

ZWEITE EDITION

PATHFINDER®

GRUNDREGELWERK

LOGAN BONNER, JASON BULMAHN,
STEPHEN RADNEY-MACFARLAND UND MARK SEIFTER

PATHFINDER[®]

GRUNDREGELWERK

PATHFINDER

GAME DESIGNERS

Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

ADDITIONAL WRITING

James Jacobs

DEVELOPERS

Adam Daigle, Lyz Liddell, and Erik Mona

EDITORS

Amirali Attar Olyae, Judy Bauer, Christopher Paul Carey, James Case, Jaym Gates, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Elsa Sjunneson-Henry, and Jason Tondro

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

Giorgio Baroni, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Biagio D'Alessandro, Michele Esposito, Giorgio Falconi, Taylor Fischer, Mariusz Gandzel, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Roman Roland Kuteynikov, Setiawan Lie, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Rob McCaleb, Andrea Tentori Montalto, Stefano Moroni, Federico Musetti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Jose Parodi, Angelo Peluso, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Bryan Sola, Matteo Spirito, Matias Tapia, Ben Wootten, and Sam Yang

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN

Sarah E. Robinson and Sonja Morris

CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

PUBLISHER

Erik Mona

SPECIAL THANKS

Dave Arneson, Monte Cook, Ron Edwards, Gary Gygax, Daniel Solis, John Stavropoulos, Jonathan Tweet, Skip Williams, and all the participants in the Pathfinder Playtest

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses Spiele GmbH

ORIGINALTITEL

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition)

ÜBERSETZUNG

Fabian Fehrs, Mara Felske, Ole Gerlach, Günther Kronenberg, Benedict Marko, Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt, Oliver von Spreckelsen

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Peter Basedau, Moritz Bednarski, Christian Brüggen, Mara Felske, Tom Ganz, Ole Gerlach, Kai Großkordt, Maik Siegmund-Malcherek, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt, Klaus Singvogel und Oliver von Spreckelsen

LAYOUT

Nadine Hoffmann

DANKSAGUNG

Dank für moralische und fachliche Unterstützung geht an Benjamin Kirchhof, Daniel Schneider, die Jungs von 5footstep.de, die Fusselfüße, bessere Hälften und sonstige Anverwandte, an wohlwollende Freunde und definitiv an Klaus' Skripte zur Glossarkontrolle!



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



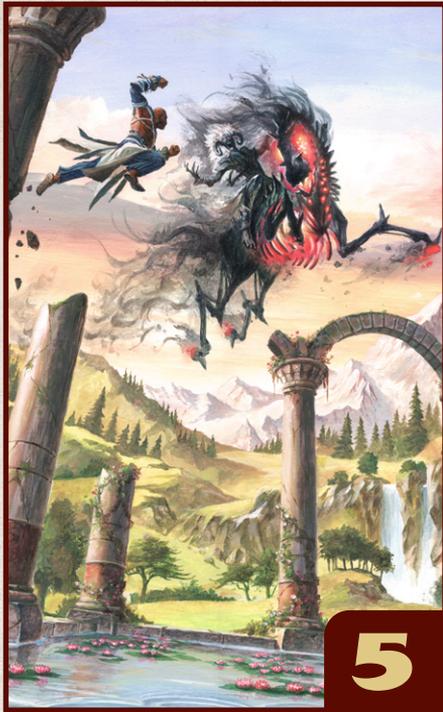
Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

INHALT



- 1 ÜBERBLICK** **4**
Dieses Kapitel vermittelt die Grundlagen des Rollenspiels, bietet einen Überblick über die Regeln und ein Spielbeispiel. Hinzu kommen die Charaktererschaffung und Richtlinien für den Stufenaufstieg.
- 2 ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE** **32**
Wähle das Volk, dem dein Charakter angehört – Elf, Gnom, Goblin, Halbling, Mensch oder Zwerg. Dann wähle einen Hintergrund, der beschreibt, was dein Charakter vor seiner Abenteurerkarriere gemacht hat. Hier findest du zudem Details zu Sprachen.
- 3 KLASSEN** **66**
Mutige Kämpfer, gläubige Kleriker, gelehrte Magier und einflussreiche Alchemisten sind nur vier der zwölf Klassen, aus denen du wählen kannst. Dieses Kapitel informiert zudem über Tiergefährten, Vertraute und Archetypen für Zusatzklassen, welche die Fähigkeiten deiner Charaktere erweitern.
- 4 FERTIGKEITEN** **232**
Vollführe akrobatische Manöver, trickse Gegner aus, versorge die Wunden eines Verbündeten oder nutze deine Fertigkeiten, um die Stärken und Schwächen fremdartiger Kreaturen zu erkennen!
- 5 TALENTE** **254**
Erweitere dein Können mittels Talenten, die deine Spielwerte verbessern oder dir neue Aktionen ermöglichen. Dieses Kapitel enthält Fertigkeitstalente, welche direkt mit deinen Fertigkeiten zusammenspielen.
- 6 AUSTRÜSTUNG** **270**
Wandle durch dieses große Arsenal an Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenständen und rüste dich fürs Abenteuer!
- 7 ZAUBER** **296**
Lerne die Macht der Magie zu beherrschen! Dieses Kapitel enthält die Regeln für Zauberei, hunderte von Zaubern, Fokuszauber für bestimmte Klassen und Rituale.



8 DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

Entdecke die Welt Golarion. Im Zeitalter der Verlorenen Omen kannst du den Geheimnissen uralter Imperien nachforschen und zu heldenhaftem Ruhm gelangen.

416

9 SPIELREGELN

Hier findest du die Spielregeln und erfährst, wie Aktionen genutzt und Spielwerte berechnet werden. Dazu gehören auch Regeln zu Begegnungen, Erkundungen und Auszeit, sowie alles, was für den Kampf benötigt wird.

442

10 SPIELLEITEN

Dieses Kapitel enthält Tipps zum Vorbereiten und Leiten von Spielrunden und Kampagnen, Regeln für die Bestimmung von Schwierigkeitsgraden, Belohnungen, Umgebungen und Gefahren.

482

11 HANDWERKSKUNST & SCHÄTZE

Schätze als Belohnung sind ein integraler Bestandteil des Spiels, egal ob alchemistische Mixturen, magische Waffen oder mystische Statuetten. Dieses Kapitel enthält auch die Regeln zum Aktivieren und Tragen alchemistischer und magischer Gegenstände.

530

ZUSTÄNDE

Hier findest du alles über Zustände, von Sterbend über Verängstigt bis zu Verlangsamt. Diese Regeln decken die üblichen Vor- und Nachteile ab, welche meistens aus Zaubern oder besonderen Handlungen erwachsen.

618

CHARAKTERBOGEN

624

GLOSSAR UND INDEX

628

Finde rasch benötigte Regeln in dieser Kombination aus Regelglossar und Index.









Mit einem Stöhnen, welches das Mark gefrieren ließ, erhoben sich die Toten wankend auf dem vergessenen Schlachtfeld. Die Nekromantie des Wispernden Tyrannen erfüllte sie mit finsterem, unheiligem Unleben. Die wandelnden Leichen trugen noch immer die zerfetzten und zerlumpten Kleidungen und Rüstungen ihres einstigen Lebens – diese Kreuzfahrer waren die ersten gewesen, die sich dem Magierleichnam bei seiner Rückkehr entgegengestellt hatten, und die ersten, die bei seiner Wiedergeburt gefallen waren.

„Aroden ist tot!“ Valeros spie den Namen des toten Gottes wie einen Fluch aus, als er sein Schwert zog und seinen verbeulten Schild anhob. „Dieses Mal kommt er nicht zurück, um uns zu retten.“ Kyra und Merisiel teilten seine Ansicht – der Wispernde Tyrann war zurückgekehrt und es lag an ihnen, den untoten Magier in sein Grab zurückzubefördern!

Während Kyra mit gezogener Klinge an Valeros' Seite trat, rief sie ein Gebet an ihre Göttin. Sarenraes Licht würde sie leiten und gegen die kommende Finsternis stärken, aber es würde keine direkte göttliche Intervention in diesem Krieg geben. Der Schweiß und das Blut der Sterblichen würden den Sieg erkaufen und die Tapferen würden ebenso sterben wie die Unschuldigen ...

Merisiel nickte den anderen entschlossen zu. Schnell fand ihr Blick das erste Ziel innerhalb der heran wankenden Horde und schleuderte eine schmale Klinge. Der Dolch versank bis zum Knauf in der fauligen Augenhöhle eines untoten Kreuzfahrers. Doch, auch wenn die Kreatur strauchelte und zurückstolperte, so fiel sie nicht. Unbeeindruckt zog die Elfe den nächsten Dolch und zielte.

Vom Angriff der Helden aufmerksam geworden, wandte sich die untote Horde wie ein Leib den dreien zu und brach als Welle aus verwesendem Fleisch und klappernden Knochen über sie herein...

KAPITEL I: ÜBERBLICK

Pathfinder ist ein Fantasy-Tabletop-Rollenspiel (RPG), bei dem du und eine Gruppe von Freunden eine Geschichte über tapfere Helden und listige Übeltäter in einer Welt voller beängstigender Monster und unglaublicher Schätze erzählen. Noch wichtiger ist aber, dass bei diesem Spiel die Entscheidungen deines Charakters – deiner Spielfigur – die Entwicklung der Handlung beeinflussen.



Pathfinder-Abenteuer spielen im Zeitalter der Verlorenen Omen auf einer gefährlichen Fantasywelt voller uralter Weltreiche, ausgedehnter Stadtstaaten und zahlloser Gräfte, Gewölbe und Monsterverstecken, in denen sich die Beute stapelt. Die Abenteuer eines Pathfinder-Charakters könnten ihn in verlassene Unterwasserruinen, von Spukerscheinungen heimgesuchte schaurige Gräfte oder an magische Hochschulen in Dschungelstädten führen. Eine Welt des endlosen Abenteuers wartet auf euch!

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Rollenspiel ist eine interaktive Geschichte, bei der ein Spieler – der Spielleiter (SL) – das Szenario vorbereitet und Herausforderungen präsentiert. Die anderen Spieler übernehmen die Rollen von Spielercharakteren (SC) und stellen sich diesen Herausforderungen. Gefahren lauern in Gestalt von Monstern, tückischen Fallen und den Plänen und Umtrieben unterschiedlicher Gegner; dazu kommen politische Intrigen, Rätsel, zwischenmenschliche Dramen und vieles, vieles mehr.

Am Spiel nehmen in der Regel vier bis sieben Spieler teil, von denen einer als der Spielleiter der Gruppe fungiert. Der SL bereitet die Spielwelt und Handlung vor, präsentiert die Herausforderungen und stellt Gegner, Verbündete und sonstige Figuren dar. Da jede Szene zur nächsten führt, trägt jeder Spieler zur Handlung bei, indem er auf die präsentierten Situationen entsprechend der Persönlichkeit und Fähigkeiten seines Charakters reagiert. Die Verbindung aus Spielwerten und Würfeln fügt ein Zufallselement hinzu und bestimmt, ob die Charaktere bei versuchten Handlungen Erfolg haben oder scheitern.

DER SPIELVERLAUF

Pathfinder wird in Spielsitzungen gespielt, bei denen die Spieler persönlich oder online für ein paar Stunden zusammenkommen, um das Spiel zu spielen. Eine komplette Pathfinder-Geschichte kann aus einer einzelnen Spielsitzung (auch als „One-Shot“ bezeichnet) bestehen oder sich über mehrere Sitzungen erstrecken und eine Kampagne bilden, die Monate oder gar Jahre währt. So es dem Spielleiter gefällt die Geschichte zu erzählen und die Spieler unterhalten werden, kann das Spiel so lange währen, wie ihr wollt.

Eine Spielsitzung kann hauptsächlich aus Action bestehen, bei denen die Spielercharaktere mit abscheulichen Bestien kämpfen, aus teuflischen Fallen entkommen und heroische Questen vollenden. Ebenso könnte sie auch darin bestehen, mit einem Baron um die Genehmigung zur Errichtung einer Festung zu verhandeln, eine Armee aus Frostriesen zu infiltrieren oder mit einem Engel um eine Haarsträhne zu feilschen, die für ein Elixier zur Wiederbelebung eines ermordeten Freundes benötigt wird. Letztendlich liegt es bei dir und deiner Gruppe zu bestimmen, welche Art von Spiel ihr spielen wollt; seien es Gewölbeerkundungen, komplexe politische Dramen oder irgendetwas dazwischen.

DIE SPIELER

Jeder Teilnehmer einer Pathfinder-Spielrunde ist ein Mitspieler, auch der Spielleiter (SL). Aus Gründen der Einfachheit nutzen wir „Spieler“ aber für alle Beteiligten mit Ausnahme des Spielleiters. Ehe das Spiel beginnt, erfinden die Spieler Hintergrundgeschichten und Persönlichkeiten für ihre Charaktere. Sie nutzen die Regeln, um die Spielwerte, Fähigkeiten, Stärken und Schwächen ihrer Charaktere zu bestimmen. Der SL könnte die während der Charaktererschaffung verfügbaren Optionen einschränken. Erörtert die Beschränkungen bereits im Vorfeld unter den Spielern, damit alle interessante Helden erschaffen können. Im Allgemeinen gibt es für Charakterkonzepte nur diese Schranken: die Vorstellungskraft der Spieler und die Richtlinien des Spielleiters.

Während des Spieles beschreiben die Spieler die Handlungen ihrer Charaktere, setzen die Fähigkeiten ihrer Charaktere ein und würfeln, ob ihre Handlungen Erfolg haben. Der SL bestimmt den Ausgang dieser Handlungen. Manche Spieler lieben es, ihre Rollen zu spielen und sich so zu verhalten wie ihre Charaktere, während andere lieber die Handlungen ihrer Figuren beschreiben, als würden sie eine Geschichte erzählen. Tut, was auch immer euch am besten ge-

DIE ALLERWICHTIGSTE REGEL

Die Allerwichtigste Regel von Pathfinder lautet: Es ist euer Spiel. Nutzt es, um die Geschichten zu erzählen, die ihr erzählen wollt. Spielt die Charaktere, die ihr spielen wollt, und erlebt aufregende Abenteuer mit Freunden. Sollte eine Regel eurem Spielspaß im Weg stehen und die Gruppe dem zustimmen, könnt ihr diese Regel ändern oder ignorieren, damit alles zu eurer Geschichte passt. Das wahre Ziel des Spieles besteht darin, dass alle ihren Spaß haben.

WÜRFEL

Pathfinder erfordert einen Satz verschiedener Würfel. Jeder Würfel besitzt eine andere Anzahl an Seiten – vier, sechs, acht oder mehr. Wenn diese Würfel im Text erwähnt werden, sprechen wir von „W“, gefolgt von der Seitenanzahl. Pathfinder verwendet vierseitige Würfel (W4), sechseckige (W6), achteckige (W8), zehneckige (W10), zwölfeckige (W12) und zwanzigseitige Würfel (W20). Falls du mehrere Würfel verwenden sollst, besagt die Zahl vor dem „W“, wie viele. „4W6“ bedeutet z.B., dass du vier sechseckige Würfel verwendest. „W%“ besagt, dass du eine Zahl von 1 bis 100 generieren sollst, indem du zwei zehneckige Würfel (am besten unterschiedlicher Farben) nutzt und dabei den einen für die Zehnerstelle und den anderen für die Einerstelle verwendest.



fällt! Sollte dies dein erster Kontakt mit einem Rollenspiel sein, empfehlen wir, dass du zunächst die Rolle eines Spielers übernimmst, um dich mit den Regeln und der Spielwelt vertraut zu machen.

DER SPIELLEITER

Während die anderen Spieler ihre Charaktere erschaffen und kontrollieren, kontrolliert der Spielleiter (oder SL) die Handlung und die Welt. Der SL beschreibt alle Situationen, mit denen Spielercharaktere konfrontiert werden, bedenkt, wie die Taten der Spielercharaktere die Handlung beeinflussen, und interpretiert dabei die Regeln.

Der SL kann ein neues Abenteuer erschaffen, indem er eine Geschichte entwickelt, Monster auswählt und ihnen Schätze zuweist. Ebenso kann er auf ein veröffentlichtes Abenteuer zurückgreifen, dieses gegebenenfalls als Grundlage der Spielsitzung nutzen und an die individuellen Spieler und den Spielstil der Gruppe anpassen. Manche SL leiten Spiele, welche eigene und veröffentlichte Inhalte kombinieren und so eine neue Geschichten schaffen.

Die Spielleiterposition ist eine Herausforderung, die dir abverlangt, die Regeln zu interpretieren, die Geschichte zu erzählen und mit anderen Verantwortungen zu jonglieren. All die zum Leiten eines guten Spieles erforderliche Arbeit kann aber auch sehr belohnend und den Aufwand wert sein. Solltest du erstmals ein Spiel leiten, so behalte im Blick, dass nur eines wichtig ist: dass alle Spaß an der Sache haben – du selbst eingeschlossen. Alles andere kommt mit Übung und Geduld von selbst.

DAS SPIEL IST FÜR ALLE DA

Egal ob du der SL oder ein Spieler bist, die Teilnahme an einem Rollenspiel umfasst einen Gesellschaftsvertrag: Alle kommen zusammen, um Spaß beim Erzählen einer Geschichte zu haben. Für viele ist das Rollenspiel eine Möglichkeit, den Problemen des Alltages zu entkommen. Ignoriere niemanden am Tisch und bedenke, was die anderen aus dem Spiel gewinnen wollen, so dass alle Spaß haben können.

Wenn eine Gruppe zum ersten Mal zusammenkommt, solltest ihr darüber sprechen, was ihr am Spieltisch erleben wollt, aber auch, welche Themen eher tabu sind. Jeder sollte wissen, dass Elemente ins Spiel kommen könnten, die dem einen oder anderen Spieler unangenehm oder sogar verhasst sind, und jeder sollte darin zustimmen, diese Grenzen während des Spieles zu respektieren.

Pathfinder ist ein Spiel für jeden – unabhängig von Alter, Geschlecht, Volkszugehörigkeit oder Ethnie, Religion, sexueller Orientierung, Lebenserfahrungen oder was auch immer seine oder ihre Identität mitdefiniert. Es gehört zur Verantwortung aller Spieler, nicht nur des SL, dafür zu sorgen, dass am Spieltisch alle willkommen sind und Spaß haben.

SPIELWERKZEUGE

Neben diesem Buch gibt es weitere Dinge, die nötig sind, um Pathfinder zu spielen – du findest sie in Spielgeschäften oder online.

Charakterbogen: Jeder Spieler benötigt einen Charakterbogen, um seinen Charakter zu erschaffen, und aufzuzeichnen, was mit diesem Charakter während des Spiels passiert. Du findest einen Charakterbogen zum Kopieren im hinteren Bereich dieses Buches oder unter www.ulisses-spiele.de im Downloadbereich.

Würfeln: Die Spieler und der SL benötigen wenigstens einen Satz an Spielwürfeln. Die meisten haben ihre eigenen Würfel. Am häufigsten sind sechsseitige Würfel. Du findest alle nötigen Würfel online, in Spielwarenläden und natürlich in Rollenspiel-

geschäften. Mehr zu den verschiedenen Arten von Würfeln und ihrer Verwendung findest du in der Randspalte auf Seite 7.

Abenteuer: Jede Spielrunde benötigt ein Abenteuer zum Spielen, egal ob es sich der SL ausdenkt oder ein veröffentlichtes Abenteuer verwendet.

Monsterhandbuch: Von furchtbaren Drachen bis zu Unfug treibenden Gremlins gibt es zahlreiche Monster und Gefahren, mit denen die SC es tun bekommen könnten. Jedes Wesen besitzt seine eigenen Spielwerte und Fähigkeiten, die du z.B. im *Monsterhandbuch* findest.

Bodenpläne und Miniaturen: Es fällt zuweilen schwer, sich im Chaos des Kampfes zurechtzufinden. Daher verwenden viele Gruppen Bodenpläne, um das Schlachtfeld abzubilden. Diese Bodenpläne sind mit einem Raster bedruckt, wobei jedes Kästchen eine Seitenlänge von 2,5 cm hat und ein Feld von 1,50 m-Seitenlänge innerhalb der Spielwelt repräsentiert. Miniaturen, Pappaufsteller und andere Spielsteine werden zur Darstellung der Charaktere genutzt, sowie der Gegner, mit denen sie es zu tun bekommen.

