktioniert nur einer. Magische Ringe, die anderswo als an einem Finger (z.B. als Zeherring, Ohrring oder Nabelring) getragen werden, funktionieren nicht. Alle Ringe funktionieren automatisch, sobald ihre Kräfte benötigt werden – du musst keine Aktionen aufwenden, um sie zu aktivieren. Du musst nicht einmal wissen, dass ein Ring magisch ist, oder über welche Kräfte er verfügt, damit er wirkt!

KLETTERRING

W% 1-15

2.500 GM



Dieser Bronzering verleiht dir einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Klettern. Du kannst nur einen *Kletterring* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

FEDERFALLRING

W%16-30

2.200 GM



Dieser Silberring wirkt automatisch den Zauber *Federfall* auf dich, wenn du mehr als 1,50 m tief stürzt. Der Ring trägt nur das Gewicht einer Person; du kannst zwar eine schwere Rüstung tragen, solltest du aber eine andere Person tragen wollen, fällst du normal.

RING DER SPRUNGKRAFT

W% 31-50

2.500 GM



Dieser Goldring verleiht dir einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Akrobatik, wenn du Hoch- oder Weitsprünge machst. Du kannst nur einen *Ring der Sprungkraft* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

SCHUTZRING +1

W% 51-80

2.000 GM



Dieser Stahlring verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst nur einen *Schutzring +1* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

VERSORGUNGSRING

W% 81-90

2.500 GM



Du musst diesen drachenförmigen Ring eine Woche lang tragen, ehe er zu wirken beginnt. Er versorgt dich jeden Tag, als würdest du dich von reichhaltigen, gesunden Mahlzeiten ernähren und ausreichend Wasser trinken.

SCHWIMMRING

W% 91-100

2.500 GM



Dieser blaue Stahlring verleiht dir einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Du kannst nur einen *Schwimring* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

SCHRIFTROLLEN

Schriftrollen sind niedergeschriebene Zauber. Wenn du ein Kleriker oder Magier bist, kannst du die magischen Worte auf einer Schriftrolle lesen und den Zauber darauf wirken, als hättest du ihn als einen deiner täglichen Zauber vorbereitet.

Die Tabelle mit den Mächtigen Zaubern enthält einige Schriftrollen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind. Dabei handelt es sich um besondere Schriftrollen mit Zaubern, die nicht im *Heldebuch* enthalten sind – siehe für weitere Informationen den Abschnitt zu Besonderen Schriftrollen rechts neben der Tabelle.

Um eine Schriftrolle einzusetzen, musst du die nachfolgenden Dinge in der aufgeführten Reihenfolge tun:

1) DIE SCHRIFTROLLE ENTZIFFERN

Eine Schriftrolle wird in einer Art magischem Code verfasst. Du kannst ihn automatisch entschlüsseln, indem du *Magie lesen* wirkst. Solltest du aus irgendeinem Grund nicht imstande sein, *Magie lesen* zu wirken, oder du es lieber umständlich bevorzugst, kannst du auch einen Wurf auf Zauberkunde gegen SG 20 versuchen. Sollte der Wurf scheitern, kannst du einen erneuten Wurf erst eine Woche später versuchen.

2) DER RICHTIGEN KLASSE ANGEHÖREN

Nur Kleriker können Klerikerzauber von Schriftrollen wirken und nur Magier Magierzauber. Sollte ein Zauber sowohl ein Kleriker-, wie auch ein Magierzauber sein (z.B. *Furcht auslösen*), können Kleriker und Magier ihn von einer Schriftrolle wirken. Vergiss nicht, dass Illusionisten und Thaumaturgen bestimmte Zauber nicht wirken können – auch nicht von Schriftrollen.

3) LESE DIE SCHRIFTROLLE

Einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken erfordert eine Standard-Aktion, als würde ein Kleriker oder Magier einen vorbereiteten Zauber wirken. Du musst imstande sein, die Schriftrolle zu sehen, um sie ablesen zu können. Wie bei vorbereiteten Zaubern kannst du auch keinen Zauber von einer Schriftrolle wirken, falls sich ein Gegner in einem benachbarten Feld zu dir befindet. Wenn du einen Zauber von einer Schriftrolle wirkst, zerstört dies die Schriftrolle.

ZAUBERSTUFEN VON SCHRIFTROLLEN

Eine Schriftrolle verwendet ihre eigene Zauberstufe, selbst wenn deine Kleriker- oder Magierstufe sich von ihrer unterscheidet. Die Zauberstufe einer Schriftrolle ist 1 bei Zaubern des 1. Grades, 3 bei Zaubern des 2. Grades und 5 bei Zaubern des 3. Grades.

RETTUNGSWÜRFE GEGEN SCHRIFTROLLEN

Der SG der Rettungswürfe gegen von Schriftrollen gewirkte Zauber ist 11 für Zauber des 1. Grades, 12 für Zauber des 2. Grades oder 14 für Zauber des 3. Grades. Dein IN- oder WE-Modifikator beeinflusst den SG des Rettungswurfs gegen eine von dir gewirkte Schriftrolle nicht.































MAGIERSCHRIFTROLLEN KOPIEREN

Wenn du ein Magier bist, kannst du 1 Stunde aufwenden, um einen Magierzauber in dein Zauberbuch zu kopieren. Dies erfordert ferner seltene Tinten, die 10 GM für einen Zauber des 1. Grades, 40 GM für einen Zauber des 2. Grades und 90 GM für einen Zauber des 3. Grades kosten. Das Kopieren des Zaubers zerstört die Schriftrolle. Sobald du den Zauber kopiert hast, ist er Teil deines Zauberbuches und kann von dir beim Vorbereiten deiner täglichen Zauber genutzt werden. Du kannst keine Klerikerzauber von Schriftrollen in dein Zauberbuch kopieren.


DER PREIS EINER SCHRIFTROLLE

Eine Schriftrolle kostet 25 GM bei einem Zauber des 1. Grades, 150 GM bei einem Zauber des 2. Grades und 375 GM bei einem Zauber des 3. Grades.

MÄCHTIGE SCHRIFTROLLEN

W% 1–5	SEGNEN		25 GM
W% 6–13	BRENNENDE HÄNDE		25 GM
W% 14–19	FURCHT AUSLÖSEN	 	25 GM
W% 20–26	LEICHTE WUNDEN HEILEN		25 GM
W% 27–31	GEHEIMTÜREN ENTDECKEN		25 GM
W% 32–34	SELBSTVERKLEIDUNG		25 GM
W% 35–38	UNHEIL		25 GM
W% 39–46	MAGIERRÜSTUNG		25 GM
W% 47–54	MAGISCHES GESCHOSS		25 GM
W% 55–60	SCHUTZ VOR BÖSEM		25 GM
W% 61–64	FURCHT BANNEN		25 GM
W% 65–69	SCHILD DES GLAUBENS		25 GM
W% 70–75	SCHLAF		25 GM
W% 76–77	SÄUREPFEIL		150 GM
W% 78–79	BÄRENSTÄRKE		150 GM
W% 80–81	MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN		150 GM
W% 82	DUNKELHEIT		150 GM
W% 83–84	GIFT VERZÖGERN		150 GM
W% 85–86	ENTSETZLICHER LACHANFALL		150 GM
W% 87–88	PERSON FESTHALTEN		150 GM
W% 89–90	UNSICHTBARKEIT		150 GM
W% 91–92	KLOPFEN		150 GM
W% 93	SCHWEBEN		150 GM
W% 94–95	ENERGIE WIDERSTEHEN	 	150 GM
W% 96–97	SENGENDER STRAHL		150 GM
W% 98	GERÄUSCHEXPLOSION		150 GM
W% 99	WAFFE DES GLAUBENS		150 GM
W% 100	SPINNENNETZ		150 GM

MÄCHTIGE SCHRIFTROLLEN

W% 1–10	ZWEI ZUFÄLLIGE SCHWACHE SCHRIFTROLLEN	—
W% 11–20	DREI ZUFÄLLIGE SCHWACHE SCHRIFTROLLEN	—
W% 21–25	VIER ZUFÄLLIGE SCHWACHE SCHRIFTROLLEN	—
W% 26–27	HELLSEHEN 	375 GM
W% 28–33	SCHWERE WUNDEN HEILEN 	375 GM
W% 34–36	TAGESLICHT 	375 GM
W% 37–41	MAGIE BANNEN  	375 GM
W% 42–44	STANDORT VORTÄUSCHEN 	375 GM
W% 45–50	FEUERBALL 	375 GM
W% 51–55	FLIEGEN 	375 GM
W% 56–59	HAST 	375 GM
W% 60–62	UNSICHTBARKEIT AUFHEBEN 	375 GM
W% 63–67	BLITZ 	375 GM
W% 68–69	GEBET 	375 GM
W% 70–72	FLUCH BRECHEN 	375 GM
W% 73–75	KRANKHEIT KURIEREN 	375 GM
W% 76–78	GLEISSENDES LICHT 	375 GM
W% 79–80	MIT TOTEN SPRECHEN 	375 GM
W% 81–83	STINKENDE WOLKE 	375 GM
W% 84–86	EINFLÜSTERUNG 	375 GM
W% 87–91	VAMPIRGRIFF 	375 GM
W% 92–94	WASSER ATMEN 	375 GM
W% 95	KRITISCHE WUNDEN HEILEN*	700 GM
W% 96	GIFT NEUTRALISIEREN*	700 GM
W% 97	NEUES LEBEN*	6.125 GM
W% 98	STEINHAUT*	950 GM
W% 99	TELEPORTIEREN*	1.125 GM
W% 100	EISWAND*	700 GM

BESONDERE SCHRIFTROLLEN

Es folgen ein paar Zauber höherer Grade aus der Vollversion des *Pathfinder Rollenspieles*. Diese Schätze können für einige interessante Wahlmöglichkeiten bei den Abenteuern höherstufiger SC sorgen oder ihnen helfen, gefährliche, hochstufige Herausforderungen zu überwinden oder sich von diesen zu erholen. Sie funktionieren wie die anderen vorgestellten Schriftrollen, enthalten aber mächtigere Zauber, die normalerweise für SC der Stufe 1-5 nicht verfügbar sind (und von Magiern auch nicht in ihre Zauberbücher kopiert werden können).

EISWAND



700 GM



Diese Schriftrolle erschafft eine 17,5 cm dicke, flache Eiswand von bis zu 21 m x 3 m. Diese Wand kann in maximal 30 m Entfernung entstehen. Jeder Bereich von 3 m x 3 m verfügt über 21 Trefferpunkte. Diese Schriftrolle für Magier wirkt auf Zauberstufe 7.

GIFT NEUTRALISIEREN



700 GM



Du versuchst, alle Gifte in einer von dir berührten Kreatur zu neutralisieren. Würfle 1W20+7 gegen den SG jedes Giftes, das auf das Ziel wirkt. Bei einem erfolgreichen Wurf endet dann dieser Gifteffekt und alle damit verbundene Mali sofort. Diese Schriftrolle für Kleriker wirkt auf Zauberstufe 7.

KRITISCHE WUNDEN HEILEN



700 GM



Dieser Zauber funktioniert wie *Leichte Wunden heilen*, heilt aber eine lebende Kreatur für 4W8+7 Trefferpunkte oder fügt einem Untoten 4W8+7 Schadenspunkte zu (Willenswurf gegen SG 16, halbiert). Diese Schriftrolle für Kleriker wirkt auf Zauberstufe 7.

NEUES LEBEN



6.125 GM



Diesen Zauber zu wirken erfordert 1 Minute. Du berührst eine Kreatur, die nicht länger als 9 Tage tot sein darf, und bringst sie ins Leben zurück. Die Kreatur erwacht mit 1 Trefferpunkt pro Trefferwürfel. Diese Schriftrolle für Kleriker wirkt auf Zauberstufe 9.

STEINHAUT



950 GM



Wenn das Ziel durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampf-Waffe Schaden erleidet, reduziere diesen Schaden um 10 (Minimum 0). Der Zauber endet nach 70 Minuten oder sobald er 70 Schadenspunkte absorbiert hat. Diese Schriftrolle für Magier wirkt auf Zauberstufe 7.

TELEPORTIEREN



1.125 GM



Du und bis zu drei Kreaturen (welche bereitwillig mitkommen, bewusstlos oder tot sein müssen) können an einen beliebigen Ort auf der Welt teleportieren. Du musst eine klare Vorstellung von deinem Ziel haben, z.B. „die Kathedrale von Sandspitze“. Diese Schriftrolle für Magier wirkt auf Zauberstufe 9.

ZAUBERSTECKEN

Ein magischer Stecken ist ein langes Stück Holz, Knochen oder Metall, in dem mehrere Zauber gespeichert werden. Ein Kleriker oder Magier kann einen Zauber in einem Stecken benutzen, als würde er einen vorbereiteten Zauber. Dies funktioniert sogar wenn sich dieser in einem benachbarten Feld zu einem Gegner befindet (siehe Konzentration auf Seite 61 des *Heldenbuches*). Nur Kleriker können Klerikerzauber in Stecken benutzen und nur Magier Magierzauber.

EINEN STECKEN BENUTZEN

Ein Stecken verfügt zu Beginn über 10 Ladungen. Wenn ein im Stecken gespeicherter Zauber gewirkt wird, verbraucht dies eine bestimmte Anzahl an Ladungen, wie in den Gegenstandsbeschreibungen aufgelistet. Ein Stecken funktioniert stets auf der 5. Zauberstufe. Bei der Bestimmung des SG von Rettungswürfen gegen die Zauber eines Steckens verwende deinen IN-Modifikator (wenn du ein Magier bist) oder deinen WE-Modifikator (wenn du ein Kleriker bist). Du musst einen Stecken mit mindestens einer Hand festhalten, um ihn benutzen zu können.

DER PREIS EINES STECKENS

Wenn du einen Stecken verkaufst, bleibt der Preis derselbe, unabhängig von der Anzahl der noch verbliebenen Ladungen.

EINEN STECKEN WIEDERAUFLADEN

Wenn du ein Kleriker oder Magier der 5. Stufe bist und einen Stecken benutzen kannst, kannst du ihn auch aufladen. Wenn du deine Zauber vorbereitest, kannst du einen deiner Zauber des 3. Grades abstreichen (so als hättest du ihn für diesen Tag gewirkt), um deinem Stecken 1 Ladung zuzuführen. Ein Stecken kann nur einmal am Tag aufgeladen werden und auch nicht mehr als 10 Ladungen enthalten.

STECKEN DES HEILENS



W% 1-60 4.500 GM



Dieser Stecken besteht aus weißem Holz und ist mit feinem Silberdraht umwickelt. Er erlaubt dir, *Leichte Wunden heilen* (1 Ladung), *Mittelschwere Wunden heilen* (2 Ladungen) und *Schwere Wunden heilen* (3 Ladungen) zu wirken.

STECKEN DES WACHENS



W% 61-80 5.500 GM



Dieser Stecken ist von Dutzenden kleiner Schilder bedeckt. Er ermöglicht dir *Furcht bannen* (1 Ladung), *Schild des Glauben* (1 Ladung), *Schutz vor Bösem* (1 Ladung) und *Unsichtbarkeit aufheben* (3 Ladungen) zu wirken.

STECKEN DES BRENNENS



W% 81-90 4.500 GM



Dieser lange Stab aus Rotholz trägt an der Spitze einen großen orangen Edelstein. Er erlaubt dir *Brennende Hände* (1 Ladung), *Sengender Strahl* (2 Ladungen) und *Feuerball* (3 Ladungen) zu wirken.

STRECKEN DES SUMPFIGEN GRAUENS



W% 91-100 6.000 GM



Dieser verbogene Stab ist von grünem Harz beklebt. Er erlaubt dir *Furcht auslösen* (1 Ladung), *Spinnennetz* (2 Ladungen), *Vampirgriff* (2 Ladungen) und *Stinkende Wolke* (3 Ladungen) zu wirken.

ZAUBERSTÄBE

Ein Zauberstab ist ein dünner, aus Holz oder Knochen gefertigter Stock, der einen Zauber speichert. Ein Kleriker oder Magier kann einen Zauber aus einem Zauberstab wirken, als würde er einen vorbereiteten Zauber wirken. Dies funktioniert sogar, wenn sich dieser in einem benachbarten Feld zu einem Gegner befindet (siehe Konzentration auf Seite 61 des *Heldenbuches*). Nur Kleriker können Klerikerzauber in Zauberstäben benutzen und nur Magier Magierzauber.

DIE BENUTZUNG EINES ZAUBERSTABES

Ein Zauberstab hat zu Beginn 10 Ladungen. Wenn ein Zauber aus einem Zauberstab gewirkt wird, verbraucht dies 1 Ladung. Wenn du alle Ladungen verbraucht hast, zerfällt der Stab zu Staub und ist dann wertlos; im Gegensatz zu einem Stecken kannst du einen Stab nicht wieder aufladen.

Ein Zauberstab nutzt immer seine eigene Zauberstufe, selbst wenn diese sich von deiner Kleriker- oder Magierstufe unterscheidet. Die Zauberstufe eines Zauberstabes ist 1 bei Zaubern des 1. Grades, 3 bei Zaubern des 2. Grades oder 5 bei Zaubern des 3. Grades. Der SG des Rettungswurfes gegen Zauber aus Zauberstäben ist 11 für Zauber des 1. Grades, 12 für Zauber des 2. Grades oder 14 für Zauber des 3. Grades (d.h. dein IN- oder WE-Modifikator wirken sich nicht auf den SG des RW aus). Du musst einen Zauberstab mit einer Hand halten, um ihn benutzen zu können.

DER PREIS EINES ZAUBERSTABES

Wenn du einen Zauberstab verkaufen möchtest, teile den aufgeführten Preis durch 10 und multipliziere das Ergebnis mit der Anzahl der verbliebenen Ladungen, um den Verkaufspreis zu ermitteln.

ALARM

SCHWACH 1-3 MÄCHTIG —



150 GM

SEGNETEN

SCHWACH 4-8 MÄCHTIG —



150 GM

BRENNENDE HÄNDE

SCHWACH 9-13 MÄCHTIG —



150 GM

FURCHT AUSLÖSEN

SCHWACH 14-18 MÄCHTIG —



150 GM

PERSON BEZAUBERN

SCHWACH 19-21 MÄCHTIG —



150 GM

LEICHTE WUNDEN HEILEN

SCHWACH 22-26 MÄCHTIG —



150 GM

BÖSES ENTDECKEN

SCHWACH 27-30 MÄCHTIG —



150 GM

GEHEIMTÜREN ENTDECKEN

SCHWACH 31-34 MÄCHTIG —



150 GM

SELBSTVERKLEIDUNG

SCHWACH 35-37 MÄCHTIG —



150 GM

GÖTTLICHE GUNST

SCHWACH 38-41 MÄCHTIG —



150 GM

UNHEIL		150 GM	
SCHWACH 42–46 MÄCHTIG —			
FEDERFALL		150 GM	
SCHWACH 47–50 MÄCHTIG —			
MAGIERRÜSTUNG		150 GM	
SCHWACH 51–55 MÄCHTIG —			
MAGISCHES GESCHOSS		150 GM	
SCHWACH 56–60 MÄCHTIG —			
SCHUTZ VOR BÖSEM		150 GM	
SCHWACH 61–65 MÄCHTIG —			
FURCHT BANNEN		150 GM	
SCHWACH 66–68 MÄCHTIG —			
HEILIGTUM		150 GM	
SCHWACH 69–71 MÄCHTIG —			
SCHILD DES GLAUBENS		150 GM	
SCHWACH 72–76 MÄCHTIG —			
SCHLAF		150 GM	
SCHWACH 77–81 MÄCHTIG —			
SÄUREPFEIL		900 GM	
SCHWACH 82 MÄCHTIG 1–6			
BEISTAND		900 GM	
SCHWACH 83 MÄCHTIG 7–9			
VORAHNUNG		900 GM	
SCHWACH 84 MÄCHTIG 10–11			
BÄRENSTÄRKE		900 GM	
SCHWACH 85 MÄCHTIG 12–14			
MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN		900 GM	
SCHWACH 86 MÄCHTIG 15–20			
DUNKELHEIT		900 GM	
SCHWACH 87 MÄCHTIG 21–23			
GIFT VERZÖGERN		900 GM	
SCHWACH 88 MÄCHTIG 24–27			
FALSCHES LEBEN		900 GM	
SCHWACH 89 MÄCHTIG 28–31			
ENTSETZLICHER LACHANFALL		900 GM	
SCHWACH 90 MÄCHTIG 32–35			
PERSON FESTHALTEN		900 GM	
SCHWACH 91 MÄCHTIG 36–40			
UNSICHTBARKEIT		900 GM	
SCHWACH 92 MÄCHTIG 41–45			
KLOPFEN		900 GM	
SCHWACH 93 MÄCHTIG 46–50			
SCHWEBEN		900 GM	
SCHWACH 94 MÄCHTIG 51–54			
ENERGIE WIDERSTEHEN			900 GM
SCHWACH 95 MÄCHTIG 55–60			
SENGENDER STRAHL		900 GM	
SCHWACH 96 MÄCHTIG 61–64			
UNSICHTBARES SEHEN		900 GM	
SCHWACH 97 MÄCHTIG 65–68			
GERÄUSCHEXPLOSION		900 GM	
SCHWACH 98 MÄCHTIG 69–73			
WAFFE DES GLAUBENS		900 GM	
SCHWACH 99 MÄCHTIG 74–77			
SPINNENNETZ		900 GM	
SCHWACH 100 MÄCHTIG 78–81			
SCHWERE WUNDEN HEILEN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 82–83			
MAGIE BANNEN			2.250 GM
SCHWACH — MÄCHTIG 84–85			
FEUERBALL		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 86–87			
FLIEGEN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 88–89			
HAST		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 90–91			
BLITZ		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 92–93			
KRANKHEIT KURIEREN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 94–95			
GLEISSENDES LICHT		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 96–97			
VAMPIRGRIFF		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 98–99			
WASSER ATMEN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 100			

WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Dies ist eine allgemeine Kategorie für Gegenstände, die nicht unter Rüstungen, Waffen, Tränke, Schriftrollen, Zauberstecken oder Zauberstäbe fallen. In der Regel kann jede Charakterklasse einen Wundersamen Gegenstand benutzen, es existieren jedoch auch Wundersame Gegenstände, welche die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Klasse voraussetzen. Die Gegenstände können auch anders aussehen, als hier abgebildet – die *Rüstungsarmschienen* eines bösen Zwergenmagiers sehen wahrscheinlich anders aus als die eines guten Elfenmagiers.