Zusätzliche Hilfsmittel: Es gibt weitere Accessoires, die du deinem Spiel hinzufügen kannst, um das Erlebnis zu untermalen, seien es Werkzeuge zur Nachverfolgung der Initiative, Referenzkarten, um Regelemente rasch zur Hand zu haben, digitale Werkzeuge zur Charaktererschaffung oder auch Hintergrundmusik und Soundeffekte.

SPIELGRUNDLAGEN

Ehe du deinen ersten Charakter oder dein erstes Abenteuer erschaffst, solltest du eine Reihe grundlegender Konzepte verstehen, welche im Spiel benutzt werden. Neue Konzepte werden in Fettdruck präsentiert, um sie leichter im Text zu finden. Allerdings dient dieses Kapitel nur als Überblick und Einführung in die Spielgrundlagen. Die kompletten Spielregeln werden in den Folgekapiteln im Detail definiert und die Kombination von Index zusammen mit dem Glossar am Ende helfen dir, bestimmte Regelemente zu finden.

DEFINITION VON CHARAKTEREN

Bei Pathfinder übernehmen die Spieler die Rolle der **Spielercharaktere (SC)**, während der Spielleiter die **Nichtspielercharaktere (NSC)** und **Monster** darstellt. SC und NSC sind für die Handlung wichtig, erfüllen aber unterschiedliche Zwecke. Die SC sind die Protagonisten und die Geschichte handelt von ihnen. NSC und Monster sind dagegen Verbündete, Kontakte, Gegner und Übeltäter. Dies bedeutet, dass SC, NSC und Monster teilweise gemeinsame Spielwerte besitzen.

Die **Stufe** ist einer der wichtigsten Spielwerte, da sie grob Macht und Können jeder individuellen Kreatur repräsentiert. SC beginnen ihre Karriere auf der 1. Stufe und erreichen mit der 20. Stufe den Höhepunkt ihrer Macht. Wenn die Charaktere Herausforderungen überwinden, Gegner besiegen und Abenteuer abschließen, sammeln sie **Erfahrungspunkte (EP)**. Wann immer ein Charakter 1.000 EP angehäuft hat, erhält er eine neue Stufe und erlangt neue Fähigkeiten, so dass er sich noch größeren Herausforderungen stellen kann. Ein SC der 1. Stufe mag es mit einer Riesenratte oder einer Räuberbande zu tun bekommen, während derselbe Charakter mit der 20. Stufe möglicherweise eine ganze Stadt mit einem Zauber in Schutt und Asche legen kann.

Neben der Stufe werden Charaktere über **Attributswerte** definiert, die einen Maßstab für das rohe Potenzial eines Charakters darstellen und als Berechnungsgrundlage für die meisten anderen Spielwerte dienen. Im Spiel gibt es sechs Attribute: **Stärke** repräsentiert die Körperkraft eines Charak-

ters, während **Geschicklichkeit** für Beweglichkeit und die Fähigkeit steht, Gefahren auszuweichen. **Konstitution** zeigt an, wie es um die allgemeine Gesundheit und Wohlergehen des Charakters steht. **Intelligenz** repräsentiert ungeschliffenes Wissen und pure Fähigkeiten zum Lösen von Problemen, während **Weisheit** für Einsichten, Verständnis und die Fähigkeit steht, eine Situation einzuschätzen. **Charisma** steht für Charme, Beredsamkeit und Ausstrahlung. Attributswerte normaler Leute rangieren von 3 bis 18, wobei 10 das durchschnittliche menschliche Können repräsentieren. Hochstufige Charaktere können weitaus höhere Attributswerte als 18 besitzen.

Ein Attributswert, der über dem Durchschnitt liegt, erhöht deine Erfolgchance bei Aufgaben, die in Bezug zum Attribut stehen, während solche unter dem Durchschnitt deine Chance verringern. Die Auswirkung auf die Erfolgchance wird **Attributsmodifikator** genannt.

Dein Spielercharakter wird zudem durch einige wichtige Entscheidungen definiert, welche du triffst. Die erste Wahl ist die **Abstammung** des SC – welchem Volk gehört er an, welcher Volksgruppe, wer waren sein Eltern, ist er z.B. ein Mensch, ein Elf oder ein Goblin? Dann folgt der **Hintergrund** – wie ist der SC aufgewachsen, ist er ein armes Gossenkind oder ein reicher Adelspross oder etwas dazwischen? Die letzte und wichtigste Entscheidung betrifft die **Klasse** des SC, welche den Gutteil seines Könnens und seiner Fähigkeiten definieren, z.B. die Gabe eines Magier, mächtige arkane Zauber zu wirken, oder eines Druiden, sich in eine furchtbare Bestie zu verwandeln!

Neben diesen wichtigen Entscheidungen wählen Spielercharakter noch einige **Talente** – individuelle Fähigkeiten, die während der Charaktererschaffung und später, wenn der SC weitere Stufen erlangt, gewählt werden. Jedes Talent gehört einer Kategorie an, die vermerkt, welchem Thema sie angehören und wo man es findet; Elftalente befinden sich z.B. im Kapitel zu den Abstammung im Abschnitt Elf, während Magiertalente im Kapitel zu den Klassen im Abschnitt Magier zu finden sind. Schließlich besitzen Charaktere noch **Fertigkeiten**, die ihre Fähigkeit bestimmen, sich zu verstecken, zu schwimmen, zu feilschen und verschiedene gewöhnliche Handlungen auszuführen.

EINE GESCHICHTE ERSCHAFFEN

Charaktere und Entscheidungen erschaffen die Geschichte eines Pathfinder-Spiels, doch wie sie miteinander und der Welt interagieren, unterliegt den Spielregeln. Während du vielleicht entscheidest, dass dein Charakter zu einer epischen Reise aufbricht, um furchtbare Gegner zu überwinden und die Welt zu einem besseren Ort zu machen, werden seine Erfolgchancen immer noch von seinen Fähigkeiten, deinen Entscheidungen und den Würfelergebnissen bestimmt.

Der SL bestimmt Hintergrund und Ausgangssituation der meisten Abenteurer, allerdings spielen auch die Hintergrundgeschichte und Persönlichkeiten der Charaktere eine bestimmte Rolle. Sobald die Spielsitzung beginnt, beschreiben die Spieler abwechselnd, was ihre Charaktere tun, während der SL das Ergebnis bestimmt – alle am Tisch arbeiten also auf ein gemeinsames Ziel hin. Der SL beschreibt die Umgebung, die Handlungen der NSC und sonstige Ereignisse. Beispielsweise könnte der SL verkünden, dass der Heimatort der Charaktere von umherziehenden Trollen angegriffen wird. Die Charaktere könnten den Spuren der Trolle in einen nahen Sumpf folgen, nur um festzustellen, dass ein Drache die Trolle aus ihrem Sumpf vertrieben hat! Die SC stehen nun vor der Wahl, gegen einen ganzen Trollstamm, den Drachen oder beides vorzugehen. Egal wie sie sich entscheiden, ihr Erfolg hängt von den Entscheidungen ab, die sie während des Spieles treffen und den Würfeln, die sie dabei ablegen.

Eine einzelne Geschichte – darunter auch der Aufhänger, die Ausgangslage, die Handlung und das Ende – wird als **Abenteuer** bezeichnet. Eine Reihe von Abenteuern erschafft eine noch umfangreichere, größere Geschichte, die dann als **Kampagne** bezeichnet wird. Ein Abenteuer kann sich über mehrere Spielsitzungen hinziehen, während eine Kampagne Monate oder Jahre dauern könnte!

DIE WELT IST EIN MITSPIELER

Neben Charakteren und Monstern kann auch die Hintergrundwelt von Pathfinder selbst am Spieltisch und für die Geschichte eine Rolle spielen. Zuweilen stellt die Umgebung eine offenkundige Gefahr dar, etwa wenn ein heftiger Sturm über das Land fegt. Sie kann sich aber auch auf subtile Weise auswirken: Fallen und Schätze sind ebenso wichtig in vielen Geschichten wie raffinierte Bestien. Um diese Spielelemente besser zu verstehen, besitzen viele von ihnen dieselben Spielwerte wie die Charaktere und Monster. So haben z.B. die meisten Umgebungsgefahren eine Stufe, die angibt, wie gefährlich sie sind. Ebenso besitzen magische Gegenstände eine Stufe, um dir ein Verständnis für ihre Macht und ihre Auswirkungen auf eine Geschichte zu verleihen.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

PATHFINDER SPIELEN

In einem Pathfinder-Spiel gibt es drei Spielmodi, welche das Tempo jeder Szene der Handlung bestimmen. Dein Charakter verbringt die meiste Zeit mit **Erkundung**, wenn er umherreist, Mysterien entdeckt, Probleme löst und mit anderen Charakteren interagiert. Der Welt des Zeitalters der Verlorenen Omen mangelt es nicht an Gefahren, so dass es oft zu **Begegnungen** zwischen Charakteren, wilden Bestien und furchtbaren Monstern kommt. Wenn die Charaktere sich eine **Auszeit** vom Abenteuerleben gönnen, sich ausruhen und auf künftige Abenteuer vorbereiten, verrinnt die Zeit rasch. Während eines Abenteuers wechselt der Spielmodus viele Male, ganz nach den Bedürfnissen der Handlung. Je länger du spielst, umso mehr wirst du erkennen, dass jeder Modus seinen eigenen Spielstil besitzt, es aber nicht sonderlich schwer ist, zwischen den Modi zu wechseln.

Während des Spieles steht dein Charakter vor Situationen mit unsicherem Ausgang. Ein Charakter muss vielleicht eine glatte Klippe erklettern, der Fährte einer verletzten Chimäre folgen oder an einem schlafenden Drachen vorbeischleichen – alles gefährliche Vorhaben, bei denen ein Fehlschlag unangenehme Folgen hat. In solchen Fällen wird der handelnde Charakter (oder die handelnden Charaktere) aufgefordert, einen **Wurf** abzulegen, z.B. einen **Fertigkeitswurf**, um zu bestimmen, ob die Handlung gelingt oder nicht. Ein Wurf besteht in der Regel aus dem Würfelergebnis eines zwanzigseitigen Würfels (eines W20), auf das der Modifikator des entsprechenden Attributes addiert wird. In solchen Fällen ist ein hohes Ergebnis stets gut für den Handelnden.

Nachdem ein Wurf abgelegt wurde, vergleicht der SL das Ergebnis mit einem Zielwert, dem **Schwierigkeitsgrad (SG)**, um das Resultat zu bestimmen. So das Würfelergebnis den SG erreicht oder übertrifft, liegt ein Erfolg vor. Wird der SG nicht erreicht, ist es ein Fehlschlag. Wird der SG um 10 oder mehr übertroffen, handelt es sich um einen **Kritischen Erfolg**. Und misslingt der Wurf um 10 oder mehr, ist das Ergebnis ein **Kritischer Fehlschlag** (zuweilen auch als Patzer bezeichnet). Dies hat zuweilen zusätzliche negative Effekte zur Folge. Wenn du bei einem Wurf eine **Natürliche 20** würfelst, ergibt dies oft ebenfalls einen Kritischen Erfolg, während eine **Natürliche 1** oftmals ein Kritischer Fehlschlag ist. Nicht alle Würfe entfalten einen besonderen Effekt bei einem Kritischen Fehlschlag oder Kritischen Erfolg; in solchen Fällen liegen normale Fehlschläge und Erfolge vor.

Beispiel: Bei der Verfolgung der verwundeten Chimäre findet sich dein Charakter an einem schnell fließenden Fluss wieder. Du willst hinüberschwimmen, allerdings erklärt der SL dies zu einem gefährlichen Vorhaben und verlangt einen Fertigkeitswurf für Athletik (da Schwimmen eine Anwendung der Fertigkeit Athletik ist). Ein Blick auf deinen Charakterbogen teilt dir mit, dass dein Charakter einen Modifikator von +8 für diesen Wurf besitzt. Du würfelst mit einem W20 und erhältst eine 18, so dass die Gesamtsumme 26 ist. Der SL vergleicht dies mit dem SG (den er auf 16 festgelegt hatte) und stellt fest, dass ein Kritischer Erfolg vorliegt (da das Ergebnis den SG um 10 übertrifft). Dein Charakter schwimmt rasch durch den Fluss und nimmt auf der anderen Seite durchnässt, aber ansonsten unbeschadet die Fährte wieder auf. Wäre das Ergebnis 16 bis 25 gewesen, hätte ein normaler Erfolg vorgelegen und dein Charakter mit dem einen Wurf es etwa bis zur Flussmitte geschafft. Bei einem Ergebnis von weniger als 16 hätte die Strömung deinen Charakter gepackt und flussabwärts mitgezogen – vielleicht wäre er sogar unter Wasser gezogen worden und hätte begonnen zu ertrinken!

Würfe wie dieser sind das Herz des Spieles und erfolgen ständig und jedem Spielmodus, um das Ergebnis von Handlungen zu bestimmen. Auch wenn das Würfelergebnis wichtig ist, kann

der **Modifikator**, den du hinzuaddierst, oftmals den Unterschied zwischen Erfolg und Fehlschlag ausmachen. Jeder Charakter besteht aus vielen Spielwerten, die regeln, worin er gut ist. Jeder Spielwert besteht aus einem relevanten Attributmodifikator plus einem **Kompetenzbonus** und zuweilen weiteren Modifikatoren in Form von Boni oder Mali, die sich aus Ausrüstungsgegenständen, Zaubern, Talenten, magischen Gegenständen und anderen besonderen Umständen ergeben.

Der Kompetenzgrad ist der einfachste Weg, um das allgemeine Können und die generelle Eignung deines Charakters für eine bestimmte Aufgabe zu erkennen. Es gibt fünf Kompetenzgrade: **Ungeübt**, **Geübt**, **Experte**, **Meister** und **Legende**. Jeder Grad verleiht einen anderen Kompetenzbonus. Solltest du in einem Spielwert den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen, so beträgt sein Kompetenzbonus +0 – du kannst dich allein auf dein rohes, untrainiertes Können in Form deines Attributmodifikators verlassen. Ansonsten entspricht dein Kompetenzbonus deiner Charakterstufe plus +2 pro Kompetenzgrad (d.h. +2 bei Geübt, +4 bei Experte, +6 bei Meister und +8 bei Legende). Nahezu jeder Spielwert bei Pathfinder besitzt diese Kompetenzgrade.

ERKUNDUNG

Dein Charakter wird die meiste Zeit damit verbringen, die Welt zu erkunden, mit anderen zu interagieren, von Ort zu Ort zu reisen und Herausforderungen zu überwinden. Dieser Modus wird als **Erkundung** bezeichnet. Das Spiel wird relativ frei in diesem Modus abgehandelt; die Spieler reagieren auf die Geschichte, wenn sie eine Vorstellung davon haben, was sie als Nächstes tun wollen. Wollen sie vielleicht aus dem Dorf reiten, der Fährte orkischer Räuber folgen, feindlichen Spähern ausweichen oder vielleicht einen lokalen Jäger davon überzeugen, ihnen bei einem bevorstehenden Kampf zu helfen?

In diesem Spielmodus fragt der SL die Spieler, was ihre Charaktere derweil tun. Dies ist wichtig, sollte es zu einem Kampf kommen – in diesem Fall könnte ihr gegenwärtiges Handeln ihnen einen Vorteil verschaffen oder anderweitig beeinflussen, wie der Kampf beginnt.

BEGEGNUNGEN

Im Verlauf deiner Abenteuer wird es immer wieder vorkommen, dass ein einfacher Fertigkeitswurf nicht genügt, um eine Herausforderung zu überwinden – wenn widerwärtige, blutdürstige Monster sich deinem Charakter in den Weg stellen, ist ein Kampf der einzige Ausweg. Bei Pathfinder spricht man in solch einem Fall von einer **Begegnung**. Begegnungen umfassen normalerweise einen Kampf, es könnte sich aber auch um Situationen handeln, in denen die Zeit knapp ist, z.B. während einer Verfolgungsjagd oder wenn man einer Gefahr entkommen will.

Während die Erkundung relativ frei abgehandelt wird, sind Begegnungen strukturierter aufgebaut. Die Spieler und der SL würfeln die **Initiative**, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Beteiligten handeln. Eine Begegnung besteht aus **Runden**; eine Runde dauert etwa 6 Sekunden. Während einer Runde hat jeder Beteiligte einen **Zug**. Wenn du am Zug bist, kannst du bis zu drei **Aktionen** nutzen. Die meisten einfachen Handlungen, wie z.B. das Ziehen einer Waffe, Öffnen einer Tür, Schwingen eines Schwertes oder Bewegen über eine kurze Entfernung benötigen eine Aktion zur Ausführung. Komplexer sind **Aktivitäten**, die mehr als eine Aktion zur Ausführung erfordern; oft handelt es sich um besondere Fähigkeiten, die du über deine Klasse und deine Talente erlangst. Eine übliche Aktivität im Spiel ist das Wirken eines Zaubers, die normalerweise zwei Aktionen verbraucht.



Freie Aktionen, wie das Fallenlassen eines Gegenstandes, zählen nicht gegen die drei Aktionen, die dir während deines Zuges möglich sind. Und letztendlich kann jeder Charakter maximal eine **Reaktion** während einer Runde nutzen. Diese besondere Art von Handlung kann sogar außerhalb deines Zuges eingesetzt werden, allerdings nur als Reaktion auf bestimmte Ereignisse und auch nur, wenn du über eine Fähigkeit verfügst, die dir das gestattet. Schurken können z.B. ein Talent wählen, das ihnen erlaubt, ihre Reaktion zu nutzen, um einem Angriff auszuweichen.

Angreifen zählt zu den am häufigsten genutzten Handlungen im Kampf – dies erfolgt mittels der Aktion **Angriff** und erfordert einen **Angriffswurf**. Diese Art von Wurf erfolgt gegen die **Rüstungsklasse (RK)** der von dir angegriffenen Kreatur. Angriffe können mit Waffen, Zaubern oder sogar Körperteilen einer Kreatur, wie Faust, Klaue oder einem Schwanz ausgeführt werden. Du addierst auf diesen Wurf einen Modifikator basierend auf deinem Kompetenzgrad mit der Art des genutzten Angriffs, deinen Attributswerten und allen anderen anfallenden Situationsboni und -mali. Die RK des Zieles berechnet sich über seinen Kompetenzgrad im Umgang mit der von ihm getragenen Rüstung und seinem Geschicklichkeitsmodifikator. Trifft ein Angriff, verursacht er Schaden. Im Falle eines Kritischen Erfolges wird der Schaden verdoppelt.

Du kannst mehr als einmal pro Zug angreifen. Allerdings wird jeder zusätzliche Angriff zunehmend ungenauer, da er einem **Malus für mehrfache Angriffe** unterliegt, der beim zweiten Angriff im gleichen Zug -5 und beim dritten Angriff im gleichen Zug -10 beträgt. Es gibt viele Wege, diesen Malus zu senken, zudem verschwindet er wieder am Ende deines Zuges.

Sollte dein Charakter das Ziel eines magischen **Blitzstrahls** oder des eisigen Odems eines furchtbaren Weißen Drachen sein, wirst du zu einem **Rettungswurf** aufgefordert. Dies repräsentiert

die Fähigkeit deines Charakters, Gefahren im letzten Moment auszuweichen oder Angriffen auf seine Gesundheit oder seinen Verstand zu widerstehen. Ein **Rettungswurf** ist ein Wurf gegen den SG des auslösenden Effekt, der deinen Charakter zum Ziel hat, egal ob es sich um einen Zauber oder eine besondere Fähigkeit handelt. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen und der Kompetenzgrad sagt eine Menge darüber aus, welchen Gefahren ein Charakter trotzen kann. Ein **Reflexwurf** fällt an, wenn dein Charakter einer Gefahr ausweichen muss, dabei handelt es sich meistens um Effekte, die einen großen Bereich betreffen, z.B. ein sengend heißer magischer **Feuerball**. Ein **Willenswurf** wird benötigt, wenn Zauber oder Effekte auf den Verstand einwirken wollen, z.B. **Bezauberung** oder **Verwirrung**. Ein **Zähigkeitswurf** erfolgt, wenn die Gesundheit oder Vitalität deines Charakters attackiert wird, z.B. durch Gifte oder Krankheiten. Allen Rettungswürfen ist gemeinsam, dass ein Erfolg den schädlichen Effekt abschwächt, während ein Kritischer Erfolg meistens bedeutet, dass dein Charakter ohne einen Kratzer entkommt.