AMULETT DER NATÜRLICHEN RÜSTUNG +1

SCHWACH — MÄCHTIG 1-3 HALS 2.000 GM



Dieses Amulett aus Knochen härtet dein Fleisch ab und verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

NIMMERVOLLER BEUTEL

SCHWACH — MÄCHTIG 4-6 KEINER 2.500 GM



Dieser Behälter ist innen größer als außen. Er fasst bis zu 250 Pfund Gewicht, wiegt aber (auch leer) stets nur 15 Pfund. Er produziert keine Luft, so dass eine hineingesteckte Kreatur irgendwann erstickt.

TRICKBEUTEL

SCHWACH — MÄCHTIG 7 KEINER 4.250 GM



Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Wolf oder ein Wildschwein in diesem Beutel erschaffen. Das Tier dient dir loyal für 10 Minuten oder bis es getötet wird. Das Tier versteht einfache Befehle. Du kannst den Beutel einmal am Tag benutzen.

BANDAGEN DER RASCHEN ERHOLUNG

SCHWACH 1-10 MÄCHTIG — KEINER 250 GM



Diese Bandagen sorgen dafür, dass du dich von Verwundungen erholst, als würde jemand bei dir eine Langzeitbehandlung (*Heldenbuch*, Seite 37) vornehmen. Sie werden zerstört, wenn sie entfernt werden oder du deine vollen Trefferpunkte erreichst.

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE

SCHWACH — MÄCHTIG 8 GÜRTEL 4.000 GM



Dieser breite Ledergürtel ist mit einer großen Metallschnalle geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Nahkampf, Schadenswürfe im Nahkampf und durch Wurfaffen, ST-Würfe und stärkebasierende Fertigkeitwürfe.

GÜRTEL DER UNGLAUBLICHEN GESCHWINDIGKEIT

SCHWACH — MÄCHTIG 9 GÜRTEL 4.000 GM



Dieser Ledergürtel ist mit einem Karomuster versehen. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Fernkampf, Reflexwürfe, GE-Würfe, geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe sowie auf die Rüstungsklasse.

GÜRTEL DER GROSSEN KONSTITUTION

SCHWACH — MÄCHTIG 10 GÜRTEL 4.000 GM



Dieser Gürtel ist mit einem Sternmuster geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe und erhöht seine gegenwärtigen und maximalen Trefferpunkte um +1 pro Klassenstufe.

FEDER (VOGEL)

SCHWACH 11-17 MÄCHTIG — KEINER 300 GM



Diese magische Feder verwandelt sich in eine Brieftaube, wenn du das Befehlswort aussprichst. Der Vogel überbringt eine geschriebene Nachricht zu einer von dir benannten Person und verschwindet nach Ablieferung der Botschaft.

ELFENSTIEFEL

SCHWACH — MÄCHTIG 11-13 FÜSSE 2.500 GM



Diese weichen Lederstiefel machen dich beweglicher und verleihen dir einen Bonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

LAUF- UND SPRINGSTIEFEL

SCHWACH — MÄCHTIG 14 FÜSSE 5.500 GM



Diese eleganten Stiefel erhöhen deine Bewegungsrate um +3 m und verleihen dir einen Bonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

LUFTFLASCHE

SCHWACH — MÄCHTIG 15 KEINER 7.250 GM



Diese verkorkte Glasflasche produziert ständig frische Luft. Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Atemzug aus der Flasche nehmen. Mehrere Kreaturen können sich die Flasche teilen, indem sie sie weiterreichen.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN +1

SCHWACH 18-20 MÄCHTIG 16-19 ARME 1.000 GM



Diese Armschützer existieren in einer großen Vielzahl unterschiedlicher Macharten. Sie umgeben dich mit einem unsichtbaren Kraftfeld, welches dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse verleiht. Die Armschienen funktionieren nur, wenn du keine Rüstung trägst.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN +2

SCHWACH — MÄCHTIG 20-21 ARME 4.000 GM



Diese Armschützer existieren in einer großen Vielzahl unterschiedlicher Macharten. Sie umgeben dich mit einem unsichtbaren Kraftfeld, welches dir einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse verleiht. Die Armschienen funktionieren nur, wenn du keine Rüstung trägst.



SCHILDBROSCH

SCHWACH 21–27 MÄCHTIG — HALS 300 GM



Dieses Schmuckstück dient normalerweise zum Verschießen eines Umhanges oder Mantels. Es absorbiert jedes auf dich gewirkte *Magische Geschoss*, so dass du keinen Schaden erleidest. Sobald sie 20 Schadenspunkte durch *Magische Geschosse* absorbiert hat, schmilzt die Brosche und verliert ihre Kraft.

LAGERFEUERPERLE

SCHWACH 28–30 MÄCHTIG — KEINER 720 GM



Einmal am Tag verwandelt sich diese Glasperle in ein 0,60 cm durchmessendes Lagerfeuer, wenn du das Befehlswort sprichst. Das Feuer brennt 8 Stunden lang oder bis es gelöscht wird; dann verwandelt es sich in eine Glasperle zurück.

ÖFFNUNGSGLOCKE

SCHWACH — MÄCHTIG 22–24 KEINER 3.000 GM



Diese bronzene Glocke verfügt über einen hölzernen Griff. Läutet man sie, wirkt ihr Klang wie der Zauber *Klopfen*. Um ein Schloss zu öffnen, würfle 1W20+21 gegen den SG des Schlosses. Die Glocke hat 10 Ladungen.

IONENSTEIN (KLAR SPINDEL)

SCHWACH — MÄCHTIG 25 KEINER 4.000 GM



Dieser sehr kleine Edelstein kreist wie ein winziger Mond um deinen Kopf, versperrt dir aber nie die Sicht und behindert dich auch anderweitig nicht. Er versorgt dich, so dass du weder essen noch trinken musst.

UMHANG DES DUNKLEN FIRMAMENTS

SCHWACH — MÄCHTIG 26–28 SCHULTERN 2.500 GM



Dieser glitzernde Umhang erlaubt es dir, in Mittelschwerer Rüstung zu schlafen, ohne zu erschöpfen. Wenn du Desna verehrst, kannst du für 5 Stunden am Tag deine Bewegungsrate um +3 m erhöhen.

ELFENUMHANG

SCHWACH — MÄCHTIG 29–31 SCHULTERN 2.500 GM



Wenn du diesen einfachen grünen Umhang trägst und dir die Kapuze über den Kopf ziehst, erhältst du einen Bonus von +5 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

RESISTENZUMHANG +1

SCHWACH 31–32 MÄCHTIG 32–37 SCHULTERN 1.000 GM



Diesen Umhang gibt es in nahezu jeder Farbe und jeder Machart. Wenn du ihn trägst, verleiht er dir einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

RESISTENZUMHANG +2

SCHWACH — MÄCHTIG 38 SCHULTERN 4.000 GM



Diesen Umhang gibt es in nahezu jeder Farbe und jeder Machart. Wenn du ihn trägst, verleiht er dir einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

SCHÄRPE DER DÄMMERBLUME

SCHWACH — MÄCHTIG 39–41 GÜRTEL 2.500 GM



Dieser lange, rote Stoffstreifen kann mit einer Schnalle befestigt oder geschlossen werden. Er erlaubt dir, einmal am Tag *Federfall* anzuwenden. Solltest du Sarenrae verehren, kannst du zusätzlich einmal am Tag *Leichte Wunden heilen* für 1W8+5 Punkte wirken.

ILLUSIONSSTAUB

SCHWACH 33 MÄCHTIG 42–44 KEINER 1.200 GM



Wenn du diesen Staub auf dich selbst oder eine andere Kreatur streust, wird das Ziel von dem Zauber *Selbstverkleidung* betroffen. Eine unwillige Kreatur kann dem mit einem Reflexwurf gegen SG 11 widerstehen. Die Verkleidung hält 2 Stunden an.

IONENSTEIN (MATTROSA PRISMA)

SCHWACH — MÄCHTIG 45 KEINER 5.000 GM



Dieser rosa Quarz kreist wie ein winziger Mond um deinen Kopf, versperrt dir aber nie die Sicht und behindert dich auch anderweitig nicht. Er verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Solltest du mehrere dieser Steine benutzen, haben die zusätzlichen keinen Effekt.

ELEMENTAREDELSTEIN

SCHWACH 34 MÄCHTIG 46–48 KEINER 1.000 GM



Wenn du diesen münzgroßen Edelstein zerbrichst oder zertrümmerst, ruft er einen Elementar herbei (Seite 66, 67, 72 oder 81), der dir 10 Runden lang zu Diensten ist. Die Farbe des Edelsteines deutet auf Erde, Feuer, Luft oder Wasser hin.

ELIXIER DES FEUERODEMS

SCHWACH 35–36 MÄCHTIG 49–53 KEINER 1.100 GM



Nachdem du dieses Elixier mit einer Standard-Aktion getrunken hast, kannst du auf eine Kreatur innerhalb von 7,50 m Feuer speien (4W6 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf gegen SG 13, halbiert). Das Elixier wirkt 1 Stunde lang oder bis du drei Mal Feuer gespien hast.

ELIXIER DES VERSTECKENS

SCHWACH 37–51 MÄCHTIG 54 KEINER 250 GM



Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.



ELIXIER DES SCHWIMMENS

SCHWACH 52–66 MÄCHTIG 55 KEINER 250 GM



Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

ELIXIER DER WAHRNEHMUNG

SCHWACH 67–82 MÄCHTIG 56–57 KEINER 250 GM



Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

FLUGSALBE

SCHWACH — MÄCHTIG 58–60 KEINER 2.250 GM



Du kannst diese übelriechende Salbe mit einer Standard-Aktion auf deiner Haut auftragen. Sie erlaubt dir, 9 Stunden lang mit einer Bewegungsrate von 12 m zu fliegen (9 m in Mittelschwerer oder Schwerer Rüstung).

FANGHANDSCHUHE

SCHWACH — MÄCHTIG 61 HÄNDE 4.000 GM



Sofern du eine Hand frei hast, kannst du zwei Mal am Tag, wenn du normalerweise von einem Armbrustbolzen, einem Pfeil oder einem Schleudergeschoss oder einer Wurfwaffe getroffen worden wärst, den Gegenstand stattdessen vorher aus der Luft pflücken, ehe er dich trifft, so dass der Angriff keinen Schaden verursacht.

LEUCHTENDER HANDSCHUH

SCHWACH — MÄCHTIG 62–64 HÄNDE 2.000 GM



Mit einer Standard-Aktion kannst du diesen Handschuh gegen eine beliebige Oberfläche oder einen Gegenstand pressen und einen leuchtenden Handabdruck hinterlassen, dessen Farbe du bestimmst. Der Abdruck leuchtet einen Tag lang so hell wie eine Kerze.

RUHMESHAND

SCHWACH — MÄCHTIG 65 HALS 4.000 GM



Diese mumifizierte Hand an einer Halskette kann einen magischen Ring tragen. Du erhältst die Vorteile dieses Ringes, als würdest du ihn selbst tragen. Die Hand erlaubt es dir, drei und nicht maximal nur zwei magische Ringe gleichzeitig zu tragen.

HAND DES MAGIERS

SCHWACH 83–84 MÄCHTIG 66 HALS 900 GM



Diese Halskette ist eine mumifizierte Elfenhand an einer Goldkette. Wenn du sie trägst, kannst du den Zauberspruch *Magierhand* beliebig oft anwenden (bis zu einmal pro Runde).

VERKLEIDUNGSHUT

SCHWACH — MÄCHTIG 67–69 KOPF 1.800 GM



Dieser Hut ermöglicht dir bis zu einmal pro Runde, dein Äußeres zu verändern, als würdest du den Zauber *Selbstverwandlung* benutzen. Du kannst dabei auch das Aussehen des Hutes zu einem anderen Hut, einer Haarspange, einem Haarkamm usw. verändern.

STIRNREIF DES VERFÜHRERISCHEN CHARISMAS

SCHWACH — MÄCHTIG 70 STIRNREIF 4.000 GM



Dieser silberne Stirnreif ist mit roten und orangenen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf CH-Würfe, charismabasierende Fertigkeitwürfe und auf die SG von Rettungswürfen, die auf Charisma beruhen (z.B. Energie fokussieren).

STIRNREIF DER ERWACHTEN WEISHEIT

SCHWACH — MÄCHTIG 71 STIRNREIF 4.000 GM



Dieser silberne Stirnreif ist mit grünen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf WE-Würfe, Fertigkeitwürfe die auf Weisheit basieren und auf die SG von Rettungswürfen, die auf Weisheit beruhen (z.B. Klerikerzauber).

STIRNREIF DER ENORMEN INTELLIGENZ

SCHWACH — MÄCHTIG 72 STIRNREIF 4.000 GM



Dieser silberne Stirnreif ist mit blauen und purpurnen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf IN-Würfe, Fertigkeitwürfe die auf Intelligenz basieren und auf die SG von Rettungswürfen, die auf Intelligenz beruhen (z.B. Magierzauber).

WAFFENROCK DES HELDENMUTES

SCHWACH 85–88 MÄCHTIG — BRUST 700 GM



Dieser weiße Waffenrock hat einen Verschluss am Hals. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

NEBELHORN

SCHWACH — MÄCHTIG 73–75 KEINER 2.000 GM



Einmal pro Runde kannst du mit einer Standard-Aktion eine 3 m x 3 m x 3 m Nebelwolke erschaffen, die Tarnung verleiht (*Heldenbuch*, Seite 59). Der Nebel hält 3 Minuten an und bewegt sich pro Runde 3 m von dir weg.

IONENSTEIN (MOOSGRÜN SCHEIBE)

SCHWACH — MÄCHTIG 76 KEINER 5.000 GM



Dieser Edelstein kreist wie ein winziger Mond um deinen Kopf, versperrt dir aber nie die Sicht und behindert dich auch anderweitig nicht. Er verleiht dir einen Bonus von +5 auf eine Wissensfertigkeit. Wenn du mehr als einen dieser Edelsteine benutzt, gewähren die anderen dir keinen höheren Bonus.



FEUERBALLHALSKETTE

SCHWACH — MÄCHTIG 77-79 HALS 2.250 GM



Drei der goldenen Kugeln an dieser Halskette sind magisch. Mit einer Standardaktion kannst du eine von ihnen lösen und bis zu 21 m weit werfen. Die Kugel explodiert wie ein *Feuerball* (5W6 Feuerschaden, Reflexwurf SG 14 halbiert).

PERLE DER MACHT (1. GRAD)

SCHWACH 89 MÄCHTIG 80-84 KEINER 1.000 GM



Du kannst diese Perle einmal am Tag mit einer Standardaktion benutzen, um augenblicklich einen Zauber des 1. Grades neu vorzubereiten, den du heute bereits gewirkt hast. Du kannst diesen Zauber heute ein weiteres Mal wirken.

PERLE DER MACHT (2. GRAD)

SCHWACH — MÄCHTIG 85 KEINER 4.000 GM



Du kannst diese Perle einmal am Tag mit einer Standardaktion benutzen, um augenblicklich einen Zauber des 2. Grades neu vorzubereiten, den du heute bereits gewirkt hast. Du kannst diesen Zauber heute ein weiteres Mal wirken.

WOHLTUENDE SALBE

SCHWACH — MÄCHTIG 86 KEINER 4.000 GM



Dieses Gefäß voll wohltuender Salbe enthält 5 Anwendungen. Du kannst eine Dosis benutzen wie *Gift neutralisieren* (Zauberstufe 9), *Krankheit kurieren* (ZS 9) oder *Leichte Wunden heilen* (1W8+5 Trefferpunkte).

SCHMIERÖL

SCHWACH 90 MÄCHTIG 87-88 KEINER 1.000 GM



Diese Salbe schützt dich vor klebrigen Angriffen. Du kannst ungehindert Spinnennetze und den Wirkungsbereich des Zaubers *Spinnennetz* durchqueren. Die besondere Monsterfähigkeit *Ergreifen* kann dich nicht festhalten. Die Wirkung der Salbe hält acht Stunden an.

SCHATTENHELM

SCHWACH — MÄCHTIG 89 KOPF 4.200 GM



Dieser Eisenhelm verleiht dir einen Bonus von +1 bei Zähigkeitswürfen und senkt Feuerschaden, den du erleidest, um 1 Punkt. Falls du Gorum verehrst, kannst du einmal am Tag den Helm benutzen, um auf dich selbst *Göttliche Gunst* zu wirken.

SIHEDRONAMULETT

SCHWACH — MÄCHTIG 90 HALS 3.500 GM



Diese silberne Scheibe trägt das Symbol eines siebenzackigen Sterns. Ihr Träger erhält einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Du kannst einmal am Tag das Medaillon nutzen, um dir die Vorzüge des Zaubers *Falsches Leben* zu verleihen (1W10+5 temporäre Trefferpunkte).

SILBERÖL

SCHWACH 91-95 MÄCHTIG 91 KEINER 250 GM



Wenn du Silberöl auf eine Waffe oder 20 Geschosse aufträgst, gelten diese für 1 Stunde als Silberwaffen und durchdringen die Schadensreduzierung von Kreaturen, die gegen Silber empfindlich sind, wie z.B. Werwölfe.

SPINNENSCHUHE

SCHWACH — MÄCHTIG 92 FÜSSE 4.800 GM



Diese Schuhe verleihen dir eine Kletternbewegungsrate von 6 m und gestatten dir, mit einer Bewegungsaktion bis zu 6 m kletternd zurückzulegen, ohne einen Wurf auf Klettern ablegen zu müssen. Du kannst sie 10 Mal am Tag für jeweils 1 Minute benutzen.

EWIGER LEIM

SCHWACH — MÄCHTIG 93-95 KEINER 2.400 GM



Dieser Klebstoff reicht für eine Fläche von 0,30 m x 0,30 m und verbindet nahezu alle Stoffe dauerhaft miteinander. Nach 1 Runde können die Stoffe nur noch durch *Universelles Lösungsmittel* getrennt werden.

STEINSALBE

SCHWACH — MÄCHTIG 96-98 KEINER 2.000 GM



Diese graue Salbe holt eine Kreatur ins Leben zurück, die in Stein verwandelt wurde. Das Auftragen erfordert eine Standard-Aktion und lässt die Kreatur wieder ihre Fleischform annehmen und lebendig werden.

NAHRHAFTE SCHALE

SCHWACH — MÄCHTIG 99 KEINER 5.400 GM



Einmal am Tag kannst du dieser Schale befehlen, sich mit einem dicken Brei zu füllen. Der Brei schmeckt wie warmes, feuchtes Papier, ist aber äußerst nahrhaft. Die Schale produziert genug Brei, um bis zu vier Menschen am Tag zu ernähren.

FEDER (BAUM)

SCHWACH 96-100 MÄCHTIG — KEINER 300 GM



Diese magische Feder verwandelt sich in eine mächtige Eiche (18 m hoch, 1,50 m Stamm- und 12 m Kronendurchmesser), wenn du das Befehlswort aussprichst. Der Baum ist eine permanente, lebende Pflanze.

UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

SCHWACH — MÄCHTIG 100 KEINER 3.450 GM



Diese Substanz löst alle Arten von Klebstoff sofort auf, darunter *Ewiger Leim*, den klebrigen Schleim eines *Mimik* oder 1,50 m x 1,50 m an *Spinnennetzen* oder eines Zaubers *Spinnennetz*. Das Auftragen erfordert eine Standard-Aktion.



MONSTER

Gefährliche Kreaturen lauern in den ungezähmten Teilen der Welt. Manche sind listig und grausam, andere strotzen vor Wildheit, während wiederum andere vorsätzlich nach dem Bösen trachten.

FREUND ODER FEIND?

Die meisten Monster in diesem Buch sind aggressiv und böse, doch bedenke, dass eine kämpferische Auseinandersetzung nicht die einzige Option für die SC darstellen muss! Zuweilen sind Monster auch bereit, Informationen oder eine sicherere Passage durch ein Gebiet gegen Nahrung, Gold oder einen magischen Gegenstand zu tauschen, für den die SC keine Verwendung haben.



Der nachfolgende Abschnitt beschreibt, wie man einen Monstereintrag liest und das Monster im Spiel einsetzt. Der Eintrag mit den spieltechnischen Werten soll dir alle Mittel an die Hand geben, um die Kreatur leicht in dein Spiel einzufügen.

Jedes Monster verfügt über einen **Herausforderungsgrad (HG)**. Dieser teilt dir mit, wie schwierig das Monster im Kampf zu besiegen ist. Als Faustregel sollte eine Gruppe aus vier Abenteurern ohne große Probleme imstande sein, ein Monster zu besiegen, dessen HG der durchschnittlichen Charakterstufe der Abenteurer entspricht. Eine Gruppe aus vier SC der 1. Stufe sollte in der Lage sein, ein Monster mit HG 1 zu überwinden.

Höhere HG oder weniger SC bedeuten, dass der Kampf schwieriger wird. Wenn der HG um 3 oder 4 höher ist als die Durchschnittsstufe, wird das Monster wahrscheinlich einen oder mehrere SC töten. Wenn der HG des Monsters unter der Durchschnittsstufe liegt, wird der Kampf recht einfach (was manchmal völlig in Ordnung ist!). Weitere Informationen zum Ausarbeiten passender Kampfbegegnungen in einem Abenteuer findest du auf Seite 26.

1 LESEN DER SPIEL-TECHNISCHEN WERTE

Eintrag mit den spieltechnischen Werten beginnt mit dem Symbol für die Kategorie des Monsters (siehe Seite 61), dem Namen und der Gesinnung (siehe *Heldenbuch*, Seite 13). Viele Monster besitzen eine böse Gesinnung. **Rechtschaffen böse (RB)** Monster sind organisiert und tyrannisch. **Neutral böse (NB)** Monster sind egoistisch und ehrlos. **Chaotisch böse (CB)** Monster sind gewalttätig und unberechenbar.

Dieser Information folgt eine kurze Beschreibung der allgemeinen Natur, Persönlichkeit und der Ziele dieser Monsterart.

Der nächste Abschnitt liefert den **Initiativebonus**, die **Bewegungsrate**, den **Herausforderungsgrad**, den **EP-** (siehe Seite 26) und die **Trefferpunkte**. Sollte das Monster zusätzliche Bewegungsarten wie z.B. Fliegen oder Klettern besitzen, sind diese im Abschnitt Angriff aufgeführt.

Die nächste Zeile führt die Sinne des Monsters auf, z.B. ob es Dämmer- oder Dunkelsicht hat, sowie seinen **Wahrnehmungsbonus**, damit du diesen schnell zur Hand hast. **Dunkelsicht** gestattet dem Monster, im Dunkeln wie ein Zwerg zu sehen, während es mit **Dämmerlicht** bei schwachem Licht wie ein Elf doppelt so weit sehen kann. **Geruchssinn** ermöglicht dem Monster, automatisch den Auf-

enthaltort unsichtbarer Kreaturen in 9 m Umkreis zu bestimmen (zu Unsichtbarkeit siehe Seite 95). **Rundumsicht** bedeutet, dass Gegner keine Boni für In-die-Zange-nehmen erhalten (dadurch können bspw. Schurken keinen Hinterhältigen Schaden verursachen).

3 VERTEIDIGUNG

Dieser Abschnitt enthält alle Informationen zu den Verteidigungswerten des Monsters, die du meist brauchst, wenn die SC am Zug sind. Dazu gehören die Rüstungsklasse, die Rettungswurfboni, alle besonderen Fähigkeiten, die wirksam werden könnten, wenn die SC es angreifen (z.B. Immunität gegen Kälte oder wenn das Monster durch bestimmte Waffen weniger Schaden erleidet), sowie alle anderen ungewöhnlichen Schwächen. Sollte eine Fähigkeit näherer Erklärung bedürfen, erfolgt diese im Abschnitt zu den Besonderen Fähigkeiten des Eintrages der spieltechnischen Werte (siehe Punkt 7).

4 ANGRIFF

Dieser Abschnitt teilt dir mit, was das Monster während seines Zuges tun kann, z.B. Bewegen, Angreifen oder eine besondere Fähigkeit einsetzen. Manche Monster verfügen über besondere Fortbewegungsarten: **Fliegen** heißt, dass ein Monster sich durch die Luft bewegen kann. **Graben** bedeutet, dass ein Monster sich durch lockere und feste Erde graben kann, ohne dabei einen von anderen Wesen nutzbaren Tunnel zu hinterlassen. **Klettern** heißt, dass es klettern kann, ohne dafür würfeln zu müssen. **Schwimmen** bedeutet, dass es zum Schwimmen nicht würfeln muss, außerdem kann das Monster im Wasser atmen oder zumindest sehr lange den Atem anhalten.

Es folgen die Angriffe des Monsters: Viele Monster benutzen natürliche Waffen wie **Biss**, **Durchbohren**, **Hieb** (ein Schlag oder anderer harter Treffer mit einer Gliedmaße), **Klaue** und **Flügel**. Natürliche Waffen verursachen eine Bedrohung mit einer natürlichen 20 und verursachen bei einem Kritischen Treffer Schaden x2.

Andere Monster verwenden hergestellte Waffen wie Schwerter und Bögen. Angriffe durch Monster funktionieren genau wie Angriffe von SC, egal ob mit natürlichen oder hergestellten Waffen – würfle 1W20, addiere den Angriffsbonus des Monsters und vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Zieles, um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich ist.

Die meisten Monster führen nur einen Angriff pro Runde als Standard-Aktion aus. Manche können jedoch ihre Bewegungs- und Standard-Aktion aufwenden, um mehr als einen Angriff pro Run-

de auszuführen (bspw. 2 Klauenangriffe oder einen Biss- und einen Klauenangriff). Würfle jedes Mal Angriff und Schaden separat aus. Das Monster muss nicht alle diese Angriffe gegen dieselbe Kreatur richten.

Einige Angriffe haben noch weitere Effekte, wie bspw. Gift. Manche Monster besitzen andere besondere Angriffe oder können Zauber wirken. Diese Zauber funktionieren wie die Zauber der SC. Wenn ein Zauber mit „beliebig oft“ aufgeführt wird, kann das Monster ihn immer wieder einsetzen.

Sollten diese Fähigkeiten nähere Erklärungen benötigen, folgen diese im Abschnitt zu den Besonderen Fähigkeiten.

5 SPIELWERTE

Die Spielwerte eines Monsters enthalten seine Attributsmodifikatoren und alle wichtigen Fertigkeitswerte oder Talente, über welche das Monster verfügt. Diese funktionieren genau wie bei den SC. Manche Monster haben anstelle eines Attributsmodifikators einen Strich („-“). Dies bedeutet, dass dem Monster automatisch alle Attributs- und Fertigkeitswürfe misslingen, die auf diesen Attributsmodifikator zurückgreifen.

6 GEGENSTÄNDE

Dieser Abschnitt führt die **Ausrüstung** auf, welche das Monster bei sich führt oder benutzt. Viele Monster besitzen zudem **Schätze**, die sie entweder dabei haben oder in ihren Verstecken aufbewahren. Informationen zu Schätzen findest du auf Seite 30.

7 BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sollte das Monster eine Fähigkeit besitzen, die nähere Informationen erfordert, um das Monster im Spiel einsetzen zu können, wird diese hier erklärt. Manchmal ist es ein Angriff, manchmal aber auch eine defensive Fähigkeit.

MONSTERKATEGORIEN

Aberration
fremdartiges Monster mit ebenso fremdartigem Körper wie Verstand.

Drache
reptilienartige Kreatur mit magischen Fähigkeiten.

Externar
Kreatur aus einer anderen Existenzebene, z.B. ein Höllenhund.

Humanoider
Kreatur von generell menschenähnlichem Äußeren.

Konstrukt
Ein lebloses Ding, das durch Magie belebt wird, z.B. eine Statue.

Magische Bestie
tierähnliche Kreatur mit merkwürdigen Fähigkeiten.

Monströser Humanoider
Humanoider mit monströsen oder tierhaften Merkmalen.

Schlick
amorphes, klumpenartiges Monster, welches Fleisch auflöst.

Tier
gewöhnliches Tier wie eine Schlange, ein Wildschwein oder ein Wolf.

Ungeziefer
geistlose Kreatur wie eine Spinne oder ein Tausendfüßler.

Untoter
Leiche oder ein Geist, die von einer bösen Macht belebt wurde.



ORK

CHAOTISCH BÖSE

1

Orks sind brutal und aggressiv. Die Stärksten beherrschen den Rest durch Furcht und Gewalt. Sie nehmen sich, was sie wollen, und haben keine Probleme damit, ganze Dörfer niederzuzemetzen oder zu versklaven.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	XP 135	TP 6
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG -1	

2



VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13
REF +0, WIL -1, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt +5 (1W8+4/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +1 (1W6+3)

4

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO +1, IN -2, WE -1, CH -2
Fertigkeiten Wahrnehmung -1

5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Streitaxt, Wurfspeere (4)
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

6

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wildheit Wenn ein Ork unter 0 TP reduziert wird, wird er nicht bewusstlos oder stirbt. Stattdessen kann er bei seinem Zug handeln. Sollte er zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als 0 TP haben, wird er jedoch bewusstlos oder stirbt.

7



BARGHEST

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Die hasserfüllten Bargheste sind angeblich mit den Goblins verwandte Scheusale, die nur auf die Welt der Sterblichen kommen, um sich an ihnen zu laben. Je mehr sie fressen, umso mächtiger werden sie. Sie sind intelligent und grausam und führen oft Goblinstämme oder Werwolfrudel an.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 4	EP 1.200	TP 45
SINNE DUNKELSICHT 18 M, GERUCHSSINN		WAHRNEHMUNG +11		



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15
REF +7, WIL +7, ZÄH +6
Schadensreduzierung 5/Magie

ANGRIFF

- Nahkampf (Standard-Aktion)** Biss +10 (1W6+4)
- Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion)** 2 Klauen +10 (1W4+4)
- Zauber** (Zauberstufe 5)
 3. - Standort vortäuschen (beliebig oft, nur sich selbst)
 2. - Schweben
 1. - Person bezaubern (SG 16)

SPIELWERTE

ST +4, GE +2, KO +2, IN +2, WE +2, CH +2
Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +11, Diplomatie +11, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 2 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestaltwandel Ein Barghest kann sich mit einer Standard-Aktion in einen Goblin (siehe Seite 69) oder einen Wolf (siehe Seite 83) oder zurück in seine eigene Gestalt verwandeln. Als Goblin oder Wolf hat er die RK, Bewegungsrate und Angriffe dieser Gestalt und ansonsten seine eigenen spieltechnischen Werte. Er kann zudem in jeder Gestalt zaubern.
Schadensreduzierung Wenn ein Barghest Schaden durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampf-Waffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



BELEBTE STATUE

NEUTRAL

Belebte Statuen dienen in Tempeln, Magiertürmen und mitunter auch in großen Städten als Wächter. Im Auftrag ihrer Schöpfer greifen sie jeden Eindringling an und kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 36
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18 M		WAHRNEHMUNG -5		



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12
REF +1, WIL -4, ZÄH +1

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITENHÄRTE 8

Immunitäten Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert
Besondere Verteidigungen Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +5 (1W6+3 plus Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +2, GE +0, KO -, IN -, WE -5, CH -5
Fertigkeiten Wahrnehmung -5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Ziel der Belebten Statue gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Härte Wenn eine Belebte Statue Schaden erleidet, reduziere den Schaden um 8 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



BOGGARD

CHAOTISCH BÖSE

Boggards sind krötenartige Humanoide, die in Flüssen und tiefen Sumpfbereichen leben. Sie hausen in Dörfern aus Schlammhügeln und verachten Kreaturen von außerhalb der Sümpfe, welche sie einfangen und verspeisen.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 2	EP 600	TP 22
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14
REF +0, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Schwimmen 9 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Schwerer Streitkolben +5 (1W8+3)
Nahkampf (Standard-Aktion) Zunge +4 (kein Schaden plus Ergreifen)
Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken

SPIELWERTE

ST +2, GE -1, KO +2, IN -1, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +14), Heimlichkeit -1 (im Sumpf +7), Schwimmen +10, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Lederrüstung, Schwerer Streitkolben
Schätze 5 zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Das Ziel des Boggards gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Furchteinflößendes Quaken Einmal pro Stunde kann ein Boggard mit einer Standard-Aktion ein furchteinflößendes Quaken ausstoßen. Alle Nichtboggards innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen oder sie sind für 1W4 Runden erschüttert (siehe Seite 94), dadurch erleiden sie einen Malus von -2 auf ihre Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Eine bereits erschütterte Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, flieht stattdessen 1W4 Runden lang vor dem Boggard.



BÖSER KÄMPFER

NEUTRAL BÖSE

Böse Kämpfer führen oft Gruppen von Banditen an, formen kleine Armeen, welche Ortschaften angreifen, oder dienen bösen Kulturen. Viele verdingen sich bei bösen Klerikern oder Magiern als Wachen oder bei Drachen als deren Spione in den Städten der Menschen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 37
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22
REF +2, WIL +2, ZÄH +6; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt [Meisterarbeit] +10 (1W8+6/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) +5 (1W6+4)

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +2, IN +0, WE +1, CH -1
Talente Heftiger Angriff (-2 Angriff, +4 Schaden)
Fertigkeiten Diplomatie +0, Klettern +4, Motiv erkennen +2, Schwimmen +1, Wahrnehmung +5, Wissen (Gewölbekunde) +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Ritterrüstung, Schwerer Stahlschild, Streitaxt [Meisterarbeit], Wurfäxte (6)
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

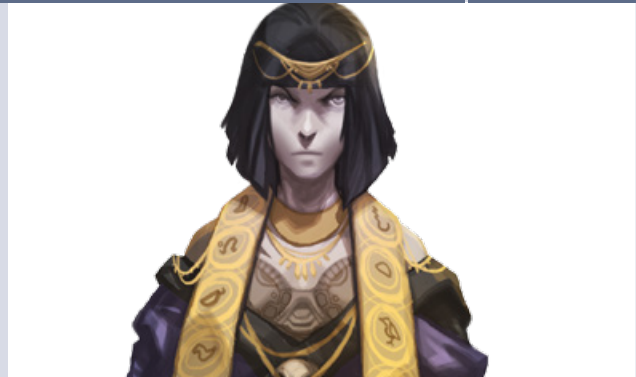


BÖSER KLERIKER

NEUTRAL BÖSE

Böse Kleriker dienen finsternen Göttern oder furchtbaren Monstern wie bspw. Dämonen. Sie nutzen ihre Macht, um gute Wesen zu schädigen, zu verwirren, zu versklaven und zu töten. Viele von ihnen führen Kulte oder humanoide Stämme an oder schmieden gemeinsam mit seltsamen Wesen Ränke.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 32
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16
REF +5, WIL +8, ZÄH +7

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +3 (1W6-1)
Fernkampf (Standard-Aktion) Schwere Armbrust +5 (1W10)
Zauber (Zauberstufe 4)
 2. - *Geräuschexplosion* (SG 16), *Person festhalten* (SG 16), *Schwere Wunden heilen*
 1. - *Furcht auslösen* (SG 15, 2x vorbereitet), *Leichte Wunden heilen*, *Segnen*
Stoßgebete - *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST -1, GE +1, KO +2, IN +0, WE +4, CH +1
Fertigkeiten Diplomatie +6, Heilkunde +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenpanzer, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutige Hand Sieben Mal am Tag kann der Kleriker seine dunklen Götter anrufen und einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen (mit einem Gesamtbonus von +1 auf den Angriffswurf), welcher dem Ziel 1W6 Schadenspunkte zufügt. Das Ziel erleidet weitere 1W6 Schadenspunkte beim nächsten Zug des Klerikers, sofern es nicht vorher magische geheilt wird oder jemand mit einer Standard-Aktion einen erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Heilkunde gegen SG 15 bei ihm durchführt.

Energie fokussieren Wenn der Böse Kleriker Energie fokussiert, verletzt er entweder lebende Kreaturen (er selbst ist davon ausgenommen) innerhalb von 9 m für 2W6 Schadenspunkte (Willenswurf SG 13, halbiert) oder er heilt untote Kreaturen innerhalb von 9 m für 2W6 Punkte. Der Kleriker kann Energie fokussieren 4 Mal täglich einsetzen.



BÖSER MAGIER

NEUTRAL BÖSE

Böse Magier setzen ihre magischen Fähigkeiten ein, um andere auszu-beuten und zu unterjochen. Sie nutzen ihre Macht über untote Kreaturen, um Armeen von Skeletten zu erschaffen, und setzen ihre Zauber ein, um unschuldige Seelen zu betrügen, auszurauben oder zu töten. Manche arbeiten mit bösen Klerikern oder Kämpfern zusammen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 24
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15
REF +2, WIL +4, ZÄH +5

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Dolch [Meisterarbeit] +2 (1W4-1/19-20)
Fernkampf (Standard-Aktion) Berührungsangriff im Fernkampf +3 (*Sengender Strahl*)
Besondere Angriffe Verbindung (Dolch), Grabeshauch, Untote befehligen
Zauber (Zauberstufe 4)
 o. - *Falsches Leben*, *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*
 1. - *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Schlaf* (SG 15)
Zaubertricks - *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

SPIELWERTE

ST -1, GE +1, KO +2, IN +4, WE +0, CH +1
Fertigkeiten Bluffen +5, Diplomatie +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +1, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +11

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], *Schutzring* +1
Schätze 4 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grabeshauch Der Magier kann sieben Mal am Tag einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen und dem Ziel den Zustand Erschüttert (siehe Seite 94) für 2 Runden verleihen. Sollte das Ziel bereits erschüttert und auf der 3. Stufe oder darunter sein, gilt es stattdessen als Verängstigt (siehe Seite 95) für 1 Runde.

Untote befehligen Der böse Magier kann alle untoten Kreaturen innerhalb von 9 m seinem Willen unterwerfen (Willenswurf SG 13, keine Wirkung). Untote, deren Rettungswürfe misslingen, gehorchen seinen Anweisungen für 1 Tag. Er kann diese Fähigkeit 7 Mal am Tag einsetzen.



BÖSER SCHURKE

NEUTRAL BÖSE

Böse Schurken führen Diebesgilden oder Gruppen von Banditen an. Manchmal fungieren sie auch als Meuchelmörder für böse Kulte. Einige verdingen sich auch bei Abenteurern als geschickte Fallenfinder – vertrauen kann man ihnen nur so lange, wie sie gut entlohnt werden.

INITIATIVE +7	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 33
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +9	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
REF +8, WIL +4, ZÄH +5; +2 gegen Gift und Zauber
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallen finden +2, Fallengespur, Reflexbewegung

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kriegshammer [Meisterarbeit] +6 (1W8+1/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, +1 auf Angriffswürfe gegen Goblins und Orks

SPIELWERTE

ST +1, GE +3, KO +3, IN +0, WE +2, CH -2
Fertigkeiten Bluffen +5, Heilkunde +3, Heimlichkeit +11, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +7, Schwimmen +3, Wahrnehmung +9, Wissen (Gewölbe) +7, Wissen (Lokales) +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenhemd, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Kriegshammer [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*
Schätze 4 geringere zufällige Schätze (Seite 30)



DOPPELGÄNGER

NEUTRAL

Doppelgänger sind Gestaltwandler. Sie lieben es, Gesellschaften zu infiltrieren und Reichtum und Einfluss anzuhäufen. Manchmal schließt sich ein Doppelgänger gar einem Goblin- oder Orkstamm als Berater an, wodurch er deren Häuptlinge um den Finger wickeln kann.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 26
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +9	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
REF +5, WIL +6, ZÄH +4
Immunitäten Bezauberung, Schlaf

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +8 (1W8+4)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion)
2 Klauen +8 (1W8+4)

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +1, IN +1, WE +2, CH +1
Fertigkeiten Bluffen +9 (unter Gestaltwandel +13), Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung unterschiedlich (meist Lederrüstung, Kurzsword, 1 schwächerer Trank, Rucksack)
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedanken wahrnehmen Mit einer Standard-Aktion kann ein Doppelgänger die Gedanken eines Zieles in maximal 18 m Entfernung 20 Minuten lang lesen. Während er die Gedanken der Kreatur liest, erhält er einen Bonus von +8 auf seine Fertigungswürfe für Bluffen, um sich wie das Ziel oder jemand, den das Ziel kennt, zu verhalten. Das Ziel kann dieser Fähigkeit mit einem Willenswurf gegen SG 13 versuchen zu widerstehen.
Gestaltwandel Mit einer Standard-Aktion kann ein Doppelgänger das Aussehen jeder Kreatur annehmen, die er sehen kann. Abgesehen von seiner Ausrüstung, die sich nicht verändert, ist sein neues Äußeres eine perfekte Kopie. Er behält diese Gestalt bei, bis er sich erneut mit einer Standard-Aktion verändert.



DRACHE, SCHWARZER CHAOTISCH BÖSE

Schwarze Drachen herrschen voll Grausamkeit und Einschüchterung über die dunkelsten Sümpfe und Marschen. Sie ziehen ihre Nahrung leicht verwest vor und lassen diese sich oft tagelang in einem Teich vollsaugen, ehe sie sie verschlingen.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 18 M	HG 8	EP 4.800	TP 76
SINNE DUNKELSICHT 36 M			WAHRNEHMUNG +14	



VERTEIDIGUNG

RK 23, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 21
REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +9
Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf

ANGRIFF

Fliegen 36 m, **Schwimmen** 18 m; wird durch Schwieriges Gelände in Sümpfen nicht verlangsamt
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +12 (1W10+6)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +12 (1W10+6), 2 Klauen +11 (1W8+4), 2 Flügel +6 (1W8+2)
Besondere Angriffe Hohe Reichweite, Odemwaffe

SPIELWERTE

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +3, Schwimmen +23, Wahrnehmung +14

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 5 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Groß Ein Schwarzer Drache ist eine Große Kreatur und nimmt eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m ein (2 x 2 Felder).
Hohe Reichweite Ein Schwarzer Drache kann Nahkampfangriffe gegen Kreaturen ausführen, die 1,50 m (1 Feld) oder 3 m (2 Felder) von ihm entfernt sind.
Odemwaffe Ein Schwarzer Drache kann alle 1W4 Runden mit einer Standard-Aktion einen 18 m (12 Felder) langen Säurestrahl ausatmen. Kreaturen auf dieser Linie erleiden 6W6 Punkte Säureschaden (Reflexwurf SG 20, halbiert).



ERDELEMENTAR

NEUTRAL

Erdelementare sind wuchtige, sture Kreaturen aus lebendem Stein oder Erde (im Gegensatz zu magisch belebten Statuen ist ein Elementar lebendig). Manche sind von Gras und anderen Pflanzen bewachsen.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 34
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 9, auf dem falschen Fuß 18
REF +0, **WIL** +4, **ZÄH** +7
Immunitäten Betäubung, Gift, Hinterhältiger Angriff, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Graben m
Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +9 (1W8+7)
Besondere Angriffe Erdherrschaft

SPIELWERTE

ST +5, **GE** -1, **KO** +3, **IN** -3, **WE** +0, **CH** +0
Talente Heftiger Angriff (-1 Angriff, +3 Schaden)
Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Klettern +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Gewölbekunde) +2

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erdherrschaft Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe, solange sein Gegner den Boden berührt (d.h. wenn er nicht fliegt, auf einem Tisch steht oder in einem Baum hockt etc.).