Angriffe, Zauber, Gefahren und besondere Fähigkeiten verursachen häufig bei einem Charakter **Schaden** oder verleihen ihm einen oder mehrere **Zustände** – oder beides. Schaden wird von den **Trefferpunkten (TP)** – einem abstrakten Maßstab für die Gesundheit einer Kreatur – abgezogen. Wird eine Kreatur auf 0 TP reduziert, erhält sie den Zustand **Bewusstlos** und könnte sterben! Eine Kampfbegegnung dauert in der Regel, bis eine Seite besiegt wurde. Dies kann bedeuten, dass sie sich zurückzieht oder ergibt; meistens ist eine Seite aber tot oder hat den Zustand **Sterbend**. Zustände können eine Kreatur für eine Weile behindern und z.B. die ihr möglichen Handlungen einschränken oder ihr Mali auf künftige Würfe auferlegen. Manche Zustände sind sogar permanent und erfordern mächtige Magie, um ihre Effekte aufzuheben.

AUSZEIT

Charaktere verbringen nicht jeden wachen Augenblick mit Abenteuern. Zwischen den Abenteuern erholen sie sich von Verletzungen, planen künftige Abenteuer und Eroberungen oder gehen einem Beruf oder Handwerk nach. Bei Pathfinder wird dies als Auszeit bezeichnet. Dieser Spielmodus gestattet das rasche Verstreichen der Zeit, während die Charaktere an langfristigen Tätigkeiten oder Zielen arbeiten. Die meisten Charaktere können während der Auszeit einen Beruf ausüben und ein paar Münzen verdienen. Doch mit den richtigen Fertigkeiten können sie auch neue Ausrüstung und sogar magische Gegenstände anfertigen. Ebenso kann die Auszeit zum Umlernen genutzt werden, so dass ein Charakter eine Wahl durch eine andere ersetzt, um seine neuen Prioritäten widerzuspiegeln. Ebenso können Charaktere in dieser Zeit Nachforschungen anstellen, neue Zauber lernen, ein Geschäft leiten oder sogar ein Königreich regieren!

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Wenn du deinen ersten Charakter erschaffst oder dein erstes Abenteuer erstellst, gibt es einige wichtige Begriffe, die du kennen musst. Einige der auf den vorhergehenden Seiten erwähnten, wichtigsten Begriffe sind zum Nachschlagen hier ebenfalls zu finden.

ABSTAMMUNG

Unter der Abstammung versteht man das Volk, dem ein Charakter angehört. Die Abstammung bestimmt die Trefferpunkte eines Charakters zu Spielbeginn, die Sprachen, die er spricht, die Sinne über die er verfügt und wie hoch seine Bewegungsrate ist. Außerdem verleiht die Abstammung Zugang zu entsprechenden Abstammungstalenten. Mehr zu Abstammungen findest du in Kapitel 2.

ANGRIFF

Will eine Kreatur einer anderen Schaden zufügen will, nutzt sie die Aktion Angriff oder eine andere Offensivhandlung. Die meisten Offensiven werden über Angriffe abgewickelt. Sie erfolgen mit Waffen oder zuweilen mit Fäusten. Ein Charakter könnte aber auch jemanden mit den Händen ergreifen, fortstoßen oder mit einem Zauber angreifen.

ATTRIBUTSWERTE

Jede Kreatur verfügt über sechs Attributswerte: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Diese Werte repräsentieren das rohe Potenzial einer Kreatur und ihre Grundspielwerte. Je höher der Wert, umso größer ist das Potenzial der Kreatur in diesem Attribut. Attributswerte werden weiter hinten in diesem Kapitel vollständig beschrieben.

BEWEGUNGSRATE

Die Bewegungsrate bestimmt die Entfernung, die ein Charakter mit einer einzelnen Aktion zurücklegen kann. Die Bewegungsrate wird in Metern gemessen.

BONI UND MALI

Boni und Mali kommen bei Würfeln und manchen Spielwerten zum Einsatz. Es gibt mehrere Arten von Boni und Mali. Solltest du über mehr als einen Bonus derselben Art verfügen, kannst du nur den höchsten Bonus verwenden. Ebenso kommt nur der höchste Malus einer Art zur Anwendung.

FERTIGKEIT

Eine Fertigkeit repräsentiert die Fähigkeit einer Kreatur, bestimmte Handlungen auszuführen, welche Unterweisung oder Übung erfordern. Fertigkeiten werden in Kapitel 4 beschrieben. Jede Fertigkeit bietet immer eine Möglichkeit zur Nutzung, selbst wenn man darin den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt, aber auch Anwendungsmöglichkeiten, zu denen man den Kompetenzgrad Geübt benötigt.

GESINNUNG

Die Gesinnung repräsentiert die grundlegende moralische und ethische Einstellung einer Kreatur.

GOLARION

Pathfinder spielt auf dem Planeten Golarion im Zeitalter der Verlorenen Omen. Golarion ist eine uralte Welt mit einer großen Vielfalt an Völkern und Kulturen, spannenden Örtlichkeiten zum Erkunden und hochgefährlichen Bösewichten. Du findest mehr zum Zeitalter der Verlorenen Omen, Golarion und den dortigen Göttern in Kapitel 8.

HINTERGRUND

Ein Hintergrund repräsentiert die Erfahrungen, die ein Charakter vor Beginn seines Abenteuerlebens erlangt hat. Jeder Hintergrund verleiht ein Talent und den Kompetenzgrad Geübt für wenigstens eine Fertigkeit. Du findest mehr zu Hintergründen in Kapitel 2.

INITIATIVE

Zu Beginn einer Begegnung würfeln alle beteiligten Kreaturen ihre Initiative aus, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der sie handeln können. Je höher das Ergebnis, umso eher ist eine Kreatur an der Reihe. Mehr zu Initiative und Kampf findest du in Kapitel 9.

KATEGORIE

Eine Kategorie ist ein Schlüsselwort, welches weitere Informationen zu einem Regelement vermittelt, z.B. eine Schule der Magie oder die Seltenheit. Die aufgeführten Kategorien geben oftmals an, wie andere Regeln mit einer Fähigkeit, einer Kreatur, einem Gegenstand oder anderem Regelement interagieren. Alle Kategorien, welche in diesem Buch verwendet werden, sind im Glossar ab Seite 628 aufgeführt.

KLASSE

Die Klasse repräsentiert den Abenteuerberuf, welchen ein Charakter wählt. Eine Charakterklasse bestimmt die meisten Dinge, in denen der Charakter den Kompetenzgrad Geübt besitzt, und wie viele Trefferpunkte er mit jedem Stufenaufstieg erlangt. Die Klasse verleiht ferner Zugang zu bestimmten Klassentalenten. Du findest mehr zu Klassen in Kapitel 3.

KOMPETENZ

Die Kompetenz ist ein System, welches das Können eines Charakters im Umgang mit bestimmten Dingen oder für bestimmte Handlungen bemisst. Es gibt fünf Kompetenzgrade: Ungeübt, Geübt, Experte, Meister und Legende. Der Kompetenzgrad verleiht dir einen Bonus, welcher bei den folgenden Modifikatoren und Spielwerten hinzuaddiert wird: Angriffswürfe, Fertigkeitwürfe, Rettungswürfe, Wahrnehmungswürfe, die RK und die Effektivität von Zaubern. Solltest du den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen, ist dein Kompetenzbonus +0. Die Kompetenz-

grade Geübt, Experte, Meister oder Legende bringen dir entsprechend einen Bonus von deiner Stufe +2, +4, +6 oder +8.

NICHTSPIELERCHARAKTER (NSC)

Ein Nichtspielercharakter wird vom SL kontrolliert und interagiert mit den Spielern, um die Handlung voranzubringen.

RETTUNGSWURF (RW)

Ist eine Kreatur einem gefährlichen Effekt ausgesetzt, dem sie entgehen muss, legt sie einen Rettungswurf ab, um den Effekt abzuschwächen. Du musst für einen Rettungswurf keine Aktion oder Reaktion aufwenden, sondern legst einen Rettungswurf automatisch ab. Im Gegensatz zu den meisten Würfeln legt der nicht handelnde Charakter den Rettungswurf mit einem W20 ab und die handelnde Kreatur liefert den SG.

Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Reflex (um Effekten zu entgehen, denen ein Charakter schnell ausweichen könnte), Willen (um Effekten zu widerstehen, die Verstand und Persönlichkeit zum Ziel haben) und Zähigkeit (um Giften, Krankheiten und physischen Effekten zu widerstehen).

ROLLENSPIEL

Das Beschreiben der Handlungen eines Charakters – oft aus der Perspektive des Charakters – wird als Rollenspiel bezeichnet. Wenn ein Spieler in der Rolle seines Charakters spricht oder dessen Tun beschreibt, ist er „in der Rolle“.

RUNDE

Eine Runde ist ein Zeitabschnitt während einer Begegnung, in welcher alle Beteiligten Gelegenheit zum Handeln erhalten. Eine Runde entspricht grob 6 Sekunden, die im Spiel verstreichen.

RÜSTUNGSKLASSE (RK)

Jede Kreatur im Spiel besitzt eine Rüstungsklasse, welche repräsentiert, wie schwierig es ist, sie zu treffen und ihr Schaden zuzufügen. Die RK ist somit der Schwierigkeitsgrad für Offensiven gegen die Kreatur.

SELTENHEIT

Manche Elemente des Spieles besitzen eine Seltenheit, um anzugeben, wie oft man ihnen in der Spielwelt begegnet. Dies betrifft hauptsächlich Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände, allerdings haben auch Zauber, Talente und andere Regelelemente eine Seltenheit. Sollte ein Gegenstand, Zauber oder anderes Spielelement nicht mit einer Seltenheit versehen sein, handelt es sich um ein gewöhnliches Element. Ungewöhnliche Gegenstände stehen nur denen zur Verfügung, welche über besonderes Training verfügen, in einer bestimmten Kultur aufwachsen oder aus einem bestimmten Winkel der Welt stammen. Seltene Gegenstände sind fast unmöglich zu finden und werden normalerweise nur vom SL ausgegeben, während einzigartige Gegenstände wirklich einmalig sind. Der SL kann das Seltenheitssystem modifizieren oder die Seltenheit einzelner Gegenstände passend zur Handlung verändern.

SPIELERCHARAKTER (SC)

Dies ist ein Charakter, der von einem Spieler erschaffen und kontrolliert wird.

SPIELLEITER (SL)

Der Spielleiter ist der Spieler, welcher die Regeln auslegt und die diversen Elemente der Handlung und der Welt erzählt, welche die anderen Spieler erkunden.

STUFE UND GRAD

Eine Stufe ist eine Zahl, welche grob die Macht von etwas bemisst. Spielercharaktere besitzen eine Stufe im Bereich von 1 bis 20, welche ein Maß ihrer Erfahrung darstellt. Monster, NSC, Gefahren, Gifte und Krankheiten besitzen eine Stufe im Bereich von -1 bis 30, welche als Maßstab für die Bedrohung fungiert, die von ihnen ausgeht. Die Gegenstandsstufe, welche meistens im Bereich von 0 bis 20 liegt, aber zuweilen auch höher sein kann, deutet die Macht und den Wert des Gegenstandes als Schatz an.

Zauber besitzen Grade im Bereich von 1 bis 10. Der Grad dient als Maßstab der Macht eines Zauber. Charaktere und Monster können in der Regel nur eine bestimmte Anzahl an Zaubers jedes Grades wirken.

TALENT

Ein Talent ist eine Fähigkeit, welche du aufgrund deiner Abstammung, deiner Klasse, deines Hintergrundes, deiner allgemeinen oder auf Fertigkeiten spezialisierten Ausbildung wählen kannst. Manche Talente verleihen die Fähigkeit, besondere Handlungen nutzen zu können.

TREFFERPUNKTE (TP)

Trefferpunkte repräsentieren die abstrakte Menge an Schaden, den eine Kreatur nehmen kann, ehe sie bewusstlos wird und im Sterben liegt. Schaden reduziert die Trefferpunkte einer Kreatur auf einer 1-zu-1-Basis, während Heilung mit derselben Rate Trefferpunkte zurückgibt.

WAHRNEHMUNG

Wahrnehmung bemisst die Fähigkeit deines Charakters, versteckte Gegenstände oder ungewöhnliche Situationen zu bemerken. Wahrnehmung bestimmt meistens, wie schnell der Charakter im Kampf aktiv wird. Mehr hierzu findest du in Kapitel 9.

WÄHRUNG

Die am häufigsten genutzten Münzen im Spiel sind Goldmünzen (GM) und Silbermünzen (SM). Eine GM ist 10 SM wert. 1 SM hat den Wert von 10 Kupfermünzen (KM) und 10 GM sind 1 Platinmünze (PM) wert. Charaktere verfügen zu Spielbeginn über 15 GM (oder 150 SM), um Ausrüstung zu erwerben.

ZAUBER

Zauber sind magische Effekte, welche mittels mystischer Worte und Gesten erzeugt werden, die nur jenen bekannt sind, welche über eine besondere Ausbildung oder angeborene Fähigkeiten verfügen. Einen Zauber zu wirken ist eine Aktivität, welche meistens zwei Aktionen erfordert. Jeder Zauber bestimmt, was er zum Ziel hat, wie viele Aktionen zum Wirken notwendig sind, seine Effekte und wie man ihm widerstehen kann. Sollte eine Klasse Zauber verleihen, so steht dies in der jeweiligen Klassenbeschreibung in Kapitel 3, während die Zauber selbst in Kapitel 7 aufgeführt sind.

ZUG

Im Verlauf einer Runde hat jede Kreatur gemäß ihrer Position in der Reihenfolge der Initiative einen Zug. Eine Kreatur kann während ihres Zuges in der Regel bis zu drei Aktionen nutzen.

ZUSTAND

Ein Zustand ist ein andauernder Effekt, welcher verändert, wie ein Charakter handeln kann, oder der einige seiner Spielwerte verändert. Die Regeln für die einfachen Zustände, die im Spiel zur Anwendung kommen, findest du im entsprechenden Anhang hinten im Buch.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

EIN SPIELBEISPIEL

Das folgende Beispiel soll dir eine bessere Vorstellung geben, wie Pathfinder gespielt wird. Bei diesem Abenteuer fungiert Erik als SL, Lyz spielt Valeros, einen wagemutigen menschlichen Kämpfer, James Merisiel, eine gefährliche elfische Schurkin, und Judy Kyra, eine feurige menschliche Klerikerin der Sarenrae. Die Gruppe hat gerade eine Horde aus Untoten besiegt und befindet sich nun auf dem Weg zu einem uralten Mausoleum.

Erik: Vor euch liegt der Eingang zur Krypta. Eine bröcklige Treppe führt in die Dunkelheit hinab. Aus dem Eingang dringt euch ein widerlicher Geruch entgegen – der Gestank von altem, fauligem Fleisch.

Lyz: Ich fürchte mich nicht vor Gestank! Ich ziehe mein Schwert und mache meinen Schild bereit.

Judy: Das Licht Sarenraes wird uns leiten. Ich wirke *Licht* auf mein Heiliges Symbol.

Erik: In Ordnung, ein helles Leuchten erstrahlt und erhellt die Stufen. Die Treppe führt nur 3 m nach unten, an ihrem Fuß befindet sich eine Kammer. Wasserpfützen füllen die Risse zwischen unebenen Steinfliesen.

James: Ich sollte vorangehen, um sicherzustellen, dass es sicher ist. Ich ziehe mein Papier und gehe vorsichtig die Stufen hinab, wobei ich nach Fallen Ausschau halte.

Erik: Alles klar – nach Fallen suchen ist aber ein verdeckter Wurf, den ich für euch ablege. Wie steht es um deinen Wahrnehmungsmodifikator?

James: Ich habe +5.

Erik würfelt mit einem W20 hinter seinem Spielleiterschirm, so dass die Spieler den Wurf nicht sehen kann; er würfelt eine 17, so dass das Ergebnis 22 ist. Dies genügt, um den Stolperdraht über der dritten Stufe zu finden.

Erik: Deine Vorsicht ist begründet! Gleich über der dritten Stufe ist auf Knöchelhöhe ein dünner Draht gespannt.

James: Ich weise die anderen daraufhin, steige hinüber und gehe weiter nach unten.

Lyz: Ich bin direkt hinter Merisiel, steige auch über den Draht hinweg und halte nach anderweitigen Gefahren Ausschau.

Judy: Ich auch!

Erik: Gut! Ihr steigt die Treppe hinab in die Krypta. Uralte, mit Staub und Spinnweben bedeckte Holzsärgen stehen geordnet im Raum. Direkt voraus steht auf einem Podest ein steinerner Sarg, der mit böse wirkenden Symbolen geschmückt ist. Ihr erkennt, dass der Sarg offenbar früher mit Eisenketten umwickelt war, doch nun liegen verbogene Kettenglieder über den Raum verstreut zwischen Steintrümmern, die wohl einst zum Deckel des Sarges gehört haben. Ihr habt anhand der Schäden den Eindruck, als wäre er von innen her aufgesprengt worden!

Judy: Sarenrae schütze uns! Ich ziehe meine Klinge und trete näher, um mir diese Symbole besser ansehen zu können.

Lyz: Ich bleibe an ihrer Seite. Das hier gefällt mir gar nicht.

James: Ich bleibe zurück und verstecke mich hinter einem der Särgen.

Erik: Merisiel geht in Deckung, während ihr beiden weiter in den Raum hineingeht. Der Verwesungsgestank wird stärker, bis er fast überwältigend ist. Plötzlich seht ihr auch die Quelle des furchtbaren Gestankes. Aus dem Sarg erhebt sich ein totes Ding, das Albträumen entstiegen zu sein scheint. Vielleicht war es mal ein Mensch, doch das lässt sich schwer sagen, vertrocknet und verschrumpelt, wie es ist. Die Farbe seines Fleisches ist die eines frischen blauen Flecks und spannt sich derart straff über die Knochen, dass es teilweise eingerissen ist. Es ist haarlos, hat spitze Ohren und – das wohl schlimmste – einen Mund voller kleiner, spitzer Zähne mit einer Zunge, die viel zu lang ist.

Lyz: Der ist nicht unser Freund, oder?

Erik: Sicher nicht. Das Wesen ist bereit, euch anzuspringen und anzugreifen. Würfelt eure Initiative! Valeros und Kyra würfeln für Wahrnehmung, während Merisiel für Heimlichkeit würfelt.

Alle würfeln die Initiative. Lyz würfelt eine 2 für Valeros und erhält ein Ergebnis von 8. Judy würfelt besser für Kyra und erzielt insgesamt 14. James nutzt Heimlichkeit, da Merisiel zu Beginn des Kampfes versteckt war, und würfelt eine 17, was ihm ein Ergebnis von 25 verschafft! Erik würfelt für die untote Kreatur und erzielt eine 12. Erik notiert sich die Werte beginnend mit dem höchsten und legt damit die Reihenfolge der Initiative fest.

Erik: Schaut so aus, als wäre Merisiel als erste dran. Du bist dir ziemlich sicher, dass dieses Ding dich nicht bemerkt hat.

James: Wunderbar! Mit der ersten Aktion ziehe ich meinen Dolch. Mit der zweiten Aktion bewege ich mich näher zu ihm hin.

Erik: Mit einer Aktion Laufen kommst du auf 4,50 m an ihn heran.

James: Perfekt. Mit der letzten Aktion werfe ich den Dolch nach ihm.

James würfelt eine 13 und addiert 8, da Merisiel im Umgang mit Wurf dolchen den Kompetenzgrad Geübt besitzt (insgesamt 2+Stufe+GE-Bonus), so dass das Ergebnis 21 beträgt. Die Entfernung erzeugt aber einen Malus von -2, so dass der Angriff letztendlich eine 19 ergibt. Erik schaut kurz in seine Notizen und stellt fest, dass das Monster RK 18 hat.

Erik: Treffer! Los, würfle den Schaden aus.

James: Okay, ich bekomme einen zusätzlichen Schadenwürfel, da es ein Heimtückischer Angriff ist.