FEUERELEMENTAR

NEUTRAL

Feurelementare sind schnelle, grausame Kreaturen aus lebenden Flammen. Sie lieben es, schwächere Wesen zu verängstigen und alle Kreaturen zu terrorisieren, die sie in Brand setzen können. Sie können Wasserflächen zwar nicht betreten oder durchschwimmen, wohl aber über solche hinwegspringen.

INITIATIVE +7	BEWEGUNGSRATE 15 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13
REF +7, WIL +1, ZÄH +6
Immunitäten Betäubung, Feuer, Gift, Hinterhältiger Angriff, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf;
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +7 (1W6+1 plus Verbrennen)
Besonderer Angriff Verbrennen (1W6, SG 14)

SPIELWERTE

ST +1, GE +3, KO +2, IN -3, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Akrobatik +8, Klettern +5, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Kälte Wenn ein Feurelementar Kälteschaden erleidet, dann multipliziere den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).
Verbrennen Wenn ein Feurelementar eine Kreatur mit einem Hiebangriff trifft, muss dieser Kreatur ein Reflexwurf gegen SG 14 gelingen, um nicht zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden in der nächsten Runde zu erleiden.

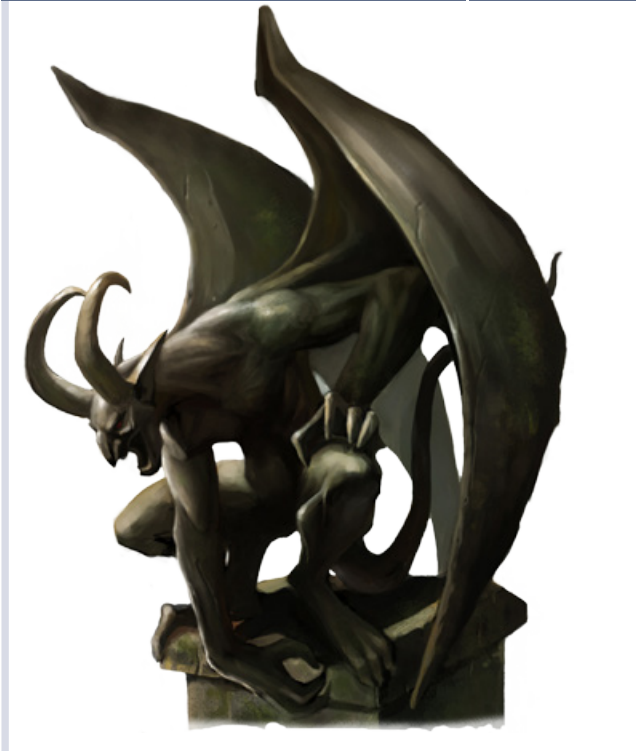


GARGYL

CHAOTISCH BÖSE

Gargylen sehen aus wie geflügelte Steinstatuen. Sie können endlos lange lauern, ohne sich zu bewegen, wodurch sie ihre Gegner überraschen können. Sie lieben es, ihre Verstecke mit gestohlenen Dingen zu füllen. Viele leben in Städten und gehen nur nachts auf Jagd.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 4	EP 1.200	TP 42
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
REF +6, WIL +4, ZÄH +4
Schadensreduzierung 10/Magie

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klauen +7 (1W6+2)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +7 (1W4+2), 2 Klauen +7 (1W6+2), Durchbohren +7 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST +2, GE +2, KO +3, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn ein Gargyl Schaden durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampfwaffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 10 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



GEIST

CHAOTISCH BÖSE

Geister sind die untoten Seelen verstorbener Wesen, die so voller Zorn und Hass sind, dass sie sich weigern, im Totenreich zu verweilen. Unfähig, weiterhin die Begierden der Sterblichkeit erfahren zu können, nach denen sie zu Lebzeiten strebten, trachten sie nur noch nach Tod und Verwüstung.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN 9 M	HG 7	EP 3.200	TP 73
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +18	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15
REF +5, WIL +7, ZÄH +7; +4 gegen Energie Fokussieren
Immunitäten Betäubung, Hinterhältiger Angriff, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Verderbende Berührung +6 (Berührungsangriff, 7W6, ZÄH SG 18, halbiert)

SPIELWERTE

ST -, GE +1, KO -, IN +0, WE +0, CH +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +18, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales) +10

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Körperlos Der Geist kann durch Wände und andere feste Gegenstände mit normaler Bewegungsrate gehen. Er kann weder sehen, noch angreifen, solange er sich in einem festen Objekt befindet. Geister sind immun gegen Angriffe, die mit nichtmagischen Waffen ausgeführt werden. Magische Waffen und die meisten Zauber fügen Geistern nur den halben Schaden zu. Der Zauber *Magisches Geschoss* und das Energiegeschoss des *Thaumaturgen* fügen einem Geist vollen Schaden zu.
Verderbende Berührung Der Angriff eines Geistes ist ein Berührungsangriff. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 zu, um den Schaden zu halbieren.



GHUL

CHAOTISCH BÖSE

Ghule sind ewig hungrige Untote, die Friedhöfe unsicher machen und Leichen fressen. Sie lauern inmitten anderer Untoter, führen Gruppen von Skeletten und Zombies an oder arbeiten für böse Kleriker und Magier als Leibwächter.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12
REF +2, WIL +5, ZÄH +2; +2 gegen Energie fokussieren
Immunitäten Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +3 (1W6+1 plus Lähmung)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +3 (1W6+1 plus Lähmung) und 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)

SPIELWERTE

ST +1, GE +2, KO -, IN +1, WE +2, CH +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmung Einer Kreatur, die vom Angriff eines Ghuls getroffen wird, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder sie ist für 1W4+1 Runden gelähmt (siehe Seite 94). Elfen sind gegen diese Lähmung immun.

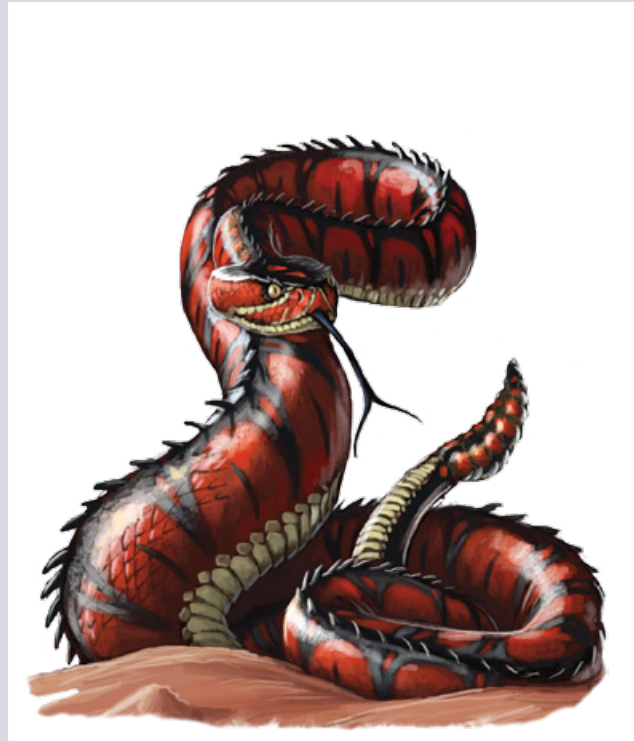


GIFTSCHLANGE

NEUTRAL

Diese Schlangen sind meist etwa 1,50 m lang und wiegen um die 15 Pfund. Eine verängstigte Schlange beißt möglicherweise einmal zu und flieht dann, doch eine aggressive Schlange kämpft bis zum Tode.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE SINNEDÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +9	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13
REF +4, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Klettern 6 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W4-1 plus Gift)

SPIELWERTE

ST -1, GE +1, KO +2, IN -5, WE +1, CH -4
Fertigkeiten Akrobatik +9, Heimlichkeit +9, Klettern +9, Schwimmen +9, Wahrnehmung +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn eine Giftschlange einen Gegner beißt, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht zusätzliche 1W4 Schadenspunkte durch das Gift zu erleiden.

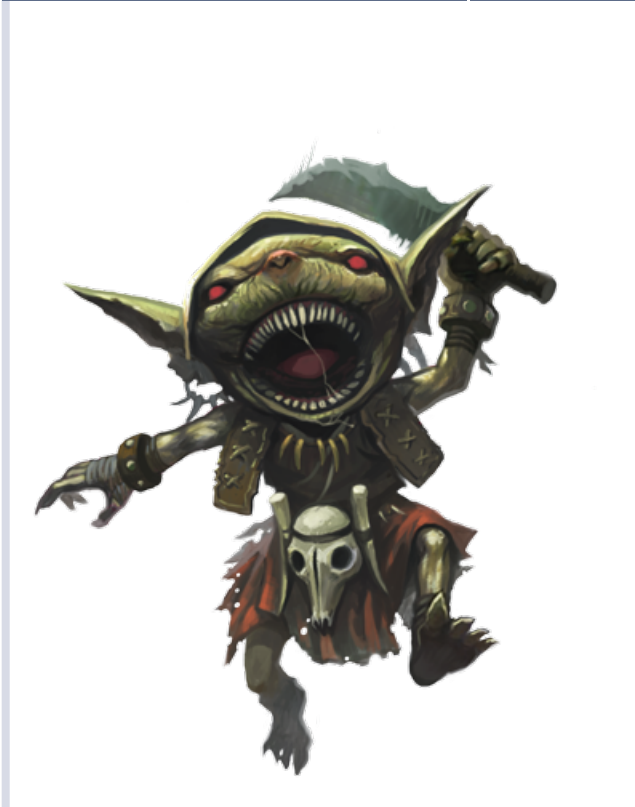


GOBLIN

NEUTRAL EVIL

Goblins sind hasserfüllte, misstrauische Kreaturen von etwa 1,20 m Größe. Sie ziehen es vor, in Höhlen oder verlassenen Gebäuden zu hausen. Sie lieben Feuer, hassen Hunde und Pferde und glauben, dass Geschriebenes die Worte aus dem Kopf stiehlt.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	EP 135	TP 6
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG -1	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
REF +2, WIL -1, ZÄH +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzsword +2 (1W4/19-20)
Fernkampf (Standard-Aktion) Kurzbogen +4 (1W4/x3)

SPIELWERTE

ST +0, GE +2, KO +1, IN +0, WE -1, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Schwimmen +4, Wahrnehmung -1

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Lederrüstung, Leichter Holzschild, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kurzsword
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

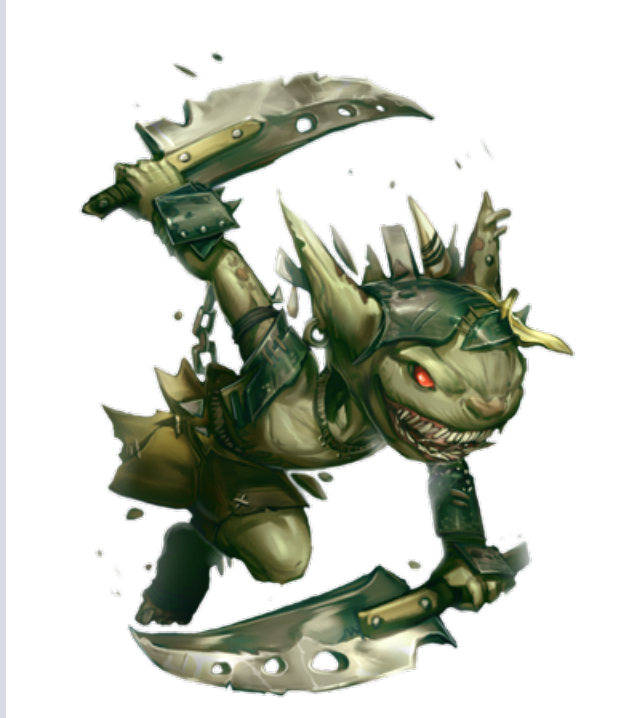


GOBLINANFÜHRER

NEUTRAL BÖSE

Goblinanführer sind wie gewöhnliche Goblins, aber noch arroganter und nach Macht dürstend. Manche verfügen über ein paar Zauber, mit denen sie ihre Untertanen bestrafen und zum Narren halten können. Ein Goblinanführer kann sich selbst „König“, „Häuptling“ oder „Königin“ nennen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 16
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13
REF +2, WIL +4, ZÄH +1

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +2 (1W6)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +3 (1W4)
Zauber (Zauberstufe 3)
1. *Brennende Hände* (SG 12), *Leichte Wunden heilen*, *Schlaf* (SG 12)
Gebete - Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Stabilisieren

SPIELWERTE

ST +0, GE +1, KO +0, IN +0, WE +1, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Schwimmen +1, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Lederrüstung, Langschwert, Wurfspeere (2), *Trank: Leichte Wunden heilen*
Schätze 2 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkane Verbindung Ein Goblinanführer kann einmal am Tag seine Arkane Verbindung nutzen, um einen seiner Zauber des 1. Grades zu wirken, ohne ihn abstreichen zu müssen, selbst wenn er ihn an diesem Tag schon eingesetzt hat.



GRAUSCHLICK

CHAOTISCH BÖSE

Diese fremdartigen Kreaturen ähneln Pfützen stehenden Wassers. Da die Berührung eines Grauschlicks Fleisch zersetzt, halten sich manche Kreaturen einen Grauschlick in einer Abfallgrube, in der sie Müll, Leichen und andere Dinge entsorgen, die keiner finden soll.

INITIATIVE -5	BEWEGUNGSRATE 3 M	HG 4	EP 1.200	TP 50
SINNE GERUCHSSINN 18 M			WAHRNEHMUNG -5	



VERTEIDIGUNG

RK 5, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 5
REF -4, WIL -4, ZÄH +9
Immunitäten Betäubung, Feuer, Gift, Kälte, Lähmung, Schlaf;
Verteidigungsfähigkeiten Durchsichtig, Geistlos, Säure

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +6 (1W6+4 plus 1W6 Säure und Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +3, GE -5, KO +8, IN -, WE -5, CH -5
Fertigkeiten Wahrnehmung -5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchsichtig Ein Grauschlick ist schwer zu sehen. Um ihn zu entdecken, ehe der Kampf beginnt, muss einer Kreatur ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingen, um nicht überrascht zu sein.
Ergreifen Das Ziel des Grauschlicks gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Säure Wenn ein Charakter einen Grauschlick mit einer Holz- oder Metallwaffe trifft, muss ihm ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingen, andernfalls wird seine Waffe beschädigt (-2 auf Angriffs- und Schadenswürfe). Wenn eine bereits beschädigte Waffe erneut beschädigt wird, wird sie zerstört.



GRÜNE VETTEL

CHAOTISCH BÖSE

Grüne Vetteln sind furchterregende alte Weiber, die in finsternen Sümpfen und dichten Wäldern lauern. Sie hassen alles Schöne und Reine und ergötzen sich daran, in magischer Verkleidung Unschuldige zu ermorden und zu korrumpieren.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 5	EP 1.600	TP 58
SINNE DUNKELSICHT 27 M			WAHRNEHMUNG +15	



VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18
REF +7, WIL +7, ZÄH +6
Zauberresistenz 16

ANGRIFF

Schwimmen 6 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +13 (1W4+4 plus Schwäche)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen +13 (1W4+4 plus Schwäche)
Zauber (Zauberstufe 5)
2. - Unsichtbarkeit (beliebig oft)
1. - Selbstverkleidung (beliebig oft)

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +1, IN +2, WE +1, CH +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +9, Schwimmen +18, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkanes) +11

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bauchreden Mit einer Standard-Aktion kann eine Grüne Vettel es so aussehen lassen, als käme ihre Stimme von einem Punkt innerhalb von 9 m. Ferner kann sie diese zauberähnliche Fähigkeit nutzen, um die Töne gewöhnlicher Tiere, wie etwa Bären oder Wölfen, nachzuahmen.

Schwäche Die Klauen der Grünen Vettel verursachen bei einem Treffer körperliche Schwäche. Einer Kreatur, die von den Klauen einer Grünen Vettel getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, oder sie erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur getroffen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.

Zauberresistenz Wenn eine Kreatur einen Zauber auf eine Grüne Vettel wirkt, muss der Kreatur ein Wurf gegen die Zauberresistenz der Grünen Vettel gelingen (1W20 plus ihre Kleriker- oder Magierstufe). Bei einem misslungenen Wurf wirkt der Zauber nicht auf die Grüne Vettel.

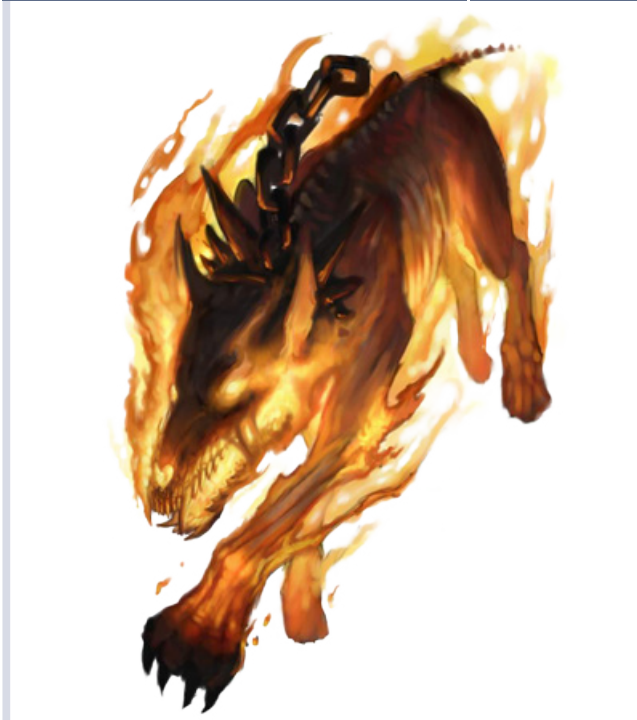


HÖLLENHUND

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Diese feurigen Hunde stammen aus bösen Existenzebenen. Sie sind fast so schlau wie Menschen und verbünden sich oft mit bösen Klerikern. Bei der Jagd treiben sie ihre Opfer gern in brennende Wälder und schauen zu wie sie in den Flammen elendig verbrennen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M, GERUCHSSINN		WAHRNEHMUNG +7		



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15
REF +5, WIL +1, ZÄH +6
Immunitäten Feuer; Schwächen gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +5 (1W8+1 plus 1W6 Feuer)
Besondere Angriffe Odemwaffe

SPIELWERTE

ST +1, GE +1, KO +2, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Kälte Wenn ein Höllenhund Kälteschaden erleidet, dann multipliziere den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).

Odemwaffe Ein Höllenhund kann mit einer Standard-Aktion alle 2W4 Runden einen 3 m-Feuerkegel ausspeien. Jede Kreatur in diesem Kegel erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf SG 14, halbiert).

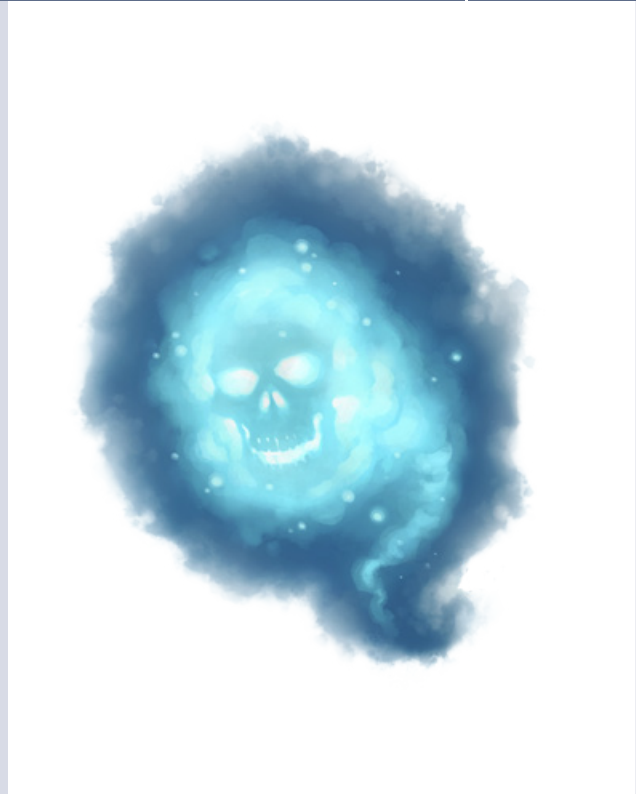


IRRLICHT

CHAOTISCH BÖSE

Diese seltsamen Kreaturen sind lebende Kugeln aus Licht und Sumpfgas. Sie sind böse Wesen, welche sich von der Furcht lebender Beute nähren und Reisende in den Sumpf locken, um sie dort ertrinken zu lassen oder von anderen Monstern gefressen zu werden.

INITIATIVE +13	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN 15 M	HG 6	EP 2.400	TP 40
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +17	



VERTEIDIGUNG

RK 26, **Berührung** 26, auf dem falschen Fuß 16
REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +3
Immunitäten Magie

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Schock +16 (Berührungsangriff, 2W8 Elektrizität)
Zauber (Zauberstufe 5)
 2. *Unsichtbarkeit* (beliebig oft, Bewegungsaktion, nur sich selbst)

SPIELWERTE

ST -5, **GE** +9, **KO** +0, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +2
Fertigkeiten Akrobatik +21, Heimlichkeit +25, Wahrnehmung +17

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie Irrlichter sind immun gegen alle Zauber mit Ausnahme von *Magischem Geschoss*.
Von Furcht zehren Ein Irrlicht, das sich innerhalb von 4,50 m zu einer sterbenden oder von Furcht erfüllten Kreatur befindet, heilt bei seinem nächsten Zug 5 Trefferpunkte.



LUFTELEMENTAR

NEUTRAL

Luftelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen aus lebendiger Luft. Sie sind dumm, primitiv und revierorientiert, hassen es, herbeigezaubert und gezwungen zu werden, den Wünschen den Sterblichen zu folgen. Sie prügeln auf ihre Gegner gnadenlos mit Fäusten aus halbfester Luft ein.