Schurken haben die Fähigkeit, Gegnern zusätzlichen Schaden zuzufügen, sofern diese in einer Begegnung noch nicht gehandelt haben. Dieser zusätzliche Schaden gilt auch bei Angriffen gegen abgelenkte Gegner. James würfelt 1W4 für den Dolch und 1W6 für den Heimtückischen Angriff, dann addiert er noch Merisiels Geschicklichkeitsbonus von 4; insgesamt verursacht er 9 Schadenspunkte.

Erik: Das Ding zischt, als sich deine Klinge in seine Schulter bohrt. Es wirkt verletzt, allerdings scheint ihn der

Schaden nicht aufzuhalten. Gut, James, du hast deine drei Aktionen genutzt. Kyra ist als Nächste dran!

Judy: Ich glaube, das ist ein Untoter. Was weiß ich über solche Wesen? Erkenne ich es?

Erik: Du nutzt eine Aktion, um dich erinnern, was man dir über die lebenden Toten beigebracht hat. Bitte ein Fertigkeitwurf für Religionskunde.

Judy würfelt eine 16, addiert Kyras +8 für Religionskunde und erzielt eine Gesamtsumme von 24.

Erik: Auf den ersten Blick hältst du dieses Ding für einen Ghul, einen Untoten, der sich vom Fleisch der Toten ernährt, doch der furchtbare Gestank enthüllt die Wahrheit: Es ist ein Grul, eine mächtigere Version des Ghuls. Du bist dir ziemlich sicher, dass der Gestank dich kränkelnd machen kann und dass seine Klauen dich bei einer Berührung lähmen können.

Judy: Das ist übel. Ich nutze meine restlichen beiden Aktionen, um Segnen zu wirken. Jeder an meiner Seite erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe.

Das Wirken dieses Zaubers ist eine Aktivität, welche zwei Aktionen erfordert. Der Zauber hat zudem zwei Komponenten: Die benötigten komplexen Gestiken stellen die Gesten dar, während Kyras Gebet an ihre Göttin die verbalen Komponente darstellen.

Erik: Okay! Der Grul springt aus dem Sarg und direkt auf Merisiel zu. Der Gestank seines verwesenden Körper ist furchtbar nah und raubt dir den Atem. Bitte ein Zähigkeitswurf!

James würfelt eine 8 und hat insgesamt 14.

Erik: Das reicht nicht ganz — du erhältst den Zustand Kränkelnd 1 und damit einen Malus von -1 auf die meisten deiner Würfe mit einem W20. Danach geht er auf dich los und versucht dich zu beißen!

James: Oh, nein! Ich nutze meine Reaktion, um behände auszuweichen.

Erik legt einen Angriffswurf für den Grul ab und würfelt eine 9, dann prüft er die Spielwerte des Monsters und addiert 11 hinzu – insgesamt 20. Merisiels RK ist normalerweise 19, aber das Talent Behändes Ausweichen erlaubt ihr, ihre Reaktion zu nutzen, um ihre RK um 2 gegen einen Angriff zu erhöhen. In diesem Fall verfehlt sie der Angriff des Gruls.

Erik: Triffst dich eine 20?

James: Nein, knapp vorbei!

Erik: Du zuckst zurück und die Zunge des Gruls hinterlässt eine schleimige Spur auf deiner Rüstung. Mit seiner letzten Aktion greift die untote Bedrohung dich mit ihren Klauen an.

Erik würfelt einen zweiten Angriff für den Grul, dieses Mal für seinen Klauenangriff. Dieser Angriff würde normalerweise einen Malus für mehrfache Angriffe von -5 erhalten; die Klaue besitzt aber die Kategorie Agil, was den Malus auf -4 reduziert. Er würfelt eine 19, addiert den Angriffsmodifikator des Gruls von +11 und zieht 4 ab, insgesamt also 26.

Erik: Du konntest zwar dem Biss des Gruls ausweichen, doch nun zieht er seine knochige Klaue über dein Gesicht!

Da Erik Merisiels RK kennt, weiß er, dass der Grul trifft, und würfelt den Klauenschaden aus – 8 Schadenspunkte.

Erik: Nimm 8 Schadenspunkte. Von der Wunde aus breitet sich Taubheit in deinem Körper aus – zeig mir einen Zähigkeitswurf!

James würfelt einen Zähigkeitswurf. Er würfelt eine 4, addiert seinen Bonus und den Malus aus dem Zustand Kränkelnd und erhält insgesamt 9.

James: Das ist nicht ganz mein Tag heute. 9 reicht nicht, oder?

Erik: Leider nicht. Du erhältst den Zustand Gelähmt.

Erik vermerkt, dass Merisiel gelähmt ist, so dass sie nicht handeln kann. Am Ende ihres Zuges steht ihr aber jeweils ein Rettungswurf zu, um den Effekt loszuwerden.

Erik: Ein trockenes, knirschendes Lachen dringt über die zurückgezogenen Lippen des Gruls – und damit endet sein Zug. Valeros, du bist der letzte, der diese Runde handelt.

Lyz: Na endlich! Ich hebe meinen Schild und nutze meine letzten beiden Aktionen für einen Plötzlichen Sturmangriff!

Plötzlicher Sturmangriff ist ein Kämpfertalent, welches Valeros gestattet, zwei Aktionen aufzuwenden und sich um bis das Doppelte seiner Bewegungsrate fortzubewegen und am Ende dieser Bewegung anzugreifen.

Erik: Jetzt, wo du auf Tuchfühlung gehst, nimmst du den furchtbaren Gestank wahr. Bitte ein Zähigkeitswurf.

Lyz würfelt und erzielt insgesamt eine 19 für den Zähigkeitswurf.

Erik: Du kämpfst die aufsteigende Übelkeit nieder. Mach deinen Angriffswurf.

Lyz würfelt und erhält eine 20 auf dem Würfel.

Lyz: 20! Das ist ein Kritischer Erfolg!

Erik: Dein Schwert erwischt die stinkende Kreatur direkt am Hals und verursacht doppelten Schaden!

Lyz würfelt mit einem W8 eine 5, addiert Valeros' Stärkemodifikator von +4 und verdoppelt die Summe, da ihr Angriffswurf ein Kritischer Erfolg ist.

Lyz: Satte 18 Schaden! Stirb, Monster!

Erik: Tut mir leid, Nein. Schwarzer Eiter läuft aus der tiefen Halswunde, doch nun wendet er sich dir zu, Hass brennt in seinen Augen!

Lyz: Oh, oh!

Hier endet die erste Kampfrunde. Die zweite Runde schließt sich unmittelbar an mit derselben Reihenfolge der Initiative wie bisher. Der Kampf ist noch lange nicht vorbei ...

ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Dieses Kapitel soll dir die Grundlagen des Pathfinder-Spiels näherbringen, während der Rest des Bandes als Referenzhandbuch dient. Daher ist das *Grundregelwerk* so aufgebaut, dass es die Suche von Regelementen so schnell und einfach wie möglich macht. Die Regeln sind in thematische Kapitel angeordnet. Die ersten Kapitel befassen sich mit der Charaktererschaffung, während die letzten beiden Kapitel Regeln und Tipps für den SL enthalten, wie er ein Pathfinder-Spiel leiten kann, sowie ein Berg an Schätzen. Nachfolgend führen wir auf, was du in jedem Kapitel findest:

KAPITEL 1: ÜBERBLICK

Dieses Einleitungskapitel soll dir die Grundlagen von Pathfinder vermitteln. Es enthält zudem die Regeln für die Erschaffung und den Stufenaufstieg von Charakteren. Das Kapitel endet mit einem Beispiel der Erstellung eines Charakters der 1. Stufe.

KAPITEL 2: ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

In diesem Kapitel befinden sich die Regeln für die im Zeitalter der Verlorenen Omen am häufigsten vertretenen Abstammungen, darunter auch die Abstammungstalente. Am Kapitelende befinden sich die Hintergründe und ein Abschnitt zu Sprachen, da diese Elemente am häufigsten durch die Wahl der Abstammung beeinflusst werden.

KAPITEL 3: KLASSEN

Dieses Kapitel enthält Regeln für alle 12 Klassen. Jeder Klasseneintrag enthält Vorgaben für das Spielen einer Klasse, Regeln zum Erstellen und Weiterentwickeln von Charakteren der jeweiligen Klassen, Beispiele für Charaktere und alle verfügbaren Klassentalente. Am Ende des Kapitels befinden sich Regeln für Tiergefährten und Vertraute, welche Angehörige verschiedener Klassen erlangen können, sowie Regeln für Archetypen – besondere Optionen für Charaktere beim Stufenaufstieg, welche einem Charakter erlauben, auf Fähigkeiten anderer Klassen oder Konzepte zurückzugreifen.

KAPITEL 4: FERTIGKEITEN

Die Regeln für die Nutzung von Fertigkeiten werden in diesem Kapitel vorgestellt. Sie erklären, was ein Charakter entsprechend seinem Kompetenzgrad mit einer Fertigkeit tun kann. Abstammung, Hintergrund und Klasse können die Kompetenz in verschiedenen Fertigkeiten verbessern und jeder Charakter kann zudem ein paar weitere Fertigkeiten auswählen, um seine Persönlichkeit und Ausbildung widerzuspiegeln.

KAPITEL 5: TALENTE

Wenn ein Charakter neue Stufen erlangt, erhält er auch zusätzliche Talente, um seine wachsenden Fähigkeiten zu repräsentieren. Allgemeine Talente und Fertigkeitstalente (eine Untergruppe von Allgemeinen Talenten) werden in diesem Kapitel vorgestellt.

KAPITEL 6: AUSTRÜSTUNG

In diesem Kapitel findest du Rüstungen, Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände samt der Preise für Dienstleistungen, Lebensunterhaltskosten und Tiere (z.B. Pferde, Hunde und Lasttiere).

KAPITEL 7: ZAUBER

Dieses Kapitel beginnt mit Regeln für das Wirken von Zaubern, dem Bestimmen ihrer Effekte und wie man gegnerischen Zaubern entgegenwirkt. Dem folgen die Zauberslisten der zauberwirkenden Traditionen, die es erleichtern, Zauber nach Grad zu finden. Den Zauberbeschreibungen folgen die Fokuszauber – besondere Zauber, die Charaktere über Klassenfähigkeiten und Talente erlangen können. Während die meisten Zauber auf mehreren Zauberslisten vertreten sind, erhalten nur Angehörige spezifischer Klassen Fokuszauber, weshalb sie hier nach Klassen sortiert sind. Am Ende des Kapitels befinden sich die Regeln für Rituale – komplizierte und riskante Zauber, die jeder Charakter wirken kann.

KAPITEL 8: DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

Die Hintergrundwelt Golarion und ihre Bewohner werden in diesem Kapitel kurz beschrieben samt einer Chronik der Ereignisse. Charaktere, die eine Gottheit verehren, sollten sich diesem Kapitel widmen, da sich hier die mit Glaube und Religion assoziierten Regeln befinden.

KAPITEL 9: SPIELREGELN

Dieses wichtige Kapitel enthält die allgemeinen Spielregeln für Pathfinder, darunter auch die verschiedenen Spielmodi, die Einfachen Aktionen, die allen Charakteren möglich sind, die Kampfregeln und die Regeln für Tod und Sterben. Jeder Spieler sollte mit diesem Kapitel vertraut sein, insbesondere der SL.

KAPITEL 10: SPIELLEITEN

Dieses Kapitel hilft Spielleitern mit Vorgaben und Hinweisen, eine interessante und spannende Geschichte zu erzählen. Dazu kommen Tipps, wie man eine anregende und interessante Spielumgebung erschafft und Leitfäden, wie die Spieler die Macht erhalten können, jene Charaktere zu erschaffen, die sie spielen wollen. Dieses Kapitel enthält auch jene Regelemente, mit denen der SL sich auskennen sollte – Fallen, Umgebungsgefahren und Leiden wie Flüche, Gifte und Krankheiten, aber auch Richtlinien zum Bestimmen von Schwierigkeitsgraden (SG) und Belohnungen für Spielercharaktere.

KAPITEL 11: GEGENSTÄNDE HERSTELLEN & SCHÄTZE

Die Charaktere können im Rahmen ihrer Abenteuer alle möglichen Schätze finden, von Gold und Edelsteinen hin zu mächtigen magischen Waffen und anderen Gegenständen. Dieses Kapitel enthält Vorgaben für das Verteilen von Schätzen an Charaktere und Beschreibungen hunderter magischer Gegenstände. Hinzu kommen die Regeln für alchemistische Gegenstände.

ANHÄNGE

Am Ende dieses Buches befindet sich ein Anhang mit den Regeln für alle im Spiel auftretenden Zustände. Dieser Abschnitt enthält zudem einen leeren Charakterbogen und einen Index mit einem Stichwortglossar der Begriffe und Kategorien, die dir während des Spieles begegnen werden.

DAS FORMAT DER REGELELEMENTE

In diesem Regelwerk wirst du auf zunächst unvertraut wirkende Formatierungsstandards stoßen. Zum besseren Überblick sind die Spielregeln durch besondere Schriftarten wie Invertierung und Kursivschrift hervorgehoben, damit man sie leichter erkennt.

Die Namen bestimmter Spielwerte, Fertigkeiten, Talente, möglicher Handlungen und Aktionen und manch anderer Regelmechanismen sind großgeschrieben. Auf diese Weise erkennst du z.B. bei dem Satz „ein Angriff zielt gegen die Rüstungsklasse“, dass Angriff und Rüstungsklasse sich beides auf Regeln bezieht. Wo es nötig scheint, wird auch ein Kategoriebegriff verwendet wie z.B. Zustand oder Aktion.

Worte und Begriffe in Kursivschrift beschreiben Zauber oder magische Gegenstände. Ein Satz wie „Die Tür ist mittels *Schloss* versiegelt“ besagt, dass es um den Zauber *Schloss* geht anstelle des normalen Gegenstandes.

Pathfinder verwendet für einige Standardbegriffe zudem Abkürzungen, z.B. RK (Rüstungsklasse), SG (Schwierigkeitsgrad) und TP (Trefferpunkte). Solltest du mit einem Spielbegriff oder einer Abkürzung nichts anfangen können, dann schlag im Glossar und Index ab Seite 628 nach.

AKTIONEN UND ANDERES

Charaktere und ihre Gegner wirken mittels Handlungen und indem sie Effekte erzeugen auf die Welt von Pathfinder ein. Dies ist insbesondere während Begegnungen der Fall, wo jede Tat zählt. Begegnungen werden in Runden abgewickelt und jeder Beteiligte hat während einer Runde einen Zug. Wenn du eine Handlung ausführst, erzeugst du einen Effekt. Dieser Effekt könnte automatisch eintreten oder erfordern, dass ein Würfel gerollt wird, wobei sich das Ergebnis dann nach dem Wurf bemisst.

In diesem Buch wirst du auf besondere Symbole stoßen, welche für bestimmte Handlungstypen stehen:

◆ AKTIONEN

Handlungen, die eine Aktion verbrauchen, sind mit folgendem Symbol gekennzeichnet: ◆. Sie stellen die einfachsten und häufigsten Handlungen dar. Du kannst während deines Zuges drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge verwenden.

↻ REAKTIONEN

Reaktionen verwenden dieses Symbol: ↻. Diese Handlungen kannst du sogar außerhalb deines Zuges nutzen. Du besitzt pro Runde nur eine Reaktion und du kannst sie nur nutzen, wenn ein spezifischer Auslöser – oft eine Handlung einer anderen Kreatur – vorliegt.

◆ FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen nutzen dieses Symbol: ◆. Freie Aktionen verbrauchen keine deiner drei pro Runde zur Verfügung stehenden Aktionen und keine Reaktion. Eine Freie Aktion könnte ähnlich einer Reaktion auch außerhalb deines Zuges durch einen Auslöser aktiviert werden. Du kannst jedoch für jeden Auslöser nur eine Freie Aktion ausführen, daher musst du gegebenenfalls entscheiden, welche du verwenden möchtest, falls du mehrere Freie Aktionen mit dem gleichen Auslöser einsetzen könntest. Sollte eine Freie Aktion keinen Auslöser aufweisen, kannst du sie wie eine normale Aktion nutzen, ohne dass sie eine deiner Aktionen für den fraglichen Zug verbraucht.

AKTIVITÄTEN

Aktivitäten nutzen mehrere deiner Aktionen und erlauben dir meistens, mehr zu tun, als mit einer einzelnen Aktion möglich wäre. Du musst die erforderliche Anzahl an Aktionen aufwenden, um eine Aktivität durchzuführen. Zu den häufigsten Aktivitäten zählt das Wirken von Zaubern, da die meisten Zauber mehr als eine Aktion erfordern.

Aktivitäten, die zwei Aktionen verbrauchen, nutzen dieses Symbol: ◆◆. Aktivitäten, die drei Aktionen verbrauchen, nutzen dieses Symbol: ◆◆◆. Ein paar besondere Aktivitäten wie z.B. Zauber, die du ohne sonderlichen Zeitaufwand wirkst, können als Freie Aktion oder als Reaktion ausgeführt werden.

Alle Handlungen, die länger als einen Zug benötigen, sind Aktivitäten. Sollte eine Aktivität dem Erkundungsmodus vorbehalten sein, so gehört sie der Kategorie Erkundung an. Eine Aktivität, welche einen Tag oder länger erfordert und nur während der Auszeit möglich ist, gehört der Kategorie Auszeit an.



Einzelne Aktion



Zwei Aktionen
erfordernde
Aktivität



Drei Aktionen
erfordernde
Aktivität



Reaktion



Freie Aktion



REGELN LESEN

Dieses Buch enthält hunderte von Regelementen, welche Charakteren neue und interessante Methoden an die Hand geben, um auf Spielsituationen zu reagieren. Alle Charaktere können die in Kapitel 9 aufgeführten Einfachen Aktionen nutzen, allerdings verfügen einzelne Charaktere oftmals über besondere Regeln, die ihnen Dinge gestatten, zu denen andere nicht imstande sind. Die meisten dieser Optionen sind Talente, welche man über bestimmte Entscheidungen im Rahmen der Charaktererschaffung oder des Stufenaufstiegs erlangt.

Unabhängig von den mit ihnen verbundenen Spielmechaniken werden Regelemente stets in Form von Spielwerteblocken präsentiert, welche die erforderlichen Regeln zusammenfassen, um ein Monster, einen Charakter, einen Gegenstand oder ein anderes Element im Spiel zum Leben zu erwecken. Wo es passt, wird das Format der genutzten Spielwerteblocke erklärt. So enthält z.B. der Abschnitt Abstammungen von Kapitel 2 Regeln für jede der sechs im Grundregelwerk zu findenden Abstammungen und du findest eine Erklärung dieser Regeln zu Beginn des Kapitels.

Im Folgenden wird das allgemeine Format von Spielwerteblocken erklärt. Kommt ein Eintrag nicht zur Anwendung – ein Regelement hat z.B. keine Voraussetzungen –, so wird auf diesen Eintrag verzichtet. Entsprechend verfügen nicht alle Regelemente über die folgenden Einträge. Bei Aktionen, Reaktionen und Freien Aktionen findest du neben dem Namen das entsprechende Symbol für die Art der Handlung. Eine Aktivität, die in einem Zug ausgeführt werden kann, zeigt im nebenstehenden Symbol, wie viele Aktionen sie verbraucht. Aktivitäten, die mehr Zeit benötigen, besitzen dagegen keine Symbole. Falls ein Charakter eine bestimmte Stufe erreicht haben muss, um Zugang zu einer Fähigkeit zu erlangen, ist die Stufe rechts vom Namen des Regelements aufgeführt. Regelemente führen oft auch die

Kategorien auf, denen sie angehören. (Kategorien sind im Glossar und Index hinten im Buch aufgeführt.)

Zauber, alchemistische Gegenstände und magische Gegenstände nutzen ein ähnliches Format, ihre Spielwerteblocke besitzen aber einige Elemente, die anderswo nicht zur Anwendung kommen – mehr zum Lesen der Spielwerte für Zauber findest du in Kapitel 7, bzw. alchemistische und magische Gegenstände in Kapitel 11.

AKTIONS- ODER TALENTNAME

STUFE

KATEGORIEN

Voraussetzungen Jeder Attributsmindestwert, vorausgesetzte Talente, Kompetenzgrade oder andere Dinge, die erfüllt sein müssen, ehe du auf dieses Regelement zurückgreifen kannst, sind hier aufgeführt. Talente besitzen zudem eine Stufenvoraussetzung, die oben hinter dem Namen vermerkt wird.

Häufigkeit Dies ist die Obergrenze, wie oft du die Fähigkeit in einem bestimmten Zeitraum nutzen kannst.

Auslöser Reaktionen und manche Freien Aktionen besitzen Auslöser, die vorliegen müssen, ehe sie eingesetzt werden können.

Anforderungen Manchmal benötigst du einen bestimmten Gegenstand oder musst dich in einer bestimmten Situation befinden, um eine Fähigkeit nutzen zu können. In diesem Fall ist dies hier aufgeführt. Dieser Abschnitt beschreibt die Effekte oder Vorteile eines Regelements. Sollte es sich um eine Aktion oder andere Handlung handeln, wird hier der Effekt erklärt oder was du zum Bestimmen des Effektes würfeln musst. Sollte es ein Talent sein, welches eine existierende Handlung modifiziert oder einen anhaltenden Effekt verleiht, so wird der Vorteil hier erklärt.

Speziell Alle besonderen Eigenschaften der Regel werden in diesem Abschnitt erklärt. Dieser Abschnitt erscheint meistens bei Talenten, die man mehrfach wählen kann, und erklärt dann, was in diesem Fall geschieht.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Als Erstes musst du deinen Charakter erschaffen, wenn du Pathfinder spielen willst; außer du bist der SL. Du kannst dir ausdenken, was der Charakter bereits erlebt hat und wie seine Persönlichkeit und Ansichten aussehen; dies bestimmt, wie du ihn spielen wirst. Du wirst die Spielmechaniken einsetzen, um das Können deines Charakters bei verschiedenen Aufgaben und der Nutzung besonderer Fähigkeiten im Verlauf des Spieles zu bestimmen.

Dieser Abschnitt erklärt schrittweise die Erschaffung eines Pathfinder-Charakters. Den Anfang machen Ausführungen zu den Attributswerten. Diese Werte bilden die Grundlage deines Charakters und dienen der Berechnung vieler weiterer Sekundärwerte, über die du in den folgenden Schritten mehr erfährst. Die Schritte der Charaktererschaffung erfolgen in einer empfohlenen Reihenfolge. Allerdings bist du daran nicht gebunden – erscheint dir eine andere Reihenfolge sinnvoller, dann nur zu!

Viele der Schritte auf den Seite 21–28 weisen dich an, Felder auf deinem Charakterbogen auszufüllen. Du findest den Bogen auf den Seiten 24–25 und hinten im Buch zum Kopieren sowie als PDF zum freien Download. Der Charakterbogen ist so angelegt, dass er zwar im Spiel leicht zu lesen und zu benutzen ist, aber die Charaktererschaffung erfolgt in einer anderen Reihenfolge, so dass du während des Prozesses kreuz und quer springen musst. Außerdem enthält der Bogen alle Felder, die du jemals benötigen könntest, selbst wenn dein Charakter von manchen Optionen niemals Gebrauch machen wird – z.B. die Felder über Magie bei Charakteren, die gar keine Zauber wirken. Lass die fraglichen Felder in so einem Fall einfach leer.

Alle Schritte der Charaktererschaffung findest du auf den folgenden Seiten; jeder Schritt ist mit einer Nummer versehen, die mit der Nummerierung des Beispielbogens auf den Seiten 24–25 korrespondiert und dir anzeigt, welche Informationen wohin gehören. Sollte sich ein auszufüllendes Feld auf der dritten oder vierten Seite des Charakterbogens befinden, welche hier nicht dargestellt sind, so sagt dir das der Text.

Willst du einen höherstufigen Charakter erschaffen, solltest du mit den Anweisungen hier beginnen und dann auf Seite 29 mit den Instruktionen weitermachen, wie man Charakteren neue Stufen verleiht.

DIE SECHS ATTRIBUTSWERTE

Die Attribute zählen zu den wichtigsten Aspekten deines Charakters. Sie repräsentieren das rohe Potenzial und beeinflussen nahezu alle anderen Spielwerte auf dem Charakterbogen. Deine Attributswerte werden nicht sofort endgültig festgelegt, sondern dies geschieht in mehreren Schritten während der Charaktererschaffung.

Die Attribute unterteilen sich in zwei Hauptgruppen: körperlich und geistig. Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution sind körperliche Attribute und dienen als Maßstab für Körperkraft, Beweglichkeit und Ausdauer. Intelligenz, Weisheit und Charisma sind geistige Attribute und repräsentieren Wissen, Bewusstsein und Ausstrahlung.

Ein hoher Attributswert wirkt sich positiv auf die von dem fraglichen Attribut abgeleiteten Sekundärwerte und die auf dem Attribut basierende Würfe aus. Wenn du dir deinen Charakter vorstellst, solltest du auch entscheiden, auf welche Attributswerte du dich konzentrieren willst, um die bestmöglichen Erfolgchancen zu erhalten.

STÄRKE

Stärke ist der Maßstab für die Körperkraft deines Charakters. Stärke ist wichtig für den Nahkampf, da der Stärkemodifikator auf Nahkampfschadenswürfe addiert wird. Zudem bestimmt die Stärke, wie viel dein Charakter tragen kann.

GESCHICKLICHKEIT

Geschicklichkeit bemisst die Beweglichkeit, das Gleichgewicht und die Reflexe deines Charakters. Geschicklichkeit ist wichtig im Fernkampf und falls dein Charakter durch die Gegend schleichen und Gegner überraschen will. Dein Geschicklichkeitsmodifikator wird ferner auf die RK und die Reflexwürfe deines Charakters addiert.

KONSTITUTION

Konstitution dient als Maßstab für die allgemeine Gesundheit und Ausdauer deines Charakters und ist für alle wichtig, insbesondere solche, die sich im Nahkampf stellen wollen. Dein Konstitutionsmodifikator wird auf deine Trefferpunkte und Zähigkeitswürfe addiert.

INTELLIGENZ

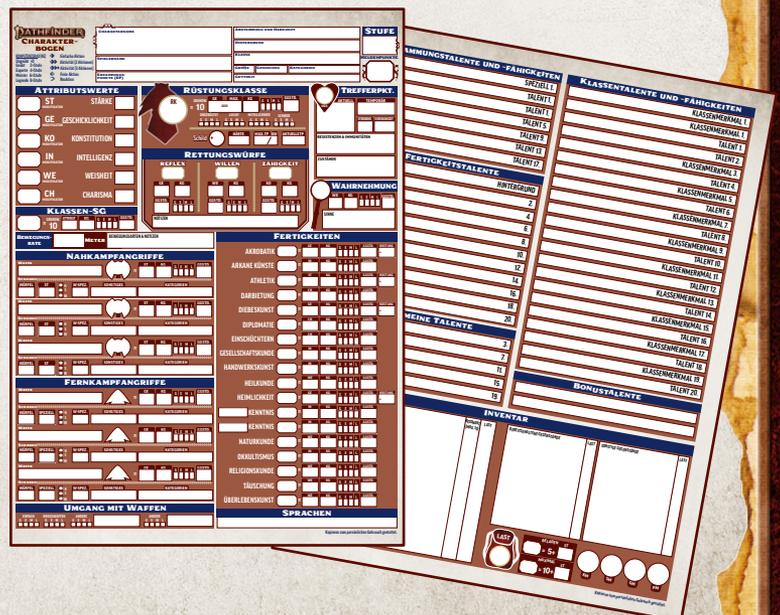
Intelligenz bemisst die Lernfähigkeit und das logische Verständnis deines Charakters. Hohe Intelligenz erlaubt das Analysieren von Situationen und Erkennen von Mustern. Der Charakter kann in zusätzlichen Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt erhalten und könnte sogar weitere Sprachen meistern.

WEISHEIT

Weisheit ist ein Maßstab für den gesunden Menschenverstand, Aufmerksamkeit und Intuition. Dein Weisheitsmodifikator wird auf Wahrnehmungswürfe und Willenswürfe addiert.

CHARISMA

Charisma dient als Maßstab für die persönliche Anziehungskraft und die Persönlichkeit deines Charakters. Ein hoher Charismawert hilft, die Ansichten und Stimmungen anderer zu beeinflussen.



ATTRIBUTSWERTE – EIN ÜBERBLICK

Jeder Attributswert beginnt bei 10 und repräsentiert so den menschlichen Durchschnitt. Allerdings werden deine weiteren Entscheidungen sich auf deine Werte auswirken, da du Attributsverbesserungen erlangst, welche einen Attributswert erhöhen, und eventuell auch Attributsschwächen, welche einen Wert senken. Bei der Erschaffung eines Charakters kommen Attributsanpassungen aus den folgenden Quellen hinzu:

Abstammung: Jede Abstammung verleiht Attributsverbesserungen und zuweilen auch Attributsschwächen. Solltest du freiwillig Schwächen auf dich nehmen, kommen sie an dieser Stelle zur Anwendung (siehe auch den Kasten auf Seite 24).

Hintergrund: Der Hintergrund deines Charakters verschafft ihm zwei Attributsverbesserungen.

Klasse: Deine Klasse liefert eine Attributsverbesserung für dein Schlüsselattribut – d.h. jenes Attribut, das für deine Klasse am wichtigsten ist.

Endergebnis: Nach all den anderen Schritten erhältst du vier weitere Attributsverbesserungen für Attribute deiner Wahl. Schließlich bestimmst Du auf Basis der nun vorliegenden Attributswerte deine Attributsmodifikatoren.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

Eine Attributsverbesserung hebt den fraglichen Attributswert normalerweise um 2. Sollte der Attributswert aber bereits 18 oder höher betragen, steigert ihn eine Attributsverbesserung nur noch um 1. Auf der 1. Stufe kann ein Charakter keinen Attributswert über 18 besitzen.

Wenn dein Charakter eine Attributsverbesserung erlangt, geben die Regeln an, ob er auf ein vorgegebenes Attribut, eine

einzelne Auswahl von zwei Attributen oder frei auf ein Attribut deiner Wahl verwenden kann. Solltest du mehrere Attributsverbesserungen zur selben Zeit erhalten, müssen diese auf unterschiedliche Attribute verwendet werden. Zwerge erhalten z.B. jeweils eine Attributsverbesserung für Konstitution und Weisheit, sowie eine freie Attributsverbesserung, die jedem anderen Attribut außer Konstitution und Weisheit zugewiesen werden kann.

ATTRIBUTSSCHWÄCHEN

Attributsschwächen sind bei Pathfinder weitaus seltener als Attributsverbesserungen. Sollte dein Charakter über eine Attributsschwäche verfügen – die Quelle ist wahrscheinlich seine Abstammung –, so senke den fraglichen Attributswert um 2.

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Sobald du deine Attributswerte zusammengestellt hast, kannst du sie als Basis für die Errechnung deiner Attributsmodifikatoren nutzen, welche für die meisten anderen Spielwerte verwendet werden. Siehe auch Tabelle 1-1: Attributsmodifikatoren.

TABELLE 1-1: ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Attributswert	Modifikator	Attributswert	Modifikator
1	-5	14-15	+2
2-3	-4	16-17	+3
4-5	-3	18-19	+4
6-7	-2	20-21	+5
8-9	-1	22-23	+6
10-11	+0	24-25	+7
12-13	+1	usw.	

ALTERNATIVE METHODE: ATTRIBUTSWERTE AUSWÜRFELN

Die oben beschriebene Methode zum Erstellen der Attributswerte funktioniert wunderbar, wenn du einen perfekt zugeschnittenen, ausbalancierten Charakter erstellen willst. Sollte aber dein SL bei der Charaktererschaffung den Zufall eine Rolle spielen lassen wollen, kann er die Würfel entscheiden lassen, welche Art von Charakter die Spieler spielen werden. Doch sei gewarnt: Dasselbe Zufallselement, welches dieses System für manche interessant macht, kann zuweilen deutlich schwächere oder mächtigere Charaktere hervorbringen als das normale System für Attributswerte und die übrigen Pathfinder-Regeln voraussetzen.

Sollte dein SL das Auswürfeln der Attributswerte bevorzugen, so folge diesen alternativen Schritten und ignoriere die oben aufgeführten Anleitungen zu Attributsverbesserungen und Attributsschwächen.

SCHRITT 1: WÜRFEL DIE ATTRIBUTSWERTE AUS UND WEISE SIE ZU

Würfle 4W6 und lege den Würfel mit dem niedrigsten Wert beiseite; addiere die anderen drei zusammen und schreibe das Ergebnis auf. Solltest du z.B. 2, 4, 5 und 6 würfeln, behältst du nur die 4, 5 und 6 für ein Ergebnis von 15. Führe dies insgesamt sechsmal durch, dann verteile die sechs Werte auf die sechs Attribute.

SCHRITT 2: WEISE ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN UND ATTRIBUTSSCHWÄCHEN ZU

Wende die Attributsverbesserungen, die dein Charakter aufgrund seiner Abstammung erlangt an. Dabei erhält dein Charakter aber eine freie Attributsverbesserungen weniger als normal. Sofern deine Abstammung dir Attributsschwächen verleiht, kommen diese danach zur Anwendung. Wende die Attributsverbesserungen, die dein Charakter über seinen Hintergrund erlangt, für eines der genannten Attribute an. Die andere, freie Attributsverbesserung verfällt.

Diese Attributsverbesserungen können kein Attribut über 18 hinaus erhöhen. Solltest du eine Attributsverbesserung für ein Attribut erhalten, welches bereits 17 oder 18 beträgt, kannst du sie wie eine freie Attributsverbesserung für ein anderes Attribut nutzen, bzw. im Fall der 17 den Attributswert auf 18 erhöhen (die restliche Verbesserung verfällt).

SCHRITT 3: NOTIERE ATTRIBUTSWERTE UND MODIFIKATOREN

Schreib die Endwerte auf und weise die sich aus Tabelle 1-1 ergebenden Attributsmodifikatoren zu. Wenn dein Charakter mit höheren Stufen weitere Attributsverbesserungen erhält, weist du sie nach den normalen Regeln zu.





SCHRITT 1 KONZEPT ERSTELLEN

Was für einen Helden möchtest du spielen? Die Antwort könnte einfach ausfallen, wie z.B. „einen tapferen Krieger“, oder kompliziert, wie z.B. „das Kind elfischer Wanderer, das in einer Menschenstadt aufgewachsen ist und der Religion der Sonnengöttin Sarenrae angehört“. Überlege, welche Persönlichkeit dein Charakter besitzen soll, umreiß ein paar Details seiner Vergangenheit und frag dich, warum er ins Abenteuer auszieht und welchen Ansatz er dabei verfolgt. Schau dir dazu ruhig die diversen Abstammungen, Hintergründe und Klassen in diesem Buch an. Die Zusammenfassungen auf den Folgeseiten können dir helfen, dein Konzept mit einigen der grundlegenden Regelemente in Einklang zu bringen. Vor Spielbeginn sollten sich die Spieler auch überlegen, woher die Charaktere sich vielleicht kennen, wie sie aufeinandergetroffen sind und wie sie im Verlauf ihrer Abenteuer zusammenarbeiten werden.

Es gibt viele Möglichkeiten dein Charakterkonzept anzugehen. Sobald du eine gute Vorstellung davon hast, was es werden soll, mach mit Schritt 2 weiter und fange mit der Charaktererschaffung an.

ABSTAMMUNG, HINTERGRUND, KLASSE ODER DETAILS

Sollte dich eine Abstammung, Hintergrund oder Klasse besonders interessieren, kannst du leicht um diese Optionen herum ein Konzept bauen. Die Zusammenfassungen auf den Folgeseiten liefern dir einen kurzen Überblick zu diesen Optionen (die vollständigen Details findest du in den Kapiteln 2 und 3). Jede Abstammung führt mehrere Herkünfte auf, um möglicherweise dein Konzept weiter zu verfeinern, z.B. einen Menschen mit einem elfischen oder orkischen Elternteil oder einen Schnee- oder Waldelfen. Dazu kommen viele Hintergründe, aus denen du wählen kannst, um die Kindheit, die familiären Lebensumstände oder die Berufsausbildung deines Charakters zu repräsentieren; du findest die Hintergründe ab Seite 60 in Kapitel 2.

Es kann interessant sein, mit der Hintergrundwelt zu interagieren, indem du einen Charakter um eine bestimmte Abstammung, eine Klasse oder einen Hintergrund herum aufbaust. Möchtest du einen typischen Vertreter seiner Abstammung, der Klasse deines Charakters, wie er im entsprechenden Eintrag beschrieben wird, oder lieber jemanden spielen, der den üblichen Klischees zuwider läuft? Du könntest z.B. einen staunenden, nach Veränderungen strebenden Zwerg spielen oder einen Schurken, der unglaubliche akrobatische Taten vollbringt, aber kein Interesse am Herumschleichen hat.

Dein Konzept kann auf so vielen oder so wenigen Aspekten und Details eines Charakters basieren, wie du willst. Du kannst im Rollenspiel nicht nur die Normen der Spielwelt herausfordern, sondern auch die der wahren Welt – dein Charakter könnte festgelegte Geschlechterrollen in Frage stellen, sich mit kultureller Identität befassen, eine Behinderung oder andere Einschränkung besitzen. Dein Charakter führt das Leben, das du ihm bestimmst.

GLAUBE

Vielleicht möchtest du einen treuen Anhänger einer bestimmten Gottheit spielen. Pathfinder kennt alle möglichen Religionen und Philosophien, darunter ist z.B. Cayden Cailean, der betrunkene Held und Schutzherr gutherziger Abenteurer, Desna,

ABSTAMMUNGEN UND KLASSEN

Jeder Spieler hat bei der Charaktererschaffung einen anderen Ansatz. Manche wollen einen Charakter, der gut in die Handlung passt, andere wählen Fähigkeiten, welche sich ergänzen. Möglicherweise kombinierst du auch beide Ansätze – es gibt keine falsche Methode!

Auf den nächsten Seiten findest du eine grafische Präsentation der Abstammungen und Klassen samt einiger kurzer Informationen für jene Spieler, die ihre Anfangs-Attributswerte möglichst effektiv nutzen wollen. Im Überblick zu den Abstammungen auf Seite 22 führt jeder Eintrag auf, welche Attributverbesserungen und Attributsschwächen mit einer Abstammung einhergehen – mehr zu Attributverbesserungen und Attributsschwächen findest du auf Seite 20.

Die Zusammenfassungen der Klassen auf den Seite 22–23 benennen das jeweilige Schlüsselattribut – den Attributswert, welcher genutzt wird, um die Stärke vieler Fähigkeiten der jeweiligen Klasse zu berechnen. Diese Zusammenfassung führt zudem ein oder mehrere Sekundärattribute auf, welche für Angehörige dieser Klasse wichtig sind.

Beachte, dass auch der Hintergrund eines Charakters seine Attributswerte beeinflusst. Die Attributverbesserungen, die ein Charakter über seinen Hintergrund erhält, sind aber flexibler. Du findest die bislang verfügbaren Hintergründe auf den Seiten 60–64.

das Sphärenlied, die Beschützerin der Reisenden und der Träume, oder auch Iomedae, die Erbin, Göttin der Ehre, Gerechtigkeit und Herrschaft. Mehr zu den Hauptgöttern von Pathfinder findest du auf den Seiten 437–440. Dein Charakter könnte einer bestimmten Religion derart zugeneigt sein, dass du entscheidest, dass er ein Kleriker oder Streiter dieser Gottheit sein soll. Er könnte aber auch ein normaler Gläubiger sein, welcher die Lehren seines Glaubens im Alltag anwendet, oder auch nur das Kind gläubiger Eltern.

DEINE VERBÜNDETEN

Während du dein Charakterkonzept ausarbeitest, könntest du dich mit den anderen Spielern abstimmen. Ihr könntet bereits eine Gemeinsamkeit haben, vielleicht seid ihr Verwandte oder stammt aus demselben Dorf. Ihr könntet auch mechanische Elemente untereinander abstimmen und Charaktere erschaffen, deren Kampffähigkeiten einander ergänzen. Im letzteren Fall mag es der Gruppe helfen, wenn sie Charaktere enthält, die Schaden verursachen können, die Schaden absorbieren können und die Schaden heilen können. Die Klassen in Pathfinder enthalten ein Menge an Wahlmöglichkeiten, so dass es viele Optionen zum Bau jeder Art von Charakter gibt. Daher lass dich bei deinen Entscheidungen nicht von den weitgefassten Kategorien einschränken.