INITIATIVE +9	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN 30 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 19, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 13
REF +9, **WIL** +1, **ZÄH** +6
Immunitäten Betäubung, Gift, Hinterhältige Angriffe, In die Zange nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +9 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST +2, **GE** +5, **KO** +2, **IN** -3, **WE** +0, **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +11, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angriff im Vorbeifliegen Wenn ein Luftelementar eine Bewegungsaktion zur Fortbewegung aufwendet, kann er sich vor und nach einem Hiebangriff bewegen; er kann sich insgesamt nicht weiter als 30 m in einem Zug bewegen.



MANTIKOR

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Mantikore sind wilde Jäger, die große Landstriche auf der Suche nach frischem Fleisch – insbesondere Menschenfleisch – durchkämmen. Sie besitzen genug Intelligenz, um mit bösen Humanoiden Bündnisse zu schließen oder sie derart einzuschüchtern, dass sie ihnen Tribut zollen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 5	EP 1.600	TP 57
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18 M		WAHRNEHMUNG +9		



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15
REF +7, WIL +3, ZÄH +9

ANGRIFF

Fliegen 15 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +10 (1W8+5)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +10 (1W8+5), 2 Klauen +10 (2W4+5)
Fernkampf (Standard-Aktion) Schwanzstachel +8 (1W6+5, Reichweite 54 m)

SPIELWERTE

ST +5, GE +2, KO +4, IN -2, WE +1, CH -1
Fertigkeiten Wahrnehmung +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 2 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angriff im Vorbeifliegen Wenn ein Mantikor eine Bewegungsaktion einsetzt, um sich fortzubewegen, kann er sich bewegen, bevor und nachdem er eine Standard-Aktion für einen Bissangriff genutzt hat. Er kann sich aber nicht mehr als 15 m in einem Zug bewegen.
Groß Ein Mantikor ist eine große Kreatur. Er nimmt eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m ein (2 x 2 Felder).

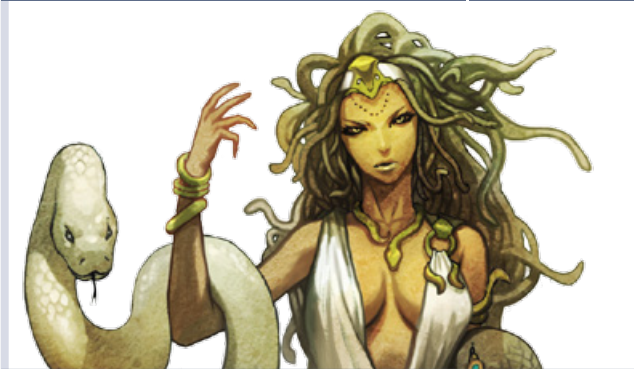


MEDUSA

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Das Haupt einer Medusa ist mit Schlangen anstelle von Haaren geschmückt. Verbergen sie die Schlangen unter einer Kapuze oder ähnlichem, dann können sie sich sogar als Menschen ausgeben. Der Blick einer Medusa verwandelt Kreaturen in Stein. Viele Medusen dekorieren ihre Verstecke gern mit diesen „Statuen“.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 7	EP 3.200	TP 76
SINNE DUNKELSICHT 18 M, RUNDUMSICHT		WAHRNEHMUNG +16		



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
 REF +8, WIL +7, ZÄH +6
Immunitäten In die Zange nehmen

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Dolch +10 (1W4/19-20)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Dolch +10 (1W4/19-20), Schlangenbiss +5 (1W4 plus Gift)
Fernkampf (Standard-Aktion) Langbogen +11 (1W8/x3)
Fernkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Langbogen +11 (1W8/x3) und Langbogen +6 (1W8/x3)
Besondere Angriffe Gift, Versteinernder Blick

SPIELWERTE

ST +0, GE +2, KO +4, IN +1, WE +1, CH +2
Fertigkeiten Bluffen +10, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +16

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Dolch, Langbogen mit 20 Pfeilen
Schätze 5 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn eine Medusa einen Gegner mit ihren Schlangen beißt, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen, oder sie erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.
Versteinernder Blick Mit einer Standard-Aktion kann eine Medusa eine Kreatur innerhalb von 9 m anstarren und dauerhaft versteinern (siehe Seite 95), sofern dieser kein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingt. Blinde Kreaturen oder jene, die ihre Augen schließen, sind gegen diese Fähigkeit immun. Wer den Blick abwendet, erhält einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf, erleidet aber auch bis zu seinem nächsten Zug einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe. Jede Kreatur, die eine Medusa angreift, muss einen Rettungswurf gegen ihren Blick bestehen. Der magische Gegenstand *Steinsalbe* (Seite 59) kann eine versteinerte Kreatur wieder in ihre ursprüngliche Fleischform zurückverwandeln.

MIMIK

NEUTRAL

Mimiks sind fremdartige, aber clevere Kreaturen, die sich in menschengroße Gegenstände wie Türen, Schatztruhen, tote Bäume usw. verwandeln können. Dies ermöglicht es ihnen, ihre Beute – besonders gierige Abenteurer bei der Erforschung von Gewölben – aus dem Hinterhalt anzugreifen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 3 M	HG 4	EP 1.200	TP 52
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +14	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15
REF +5, WIL +6, ZÄH +5
Immunitäten Säure; Verteidigungsfähigkeiten Klebrig

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +10 (1W8+6 plus Ergreifen)
Besondere Fähigkeiten Form nachahmen

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +3, IN +0, WE +1, CH +0
Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Gewölbekunde) +10

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Das Ziel des Mimik gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.

Form nachahmen Ein Mimik kann mit einer Standard-Aktion die generelle Form eines Gegenstandes annehmen, der in etwa seine Größe hat, z.B. die einer Schatztruhe, eines standfesten Bettes oder einer Tür. Man kann einen Gegenstand als Mimik identifizieren, wenn ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt.

Klebrig Jede Waffe, die einen Mimik trifft, bleibt an ihm kleben und kann nicht benutzt werden, außer dem Träger gelingt ein Reflexwurf gegen SG 17, um zu verhindern, dass sie festhängt. Mit einer Standard-Aktion kann ein Charakter einen Stärkewurf gegen SG 17 ausführen, um eine festklebende Waffe freizuziehen. Der Mimik kann klebende Waffen automatisch freigeben.

MUMIE

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Mumien werden erschaffen, um die Gräber der geehrten Toten zu bewachen. Sie sind stets wachsam, damit keiner ihren heiligen Boden entweihen kann. Manche mächtigen Mumien besitzen einen freien Willen und scharen Sklaven und untote Knechte um sich, die ihnen dienen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 5	EP 1.600	TP 60
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +16	



VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20
REF +2, WIL +8, ZÄH +4
Schadensreduzierung 5/-
Immunitäten Betäubung, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert; **Schwächen** gegen Feuer

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +14 (1W8+10 plus Mumienfäule)
Besondere Angriffe Verzweiflung

SPIELWERTE

ST +7, GE +0, KO -, IN -, WE +2, CH +2
Talente Heftiger Angriff (-2 Angriff, +4 Schaden)
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +16

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Feuer Wenn eine Mumie Feuerschaden erleidet, dann multipliziere den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).

Mumienfäule Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, oder es steckt sich mit Mumienfäule an. Diese Krankheit verursacht einen Malus von -4 bei allen CH-basierenden Fertigkeiten- und Zähigkeitswürfen und fügt dem Opfer zudem 10 Schadenspunkte pro Tag zu. Heilzauber funktionieren nur, wenn dem Zauberkundigen ein Wurf auf seine Zauberstufe (1W20 + Kleriker- oder Magierstufe) gegen SG 20 gelingt.

Schadensreduzierung Wenn eine Mumie Schaden durch eine Nah- oder Fernkampfwaffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).

Verzweiflung Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, oder sie sind aufgrund von Furcht für 1W4 Runden gelähmt (siehe Seite 94). Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen die Verzweiflung dieser Mumie immun.

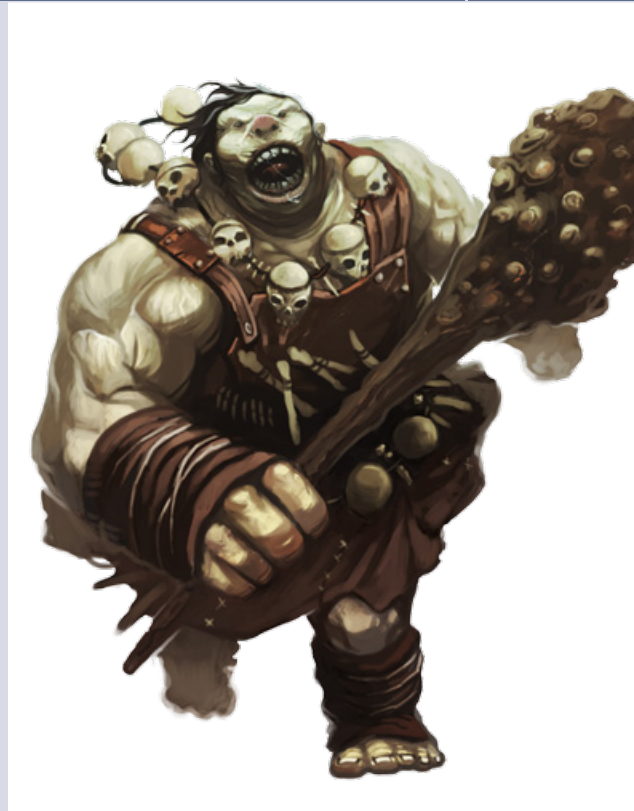


OGER

CHAOTISCH BÖSE

Oger sind brutale, böse Schläger, die sich am Leid anderer ergötzen. Sie sind bekannt dafür, Gefangene wie in einem grausamen Spiel herum zu schleudern oder sie in Stücke zu reißen. Wenn Ogern langweilig ist, beginnen sie zuweilen auch auf Angehörige ihres eigenen Stammes loszugehen.

INITIATIVE +9	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17
REF +0, WIL +3, ZÄH +6

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Knüppel +7 (2W8+7)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +1 (1W8+5)
Besondere Angriffe Hohe Reichweite

SPIELWERTE

ST +5, GE -1, KO +2, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Klettern +7, Wahrnehmung +5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Fellrüstung, Knüppel, Wurfspeere (4)
Schätze 4 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Groß Der Oger ist eine große Kreatur. Er nimmt eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m ein (2 x 2 Felder).
Hohe Reichweite Ein Oger kann Nahkampfangriffe gegen Kreaturen in 1,50 m (1 Feld) oder 3 m (2 Felder) Entfernung ausführen.

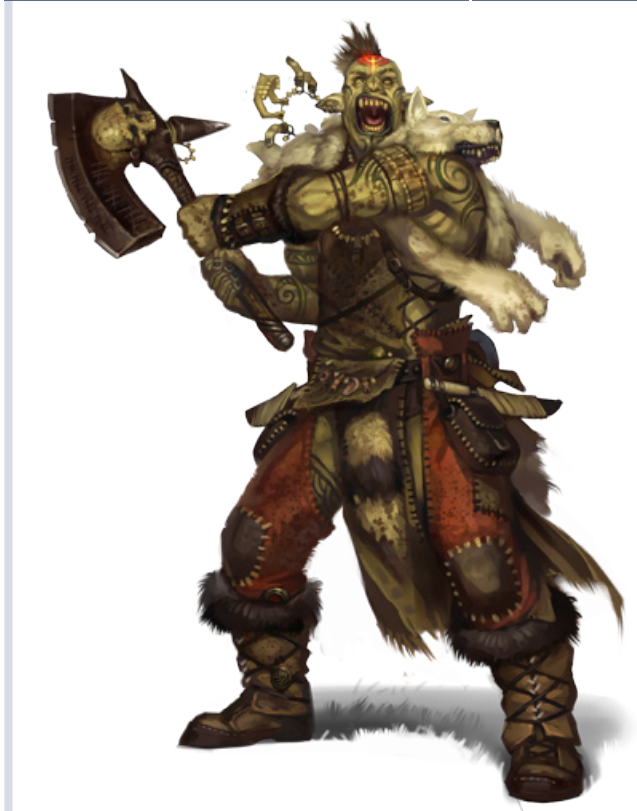


ORK

CHAOTISCH BÖSE

Orks sind brutal und aggressiv. Die Stärksten beherrschen den Rest durch Furcht und Gewalt. Sie nehmen sich, was sie wollen und haben keine Hemmnisse, ganze Dörfer niederzumetzeln oder zu versklaven.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	EP 135	TP 6
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG -1	



VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13
REF +0, WIL -1, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt +5 (1W8+4/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +1 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO +1, IN -2, WE -1, CH -2
Fertigkeiten Wahrnehmung -1

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Streitaxt, Wurfspeere (4)
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wildheit Wenn ein Ork unter 0 TP reduziert wird, wird er nicht bewusstlos oder stirbt. Stattdessen kann er bei seinem Zug handeln. Sollte er zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als 0 TP haben, wird er jedoch bewusstlos oder stirbt.



ORK-ANFÜHRER

CHAOTISCH BÖSE

Ork-Anführer herrschen durch rohe Gewalt. Viele sind furchteinflößende Berserker, die Wunden ignorieren, welche einen Oger töten würden. Die mächtigsten Häuptlinge sammeln Dutzende von Orkkriegern unter ihren Bannern und ziehen marodierend durch die Lande.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 2	EP 600	TP 37
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14
REF +2, WIL +3, ZÄH +7; Aberglauben
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung, Wildheit

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt [Meisterarbeit] +9 (1W8+9/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer [Meisterarbeit] +5 (1W6+6)
Fernkampf (Standard-Aktion) +4 (1W6/x3)

SPIELWERTE

ST +6, GE +1, KO +4, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit -1, Klettern +3, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +6
Talente Heftiger Angriff (+1 Angriff, +3 Schaden)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenpanzer, Streitaxt [Meisterarbeit], Wurfspeere [Meisterarbeit] (2), Kurzbogen mit 20 Pfeilen
Schätze 1 schwächerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aberglaube Im Kampf erhält ein Ork-Anführer einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Magie und Zauber.
Reflexbewegung Gegner erhalten keine Boni, wenn sie einen Ork-Anführer in die Zange nehmen und Schurken können keine Hinterhältigen Angriffe ausführen.
Wildheit Wenn ein Ork-Anführer unter 0 TP reduziert wird, wird er nicht bewusstlos oder stirbt. Bei seinem nächsten Zug kann er normal handeln. Sollte er zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als 0 TP besitzen, stirbt er.



RIESENSPINNE

NEUTRAL

Diese menschengroßen Spinnen hausen in Gewölben, Höhlen und an anderen dunklen Orten und spinnen dort ihre Netze. Sie verlassen ihre Verstecke oft, um auf die Jagd zu gehen, warten häufig aber auch auf unglückliche Kreaturen, die in ihre Behausungen hineinstolpern.

INITIATIVE +3	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 16
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
REF +4, WIL +1, ZÄH +4
Verteidigungsfähigkeiten Geistlos

ANGRIFF

Klettern 9 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W6 plus Gift)
Besonderer Angriff Spinnennetz

SPIELWERTE

ST +0, GE +3, KO +1, IN -, WE +0, CH -4
Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (in Spinnennetzen +11), Klettern +16, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

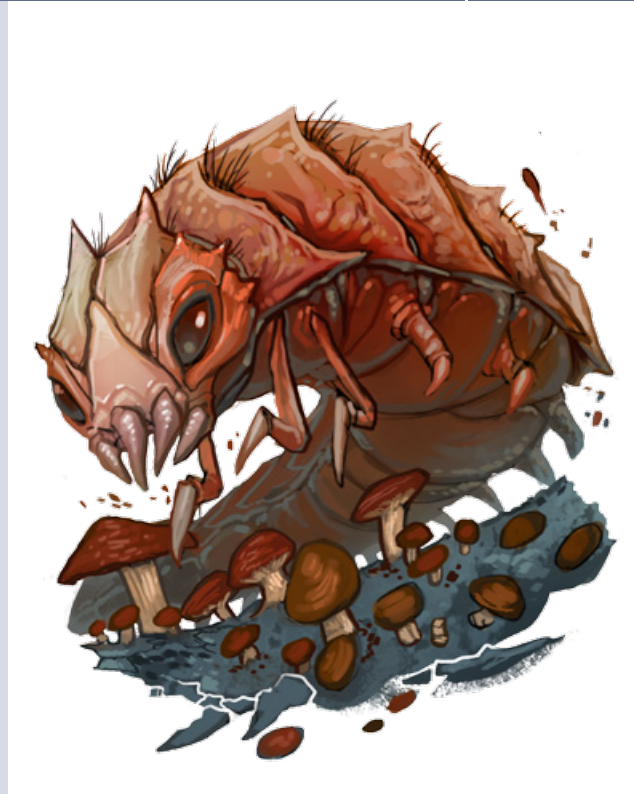
Gift Wenn eine Riesenspinne einen Gegner beißt, muss diesem ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen oder er erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur erneut gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.
Spinnennetz Eine Riesenspinne kann mit einer Standard-Aktion ein Spinnennetz auf eine Kreatur innerhalb von 9 m verschießen. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf (+5). Sollte das Netz treffen, kann die Kreatur solange ihre gegenwärtige Position nicht verlassen, bis ihr mit einer Standard-Aktion ein Stärkewurf gegen SG 12 gelingt, um frei zu brechen.



RIESENTAUSENDFÜßLER NEUTRAL

Riesentausendfüßler sind menschengroße Versionen des gewöhnlichen Ungeziefers. Sie greifen nahezu jede lebende Kreatur mit ihren giftigen Kiefern an. Ihre Farbe reicht von stumpfen Erdtönen bis hin zu hellrot und feurigem Orange.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 1/2	EP 200	TP 5
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
REF +2, WIL +0, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Klettern 12 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W6-1 plus Gift)

SPIELWERTE

ST -1, GE +2, KO +1, IN -, WE +0, CH -4
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +10, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

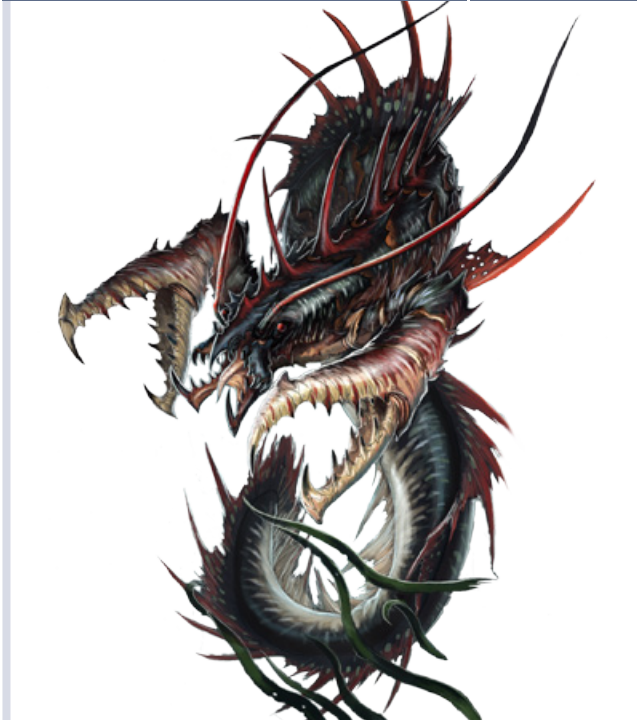
Gift Wenn ein Riesentausendfüßler eine Kreatur beißt, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder sie erhält für 1 Stunde einen Malus von -1 auf ihre RK und alle Angriffswürfe im Fernkampf sowie Reflex- und GE-basierenden Würfe. Der Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur erneut gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.



RIFFKLAUE CHAOTISCH NEUTRAL

Diese primitiven, kaum intelligenten, an den Küsten hausenden Kreaturen werden von einem gewaltigen Hunger angetrieben. Sie können nicht sprechen, wohl aber gesprochene Sprache verstehen. In manchen Ländern gelten ihre krabbenartigen Klauen als Delikatesse.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 1,5 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
REF +1, WIL +4, ZÄH +2
Resistenzen Kälte 5; Verteidigungsfähigkeiten Todesrausch

ANGRIFF

Schwimmen 12 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +2 (1W4 plus Ergreifen)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen +2 (1W4 plus Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +0, GE +1, KO +2, IN -3, WE +1, CH +1
Fertigkeiten Schwimmen +8, Wahrnehmung +6

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Das Ziel der Riffklaue gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.

Todeszuckungen Wenn die Trefferpunkte einer Riffklaue unter 0 reduziert werden, führt sie augenblicklich zwei Klauenangriffe aus. Diese Angriffe müssen nicht gegen die Kreatur erfolgen, welche der Riffklaue Schaden zugefügt hat.



SALAMANDER

CHAOTISCH BÖSE

Diese glühend heißen, reptilischen Humanoiden sind Einheimische der Existenzebenen des Feuers. Sie hausen in der Nähe von heißen Quellen oder in Vulkanen, da sie Temperaturen von 260° C oder höher bevorzugen. Sie sind fähige Waffenschmiede und heißblütige Kämpfer.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 6	EP 2.400	TP 76
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +16	



VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17
REF +7, WIL +6, ZÄH +10
Immunität Feuer; Schadensreduzierung 10/Magie;
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Speer +11 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuer)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Speer +11 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuer), Speer +6 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuer), Schwanzschlag +6 (2W6+1 plus 1W6 Feuer und Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO +4, IN +2, WE +2, CH +1
Talente Heftiger Angriff (-2 Angriff, +4 Schaden)
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +16

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Speer
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Kälte Wenn ein Salamander Kälteschaden erleidet, dann multipliziert den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).
Ergreifen Ziel des Salamanders gilt als Ringend (siehe Seite 95), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Schadensreduzierung Wenn ein Salamander Schaden durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampf-Waffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 10 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



SCHLANGENVOLK

NEUTRAL BÖSE

Dieses uralte Volk existierte bereits vor den Elfen, Menschen und Zwergen. Sie machen die „jüngeren Völker“ dafür verantwortlich, dass ihr magisches Wissen abhandengekommen ist, und planen die Rache an jenen, die sie gezwungen haben, in die abgelegenen Dschungel zu fliehen.