CHARAKTERBOGEN

Sobald du dein Charakterkonzept entwickelt hast, notiere auf der dritten Seite des Charakterbogens unter Notizen ein paar Sätze oder Stichworte, die deine Ideen zusammenfassen. Notiere weiterhin jene Details, für die du dich bereits entschieden hast – wie z.B. den Namen deines Charakters – in den passenden Feldern der ersten Seite.

ABSTAMMUNGEN

ELF



Elfen sind hochgewachsen, schlank und langlebig mit einer starken Tradition zur Kunst und Magie.

GNOM



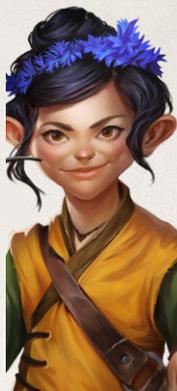
Gnome sind klein und zäh, zugleich aber auch ewig neugierig und exzentrisch.

GOBLIN



Goblins sind kleine, energiegeladene Schrottsammler, die seit Jahrtausenden gefürchtet und verachtet werden.

HALBLING



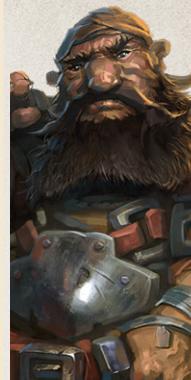
Halblinge sind klein und anpassungsfähig, zugleich aber voller Neugier und Humor.

MENSCH



Menschen sind unglaublich vielfältig; manche haben sogar nichtmenschliche Ahnen, z.B. Halbelfen und Halborks.

ZWERG



Zwerge sind klein und breitschultrig, zugleich aber auch stur, treu und zäh.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

Geschicklichkeit, Intelligenz, Frei

Konstitution, Charisma, Frei

Geschicklichkeit, Charisma, Frei

Geschicklichkeit, Weisheit, Frei

Zwei Freie Attributsverbesserungen

Konstitution, Weisheit, Frei

ATTRIBUTSSCHWÄCHE

Konstitution

Stärke

Weisheit

Stärke

–

Charisma

KLASSEN

ALCHEMIST



Der Alchemist wirft alchemistische Bomben und trinkt selbstgemachte Mixturen.

BARBAR



Der Barbar verfällt auf dem Schlachtfeld in Kampfrausch und schlägt gnadenlos auf Gegner ein.

BARDE



Als fähiger Künstler und Kenner okkulten Geheimnisse kann der Barde Gegner ablenken und Verbündete inspirieren.

DRUIDE



Der Druiden nutzt die Magie der Natur, um Verbündete zu stärken und Gegner niederzustrecken.

SCHLÜSSELATTRIBUT*

Intelligenz

Stärke

Charisma

Weisheit

SEKUNDÄRATTRIBUTE

Geschicklichkeit, Konstitution

Geschicklichkeit, Konstitution

Geschicklichkeit, Konstitution

Geschicklichkeit, Konstitution

KLASSEN

KÄMPFER



Der Kämpfer ist ein Meister der Waffen, Kampftechniken und mächtiger Angriffskombinationen.

KLERIKER



Der Kleriker nutzt die Macht einer Gottheit, um Zauber zu wirken, die Verbündete zu heilen oder Gegner zu schaden.

MAGIER



Der Magier ist ein Gelehrter, dessen arkanes Wissen der Schlüssel zu seinen Zaubern und Fähigkeiten ist.

MÖNCH



Der Mönch nutzt die Geheimnisse der Kampfkunst zu atemberaubenden Darbietungen auf dem Schlachtfeld.

SCHLÜSSELATTRIBUT*

Geschicklichkeit oder Stärke

Weisheit

Intelligenz

Geschicklichkeit oder Stärke

SEKUNDÄRATTRIBUTE

Konstitution

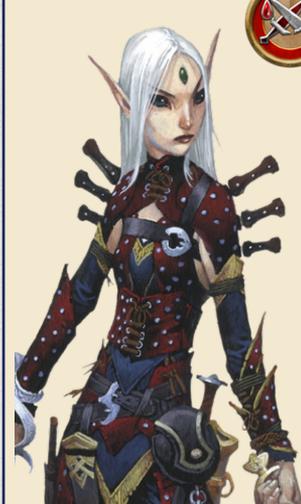
Charisma, Konstitution

Geschicklichkeit, Konstitution

Konstitution, Weisheit

KLASSEN

SCHURKE



Der Schurke ist ein vielseitiger Meister seines Faches, der angreift, wenn der Gegner es am Wenigsten erwartet.

STREITER



Der Streiter ist ein Glaubenskrieger, der seine eigenen Fähigkeiten mittels göttlicher Macht stärkt und seine Verbündeten schützt.

WALDLÄUFER



Der Waldläufer nutzt seine Umgebung, Fallen und Tiergefährten, um Gegnern nachzustellen.

ZAUBERER



Die magische Macht des Zauberers entspringt seinem Blut und ermöglicht ihm den Einsatz fantastischer Zauber und Fähigkeiten.

SCHLÜSSELATTRIBUT*

Geschicklichkeit oder anderes

Stärke

Geschicklichkeit oder Stärke

Charisma

SEKUNDÄRATTRIBUTE

Charisma, Konstitution

Charisma, Konstitution

Konstitution, Weisheit

Geschicklichkeit, Konstitution

* Ein Charakter erhält eine Attributsverbesserung für sein Schlüsselattribut.

2 SCHRITT 2 ANFANGS-ATTRIBUTSWERTE SETZEN

Du beginnst mit der Zusammenstellung der Attributswerte deines Charakters. Siehe auch die Übersicht zu den Attributswerten auf den Seiten 19–20 hinsichtlich weiterer Informationen zu diesem wichtigen Punkt.

Die Attributswerte deines Charakters beginnen jeweils auf 10. Im Rahmen deiner Entscheidungen für Abstammung, Hintergrund und Klasse wendest du Attributverbesserungen an, welche einen Wert um 2 erhöhen, und Attributsschwächen, welche einen Wert um 2 senken. Vermerke dir an dieser Stelle zunächst bei jedem Attributswert eine 10 und mach dich mit den Regeln zu Attributverbesserungen und Attributsschwächen auf Seite 20 vertraut. Dies ist auch eine gute Gelegenheit festzustellen, welche Attributswerte für deinen Charakter am wichtigsten sind – siehe hierzu Die sechs Attributswerte auf Seite 19 und die Klassenzusammenfassungen auf den Seite 22 und 23 für weitere Informationen.

3 SCHRITT 3 ABSTAMMUNG WÄHLEN

Wähle für deinen Charakter eine Abstammung. Die Zusammenfassungen der Abstammungen auf Seite 22 liefern einen Überblick zu den im *Grundregelwerk* vertretenen Abstammungen.

Jede dieser Abstammungen wird vollständig in Kapitel 2 beschrieben. Die Abstammung bestimmt die Größenkategorie deines Charakters, seine Bewegungsrate und Sprachen und steuert auch einen Teil seiner Trefferpunkte bei. Ebenso umfasst die Abstammung Attributverbesserungen und Attributsschwächen, um die Grundeigenschaften der Abstammung zu repräsentieren.

- Triff die folgenden vier Entscheidungen:
- Wähle die Abstammung.
 - Wende freie Attributverbesserungen an und entscheide, ob du eine freiwillige Attributsschwäche wählst.
 - Wähle eine Herkunft, welche für Angehörige dieser Abstammung verfügbar ist; dies definiert weitere Kategorien denen dein Charakter angehört.
 - Wähle ein Abstammungstalent, um eine Fähigkeit zu repräsentieren, die dein Held in jungen Jahren erlernt hat.

CHARAKTERBOGEN

Notiere die Abstammung und die Herkunft in den entsprechenden Feldern oben auf der ersten Seite deines Charakterbogens. Passe deine Attributswerte an, indem du bei Attributverbesserungen +2 auf Attribute und bei einer Attributsschwäche -2 auf ein Attribut zur Anwendung bringst. Notiere die Anzahl an Trefferpunkten, die du über deine Abstammung erlangst – du erhältst später noch weitere. Notiere in den entsprechenden Feldern deine Größenkategorie, deine Bewegungsrate und deine Sprachen. Sollte die Abstammung deines Charakters ihm besondere Fähigkeiten verleihen, so notiere auch diese wie z.B. Dunkelsicht unter Sinne auf der ersten Seite und Immanente Zauberfähigkeiten auf der vierten Seite. Notiere das von dir gewählte Abstammungstalent im Abschnitt Abstammungstalent auf der zweiten Seite des Charakterbogens.

The image shows a character sheet with several sections. Callout 3 points to the 'ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN' section. Callout 4 points to the 'FERTIGKEITSTALENTE' section. Callout 7 points to the 'KLASSENMENTALE UND -FÄHIGKEITEN' section. Callout 8 points to the 'INVENTAR' section. Callout 10 points to the 'LAST' section.

4 SCHRITT 4 HINTERGRUND WÄHLEN

Der Hintergrund deines Charakters könnte seine Kindheit und Jugend repräsentieren, eine Begabung, welche er seit seiner Jugend pflegt, oder einen anderen Aspekt seines Lebens, ehe er sich für ein Abenteuerleben entschieden hat. Du findest die Charakterhintergründe in Kapitel 2 ab Seite 60. In der Regel verleiht ein Hintergrund zwei Attributverbesserungen (eine davon frei verteilbar), den Kompetenzgrad Geübt in einer bestimmten Fertigkeit und einer Kenntnisfertigkeit, sowie ein bestimmtes Fertigkeitstalent.

CHARAKTERBOGEN

Notiere den Hintergrund deines Charakters im entsprechenden Feld oben auf der ersten Seite deines Charakterbogens. Passe deine Attributswerte an; addiere 2 auf einen Attributswert, wenn du eine Attributverbesserung aus deinem Hintergrund erlangst. Schreibe das ebenfalls erhaltene Fertigkeitstalent auf der zweiten Seite des Charakterbogens auf. Kreuze auf der ersten Seite das „G“-Kästchen neben der Fertigkeit und der Kenntnisfertigkeit an, die dein Charakter über seinen Hintergrund erlangt (schreibe den Namen der Kenntnisfertigkeit in das leere Feld der fraglichen Zeile).

5 SCHRITT 5 KLASSE WÄHLEN

Entscheide dich nun für eine Klasse für deinen Charakter. Eine Klasse verschafft deinem Charakter Zugang zu einer Reihe heldenhafter Fähigkeiten. Sie bestimmt, wie effektiv er kämpfen kann, und wie leicht er manche schädliche Effekte abschütteln oder vermeiden kann. Jede Klasse wird vollständig in Kapitel 3 beschrieben, wobei die Zusammenfassungen auf den Seiten 22–23 zu jeder Klasse einen Überblick vermitteln und dir mitteilen, welche Attributswerte für deinen Charakter am wichtigsten sein werden.

Du musst jetzt noch nicht alle Klassenmerkmale deines Charakters notieren. Wichtig ist nur, dass du weißt, welche Klasse du spielen möchtest, da diese bestimmt, welche Attributswerte für deinen Charakter am bedeutendsten sind.

CHARAKTERBOGEN

Notiere die Klasse deines Charakters in das Feld oben auf der ersten Seite des Charakterbogens und eine „1“ in den Kasten für die Stufe, um anzugeben, dass es sich um einen Charakter der 1. Stufe handelt. Verwende bei den Attributen das Schlüsselattribut der Klasse und addiere 2 auf diesen Attributswert aufgrund der Attributverbesserung, welche die Klasse liefert. Mach dir noch keine Gedanken über das Aufschreiben der restlichen Klassenmerkmale und -fähigkeiten – diese werden in Schritt 7 behandelt.

OPTIONAL: FREIWILLIGE ATTRIBUTSSCHWÄCHEN

Manchmal macht es Spaß, einen Charakter mit einer deutlichen Schwäche zu spielen, selbst wenn die Abstammung keine Attributsschwäche auferlegt. Du kannst zwei zusätzliche Attributsschwächen bei deinem Charakter anwenden, wenn du die Attributverbesserungen und Attributsschwächen deiner Abstammung auf deine Attribute anrechnest. In diesem Fall erhältst du eine zusätzliche freie Attributverbesserung. Diese Attributsschwächen können beliebig verteilt werden; du kannst aber nur dann mehr als eine Attributsschwäche auf dasselbe Attribut anrechnen, wenn dieses bereits eine Attributverbesserung während dieses Schrittes erhalten hat. In diesem Fall heben sich die Verbesserung und die erste Schwäche gegenseitig auf und senkt die zweite Attributsschwäche den Attributswert um 2. Ebenso kannst du als Regelausnahme während dieses Schrittes zwei Attributverbesserungen auf dasselbe Attribut anwenden, sofern es eine Attributsschwäche erhält, so dass sich die erste Verbesserung und die Schwäche aufheben und die zweite Verbesserung den Attributswert um 2 hebt. Beispiel: Ein Zwerg erhält normalerweise jeweils eine Attributverbesserung für Konstitution und Weisheit und eine Attributsschwäche für Charisma. Du könntest jeweils eine freiwillige Attributsschwäche auf Intelligenz und Stärke anrechnen oder beide Schwächen auf Weisheit. Du könntest aber keine zusätzliche Attributsschwäche auf Charisma anrechnen, da dieses Attribut in diesem Schritt bereits eine Attributsschwäche erhält.

6 SCHRITT 6 ATTRIBUTSWERTE FESTLEGEN

Nachdem du die wichtigsten regelmechanischen Entscheidungen zu deinem Charakter getroffen hast, kannst du nun die Attributswerte in drei Schritten fertigstellen:

- Versichere dich, dass du alle Attributverbesserungen und Attributsschwächen aus den vorangegangenen Schritten (Abstammung, Hintergrund und Klassen) notiert hast.
- Nutze nun vier weitere Attributverbesserungen auf vier verschiedene deiner Attributswerte (d.h. erhöhe insgesamt vier Attribute jeweils um 2).
- Notiere die Endwerte deiner Attribute, bestimme die jeweiligen Attributsmultiplikatoren nach Tabelle 1–1: Attributsmultiplikatoren und notiere diese Multiplikatoren.

Beachte, dass jede Attributverbesserung +2 auf den Grundwert von 10 addiert und jede Attributsschwäche 2 abzieht. Du solltest keinen Attributswert unter 8 oder höher als 18 besitzen.

CHARAKTERBOGEN

Schreibe die Attributswerte deines Charakters in die jeweiligen Kästchen. Notiere links neben den Namen der Attribute die Attributsmultiplikatoren.

7 SCHRITT 7 KLASSENDETAILS NOTIEREN

Nun schreibe alle Vorteile und Klassenmerkmale auf, die dein Charakter durch die gewählte Klasse erhält. Das Schlüsselattribut hast du ja schon notiert; trage jetzt die folgenden Klassenmerkmale ein:

- Bestimme die Anzahl an Trefferpunkten, mit denen dein Charakter das Spiel beginnt. Addiere die TP aus deiner Abstammung (siehe Schritt 2) und die TP aus deiner Klasse und schreibe die Summe auf.
- Der Abschnitt zu den Ausgangskompetenzen in deinem Klasseneintrag gibt die Startkompetenzen in mehreren Bereichen an. Wähle, in welchen Fertigkeiten dein Charakter den Kompetenzgrad Geübt besitzt, und schreibe es zusammen mit den Fertigkeiten auf, die dir von der Klasse vorgegeben werden. Sollte dir deine Klasse den Kompetenzgrad Geübt in einer Fertigkeit verleihen, in der du bereits Geübt bist (meistens aufgrund deines Hintergrunds), kannst du eine andere Fertigkeit wählen, in der du stattdessen Geübt bist.
- Konsultiere die Klassenprogressionstabelle in deinem Klasseneintrag, um zu erfahren, welche Klassenmerkmale dein Charakter auf der 1. Stufe erhält – vergiss aber nicht, dass du bereits eine Abstammung und einen Hintergrund gewählt hast. Manche Klassenmerkmale verlangen von dir weitere Entscheidungen, z.B. das Auswählen von Zaubern.

CHARAKTERBOGEN

Notiere die Gesamt-Trefferpunkte auf der ersten Seite deines Charakterbogens. Kreuze die entsprechenden Kompetenzgradfelder („G“, „E“, „M“ und „L“) an, um den Kompetenzgrad deines Charakters in Wahrnehmung, den Rettungswürfen und die über deine Klasse erlangten Fertigkeiten zu vermerken; kreuze „G“ an, wo dein Charakter den Kompetenzgrad Geübt besitzt, und „E“, wo er den Kompetenzgrad Experte besitzt. Kreuze „G“ bei allen weiteren Fertigkeiten an, in denen dein Charakter Geübt ist. Verfahre ebenso bei den Rüstungskategorien im Abschnitt Rüstungsklasse und den Waffenkategorien am Ende der ersten Seite. Trage alle weiteren Klassentalente und -fähigkeiten auf der zweiten Seite ein. Um die restlichen Werte wirst du dich in Schritt 9 kümmern.

8 SCHRITT 8 AUSRÜSTUNG ERWERBEN

Zum Spielbeginn auf der 1. Stufe verfügt dein Charakter über 15 Goldmünzen (oder 150 Silbermünzen), um eine Rüstung, Waffen und andere grundlegende Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. Deine Charakterklasse führt die Waffen- und Rüstungskategorien auf, mit denen dein Charakter im Kompetenzgrad Geübt (oder besser) umzugehen befähigt ist. Seine Waffe bestimmt, wie viel Schaden er im Kampf austeilt, während die Rüstung sich auf die Rüstungskategorie auswirkt – diese Berechnungen werden von Schritt 10 abgedeckt. Vergiss nicht, Proviant und andere Reiseausrüstung zu erwerben! – Mehr zu verfügbarer Ausrüstung und jeweilige Preise erfährst du in Kapitel 6.

CHARAKTERBOGEN

Nachdem du die Startausrüstung deines Charakters zusammengestellt und erworben hast, notierst du eventuell übriggebliebene Münzen im Inventarbereich auf der zweiten Seite. Schreib die erworbenen Nah- und Fernkampfwaffen auf der ersten Seite in den entsprechenden Abschnitten auf und vermerke die sonstigen Ausrüstungsgegenstände im Inventarbereich auf der zweiten Seite. Deine Angriffswerte berechnest du in Schritt 9 und deine RK beim Tragen der erworbenen Rüstung in Schritt 10.

9 SCHRITT 9 MODIFIKATOREN BERECHNEN

Die meisten wichtigen Entscheidungen für deinen Charakter hast du mittlerweile getroffen. Nun berechne die Modifikatoren für die folgenden Spielwerte. Sollte du einen von Ungeübt abweichenden Kompetenzgrad für einen Spielwert besitzen, so erhältst du einen Bonus in Höhe deiner Charakterstufe plus 2, 4, 6 oder 8 (entsprechend Kompetenzgrad Geübt, Experte, Meister oder Legende). Besitzt du nur den Kompetenzgrad Ungeübt, ist dein Bonus stets +0.

WAHRNEHMUNG

Der Wahrnehmungsmodifikator deines Charakters bemisst, wie wachsam er ist. Dieser Modifikator ergibt sich aus seinem Kompetenzbonus (Charakterstufe plus 2, 4, 6 oder 8) und seinem Weisheitsmodifikator. Mehr zu Wahrnehmung findest du auf Seite 448.

RETTUNGSWÜRFE

Addiere bei jedem Rettungswurf den Kompetenzbonus für Reflex, Willen oder Zähigkeit plus den mit dem jeweiligen Rettungswurf assoziierten Attributmodifikator. (REF nutzt den Geschicklichkeitsmodifikator, WIL nutzt den Weisheitsmodifikator und ZÄH nutzt den Konstitutionsmodifikator). Addiere dazu alle Boni oder Mali aus Fähigkeiten, Talenten oder Gegenständen hinzu, die stets zur Anwendung kommen, nicht aber Modifikatoren, Boni und Mali, welche nur situationsabhängig greifen. Trage das Endergebnis beim jeweiligen Rettungswurf ein.

NAH- UND FERNKAMPFANGRIFFE

Berechne den Modifikator für die Aktion Angriff und den jeweiligen Schaden neben den von dir aufgeschriebenen Nah- und Fernkampfwaffen. Der Modifikator für einen Angriff ist der Kompetenzbonus für die fragliche Waffe plus ein Attributmodifikator (meistens Stärke für Nahkampf und Geschicklichkeit für Fernkampf). Du addierst zudem den Gegenstandsbonus der Waffe (sofern vorhanden) und alle anderen anwendbaren permanenten Boni oder Mali. Berechne danach den Schaden, den dein Charakter mit seinen Waffen verursachen kann. Bei Nahkampfwaffen wird in der Regel der Stärkemodifikator auf Schadenswürfe addiert, bei Fernkampfwaffen wird bei einigen der Stärkemodifikator ganz oder teilweise hinzuaddiert (dies hängt davon ab, welche Eigenschaften die Waffe hat). Mehr über Waffen erfährst du in Kapitel 6.

ZAUBER UND ZAUBERWIRKEN

Die meisten Klassen können das Wirken einiger Fokuszauber erlernen, doch der Barde, der Druiden, der Kleriker, der Magier und der Zauberer erlangen allesamt die Fähigkeit Zauberei – die Gabe, eine breite Vielfalt an Zaubern zu wirken. Sollte die Klasse deines Charakters ihm Zauber verleihen, solltest du dich im Rahmen von Schritt 7 informieren, welche Zauber er kennt und wie er sie wirkt. Die vierte Seite des Charakterbogens bietet Platz für die magische Tradition deines Charakters, seinen Kompetenzgrad für Zaubereingriffe und seinen Zauber-SG. Ebenso bietet sie genug Raum zum Notieren der Zauber in deinem Repertoire oder Buch, oder der Zauber, die du regelmäßig vorbereitest. Welche Zauber ein Charakter wirken kann, wie er sie wirkt und wie viele er pro Tag wirken kann, bestimmt seine Klasse. Die Zauber selbst und die Regeln für Zauberei findest du in Kapitel 7.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



FERTIGKEITEN

Im zweiten Kästchen rechts vom Namen einer Fertigkeit befindet sich eine Abkürzung, die aufzeigt, mit welchem Attribut die jeweilige Fertigkeit verbunden ist. Sofern dein Charakter in einer Fertigkeit wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt, addierst du zum jeweiligen Attributmodifikator den Kompetenzbonus (bei Charakteren der 1. Stufe ist dies +3 bei Kompetenzgrad Geübt), sowie alle anwendbaren Boni und Mali, um den Gesamtmodifikator für die fragliche Fertigkeit zu bestimmen. Sollte dein Charakter in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen, ist sein Kompetenzbonus +0, addiere den Attributmodifikator und die anfallenden Boni und Mali zu diesem Wert.

CHARAKTERBOGEN

Schreibe bei Wahrnehmung und den Rettungswürfen deine Kompetenzboni und die entsprechenden Attributmodifikatoren in die Kästchen, dann trage den Gesamtmodifikator im großen Feld ein. Schreibe die Kompetenzboni, Attributmodifikatoren und Gesamtmodifikatoren für deine Nah- und Fernkampfgriffe in die Felder hinter den Waffennamen und trage den Schaden jeweils mit den Kategorien, denen Angriffe mit der Waffe angehören, darunter. Schreibe bei den Fertigkeiten die relevanten Attributmodifikatoren und Kompetenzboni in die passenden Felder und den Gesamtmodifikator jeweils in die Felder zur Linken.

Sollte dein Charakter über Modifikatoren, Boni oder Mali aufgrund von Talenten oder Fähigkeiten besitzen, die immer zur Anwendung kommen, so addiere sie zum jeweiligen Gesamtmodifikator. Sollten sie aber nur in bestimmten Situationen zur Anwendung kommen, so vermerke sie neben den Gesamtmodifikatoren.

10 SCHRITT 10 ABSCHLUSSSCHITTE

Füge nun die folgenden Details deinem Charakterbogen in den entsprechenden Feldern hinzu:

GESINNUNG

Die Gesinnung deines Charakters ist ein Maßstab für seine Moral und Persönlichkeit. Es gibt neun mögliche Gesinnungen in Pathfinder – siehe auch Tabelle 1–2: Die Neun Gesinnungen. Sollte deine Gesinnungen andere Komponenten als Neutral aufweisen, erhält dein Charakter diese Gesinnungskomponenten als weitere Kategorien. Dies könnte sich darauf auswirken, wie verschiedene Zauber, Gegenstände und Kreaturen mit deinem Charakter interagieren.

Die Gesinnung deines Charakters richtet sich nach zwei Achsen, an deren Enden sich jeweils entgegengesetzte Werte finden: Gut und Böse und Ordnung und Chaos. Ein Charakter, der auf einer Achse keinem Extrem zugeneigt ist, hat diesbezüglich eine Neutrale Gesinnung. Beachte, dass die Gesinnung ein kompliziertes Thema ist. Selbst Taten, die man als gut bezeichnen könnte, können verachtenswerten Zwecken dienen und umgekehrt. Der SL legt aus, wie sich bestimmte Handlungen auf die Gesinnung deines Charakters auswirken könnten.

Solltest du einen Streiter (Seite 437–440 und 178–179) spielen, muss deine Gesinnung mit den Voraussetzungen seiner Gottheit und Zielsetzungen übereinstimmen; solltest du einen Kleriker (Seite 437–440) spielen, muss deine Gesinnung mit den Voraussetzungen seiner Gottheit übereinstimmen

GUT UND BÖSE

Dein Charakter hat eine gute Gesinnung, wenn er das Wohlergehen anderer über sein eigenes stellt und selbstlos daran arbeitet, selbst denen zu helfen, die nicht zu seinen Freunden oder Familienmitgliedern gehören. Ein Charakter hat auch eine gute Gesinnung, wenn er andere vor Schaden beschützen will, selbst wenn es ihn in Gefahr bringen sollte. Dein Charakter hat eine böse Gesinnung, wenn bereit ist, andere aus egoistischen Gründen zu Opfern zu machen, etwa weil er sich bereichern will, oder es gar genießt, anderen Leid zuzufügen. Sollte dein Charakter irgendwo dazwischen fallen, ist er auf der Gut-Böse-Achse wahrscheinlich Neutral eingestellt.

ORDNUNG UND CHAOS

Dein Charakter hat eine Rechtschaffene Gesinnung, so er Beständigkeit, Stabilität und Vorhersagbarkeit gegenüber Flexibilität bevorzugt. Rechtschaffene Charaktere leben in einem festen System – sie könnten ihre Alltagsaktivitäten sorgsam durchplanen, aufmerksam offiziellen oder inoffiziellen Regeln und Gesetzen folgen oder sich streng an einen Ehrenkodex halten. Auf der anderen Seite hat dein Charakter eine Chaotische Gesinnung, sollte er Flexibilität, Kreativität oder Spontanität gegenüber Beständigkeit bevorzugen. Das heißt aber nicht, dass er seine Entscheidungen zufällig trifft oder eine Münze wirft.

Chaotische Charaktere betrachten Rechtschaffene Charaktere als zu unflexibel, um jede Situation für sich betrachtet einschätzen zu können oder um sich bietende Gelegenheiten zu nutzen. Rechtschaffene Charaktere dagegen erachten Chaotische Charaktere als unverantwortlich und launenhaft.

Viele Charaktere sind in der Mitte angesiedelt; sie gehorchen in vielen Situationen den Gesetzen oder befolgen einen Verhaltenskodex, aber biegen die Regeln, wenn es eine Situation erfordert. Sollte dein Charakter zu dieser Gruppe gehören, befindet er sich auf der Ordnung-Chaos-Achse im Neutralen Bereich.

GESINNUNG WECHSELN

Die Gesinnung deines Charakters kann sich im Laufe des Spieles verändern – vielleicht ändern sich seine Ansichten und Wertevorstellungen. Vielleicht meinst du aber auch, dass seine Taten eher eine andere Gesinnung widerspiegeln, als du dir für ihn notiert hast. In den meisten Fällen kannst du seine Gesinnung einfach ändern und weiterspielen. Solltest du aber einen Kleriker oder Streiter spielen, bist du in deiner Gesinnungswahl eingeschränkt – und möglicherweise liegt die Gesinnung deines Charakters nicht mehr in dem Spektrum, das seine Gottheit ihren Anhängern gestattet. In diesem Fall verliert dein Charakter einige seiner Klassenfähigkeiten, bis er Buße tut (dies ist in der Klassenbeschreibung näher erklärt).

GOTTHEIT

Schreib dir auf, ob und welche Gottheit dein Charakter verehrt. Kleriker und Streiter müssen eine Gottheit verehren. Mehr zu Gottheiten findest du auf den Seiten 437–440.

ALTER

Bestimme das Alter deines Charakters und vermerke es auf der dritten Seite des Charakterbogens. Die Beschreibung der Abstammung deines Charakters in Kapitel 2 enthält einige Richtlinien zu den Alterskategorien seiner Abstammung. Du kannst einen Charakter einer beliebigen Alterskategorie spielen. Es gibt keine spielmechanischen Anpassungen, sollte dein Charakter besonders alt sein. Du könntest dies aber beachten, wenn du die Attributswerte erstellst und kommende

TABELLE 1-2: DIE NEUN GESINNUNGEN

	Gut	Neutral	Böse
Rechtschaffen	Rechtschaffen Gut (RG)	Rechtschaffen Neutral (RN)	Rechtschaffen Böse (RB)
Neutral	Neutral Gut (NG)	Wahrhaft Neutral (N)	Neutral Böse (NB)
Chaotisch	Chaotisch Gut (CG)	Chaotisch Neutral (CN)	Chaotisch Böse (CB)

Anpassungen vornimmst. Besonders junge Charaktere können den Ton mancher Gefahren im Spiel drastisch verändern. Daher empfehlen wir, dass ein Charakter zu Spielbeginn wenigstens ein junger Erwachsener sein sollte.

GESCHLECHT UND ANREDE

Charaktere jedes Geschlechts werden gleichermaßen zu Abenteurern. Notiere das Geschlecht deines Charakters und, falls notwendig, seine Anrede auf der dritten Seite des Charakterblattes.

KLASSEN-SG

Ein Klassen-SG bestimmt die Schwierigkeit verschiedener Fähigkeiten, welche dein Charakter durch seine Klasse erhält. Dieser SG ist 10 plus der Kompetenzbonus für den Klassen-SG (+3 bei den meisten Charakteren der 1. Stufe) plus der Modifikator des Schlüsselattributs der Klasse.

HELDENPUNKTE

Dein Charakter beginnt in der Regel jede Spielsitzung mit 1 Heldenpunkt. Du kannst weitere Heldenpunkte im Spielverlauf erlangen, indem du heldenhafte Taten vollbringst oder kluge Strategien erdenkst. Dein Charakter kann Heldenpunkte nutzen, um bestimmte Vorteile zu erhalten, z.B. um den Tod fernzuhalten oder einen Wurf mit einem W20 zu wiederholen. Bezüglich Heldenpunkte siehe Seite 467.

RÜSTUNGSKLASSE (RK)

Die Rüstungsklasse deines Charakters repräsentiert, wie schwer er im Kampf zu treffen ist. Um deine RK zu berechnen, addiere 10 plus den Geschicklichkeitsmodifikator deines Charakters (bis zum durch die Rüstung begrenzten GE-Limit; Seite 274), plus seinen Kompetenzbonus für die Rüstungskategorie, plus den Gegenstandsbonus der Rüstung auf RK und alle anderen zutreffenden permanenten Boni und Mali.

LAST

Die Maximal-Last bestimmt, wie viel Gewicht dein Charakter tragen kann, ehe es problematisch wird. Sollte die mitgeführte Last 5 plus deinen Stärkemodifikator übersteigen, hast du den Zustand Belastet. Ein Charakter kann nicht mehr Last tragen als 10 plus seinen Stärkemodifikator. Die Last, welche ein Charakter mit sich führt, entspricht der Summe der Last aller mitgeführten Gegenstände; beachte, dass 10 Leichte Gegenstände 1 Last ergeben. Mehr zu Last findest du in Kapitel 6.

EIN BEISPIELCHARAKTER

Dieses schrittweise Beispiel zeigt den Prozess der Erschaffung eines Pathfinder-Charakters.

SCHRITTE 1 UND 2

Adam erstellt seinen ersten Pathfinder-Charakter. Nachdem er sich mit den anderen Spielern unterhalten hat, beschließt er, einen zwergischen Druiden zu erstellen. Er notiert sich dazu schnell ein paar Ideen und schreibt zuerst für jedes Attribut den Wert 10 auf.

SCHRITT 3

Adam schaut sich den Eintrag zum Zwerg in Kapitel 2 an. Er wendet die Attributverbesserungen für Konstitution und Weisheit an und hebt diese Werte auf 12, dann wendet er die Attributsschwäche für Charisma an und senkt diesen Wert auf 8. Die Freie Attributverbesserung legt er auf Geschicklichkeit und hebt auch diesen Wert auf 12. Er vermerkt die 10 Trefferpunkte, die er über seine Abstammung erlangt. Danach nimmt er Eintragungen auf seinem Charakterbogen vor und notiert die Größenkategorie, Bewegungsrate, die Fähigkeit Dunksicht und die Sprachen, die er als Zwerg erhält. Zum Schluss wählt er eine Herkunft, notiert „Bergzwerg“ neben der Abstammung Zwerg und wählt ein Abstammungstalent, wobei er sich für Felsläufer entscheidet, um die starke Bindung seines Charakters zum Stein aufzuzeigen.

SCHRITT 4

Adam studiert die Hintergründe. Ihm gefällt die Idee eines einzelgängerischen zwergischen Druiden, wofür sich der Hintergrund Nomade bestens eignet. Er weist die erste Attributverbesserung aus dem Hintergrund Weisheit zu und die Freie Attributverbesserung Konstitution, so dass diese Attributswerte nun beide bei 14 liegen. Auf der zweiten Seite schreibt im Bereich Fertigkeitstalente in die Hintergrundzeile „Routine (Überlebenskunst)“. Dann kehrt er zur ersten Seite zurück, vermerkt neben dem ersten Kenntnis-Eintrag „Höhlen“ und kreuzt das Kästchen „G“ neben dieser Fertigkeit und Überlebenskunst an.

SCHRITT 5

Adam schreibt in das Feld für die Klasse „Druide“ und eine „1“ in das Kästchen für die Stufe. Die Klasse Druide verleiht für das Schlüsselattribut eine Attributverbesserung – in diesem Fall für Weisheit. Der Weisheitswert seines Charakters steigt auf 16.

SCHRITT 6

Adam hat nun noch vier Freie Attributverbesserungen, um seine endgültigen Attributswerte für die 1. Stufe zu bestimmen. Nach einigen Überlegungen verteilt er sie auf Weisheit (sein eigentlich wichtigstes Attribut und somit auf 18 angehoben), Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution (welche somit auf 12, 14 und 16 angehoben werden), damit er im Kampf besser wird. Dann nutzt er Tabelle 1–1, um die jeweiligen Attributsmodifikatoren zu bestimmen und überträgt Attributswerte und -modifikatoren auf den Charakterbogen.

SCHRITT 7

Nun ist Adam bei der Klasse angekommen, welche einiges mehr an Arbeit verlangt. Zuerst notiert er seine Ausgangskompetenzen und kreuzt die entsprechenden Kästchen bei Rüstungsklasse, Rettungswürfen, Waffen, Zaubrangriffswurf

und Zauber-SG an. Bei den Fertigkeiten kreuzt er „G“ (wie Geübt) bei Naturkunde an und macht sich eine Notiz, dass er noch einen Druidenorden wählen muss, der ihn dann den Kompetenzgrad Geübt in einer weiteren Fertigkeit verleiht. Dann wählt er drei weitere Fertigkeiten, bei denen er „G“ ankreuzt (wäre sein Intelligenzwert höher, könnte er noch mehr wählen). Er entscheidet sich für Athletik, Diplomatie und Heilkunde. Dann addiert er zu seinen Trefferpunkten von seiner Abstammung als Zwerg (10 TP; siehe Schritt 2) die Klassentrefferpunkte des Druiden (8 TP) und seinen Konstitutionsmodifikator (+3) und erhält beeindruckende 21 Trefferpunkte.

Jetzt befasst Adam sich mit den Klassenmerkmalen. Er notiert Tierempathie unter Klassenfertigkeiten und -fähigkeiten, sowie Schildblock bei den Bonustalenten. Er schreibt Anathema (Druide) auf und verzeichnet unter Sprachen, dass sein Charakter Druidisch beherrscht. Danach schaut er sich die Druidenorden an und entscheidet sich für den Orden der Wildnis; dieser gibt ihm Geübt in Einschüchtern, die Fähigkeit zum Wirken von *Wildnisaspekt* und das Talent Wilde Gestalt (dieses ermöglicht ihm das Wirken eines Zaubers, um sich in ein Tier zu verwandeln). Er notiert diese Zauber unter den Fokuszaubern und vermerkt, dass er über 1 Fokuspunkt verfügt, um sie zu wirken.

Abschließend kann ein Druide eine begrenzte Anzahl an Zaubern der Tradition der Naturzauber wirken. Obwohl er seine Auswahl jeden Morgen ganz oder teilweise ändern kann, ist Adam neugierig und schaut sich in Kapitel 7 bei den Zaubern um, was so alles in Frage käme. Er schreibt fünf Zauberticks und zwei Zauber des 1. Grades auf und kreuzt sie als „Vorbereitet“ an.

SCHRITT 8

Adam schlägt Kapitel 6: Ausrüstung auf. Er ist Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, doch, da das Tragen von Metallrüstungen für Druiden ein Anathema darstellt, entscheidet er sich für eine Fellrüstung. Als Waffe wählt er einen Speer, kauft aber zwei, sollte er den einen werfen. Er notiert alles auf der ersten Seite seines Charakterbogens. Den Speer notiert er sowohl unter Nah- als auch unter Fernkampfangriffen, um beide Optionen zur Hand zu haben. Dann vermerkt er unter Nahkampfangriffen noch die Klauen, welche er über *Wildnisaspekt* erlangt, da er sich sicher ist, von diesem Zauber häufig Gebrauch zu machen. Im Anschluss sucht er sich noch einiges anderes an Abenteurerausrüstung aus, vermerkt es im Inventarbereich auf der zweiten Seite und trägt dort auch ein, wie viel Geld er nach dem Einkauf noch übrig hat.

SCHRITT 9

Adam füllt nun weitere Felder aus, indem er die diversen Attributsmodifikatoren bei Wahrnehmung, den Rettungswürfen, Angriffen und Fertigkeiten einträgt. Überall, wo er den Kompetenzgrad Geübt (G) besitzt, trägt er als Kompetenzbonus +3 ein (1 für die Stufe seines Charakters plus 2 für Geübt). Wo er den Kompetenzgrad Experte (E) besitzt, trägt er +5 ein. Dann rechnet er die Endwerte für jeden Spielwert aus.

SCHRITT 10

Die letzten Schritte: Adam trägt die neutrale Gesinnung des Charakters ein, rechnet die RK aus und wie viel Last er trägt. Er füllt die allerletzten Felder aus und lässt sich einen Namen für seinen Charakter einfallen. Gar, der Zwergendruide, ist bereit für sein erstes Abenteuer!

STUFENAUFSTIEG

Die Welt von Pathfinder ist ein gefährlicher Ort. Dein Charakter wird auf seiner Reise zum Ruhm auf furchteinflößende Bestien und tödliche Fallen stoßen. Für jede überwundene Herausforderung erhält ein Charakter Erfahrungspunkte (EP); hat er genug davon zusammen, erlangt er eine neue Stufe. Jede Stufe verleiht besseres Können, erhöhte Widerstandskräfte und neue Fähigkeiten und erlaubt so deinem Charakter, sich noch größeren Herausforderungen zu stellen und nach immer beeindruckenderen Belohnungen zu streben.

Wann immer dein Charakter 1.000 Erfahrungspunkte zusammen hat, steigt seine Stufe um 1. Ändere die Stufe auf dem Charakterbogen gleich nach dem Namen der Klasse und ziehe zugleich 1.000 EP von deinen Gesamt-EP ab. Was an EP verbleibt, zählt bereits für deinen nächsten Stufenaufstieg. Dein Charakter ist also beständig dabei, sich immer weiter zu verbessern!