INITIATIVE +9	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 4	EP 1.200	TP 42
SINNE DUNKELSICHT 18 M, GERUCHSSINN		WAHRNEHMUNG +10		



VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13
REF +9, WIL +6, ZÄH +6
Immunitäten Gift, Lähmung sowie alles, das nicht auf geistlose Kreaturen wirkt; Zauberresistenz 15

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20), Biss +5 (1W6-1 plus Gift)
Zauber (Zauberstufe 5)
3. - *Einflüsterung* (SG 16), *Standort vortäuschen*
1. - *Selbstverkleidung* (beliebig oft)

SPIELWERTE

ST -1, GE +5, KO +3, IN +4, WE +2, CH +3
Fertigkeiten Akrobatik +10, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit]
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz, 3 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn ein Angehöriger des Schlangenvolkes einen Gegner beißt, muss der Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen oder sie erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.
Zauberresistenz Wenn eine Kreatur einen Zauber auf einen Angehörigen des Schlangenvolkes wirkt, muss der Kreatur ein Wurf gegen die Zauberresistenz des Angehörigen gelingen (1W20 plus ihre Kleriker- oder Magierstufe). Bei einem misslungenen Wurf wirkt der Zauber nicht auf den Angehörigen des Schlangenvolkes.



SCHRECKENS RATTE

NEUTRAL

Schreckensratten haben die Größe kleiner Hunde, sie werden bis zu 0,60 m lang und wiegen bis zu 25 Pfund. Sie gehören zu den üblichen Bedrohungen in Gewölbten und städtischen Kanalisationen. Goblins halten sie zuweilen als Haustiere.

INITIATIVE +3	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 1/3	EP 135	TP 5
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Klettern 4 m, **Schwimmen** 6 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +1 (1W4 plus Krankheit)

SPIELWERTE

ST +0, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -3
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Klettern +11, Schwimmen +11, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit Wenn eine Schreckensratte eine Kreatur beißt, muss dieser ein Zähigkeitswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht zu kränkeln (siehe Seite 95). Der Kreatur steht an jedem Folgetag ein erneuter Zähigkeitswurf gegen SG 11 zu, um diesen Zustand aufzuheben. Kränkelnde Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Fähigkeitswürfe.



SKELETT

NEUTRAL BÖSE

Skelette sind die belebten Knochen der Toten, welche durch finstere Magie zum Unleben erweckt wurden. Sie sind zwar geistlose Gestalten, doch die Magie, die sie erschaffen hat, gab ihnen auch bösartige Schläue und einen instinktiven Hass auf die Lebenden.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	EP 135	TP 4
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +0	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +0

Immunitäten Betäubung, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
Schadensresistenz 5/Wuchtwaffen
Verteidigungsfähigkeiten Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Krummsäbel +2 (1W6+2) oder Klaue +2 (1W4+2)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen +2 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST +2, **GE** +2, **KO** -, **IN** -, **WE** +0, **CH** +0
Fertigkeiten Wahrnehmung +0

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenhemd, Krummsäbel
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn in Skelett Schaden durch eine Hieb-, Stich- oder Fernkampfwaffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (Minimum 0).



SKELETTSTREITER

NEUTRAL BÖSE

Manche Skelette behalten ihre Intelligenz und Schläue bei, die sie zu Lebzeiten besaßen, wodurch sie zu erstklassigen Kriegeren werden. Diese Skelettreiter können Gruppen von Skeletten anführen oder einem bösen Kleriker oder anderem mächtigen Anführer dienen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 2	EP 600	TP 17
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19
 REF +1, WIL +3, ZÄH +3; +4 gegen Energie fokussieren
Immunitäten Betäubung, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
 SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +7 (1W8+3/19-20)

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO -, IN -, WE +0, CH +1
Talente Heftiger Angriff (-1 Angriff, +3 Schaden)
Fertigkeiten Heimlichkeit -1, Wahrnehmung +6

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Brustplatte, Schwerer Stahlschild, Langschwert
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn ein Skelettreiter Schaden durch eine Hieb-, Stich- oder Fernkampf-Waffe erleidet, dann reduzieren den Schaden um 5 Punkte (Minimum 0).



STADTWACHE

RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Stadtwachen sind die typischen Gesetzeshüter in zivilisierten Gegenden. Sie fungieren auch als Verteidiger gegen Eindringlinge. Du kannst diese Spielwerte auch für Tempelwachen, Karawanenbegleiter, Banditen oder gewöhnliche Soldaten verwenden.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 1/2	EP 200	TP 11
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +1	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15
 REF -1, WIL +2, ZÄH +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +3 (1W8+1/19-20) oder Knüppel +2 (1W6+1)
Fernkampf (Standard-Aktion) Leichte Armbrust +0 (1W8/19-20)

SPIELWERTE

ST +1, GE -1, KO +1, IN +0, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Diplomatie +1, Wahrnehmung +1, Wissen (Lokales) +1

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Schuppenpanzer, Leichter Stahlschild, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Langschwert, Laterne, Öl (1), Seil, 1W6 GM
Schätze Keine

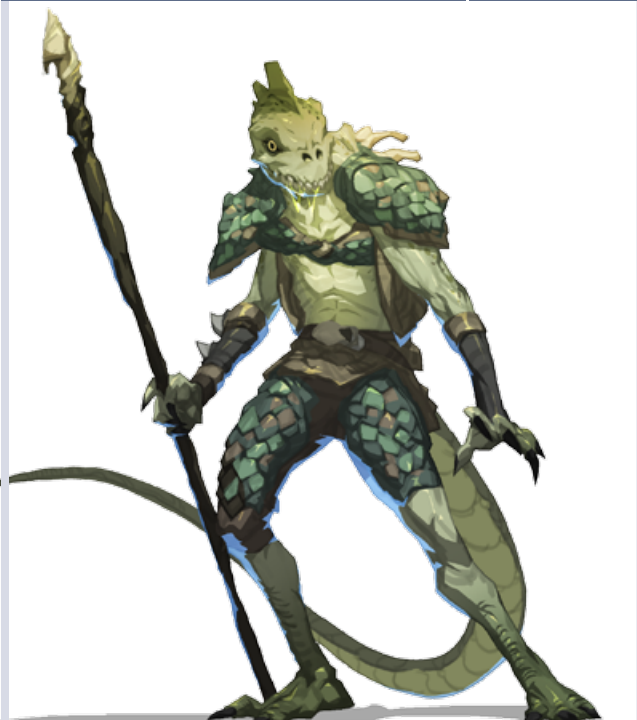


TROGLODYT

CHAOTISCH BÖSE

TrogloDYten sind wilde, primitive Höhlenbewohner und entfernte Verwandte des Schlangenvolkes. Die meisten anderen Monster hassen ihren Gestank und ihre Neigung zum Kannibalismus untereinander. Manche TrogloDYten-Anführer können einige wenige Klerikerzauber wirken.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +0	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15
REF -1, **WIL** +0, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +2 (1W4+1) oder Knüppel +2 (1W6+1)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +2 (1W4+1), 2 Klauen +2 (1W4+1)
Besondere Angriffe Gestank

SPIELWERTE

ST +1, **GE** -1, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +0, **CH** +0
Fertigkeiten Heimlichkeit +5 (in felsigem Gelände +9), Wahrnehmung +0

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 2 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestank Jede lebende Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m zu einem TrogloDYten beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen oder sie gilt für 1 Minute als Kränkelnd (siehe Seite 95); dadurch erhält sie einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeiten- und Fähigkeitswürfe. Boni gegen Gift zählen bei diesem Rettungswurf. Andere TrogloDYten sind gegen diesen Gestank immun.



WASSERELEMENTAR

NEUTRAL

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Kreaturen aus lebendem Frisch- oder Salzwasser. Sie ziehen es vor, sich im Wasser zu verstecken und aus dem Hinterhalt zuzuschlagen – besonders wenn ihre Gegner Luftatmer sind, die sich unter Wasser im Nachteil befinden.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +6
Immunitäten Betäubung, Gift, Hinterhältige Angriffe, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Schwimmen 27 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +7 (1W8+4)
Besondere Angriffe Wirbel

SPIELWERTE

ST +3, **GE** +1, **KO** +2, **IN** -3, **WE** +0, **CH** +0
Talente Heftiger Angriff (-1 Ang, +3 Schaden)
Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +6, Schwimmen +16, Wahrnehmung +5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wirbel Wenn ein Wasserelementar eine Bewegungsaktion ausführt, um sich durch Wasser zu bewegen, dann steigt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Wasserelementars innerhalb von 9 m um den Wasserelementar herum der SG für alle Fertigkeitwürfe auf Schwimmen um +5.



WERWOLF

CHAOTISCH BÖSE

Werwölfe personifizieren alles Wilde und Bestialische. Sie sind dazu verdammt, sich in Vollmondnächten in hungrige Mischwesen aus Mensch und Wolf zu verwandeln, die jagen, morden und Unschuldige fressen und bei Sonnenaufgang wieder ihre wahre Gestalt annehmen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 2	EP 600	TP 21
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20
REF +2, WIL +2, ZÄH +6; +1 gegen Furcht
Schadensreduzierung 10/Silber

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +6 (1W8+6/19-20)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Langschwert +6 (1W8+6/19-20), Biss +1 (1W6+1 plus Fluch der Lykanthropie und das Ziel wird zu Boden geworfen)
Fernkampf (Standard-Aktion) Leichte Armbrust +4 (1W8/19-20)

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO +2, IN -1, WE +2, CH -1
Talente Heftiger Angriff (-1 Angriff, +2 Schaden)
Fertigkeiten Klettern +4, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenpanzer, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Langschwert
Schätze 3 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch der Lykanthropie Einem Charakter, der von einem Werwolf gebissen wird, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, oder er erlangt den Fluch der Lykanthropie. In jeder Vollmondnacht muss ihm fortan ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um sich nicht einen Werwolf zu verwandeln. Wenn er sich verwandelt, verliert er seine spieltechnischen Werte und Fähigkeiten und erhält stattdessen die hier aufgeführten. Der Charakter begibt sich dann auf einen Amoklauf und unterliegt bis zum nächsten Morgen, wenn er sich zurückverwandelt, der Kontrolle des SL.
Schadensreduzierung Wenn ein Werwolf Schaden durch eine Nah- oder Fernkampf-Waffe erleidet, die nicht aus Silber besteht, dann reduziere den Schaden um 10 Punkte (Minimum 0).
Wolfsempathie Ein Werwolf kann mit Wölfen kommunizieren. Werwölfe und Wölfe jagen oft zusammen.



WILDSCHWEIN

NEUTRAL

Wildschweine sind um einiges gefährlicher und übellauniger als Hausschweine. Es sind Allesfresser, die in Wäldern und Dschungeln leben. Sie werden oft von wilden Kreaturen und Reisenden als Nahrung gejagt.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 2	EP 600	TP 18
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14
REF +3, WIL +1, ZÄH +6
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Durchbohren +4 (1W8+4)

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO +7, IN -4, WE +1, CH -3
Fertigkeiten Wahrnehmung +6

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wildheit Wenn ein Wildschwein unter o TP reduziert wird, wird es nicht bewusstlos oder stirbt. Bei seinem Zug kann es handeln. Sollte es zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als o TP haben, stirbt es.



WOLF

NEUTRAL

Wölfe sind revierorientiert und kontrollieren ein großes Gebiet. Sie sind so groß wie durchschnittliche Hunde. Ein hungriger Wolf ist eine Gefahr für Vieh und Kinder. Die meisten Wölfe meiden zwar bewaffnete Humanoide, tollwütige Wölfe zeigen jedoch auch größeren Kreaturen gegenüber ein aggressives Verhalten.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 15 M	HG 1	EP 400	TP 37
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +8	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12
REF +5, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)

SPIELWERTE

ST +1, GE +2, KO +2, IN -4, WE +1, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +8

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zu Fall bringen Der Gegner des Wolfes wird zu Boden geworfen und gilt als Liegend (siehe Seite 95). Eine liegende Kreatur erhält einen Malus von -4 auf ihre Angriffswürfe im Nahkampf und kann keine Fernkampfaffen außer Armbrüsten und Fernkampfzaubern einsetzen. Die liegende Kreatur erhält zudem einen Malus von -4 auf ihre RK gegen Angriffe im Nahkampf, erhält aber einen Bonus von +4 auf ihre RK gegen Angriffswürfe im Fernkampf. Um aufzustehen muss sie eine Bewegungsaktion einsetzen.



ZOMBIE

NEUTRAL BÖSE

Zombies sind die belebten Leichen toter Kreaturen. Ihr verrottenes Fleisch macht sie zäher als Skelette, aber auch langsamer. Zombies sind zu kaum mehr imstande, als Anweisungen zu befolgen oder auf der Suche nach lebender Beute durch die Gegend zu schlurfen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/2	EP 200	TP 12
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +0	



VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12
REF +0, WIL +3, ZÄH +0
Immunitäten Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
Schadensreduzierung 5/Hiebaffen

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +4 (1W6+4)
Besondere Eigenschaften Wankend

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO -, IN -, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Wahrnehmung +0

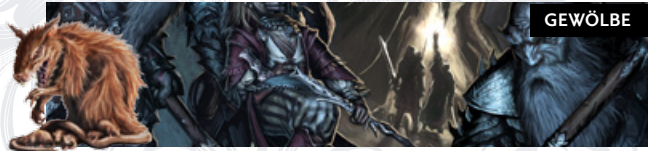
GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

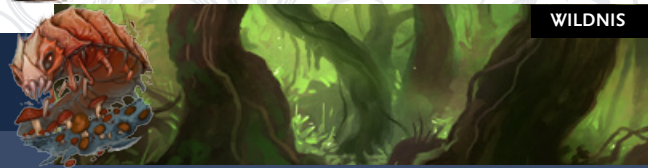
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn ein Zombie durch eine Stich-, Wucht- oder Fernkampfaffe Schaden erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (Minimum 0)
Wankend Ein Zombie gilt immer als Wankend (siehe Seite 95), d.h. er kann jede Runde nur eine Standard- oder eine Bewegungsaktion ausführen. Ein Zombie ist zu einem Sturmangriff imstande, bei dem er sich während seines Zuges bis zu 9 m weit bewegt und dann angreift.

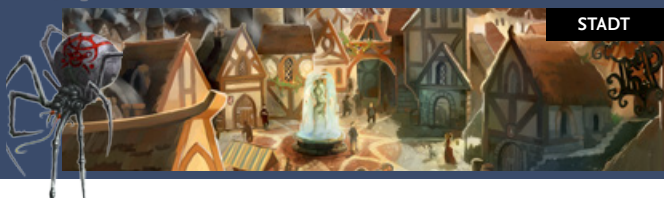
ZUFALLSBEGEGNUNGEN



GEWÖLBE



WILDNIS



STADT

Eine Zufallsbegegnung ist eine Begegnung, die keine Bedeutung im Voranschreiten der Handlung deines Abenteurers besitzt. Es stellt lediglich eine Möglichkeit dar, die Spannung am Spieltisch hoch und unvorhersehbar zu halten.

EINE PRIMA MÖGLICHKEIT ZEIT ZU SPAREN

Wenn du Zufallsbegegnungen nutzt, machst du dir deine Tätigkeit als SL ungemein leichter. Statt mehrere Begegnungen am Tag für eine Reise durch die Wüste zu planen, kannst du stattdessen bestimmen, dass pro Stunde Reisezeit eine gewisse Wahrscheinlichkeit besteht, dass es zu einer Begegnung kommt, und dann auf der entsprechenden Tabelle würfeln. So hast du Zeit, über das nachzudenken, was die SC am Ziel ihrer Reise erwartet.

EINE WELT BEVÖLKERN

Zufallsbegegnungen sind nützlich, um freie Flecken auf der Karte zu füllen. Wenn du eine Welt erschaffst, musst du nicht genau wissen, wo jeder einzelne Goblin, Ork oder Oger lebt. Wenn deine SC den Weg nach Osten durch die Berge nehmen, statt diese im Norden zu umrunden, hast du vielleicht keine passenden Begegnungen geplant, weißt aber, dass die Berge nicht leer sind. Indem du Zufallsbegegnungen benutzt, kannst du interessante Kämpfe für die SC erschaffen, ohne viel Arbeit investieren zu müssen. Die meisten Begegnungen mit orkischen Kriegsgruppen sind recht ähnlich, so dass du nur ein paar Felsen und Bäume auf den Bodenplan zeichnen musst und schon kampfbereit bist.

ihre Fähigkeiten zu nutzen, wenn das Licht nachlässt. Wenn Monster das Nachtlager der SC angreifen, beachte, dass die schlafenden SC wahrscheinlich keine Rüstungen tragen.

ES MUSS NICHT IMMER EIN KAMPF SEIN

Obwohl diese Tabellen voller Monster sind, kannst du auch interessante Zufallsbegegnungen erschaffen, bei denen nicht gekämpft werden muss – z.B. eine merkwürdige Statue, auf dem Boden liegende Leichen nach einem Kampf, Pilger auf der Suche nach einem Schrein usw. Es geschehen nun einmal auch Dinge, wenn die SC nicht dabei sind – dadurch fühlt sich die Welt lebendiger an.

HÄUFIGKEIT VON BEGEGNUNGEN

Solltest du wollen, dass deine SC mehr als eine Begegnung am Tag haben könnten, kannst du jede Stunde würfeln, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet. Du kannst aber auch nur einmal am Tag würfeln, wenn es maximal zu einer Begegnung kommen soll. Du kannst die Wahrscheinlichkeit an deine Kampagne anpassen oder auch einfach entscheiden, dass es pro Reisetag zu 1-2 Zufallsbegegnungen kommt.

GELÄNDE	WAHRSCHEINLICHKEIT	
	STUNDE	TAG
Stadt	5%	35%
Wildnis	10%	50%
Gewölbe	15%	60%

TAG ODER NACHT

Den meisten Monstern begegnet man bei Nacht – Monster mit Dämmer- oder Dunkelsicht sind meist geneigt,

EINSATZ DER TABELLEN

Die Zufallsbegegnungstabellen sind nach Geländearten unterteilt – gehe zu dem Gelände, das du benötigst und würfle aus, welcher Art von Monster die SC begegnen. Beachte jedoch, dass diese Monster nicht allein sein müssen – du kannst auch die Anzahl erhöhen, um die Begegnung herausfordernder zu machen (siehe Seite 26, Kampfbegegnungen). Wenn du eine Begegnung auswürfelst, die zu fordernd für deine SC ist, dann würfle neu – SC abzuschlachten sollte kein Spaß sein. Ebenso solltest du neu würfeln, falls ein Monster nicht zum Gelände passt – in einem eisigen Gewölbe sollte sich z.B. kein feuriger Salamander herumtreiben.





MONSTER IM GEBIRGE


Würfle W%, um eine Zufallsbegegnung in den Bergen zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 3 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Begegnungen in Bergen spielen oft auf mehreren Höhenebenen. Intelligente Angreifer suchen sich Plätze, wo sie im Nahkampf nicht erreichbar sind und in Deckung gegen Fernkampfgriffe gehen können.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1-5
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 6-15
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 16-20
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 21-25
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 26-32
	WOLF	EP 400 HG 1	WURF 33-39
	ORKANFÜHRER	EP 600 HG 2	WURF 40-41
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 42-46
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 47-50
	LUFTELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 51-52
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 53-58
	FEUERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 59-62
	HÖLLENHUND	EP 800 HG 3	WURF 63-64
	OGER	EP 800 HG 3	WURF 65-74
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 75-78
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 79-84
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 85
	MANTIKOR	EP 1.600 HG 5	WURF 86-94
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 95-98
	SALAMANDER	EP 2.400 HG 6	WURF 99-100



MONSTER IN GEWÖLBN





















Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einem Gewölbe zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 3 oder höher benötigst (z.B. weil die SC sich in einem gefährlicheren Teil des Gewölbes befinden), würfle 1W20+80 statt W%. Zufallsbegegnungen in Gewölben sind meist Patrouillen von Kreaturen, die ihr Revier bewachen, Raubtiere auf der Jagd oder Aasräuber auf der Suche nach Beute oder anderem Essbarem.

	GOBLIN	EP 135 HG 1/3	WURF 1-12
	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 13-24
	SCHRECKENS RATTE	EP 135 HG 1/3	WURF 25-29
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 30-39
	RIESENTAUSENDFÜSSLER	EP 200 HG 1/2	WURF 40-47
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 48-57
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 58-62
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 63-67
	TROGLODYT	EP 400 HG 1	WURF 68-73
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 74-78
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 79-80
	DOPPELGÄNGER	EP 800 HG 3	WURF 81-82
	OGER	EP 800 HG 3	WURF 83-87
	BELEBTE STATUE	EP 800 HG 3	WURF 88-90
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 91-92
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 93-95
	GRAUSCHLICK	EP 1.200 HG 4	WURF 96
	SCHLANGENVOLK	EP 1.200 HG 4	WURF 97
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 98-99
	SALAMANDER	EP 2.400 HG 6	WURF 100



MONSTER IN STÄDTEN





















Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einer Stadt zu erhalten. Du solltest diese Tabelle hauptsächlich für ungewöhnliche Ereignisse verwenden wie beispielsweise eine Monsterinvasion, das Haustier eines Magiers auf der Flucht, ein wahnsinniger Kultanhänger, der Untote auf die Stadt loslässt, usw.
Je nach Stadt könnten manche dieser Begegnungen friedlich verlaufen – nur weil die SC zufällig einen bösen Kämpfer bei einem Spaziergang treffen, muss es noch lange nicht zu einer Kampfhandlung kommen.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1–5
	GOBLIN	EP 135 HG 1/3	WURF 6–13
	SCHRECKENS RATTE	EP 135 HG 1/3	WURF 14–23
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 24–30
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 31–35
	RIESENTAUSENDFÜSSLER	EP 200 HG 1/2	WURF 36–40
	STADTWACHE	EP 200 HG 1/2	WURF 41–53
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 54–58
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 59–62
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 63–67
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 68–70
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 71
	DOPPELGÄNGER	EP 800 HG 3	WURF 72–73
	BELEBTE STATUE	EP 800 HG 3	WURF 74–76
	BÖSER KLERIKER	EP 800 HG 3	WURF 77–81
	BÖSER MAGIER	EP 800 HG 3	WURF 82–86
	BÖSER KÄMPFER	EP 800 HG 3	WURF 87–91
	BÖSER SCHURKE	EP 800 HG 3	WURF 92–96
	ELEMENTAR (ZUFÄLLIG)	EP 800 HG 3	WURF 97
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 98–100



MONSTER IM SUMPF

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einem Sumpf zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 1 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Wie bei Begegnungen im Wald kann die Gefahr am Boden existieren oder aus den Wipfeln von oben kommen. In stehendem Gewässer können ebenfalls Bedrohungen lauern.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1–4
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 5–10
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 11–13
	RIFFKLAUE	EP 400 HG 1	WURF 14–20
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 21–29
	TROGLODYT	EP 400 HG 1	WURF 30–34
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 35–42
	WOLF	EP 400 HG 1	WURF 43–50
	BOGGARD	EP 600 HG 2	WURF 51–64
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 65–66
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 67–70
	WASSERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 71–77
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 78–81
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 82–83
	GRAUSCHLICK	EP 1.200 HG 4	WURF 84–85
	GRÜNE VETTEL	EP 1.600 HG 5	WURF 86–88
	MANTIKOR	EP 1.600 HG 5	WURF 89–92
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 93–94
	IRRLICHT	EP 2.400 HG 6	WURF 95–99
	MEDUSA	EP 3.200 HG 7	WURF 100



MONSTER IN WÄLDERN

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einem Wald zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 1 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Die Baumwipfel können manche Gefahren verbergen und einige Monster (z.B. Riesenspinnen) ziehen es vor, von oben anzugreifen. SC, die sich selbst durch die Wipfel bewegen, könnten so imstande sein, Begegnungen am Boden zu umgehen.

	GOBLIN	EP 135 HG 1/3	WURF 1–10
	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 11–13
	SCHRECKENS RATTE	EP 135 HG 1/3	WURF 14–17
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 18–23
	RIESENTAUSENDFÜSSLER	EP 200 HG 1/2	WURF 24–27
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 28–30
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 31–32
	RIFFKLAUE	EP 400 HG 1	WURF 33
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 34–38
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 39–43
	WOLF	EP 400 HG 1	WURF 44–50
	WILDSCHWEIN	EP 600 HG 2	WURF 51–65
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 66–68
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 69–76
	WASSERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 77–80
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 81–86
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 87–90
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 91
	SCHLANGENVOLK	EP 1.200 HG 4	WURF 92–96
	GRÜNE VETTEL	EP 1.600 HG 5	WURF 97–100



MONSTER IN WÜSTEN

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung mit einem Monster in der Wüste zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 3 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Wüsten sind meistens gewaltige, offene Flächen. Zufallsbegegnungen finden daher mit Kreaturen statt, die sich im Sand eingraben, sich aus der Luft nähern, oder in der Nähe von Orientierungspunkten wie beispielsweise Oasen lauern.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1–8
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 9–15
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 16–21
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 22–33
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 34–45
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 46–50
	LUFTELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 51–53
	BELEBTE STATUE	EP 800 HG 3	WURF 54–57
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 58–62
	BÖSER KLERIKER	EP 800 HG 3	WURF 63–69
	BÖSER KÄMPFER	EP 800 HG 3	WURF 70–76
	BÖSER MAGIER	EP 800 HG 3	WURF 77–83
	FEUERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 84–88
	HÖLLENHUND	EP 800 HG 3	WURF 89–91
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 92
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 93–94
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 95
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 96–97
	MANTIKOR	EP 1.600 HG 5	WURF 98–99
	SALAMANDER	EP 2.400 HG 6	WURF 100

SANDSPITZE

Sandspitze ist ein Grenzdorf an der Küste, welches nahe der Wildnis und eine Tagesreise von der nächsten größeren Stadt entfernt liegt. Der Ort ist ein guter Platz, um eine Pathfinderkampagne zu beginnen, eignet sich aber auch als Beispiel für einen „Heimatort“, von dem aus deine SC ins Abenteuerleben starten können.



ABENTEUER IM WILDEN GRENZLAND

Sandspitze ist ein rustikaler, wohlhabender Ort. Das Dorf musste sich in den letzten fünf Jahrzehnten einigen Katastrophen stellen, hat aber stets alle diese Prüfungen überstanden und ist aus jeder gestärkt hervorgegangen. Heute gibt es hier ein florierendes Handwerk (darunter Holzwirtschaft, Fischerei, Ackerbau und Glasbläserei) sowie mehrere einzigartige Geschäfte und Unterhaltungsbereiche.

FAKTEN ZU SANDSPITZE

Du kannst die folgenden interessanten Einzelheiten über Sandspitze nutzen, um dem Dorf gewissermaßen Leben einzuhauchen, während die SC neue Ausrüstung und magische Gegenstände in den Geschäften suchen oder nach neuen Aufträgen Ausschau halten.

BEVÖLKERUNG

Sandspitze hat 1.240 Einwohner. Die meisten sind Menschen, es gibt hier aber auch ein paar Elfen und Zwerge.

BÜRGERMEISTER

Kendra Deverin ist die Bürgermeisterin von Sandspitze. Sie ist freundlich und umgänglich und zahlt Abenteurern ihre Belohnungen aus, wenn diese Aufträge vollenden.

KLERIKER

Vater Abstalar Zantus steht dem Sandspitzer Dom vor, wo Anhänger von Desna, Sarenrae und Gorum beten können. Jeder kann dort gegen Geld Heilung erwerben.

MAGIER

Ilsorai Gandethus ist der mächtigste Magier im Ort und obendrein noch einer der klügsten Bewohner von Sandspitze. Er leitet die Dorfschule und das Waisenhaus, die gemeinsam als die Turandarok-Akademie bekannt sind. Von ihm kann man Zauber erwerben oder ihn auch über alle Arten von Magie und Legenden um Rat fragen.

SCHURKEN

Im Hafen treiben sich die örtlichen Banden der Sczarni herum. Diese Schläger und Gauner sind diejenigen, die man anspricht, wenn man Diebeswerkzeug oder andere halb-legale Gegenstände erwerben will.



KÄMPFER

Vogt Belor Schierling und seine Miliz sorgen im Ort für Frieden und Ordnung, doch manche Dinge sind selbst für die Miliz zu schwierig – daher sucht der Vogt stets nach Abenteurern, die sich dieser Probleme annehmen können. Die elfische Jägerin Shalelu patrouilliert derweil das Hinterland von Sandspitze und behält die Straßen im Blick. Sie achtet besonders auf Goblins und gehört allgemein zu den ersten Personen, mit denen man sprechen sollte, wenn man in der nahen Wildnis nach Abenteuern sucht.

SANDSPITZE



NORDEN



AMEIKO KAIJITSU

ZUM ROSTIGEN DRACHEN

Das Gasthaus und Schenke Zum Rostigen Drachen ist der beste Platz im Ort, um zu rasten und sich nach einem Abenteuer auszuruhen. Die wunderschöne Besitzerin der Schenke, Ameiko Kaijitsu, ist selbst eine Abenteurerin. Das Essen ist zwar nicht umsonst, wohl aber die Unterkunft im Rostigen Drachen, wenn man sich als Abenteurer bewiesen und wenigstens einen Auftrag erfüllt hat!

1. DER ALTE LEUCHTTURM
2. SANDSPITZER DOM
3. VOGEL
4. RATHAUS
5. SAVAHS RÜSTKAMMER
6. THEATER VON SANDSPITZE
7. TURANDAROK-AKADEMIE
8. ZUM ROSTIGEN DRACHEN
9. HAFEN
10. DIE GEFIEDERTE SCHLANGE

DIE UMGEBUNG VON SANDSPITZE



EINKAUFEN IN SANDSPITZE

Man kann alle im *Heldenbuch* aufgeführten Ausrüstungsgegenstände in den Geschäften von Sandspitze kaufen. Es gibt aber noch weitere, teurere Dinge, die man erwerben kann, z.B. Heilung oder magische Gegenstände!

HEILUNG

Die Kleriker des Sandspitzer Doms stehen immer zur Verfügung, um heilende Magie zu wirken. Da höherstufige Charaktere aber mehr oder mächtigere Zauber benötigen, um ihre volle Stärke zurückzuerlangen, verlangen die Kleriker von höherstufigen Charakteren auch höhere Preise. Ein Charakter der 1. Stufe wird für 10 GM auf seine vollen Trefferpunkte im Dom geheilt, ein Charakter der 2. Stufe für 20 GM, ein Charakter der 3. Stufe für 30 GM, ein Charakter der 4. Stufe für 40 GM und ein Charakter der 5. Stufe für 50 GM. Die Kleriker verlangen die Standardpreise (siehe Seite 46) für Zauber wie *Krankheit kurieren*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Savahs Rüstkammer ist der beste Ort, um magische Waffen und Rüstungen zu erwerben. Andere magische Gegenstände kann man in der Gefiederten Schlange finden. Manche Gegenstände sind immer auf Lager – sie sind mit ihren Preisen in der nebenstehenden Tabelle aufgeführt. Du kannst auch eine schwächere magische Waffe (Seite 50) und einen schwächeren wundersamen Gegenstand (Seiten 56-59) zufällig auswürfeln, die ebenfalls zum Verkauf stehen – diese zufälligen Gegenstände sollten jedes Mal, wenn die SC eine Aufgabe erfüllt haben, andere sein.



ERHÄLTICHE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	PREIS
beliebige Rüstung +1	+1.150 GM
beliebiger Schild +1	+1.150 GM
beliebige Waffe +1	+2.300 GM
Trank: Leichte Wunden heilen	50 GM
Trank: Mittelschwere Wunden heilen	300 GM
Trank: Schwere Wunden heilen	750 GM
Schutzring +1	2.000 GM
Zauberstab: Leichte Wunden heilen (10 Ladungen)	150 GM
Zauberstab: Magisches Geschoss (10 Ladungen)	150 GM
Amulett der Natürlichen Rüstung +1	2.000 GM
Rüstungsarmschienen +1	1.000 GM
Resistenzumhang +1	1.000 GM
Elixier des Versteckens	250 GM
Elixier der Wahrnehmung	250 GM



ZUSÄTZLICHE AUFGABEN

Sandspitze ist eigentlich ein sicherer Ort zum Leben, allerdings droht ständig Ärger und es gibt immer Gelegenheiten, um auf Abenteuer auszuziehen. Es folgen mehrere Ideen für Abenteuer in Sandspitze und dessen Umgebung, die du ausarbeiten kannst.

DER ALTE LEUCHTTURM

Im Ort gibt es eine uralte Turmruine, welche von den meisten Bewohnern für einen alten Leuchtturm gehalten wird. Unlängst wurde im Erdgeschoss eine verborgene Falltür entdeckt – ein Eingang in ein Gewölbe, das seit Jahrzehnten unter jedermanns Füßen existiert! Was könnte darin lauern?

DIEBE IN DER NACHT

Im Hafengebiet ist es zu mehreren Überfällen gekommen. Die örtlichen Gauner (die Sczarni) behaupten jedoch, dass sie nichts damit zu tun haben – jemand anderer verberge sich in den alten Schmugglertunneln zwischen dem Hafen und dem Theater von Sandspitze. Jemand muss in diese Tunnel vordringen und herausfinden, wer hinter den Diebstählen steckt!

GOBLINHATZ

Goblins leben überall in der Nähe, doch der Vogelschmatzerstamm (er hat seinen Namen von der Angewohnheit der Goblins, lebende Vögel zu verspeisen) ist Sandspitze am nächsten und bereitet den Bauern stets Schwierigkeiten. Jemand muss seine Höhle finden und den Stamm verjagen!

DIE KAMMERJÄGER

Die Riesenspinnen in Egansholz sind für die nahen Gehöfte zu einem Problem geworden; viele glauben, dass eine seltsame neue Bedrohung in dem kleinen Wäldchen erwachsen ist und die Spinnen vertrieben hat, so dass sie nun das Umland unsicher machen. Jemand muss sich nicht nur um die Spinnenplage kümmern, sondern in Egansholz auch noch nach dem Grund suchen.

DER OGER SCHWEINEZUNGE

Jeder weiß, dass in den Hügeln tief im Mooswald Oger leben, doch einer scheint von seiner Familie ausgestoßen worden zu sein: Dabei handelt es sich um einen besonders unangenehmen Zeitgenossen namens Schweinezunge. Er hat ein Bauernhaus übernommen und ist dort mit seinen Wildschweinhaustieren eingezogen. Die Bauersleute konnten entkommen, doch jemand muss den Schläger töten, ehe er das Haus völlig zerstört!

DAS SPUKMOOR

Im Wispermoor wurden Skelette, Zombies und sogar Ghule gesichtet, die meisten in der Nähe eines abgelegenen Gehöfts, von dessen Bewohnern man seit Tagen nichts mehr gehört hat. Jemand muss nachsehen, wie es um den Bauern und seine Familie steht!

TIEFER INS GEWÖLBE

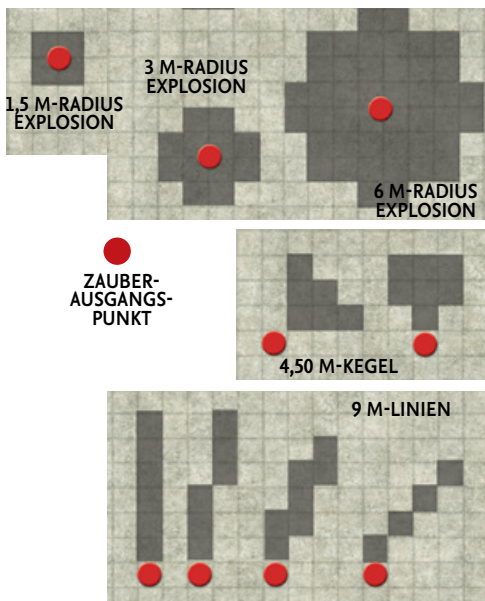
Das Gewölbe, welches Schwarzzahn für seinen Hort benutzt hat, hat noch tiefere Ebenen – was könnte dort lauern?



ÜBERSICHTEN

ABLAUF EINER KAMPFRUNDE

1. Ist jemand überrascht?
2. Jeder würfelt Initiative!
3. Der SL ordnet die Reihenfolge der Initiative.
4. In der Reihenfolge der Initiative führt jeder seinen Zug aus. Überraschte Charaktere können in der ersten Runde keine Aktionen unternehmen.
5. Ende der Runde, gehe zurück zu Schritt 4.



HÄUFIGE HANDLUNGEN IM KAMPF

STANDARD-AKTION

- Abwendung des Todes, Blendstrahl, Energiegeschoss, Hand des Lehrlings, Kraftschub oder Schlachtenwut aktivieren
- Einen magischen Gegenstand aktivieren
- Angreifen
- Einen Zauber, Zaubertrick oder Stoßgebet wirken
- Energie fokussieren
- Einen Trank trinken
- Eine Schriftrolle lesen
- Versuchen, sich aus einem Spinnennetz zu befreien
- Mit der Fertigkeit Heilkunde eine Vergiftung behandeln
- Mit der Fertigkeit Heilkunde einen Sterbenden stabilisieren
- Alles, was mit einer Bewegungsaktion möglich ist

BEWEGUNGS-AKTION

- Mit $\frac{1}{4}$ deiner Bewegungsrate klettern oder schwimmen
- Eine Waffe ziehen*
- Einen Gegenstand an einen benachbarten Verbündeten übergeben
- Eine Leichte Armbrust laden
- Ein Pferd besteigen oder absteigen
- Einen schweren Gegenstand bewegen
- Dich mit einer Bewegungsrate fortbewegen
- Eine Tür öffnen oder schließen
- Einen Gegenstand aufheben
- Einen weggesteckten Gegenstand hervorholen
- Einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m absuchen
- Eine Waffe wegstecken
- Aus dem Liegen aufstehen
- Einen Schild am Arm befestigen oder ablegen
- Einen Gegenstand von einem benachbarten Verbündeten entgegennehmen

VOLLE AKTION (STANDARD + BEWEGUNG)

- Einen Sturmangriff ausführen
- Jemanden löschen, der in Flammen steht
- Eine Fackel mittels Feuerstein und Stahl entzünden
- Eine Schwere Armbrust laden
- Die Fertigkeit Mechanismus ausschalten einsetzen

FREIE AKTION

- Flinkfuß oder Glückspilz aktivieren
- Einen Gegenstand fallen lassen
- Sich auf den Boden werfen
- Einen 1,50 m-Schritt ausführen

* Sollte dein Angriffsbonus +1 oder höher sein, kannst du eine Waffe während deiner Bewegungsaktion als Freie Aktion ziehen.

SCHWIERIGKEITSGRADE FÜR HÄUFIG GENUTZTE FERTIGKEITEN

SG 5

- Ein Reittier mit den Knien lenken (Reiten)
- Ein Seil mit Knoten hinaufklettern (Klettern)
- Ein Seil an einer Wand hinaufklettern (Klettern)
- Mit Anlauf 1,50 m weit springen (Akrobatik)

SG 10

- Die lokalen Gerüchte in Erfahrung bringen (Diplomatie)
- Ein Schloss blockieren (Mechanismus ausschalten)
- Eine freundliche Kreatur beeinflussen (10 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)
- Eine gewöhnliche Pflanze oder ein normales Tier identifizieren (Wissen [Natur])
- Einen felsigen Hügel hinaufklettern (Klettern)
- In ruhigem Gewässer schwimmen (Schwimmen)
- Mit Anlauf 3 m weit springen (Akrobatik)
- Ohne Anlauf 1,50 m weit springen (Akrobatik)
- Schritte hören (Wahrnehmung)
- Sich an ein nützliches Detail über ein Monster erinnern (10 + HG des Monsters) (verschiedene Wissensfertigkeiten)

SG 15

- Das Datum eines Geschichtsereignisses kennen (Wissen [Geschichte])
- Das Gelände in der Nähe eines bekannten Ortes erkennen (Wissen [Geographie])
- Den Sturz von einem Reittier abfedern (Reiten)
- Den Ursprung und das Dogma einer Religion kennen (Wissen [Religion])
- Ein geflüstertes Gespräch hören (Wahrnehmung)
- Ein Hindernis im Gewölbe identifizieren (10 + HG des Hindernisses) (Wissen [Gewölbe])
- Ein verbreitetes Gerücht oder lokales Brauchtum kennen (Wissen [Lokales])
- Ein Wagenrad sabotieren (Mechanismus ausschalten)
- Eine Felswand, einen Baum oder an einem Seil hinaufklettern (Klettern)
- Eine gleichgültige Kreatur beeinflussen (15 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)
- Eine sterbende Kreatur stabilisieren (Heilkunde)
- Einen Sturz kontrollieren, um weniger Schaden zu erleiden (Akrobatik)
- Einen Trank, Zauberstab oder eine Schriftrolle identifizieren (10 + Zauberstufe des Gegenstandes) (Zauberkunde)
- Einen Zauber identifizieren (10 + Grad des Zaubers) (Zauberkunde)
- In unruhigem Gewässer schwimmen (Schwimmen)
- Mit Anlauf 4,50 m weit springen (Akrobatik)
- Von deinem Reittier springen (Reiten)

SG 20

- Ein einfaches Schloss knacken (Mechanismus ausschalten)
- Eine gewöhnliche Falle entschärfen oder bereitmachen (Mechanismus ausschalten)
- Eine gewöhnliche Geheimtür oder Falle finden (Wahrnehmung)
- Eine raue Steinwand hinaufklettern (Klettern)
- Eine unfreundliche Kreatur beeinflussen (20 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)

SG 20 (FORTSETZUNG)

- Einen wirkenden Zauber identifizieren (20 + Grad des Zaubers) (Zauberkunde)
- In stürmischem Gewässer schwimmen (Schwimmen)
- Mit Anlauf 6 m weit springen (Akrobatik)
- Obskure Informationen eines Ort in Erfahrung bringen (Diplomatie)
- Ohne Anlauf 3 m weit springen (Akrobatik)
- Schnell von einem Reittier absteigen oder aufsteigen (Reiten)

SG 25

- Eine feindselige Kreatur beeinflussen (25 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)
- Eine komplexe Falle entschärfen (Mechanismus ausschalten)
- Eine Ziegelwand erklettern (Klettern)

SG 30

- Auf einem Seil balancieren (Akrobatik)
- Ein gutes Schloss knacken (Mechanismus ausschalten)
- Eine gut versteckte Geheimtür oder Falle entdecken (Wahrnehmung)
- Ohne Anlauf 4,50 m weit springen (Akrobatik)



ZUSTÄNDE

Zustände sind Effekte, die Charaktere und Monster betreffen, z.B. können sie durch großen Lärm taub werden, sich im Netz einer Riesenspinne verstricken, nach einem langen Arbeitstag erschöpft sein oder aufgrund von Gift oder Krankheit kränkeln.

ZUSTANDSREGELN

Dieser Abschnitt erklärt die Regeln für diese Zustände und nennt Beispiele, die diese Zustände verursachen können. Sollte mehr als ein Zustand einen Charakter betreffen, wirken alle auf ihn. Sollten Effekte sich nicht kombinieren lassen, nutze den schädlichsten von ihnen.



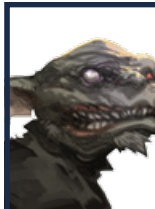
ENTKRÄFTET

Du erleidest einen Malus von -3 auf alle Angriffs-, Reflex- sowie ST- und GE-basierenden Fertigkeitwürfe. Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate und kannst keinen Sturmangriff ausführen. Nach 1 Stunde vollständiger Ruhe giltst du nur noch als Erschöpft anstatt Entkräftet.



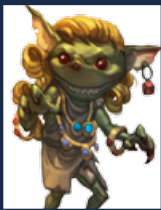
AUF DEM FALSCHEN FUSS ERWISCHT

Du warst im Kampf noch nicht an der Reihe und kannst daher nicht auf die Situation reagieren. Du verlierst deinen GE-Modifikator auf RK (sofern er positiv ist). Die RK eines Monsters auf dem falschen Fuß ist bereits in seinen spieltechnischen Werten mit angegeben.



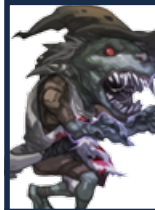
ERSCHÖPFT

Du erleidest einen Malus von -1 auf deine Angriffs-, Reflex- sowie ST- und GE-basierenden Fertigkeitwürfe. Du kannst keinen Sturmangriff ausführen. Nach 8 Stunde Ruhe giltst du nicht mehr als Erschöpft. Solltest du Erschöpft sein und etwas geschieht, wodurch du eigentlich als Erschöpft gelten würdest, giltst du stattdessen als Entkräftet.



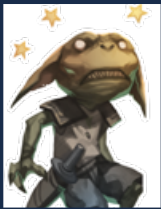
BENOMMEN

Du kannst keine Aktionen ausführen, erhältst aber keinen Malus auf deine Rüstungsklasse. Benommenheit hält in der Regel 1 Runde an.



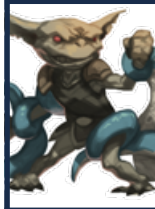
ERSCHÜTTERT

Du hast Angst, aber nicht genug, um wegzulaufen. Du erleidest einen Malus von -2 auf alle deine Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Fähigkeitwürfe.



BETÄUBT

Du bist von einem körperlichen oder geistigem Schock überwältigt. Du lässt alles fallen, kannst keine Aktionen ausführen, erleidest einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Modifikator (falls positiv) auf deine RK.



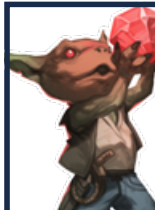
FESTGEHALTEN

Du wirst von einem Monster festgehalten (z.B. einem Boggard, Mimik oder einer Riffklaue), das über die besondere Fähigkeit Ergreifen verfügt. Du kannst dein gegenwärtiges Feld erst verlassen, wenn das Monster getötet wurde oder dich loslässt. Du verlierst deinen GE-Modifikator auf die RK (sofern positiv) und erleidest einen Malus von -2 auf deine Angriffswürfe.



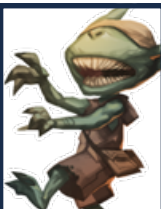
BEWUSSTLOS

Du wurdest niedergeschlagen und bist hilflos. Du kannst keine Aktionen ausführen oder denken.



GBLENDET

Du kannst nicht gut sehen. Du erhältst einen Malus von -1 auf deine Angriffs- und auf deine sichtbasierenden Fertigkeitwürfe.



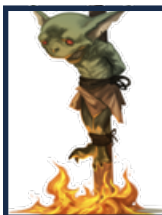
BLIND

Du kannst nicht sehen. Du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Modifikator auf RK. Es scheitern automatisch alle Würfe, die die Sicht erfordern. Alle Gegner sind für dich unsichtbar. Du kannst keinen Hinterhältigen Angriff gegen Kreaturen ausführen, die du nicht siehst. Du benötigst eine Standard-Aktion, um zwei benachbarte Felder nach dem Standort eines Gegners abzutasten.



GELÄHMT

Du bist stocksteif und kannst dich weder bewegen, noch handeln. Du bist hilflos, kannst aber noch denken. Solltest du gerade mittels Flügeln fliegen, stürzt du ab. Solltest du gerade schwimmen, gehst du unter. Deine Freunde und Feinde können sich durch dein Feld bewegen. Das Durchqueren kostet ihre Bewegung jedoch 2 Felder.



HILFLOS

Du bist bewusstlos, gelähmt, gefesselt, schlafend oder aus anderen Gründen deinen Gegnern völlig ausgeliefert. Du wirst behandelt, als betrage dein GE-Modifikator -5. Gegen dich gerichtete Angriffe im Nahkampf erhalten einen Bonus von +4. Du kannst stets zum Ziel Hinterhältiger Angriffe werden. Gegner können dich automatisch mit einer Vollen Aktion kritisch treffen.



TOT

Du bist tot. Entweder haben deine negativen Trefferpunkte deinen Konstitutionswert erreicht oder überschritten oder du wurdest sofort durch einen Zauber oder Effekt getötet. Du kannst nicht durch einen *Wunden heilen*-Zauber geheilt werden, wohl aber durch mächtige Magie (z.B. eine *Schriftrolle des Neuen Lebens*) ins Leben zurückgeholt werden.



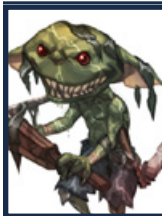
KAMPFUNFÄHIG

Du hast genau 0 Trefferpunkte oder bist mit negativen Trefferpunkten stabil und bei Bewusstsein (*Heldenbuch*, Seite 60). Du kannst dich mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen und giltst als Wankend. Solltest du eine Standard-Aktion ausführen, erleidest du danach 1 Schadenspunkt; solltest du immer noch negative Trefferpunkte haben, wirst du bewusstlos und beginnst zu sterben.



ÜBELKEIT

Du leidest unter Magenkrämpfen. Du kannst nicht angreifen, Zauber wirken, dich aufs Zaubern konzentrieren oder irgendetwas tun, das Aufmerksamkeit erfordert. Du kannst während deines Zuges nur eine einzelne Bewegungsaktion ausführen. Ein überwältigender Gestank wie z.B. der einer *Stinkenden Wolke* kann Übelkeit hervorrufen.



KRÄNKELEND

Du erleidest einen Malus von -2 auf alle deine Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigungs- und Fähigkeitswürfe.



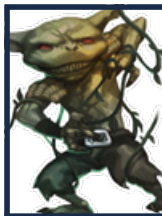
UNSICHTBAR

Du kannst nicht gesehen werden. Gegen Kreaturen, die dich nicht sehen können, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Angriffswürfe und Vollständige Tarnung (*Heldenbuch*, Seite 60). Um dich angreifen zu können, muss eine Kreatur erst durch Abtasten des Feldes bestimmen, wo du dich befindest (siehe Blind) oder ihr muss ein Fertigungswurf auf Wahrnehmung gegen einen SG in Höhe deines Fertigungswurfes auf Heimlichkeit +20 gelingen.



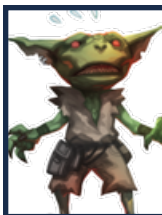
LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du erleidest einen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe und kannst keine Fernwaffen außer Armbrüsten und Fernkampfzaubern benutzen. Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe, erleidest aber zugleich einen Malus von -4 auf deine RK gegen Nahkampfangriffe. Aufstehen ist eine Bewegungsaktion.



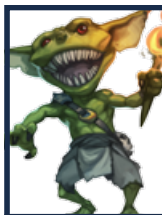
VERSTRICKT

Du bist verstrickt – z.B. in einem Netz oder einem Spinnennetz. Dies behindert deine Fortbewegung, du bist aber nicht völlig eingeschränkt. Du kannst dich mit halber Bewegungsrate fortbewegen und erleidest einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Reflex- und GE-basierenden Würfen.



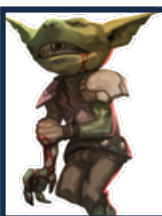
STABIL

Du hast im Sterben gelegen und bist immer noch bewusstlos bei negativen Trefferpunkten. Du verlierst aber keine Trefferpunkte mehr pro Runde (siehe Sterben, *Heldenbuch*, Seite 60). Du kannst jede Stunde einen KO-Wurf gegen SG 10 mit einem Malus in Höhe deiner gegenwärtigen negativen Trefferpunkte ausführen, um dein Bewusstsein wiederzuerlangen und Kampfunfähig zu werden.



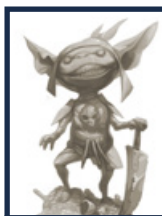
VERÄNGSTIGT

Du hast Angst um dein Leben. Du fliehst vor der Ursache deiner Furcht, so gut es dir möglich ist. Solltest du nicht fliehen können, kannst du kämpfen, erleidest dabei aber Mali, als wärest du Erschüttert. Du kannst Zauber wirken, Klassenfähigkeiten und andere Fähigkeiten nutzen, um zu entkommen (besonders, wenn es keine andere Möglichkeit gibt).



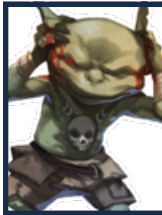
STERBEND

Du bist bewusstlos und dem Tode nahe (*Heldenbuch*, Seite 60). Jede Runde muss dir ein KO-Wurf ($1W20 + \text{KO-Modifikator}$) gegen SG 10 gelingen, um nicht 1 TP zu verlieren. Du hast auf diesen Wurf einen Malus in Höhe deiner negativen Trefferpunkte. Sollte dir der Wurf gelingen, wirst du stabil.



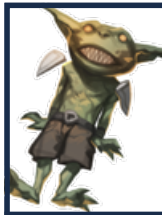
VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt und wirst als Bewusstlos betrachtet. Solltest du Risse aufweisen oder Stücke abgebrochen werden, erleidest du keinen Schaden, solange die abgebrochenen Stücke angehalten werden, wenn du zurück zu Fleisch und Blut verwandelt wirst. Sollten bei der Rückverwandlung Stücke fehlen, werden diese zu Verwundungen.



TAUB

Du kannst nicht hören. Du erleidest einen Malus von -4 auf deine Initiativwürfe, scheiterst automatisch bei allen geräuschbasierten Fertigungswürfen auf Wahrnehmung und erleidest einen Malus von -4 bei konkurrierenden Fertigungswürfen auf Wahrnehmung. Laute Geräusche wie Explosionen, Erdbeben und Wasserfälle können einen Charakter vorübergehend taub machen.



WANKEND

Du taumelst und hast dich nicht ganz unter Kontrolle. Du kannst eine einzelne Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde ausführen, aber nicht beides oder gar eine Volle Aktion. Du hast pro Zug immer noch eine Freie Aktion.



INDEX

Abhänge	42
Auf dem falschen Fuß erwischt (Zustand)	94
Bäume	40, 41
Begegnungsbudgets	27
Belohnungen für Begegnungen	28
Benommen (Zustand)	94
Bewusstlos (Zustand)	95
Blind (Zustand)	94
Böden	35
Dächer	45
Der Aufbau eines Abenteurers	24
Dunkelheit	47
Eis	42, 47
Entkräftet (Zustand)	94
Erschöpft (Zustand)	94
Erschüttert (Zustand)	95
Ersticken	47
Fallen	38
Geblendet (Zustand)	94
Gefahren	47
Gegenstände zerbrechen	34
Geheimtüren	36
Gelähmt (Zustand)	95
Geröll	42
Härte	34, 39
Hecken	41
Hilflos (Zustand)	95
Hitze	47
Hunger und Durst	47
Betäubt (Zustand)	95
Kälte	47
Kampfunfähig (Zustand)	94
Klippen	42
Kränkend (Zustand)	95
Lava	47
Liegend (Zustand)	95
Magische Gegenstände	48
Monster	60
Rauch	47
Ringend (Zustand)	95
Sanddünen	43
Sandspitze	88
Säure	47
Schleime, Schimmel und Pilze	37
Schluchten	42
Schutt	35, 42
Stabil (Zustand)	95
Sterbend (Zustand)	94
Stürzend	47
Sümpfe und Moore	41
Taub (Zustand)	94
Tot (Zustand)	94
Treibsand	41
Treppen	37
Türen	36, 39
Übelkeit (Zustand)	95
Unsichtbar (Zustand)	95
Unterholz	40, 41
Verängstigt (Zustand)	95
Veröffentlichte Abenteuer verwenden	21
Versteinert (Zustand)	95
Verstrickt (Zustand)	94
Wände	34, 39
Wankend (Zustand)	95
Zauberkundige anheuern	46
Zufällige Schätze	30
Zufallsbegegnungen	84
Zustände	94

WEITERE LEKTÜRE

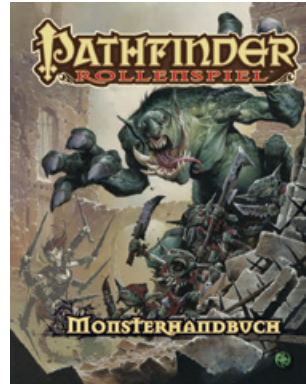
Wenn deine SC die 5. Stufe erreicht haben und für weitere Abenteuer bereit sind, wird es Zeit, ein Auge auf die umfangreicheren Bücher für das *Pathfinder Rollenspiel* zu werfen! Erweitere dein Spiel mit hunderten zusätzlicher Optionen für deine SC, Monster und deine Kampagne! Eine weite Welt voll Ruhm und Gefahren liegt direkt in Reichweite!

PATHFINDER ROLLENSPIEL GRUNDREGELWERK



Die Vollversion des Pathfinder Rollenspiels umfasst 7 Völker, 11 Klassen mit jeweils 20 Stufen, mehr Fertigkeiten, Talente und Ausrüstungsgegenstände sowie etliche Kampfmanöver (bspw. um einen Gegner zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen), über 500 Zauber, 30 Fallen, mehr als 300 magische Gegenstände und Regeln für die Erschaffung neuer magischer Gegenstände. Die *Pathfinder Einsteigerbox* ist voll kompatibel mit dem *Pathfinder Grundregelwerk*. Verbesserte dein Spiel!

PATHFINDER MONSTERHANDBUCH



Dieses Buch enthält mehr als 350 Monster, darunter Riesen, Trolle, Elementargeister, Greifen, Hobgoblins, Grottschrate, Hydren, Bären, Vetteln, Dinosaurier, Vampire, mächtige Elementare, Worge, Schreckenstiger, Yetis und 10 Arten von Drachen! Das *Pathfinder Monsterhandbuch* enthält zudem Regeln für die schnelle Modifizierung von Monstern, wie man ihnen Klassenstufen verleiht und auch eigene Monster erschafft mit einem HG bis 20!

PATHFINDER EXPERTENREGELN



Die *Pathfinder Expertenregeln* ermöglichen dir, deinen bestehenden Charakteren neue Fähigkeiten zu verleihen oder einen völlig neuen Charakter zu erschaffen. Das Buch enthält sechs neue Klassen, über einhundert neue Talente und Kampffähigkeiten, alternative Klassenfähigkeiten, Regeluntersysteme und thematische Archetypen.

ÜBLICHE KARTENSYMBOLLE

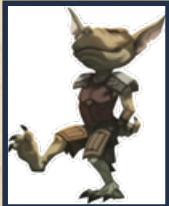
	Tür	F	Falle
	Doppeltür		Wendeltreppe
	Geheimtür		Treppe
	Einwegtür		Rutschfalle
	Falsche Tür		Tisch
	Durchgang		Truhe
	Verborgene Tür		Schrank
	Illusionswand		Fass
	Leiter		Kiste
	Fallgitter oder Stangen		Stuhl
	Einweg-Geheimtür		Thron
	Fenster		Kamin
	Schießscharte		Kohlebecken
	Feuerstelle		Statue
	Verschlossene Tür		Geländer
	Wandschnitzerei		Vorhang
	Sarkophag		Bett
	Stehender Sarkophag		Podest
	Geröll		Lagerfeuer
	Käfig		Stalaktit
	Springbrunnen		Stalakmit
	Altar		Treibsandloch
	Teil		Natürliche Stufen
	Brunnen		Überfluteter Weg
	Säule		See
	Abgedeckte Grube		Fluss oder Strom
	Offene Grube		Senke
	Falltür - Decke		Erhöhter Vorsprung
	Falltür - Boden		Vorsprung
	Geheime Falltür		Natürlicher Kamin

DER KAMPF

KAMPFRUNDENSEQUENZ

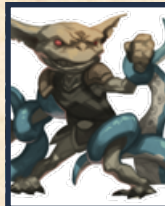
1. Ist jemand überrascht?
2. Jeder würfelt seine Initiative aus!
3. Der SL ordnet die Initiativereihenfolge.
4. Jeder handelt nach der Initiativereihenfolge. Überraschte Kreaturen können während der ersten Kampfrunde nicht handeln.
5. Ende der Runde, gehe zurück zu Schritt 4. **(Weitere Informationen zum Kampf findest du ab Seite 53 des Heldenbuchs.)**

HÄUFIGE ZUSTÄNDE



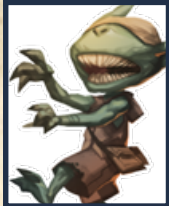
AUF DEM FALSCHEN FUSS ERWISCHT

Du bist im Kampf bisher noch nicht an der Reihe gewesen und kannst daher auch nicht auf die Situation reagieren. Du verlierst deinen GE-Modifikator auf deine RK (sofern er positiv ist). Bei Monstern ist die RK, wenn sie auf dem falschen Fuß angetroffen werden, bereits vorberechnet.



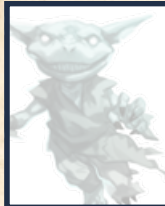
FESTGEHALTEN

Du wirst von einem Monster (z.B. einem Boggard, Mimik oder einer Riffklaue) mittels der besonderen Fähigkeit Ergreifen festgehalten. Du kannst dein aktuelles Feld erst verlassen, wenn das Monster dich loslässt oder es getötet wird. Du verlierst solange deinen GE-Modifikator auf deine RK (sofern er positiv ist) und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.



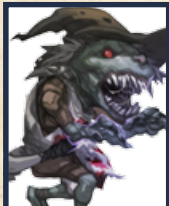
BLIND

Du verlierst dein Sehvermögen. Dadurch erleidest du einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Modifikator auf die RK. Dir misslingen automatisch alle Fertigkeitwürfe, die Sicht erfordern. Alle Gegner zählen für dich als unsichtbar. Du kannst keinen Hinterhältigen Angriff gegen Kreaturen ausführen, die du nicht sehen kannst. Mit einer Standard-Aktion kannst du zwei benachbarte Felder abtasten, um den Standort eines Gegners herauszufinden.



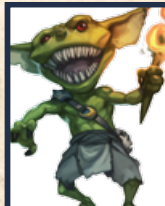
UNSICHTBAR

Man kann dich nicht sehen. Gegen Kreaturen, die dich nicht sehen können, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Angriffswürfe und besitzt Vollständige Tarnung (*Heldenbuch*, ab S. 59). Eine Kreatur muss erst das Feld ertasten, in dem du dich befindest (siehe Blind), oder einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (gegen SG 20 + deinen Heimlichkeitswurf) ablegen, um dich angreifen zu können.



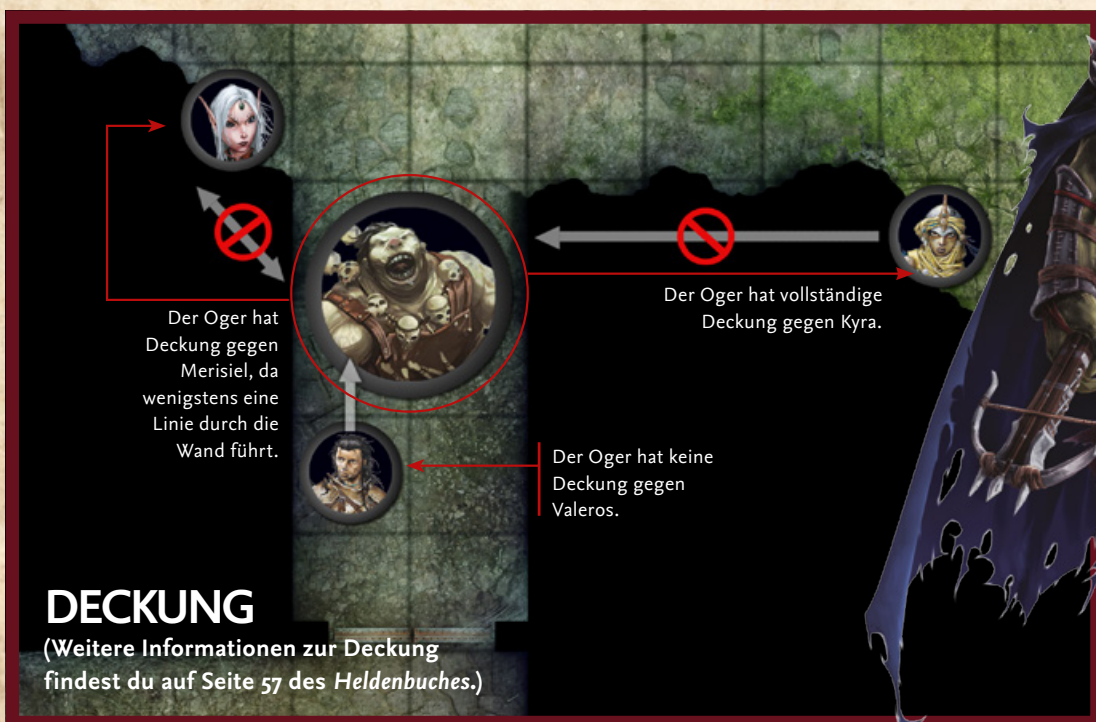
ERSCHÜTTERT

Du hast Angst, aber nicht genug um wegzulaufen zu wollen. Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe.



VERÄNGSTIGT

Du hast Angst um dein Leben. Du fliehst vor dem Grund für diese Angst so gut du kannst. Solltest du nicht fliehen können, kannst du kämpfen, erleidest aber Mali, als wärest du erschüttert. Du kannst Zauber, Klassenmerkmale oder andere Fähigkeiten nutzen, die dir bei der Flucht helfen (insbesondere wenn du keine anderen Fluchtmöglichkeiten hast).



DECKUNG

(Weitere Informationen zur Deckung findest du auf Seite 57 des Heldenbuchs.)