Dann schlag den Eintrag zu deiner Klasse auf. Dein Charakter erhält je nach Klasse eine bestimmte Menge an Trefferpunkten zu seiner Gesamtanzahl an TP dazu. Schau in die Progressionstabelle deiner Klasse in die Zeile für die neue Stufe – dort steht, welche Fähigkeiten dein Charakter mit der neuen Stufe erlangt, darunter klassenspezifische Fähigkeiten und weitere Vorteile, welche alle Charaktere bei Stufenaufstiegen erlangen. Beispielsweise erhält Charakter mit Erreichen der 5. Stufe vier Attributsverbesserungen und dann jeweils alle weiteren 5 Stufen.

Alle neuen klassenspezifischen Fähigkeiten findest du in deinem Klasseneintrag, inklusive Klassentalenten. Du kannst ferner für deinen Charakter Klassentalente auswählen, die ihm einen Archetyp geben (siehe Seite 219). Dein Klasseneintrag erklärt dir, wo du Attributsverbesserungen und Fertiger Verbesserungen anwendest, die du über deine Klasse erlangst. Sollte dein Charakter dabei ein Abstammungstalent erhalten, so gehe zurück zu Kapitel 2 und seiner Abstammung und wähle dort ein weiteres Abstammungstalent. Im Falle einer Fertiger Verbesserung schau dir Kapitel 4 an und bestimme, welcher Fertigkeit du sie zuordnest. Sollte dein Charakter ein Allgemeines Talent oder ein Fertiger Talent erlangen, kannst du aus den Talenten in Kapitel 5 wählen. Sollte er Zauber wirken können, so schau im Eintrag zu seiner Klasse wann, wie viele und wie er Zaubergrade und Zauber erhält. Es ist eine gute Idee, sich die Zauber in Kapitel 7 anzusehen, ob es nun erhöhte Versionen gibt, die der Charakter wirken könnte.

Sobald du alle mit dem Stufenaufstieg und der neuen Stufe verbundenen Entscheidungen getroffen hast, vergiss nicht, alle Sekundärwerte zu aktualisieren, deren Grundlagen sich verändert haben. Zumindest die Kompetenzboni steigen alle um 1, da die Stufe um 1 gestiegen ist, also steigen die RK des Charakters, seine Angriffswürfe, Fertiger Modifikatoren, Klassen-SG, Rettungswürfe, Wahrnehmung und Zauberangriffswürfe alle wenigstens um 1. Möglicherweise musst du noch andere Werte aktualisieren aufgrund von Attributsverbesserungen, Fertiger Verbesserungen oder Klassenmerkmalen, welche deinen Kompetenzgrad oder andere Spielwerte mit bestimmten Stufen verbessern. Sollte eine Attributsverbesserung den Konstitutionsmodifikator erhöhen,

so berechne die Gesamt-TP des Charakters neu (meistens +1 TP pro Stufe). Sollte eine Attributsverbesserung den Intelligenzmodifikator erhöhen, erhält der Charakter den Kompetenzgrad Geübt in einer weiteren Fertigkeit und eine Sprache. Manche Talente, z.B. Abhärtung, verleihen einen stufenabhängigen Vorteil; solche Vorteile werden bei jedem Stufenaufstieg aktualisiert.

Du kannst die Schritte des Stufenaufstieges in beliebiger Reihenfolge durchführen. Falls du z.B. das Fertiger Talent Einschüchternde Kraft mit der 10. Stufe nehmen willst, die Stärke deines Charakters aber nur 14 beträgt, kannst du zuerst die mit der 10. Stufe ebenfalls erhaltene Attributsverbesserung anwenden, um die Stärke auf 16 anzuheben und so die Voraussetzungen des Fertiger Talents mit derselben Stufe erfüllen.

CHECKLISTE: STUFENAUFSTIEG

Prüfe bei jedem Stufenaufstieg die folgenden Punkte:

- Erhöhe die Stufe um 1 und ziehe 1.000 EP von den Gesamt-EP ab.
- Erhöhe deine Maximalen Trefferpunkte um den im Klasseneintrag in Kapitel 3 genannten Betrag.
- Füge die Klassenmerkmale aus der Progressionstabelle der Klasse hinzu und wende Dinge wie Attributsverbesserungen und Fertiger Verbesserungen an.
- Wähle Talente entsprechend der Progressionstabelle der Klasse. Abstammungstalente findest du in Kapitel 2, Klassentalente in Kapitel 3 und Allgemeine und Fertiger Talente in Kapitel 5.
- Sollte die Klasse deinem Charakter Zauberwirken ermöglichen, so füge Zauberplätze und Zauber hinzu. Du findest Zauber in Kapitel 7.
- Erhöhe alle Kompetenzboni um 1 aufgrund des Stufenaufstieges. Erhöhe alle Kompetenzboni, die sich aufgrund von Fertiger Verbesserungen oder anderen Klassenmerkmalen verändern. Erhöhe alle sonstigen Spielwerte, die sich aufgrund von Attributsverbesserungen oder anderen Fähigkeiten verändern.
- Aktualisiere die stufenabhängigen Boni, welche dein Charakter durch Talente und andere Fähigkeiten erhält.





KAPITEL 2: ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

Die Abstammung deines Charakters bestimmt, zu welchem Volk oder welcher Volksgruppe er gehört und wer seine Familie ist. Er könnte ein vielseitiger und ambitionierter Mensch sein, einer der abgeschieden lebenden und doch lebensfrohen Gruppe von Elfen angehören, zu den traditionsbewussten und familienfokussierten Zwergen zählen oder Teil einer anderen Gruppe sein, die auf Golarion lebt. Seine Abstammung und die Erfahrungen aus der Zeit vor seinem Abenteuerleben – welche von einem Hintergrund repräsentiert werden – könnten wichtige Elemente seiner Identität sein, seine Weltsicht formen und ihm helfen, seinen Platz in der Welt zu finden.

Ein Charakter besitzt eine Abstammung und einen Hintergrund, die du beide während der Charaktererschaffung auswählst. Ebenso wählst du, welche Sprachen dein Charakter beherrscht. Diese Entscheidungen können später nicht mehr geändert werden.

Dieses Kapitel besteht aus drei Teilen:

- **Abstammungen** – Die Abstammung ist der Ausdruck der Kultur, welcher dein Charakter entstammt. Viele Abstammungen werden noch in Herkünften untergliedert – Untergruppen mit eigenen Spielwerten. Eine Abstammung verleiht Attributverbesserungen (und manchmal auch Attributsschwächen), Trefferpunkte, Abstammungstalente und zuweilen noch weitere Fähigkeiten.
- **Hintergründe** – Du findest Hintergründe ab Seite 60; ein Hintergrund beschreibt die Ausbildung deines Charakters vor seinem Abenteuerleben oder in welcher Umgebung er zuvor gelebt hat. Der Hintergrund verleiht Attributverbesserungen, Fertigkeitstraining und ein Fertigkeitstalent.
- **Sprachen** – Du findest die auf Golarion gesprochenen Sprachen auf Seite 65. Mit ihnen kannst du mit den wunderbaren und seltsamen Leuten und Kreaturen dieser Welt kommunizieren.

ABSTAMMUNGSEINTRÄGE

Jeder Eintrag enthält Details zur fraglichen Abstammung und die im Folgenden beschriebenen Regelemente (mit Ausnahme von Herkünften und Abstammungstalente findest du diese Abstammungsinformationen jeweils in den Randspalten).

TREFFERPUNKTE

Dieser Eintrag teilt dir mit, wie viele Trefferpunkte dein Charakter über seine Abstammung mit der 1. Stufe erhält. Du addierst die Trefferpunkte aus deiner Klasse und deinen Konstitutionsmodifikator später dazu. Mehr zum Berechnen der Trefferpunkte findest du unter Schritt 7 auf Seite 26}.

GRÖßENKATEGORIE

Dieser Eintrag teilt dir die Körpergröße eines Angehörigen dieser Abstammung mit. Mittelgroß korrespondiert etwa mit der Größe und dem Gewicht eines menschlichen Erwachsenen, während Klein grob die Hälfte davon ist.

BEWEGUNGSRATE

Hier erfährst du, wie weit ein Angehöriger dieser Abstammung sich mit einer dafür gedachten Aktion wie z.B. Laufen fortbewegen kann.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

Hier sind die Attribute aufgeführt, für welche diese Abstammung Verbesserungen verleiht. Die meisten Abstammungen umfassen zwei festgelegte Attributverbesserungen und eine Freie Attribut-

verbesserung, die du einem Attribut deiner Wahl zuordnen kannst. Mehr zu Attributverbesserungen findest du auf Seite 20}.

ATTRIBUTSSCHWÄCHE

Hier sind die Attribute aufgeführt, für welche diese Abstammung Schwächen verleiht. Die meisten Abstammungen mit Ausnahme von Menschen enthalten eine Attributsschwäche, die einem bestimmten Attribut zugewiesen ist. Mehr zu Attributsschwächen findest du auf Seite 20}.

SPRACHEN

Dieser Eintrag teilt dir mit, welche Sprachen ein Angehöriger der Abstammung mit der 1. Stufe spricht. Solltest du einen Intelligenzmodifikator von +1 oder höher besitzen, kannst du weitere Sprachen von einer hier zu findenden Liste wählen. Du findest auf Seite 65 mehr zu Sprachen.

KATEGORIEN

Diese Stichworte besitzen keine spielmechanischen Vorteile, sind aber wichtig zur Bestimmung, wie verschiedene Zauber, Effekte und andere Aspekte des Spieles mit deinem Charakter interagieren.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Alle weiteren Einträge in der Randspalte repräsentieren Fähigkeiten, Sinne und andere Eigenschaften, über die alle Angehörigen der Abstammung verfügen. Sollte eine Abstammung keine besonderen Regelemente mitbringen, so sind sie auch nicht an dieser Stelle aufgeführt.

HERKÜNFTE

Mit der 1. Stufe wählst du eine Herkunft, welche widerspiegelt, welche Fähigkeiten deinem Charakter von seinen Ahnen vererbt wurden oder die unter Angehörigen seiner Abstammung in der Region, in der er geboren wurde oder aufgewachsen ist, weit verbreitet sind. Ein Charakter besitzt nur eine Herkunft und kann sie später auch nicht mehr ändern. Die Herkunft ist nicht dasselbe wie eine Kultur oder ethnische Gruppe, auch wenn einer Kultur oder Volksgruppe durchaus viele oder wenige Angehörige einer bestimmten Herkunft angehören können.

ABSTAMMUNGSTALENTE

Dieser Abschnitt präsentiert Abstammungstalente, welche es dir ermöglichen, deinen Charakter zu personalisieren. Du erhältst dein erstes Abstammungstalent mit der 1. Stufe und jeweils ein weiteres mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe (siehe auch die Progressionstabelle im jeweiligen Klassenabschnitt). Als Charakter der 1. Stufe kann dein Charakter nur ein Abstammungstalent der 1. Stufe erhalten; spätere Talente können aber aus der Liste aller Talente gewählt werden, deren Stufe die Stufe des Charakters nicht übertrifft. Diese Talente weisen zum Teil Voraussetzungen auf, welche dein Charakter bei ihrer Wahl erfüllen muss.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ELFEN

Als uraltes Volk haben die Elfen bereits große Veränderungen gesehen und besitzen den Blickwinkel, den man nur erlangt, wenn man den Lauf der Geschichte beobachtet. Nachdem sie in uralter Zeit die Welt verlassen hatten, kehrten sie in ein verändertes Land zurück und mühen sich noch immer, ihre einstige Heimat zurückzuerobern – insbesondere von furchtbaren Dämonen, die in Teile ihrer Lande eingedrungen sind. Für manche sind Elfen ehrfurchtgebietend in ihrer Eleganz und Schönheit und mit ihrem immensen Können und Wissen. Für sie selbst ist die persönliche Freiheit aber weitaus wichtiger, als diese Ideale zu erfüllen.

Elfen verbinden außerweltliche Grazie, scharfen Intellekt und mysteriösen Charme in einer Weise, welche auf Angehörige anderer Abstammungen anziehend wirkt. Sie verschlingen das Wissen oft regelrecht, widmen sich aber den Dingen in einem Detailgrad, der auf die meisten kurzlebigeren Wesen exzessiv oder ineffizient wirkt. Elfen schätzen Freundlichkeit und Schönheit und streben stets danach, ihre Manieren, ihr Äußeres, ihr Auftreten und ihre Kultur zu verbessern.

Viele Elfen ziehen ihre Privatsphäre vor und tauchen in die Geheimnisse ihrer Haine ein oder bleiben über sich. Zu Nichtelfen bauen sie nur langsam Freundschaften auf, doch aus einem besonderen Grund passen sie sich zugleich subtil und tiefgreifend an ihre Umgebung und ihre Gefährten an. Diese Anpassung hat ein physisches, nicht nur oberflächliches Element. Elfen, die unter kurzlebigeren Leuten leben, entwickeln oft eine verzerrte Wahrnehmung ihrer eigenen Sterblichkeit und neigen dazu, grimmig und freudlos zu werden, nachdem sie Generationen an Gefährten beim Altern und Sterben zugesehen haben. Diese Elfen werden als die Verlassenen bezeichnet.

Falls du einen Charakter spielen willst, der magisch, mystisch und mysteriös ist, solltest du einen Elfen spielen.

DU KÖNNTEST...

- ... sorgfältig deine Beziehungen zu Leuten mit kürzerer Lebenserwartung pflegen, indem du entweder emotionale Distanz wahrst oder dich damit abfindest, sie zu überleben.
- ... spezielle oder obskure Interessen übernehmen, nur um sie zu meistern.
- ... über Merkmale wie Augenfarbe, Hautton, Haar oder Verhaltensweisen verfügen, welche die Umgebung reflektieren, in der du lebst.

ANDERE KÖNNTEN...

- ... sich auf dein Äußeres konzentrieren, etwa indem sie deine Grazie bewundern oder dich behandeln, als wärst du zerbrechlich.
- ... annehmen, dass du Bogenschießen praktizierst, Zauber wirkst, Dämonen bekämpfst oder wenigstens eine der feineren Künste perfektioniert hast.
- ... sich sorgen, dass du insgeheim auf sie herabsieht, oder glauben, du wärst herablassend und distanziert.



KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Elfen sind hochgewachsen und generell größer als Menschen. Sie besitzen eine fragile Eleganz, welche durch lange Gliedmaßen und spitzzulaufende Ohren akzentuiert wird. Ihre Augen sind breit und mandelförmig mit großen und kräftig gefärbten Pupillen, welche den ganzen sichtbaren Teil der Augen einnehmen. Diese Pupillen verleihen ihnen ein fremdartiges Aussehen und lassen sie selbst bei sehr wenig Licht bestens sehen.

Elfen passen sich nach und nach an ihre Umgebung und ihre Gefährten an und nehmen häufig sogar körperliche Merkmale an, welche ihre Umgebung reflektieren. Ein Elf, der jahrhundertlang in einem Urwald gelebt hat, könnte z.B. grünes Haar und knorrigere Finger besitzen, während ein Wüstenbewohner goldene Haut und Pupillen haben könnte.

Wie die Elfen selbst neigt auch die elfische Mode, die Umgebung widerzuspiegeln. In Wäldern oder sonstiger Wildnis lebende Elfen tragen Kleidung, welche zum Gelände und den Pflanzen ihrer Heimat passt, während in Städten lebende Elfen in der Regel die neueste Mode tragen.

Elfen erreichen körperlich das Erwachsenenalter mit etwa 20 Jahren, werden von anderen Elfen aber

erst mit knapp 100 Jahren als emotionell gereift betrachtet, sobald sie Erfahrungen gewonnen haben, mehreren Berufen nachgegangen sind und eine Generation kurzlebigerer Leute überlebt haben. Ein typischer Elf kann circa 600 Jahre alt werden.

GESELLSCHAFT

Die elfische Kultur ist tiefgründig, reichhaltig und auf dem absteigenden Ast. Ihre Gesellschaft hatte ihre Blütezeit vor Jahrtausenden, ehe sie vor einer großen Katastrophe von der Welt flohen. Inzwischen sind sie zurückgekehrt, doch der Wiederaufbau ist alles andere als einfach. Ihre angeborene Geduld und ihre intellektuelle Neugier machen Elfen zu ausgezeichneten Gelehrten, Philosophen und Magiern und ihre Gesellschaften bauen auf ihrem Staunen und Wissensdurst auf. Die elfische Architektur ist ein Ausdruck, wie tief sie die Schönheit zu schätzen wissen, und elfische Städte sind Wunderwerke der Kunst.

Elfen halten das Ideal des Individualismus hoch und gestatten jedem, sich mit mehreren Berufstätigkeiten zu befassen, bis er jene findet, die am besten zu ihm passt oder seine Leidenschaft entfacht. Elfen sind notorisch nachtragend; sie bezeichnen ihre Rivalen als *Ilduliel*, allerdings können aus solch feindseligen Beziehungen mit der Zeit Freundschaften erwachsen.

GESINNUNG UND RELIGION

Elfen sind oft emotional und launisch, folgen zugleich aber auch hohen Idealen. Viele sind daher von Chaotisch Guter Gesinnung. Sie bevorzugen Gottheiten, die wie sie alles Mystische und Künstlerische lieben. Desna und Schelyn sind große Favoriten, erstere, weil sie noch zu staunen vermag, letztere, weil sie die Kunst zu schätzen weiß. Calistria ist die berühmteste Elfengottheit, da sie viele elfische Ideale repräsentiert, die zum Extrem getrieben werden.

NAMEN

Ein Elf teilt deinen persönlichen Namen nur mit seiner Familie und nennt Außenstehenden stattdessen einen Spitznamen. Dieser Spitzname kann sich mit der Zeit aufgrund von Geschehnissen im Leben des Elfen oder auch nur aus einer Laune heraus verändern. Unterschiedliche Bekannte verschiedenen Alters aus unterschiedlichen Regionen könnten denselben Elfen unter vielen Namen kennen. Elfennamen bestehen aus vielen Silben und sollen – zumindest in der elfischen Sprache – lyrisch über die Zunge gleiten. Sie enden derart oft auf „-el“ oder „-ara“, dass andere Kulturen zuweilen stark darauf achten, diese Schlussilben bei der Namensgebung nicht zu verwenden, da man nicht zu elfisch klingen möchte.

BEISPIELNAMEN

Aerel, Amrunelara, Caladrel, Dardlara, Faunra, Heldalel, Jathal, Lanliss, Oparal, Seldlon, Soumral, Talathel, Tessara, Variel, Yalandlara, Zordlon

ELFISCHE HERKÜNFTE

Elfen leben lang und passen sich an ihre Umgebung an, so sie dort lange Zeit gelebt haben. Wähle mit auf der 1. Stufe eine der folgenden elfischen Herkünfte:

EISELF

Du lebst hoch oben im eisigen Norden und besitzt unglaubliche Widerstandskraft gegen kalte Umgebungen, die dir Kälteresistenz in Höhe deiner halben Stufe verleiht (Minimum 1). Du behandelst Umgebungseffekte der Kategorie Kälte als um einen Schritt schwächer (Unglaubliche Kälte ist für dich nur Extreme Kälte, Extreme Kälte nur Strenge Kälte usw.).

FLÜSTERELF

Deine Ohren sind scharf und imstande, selbst leises Wispern wahrzunehmen. Solange du normal hören kannst, kannst du die Aktion Suchen nutzen, um unentdeckte Kreaturen in einem 18 m-Kegel anstelle in einem 9 m-Kegel wahrzunehmen. Du erhältst zudem einen Situationsbonus von +2, um unentdeckte Kreaturen aufzuspüren, welche du innerhalb von 9 m mittels Suchen hören könntest.

HÖHLENELF

Du wurdest in unterirdischen Tunneln oder Höhlen geboren oder hast dort viele Jahre verbracht. Licht gab es kaum, so dass du über Dunkelsicht verfügst.

SEHERELF

Dir ist die Fähigkeit angeboren, magische Phänomene wahrzunehmen und zu verstehen. Du kannst den Zaubertrick *Magie entdecken* als Immanenten Arkanen Zauber beliebig oft wirken. Ein Zaubertrick wird auf einen Zaubergrad gleich deiner halben Stufe (aufgerundet) erhöht.

Trefferpunkte

6

Größenkategorie

Mittelgroß

Bewegungsrate

9 m

Attributsverbesserungen

Geschicklichkeit

Intelligenz

Frei

Attributsschwäche

Konstitution

Sprachen

Elfisch

Gemeinsprache

Weitere Sprachen entsprechend dem Intelligenzbonus; wähle aus Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Sylvanisch und sonstigen Sprachen, zu denen du Zugang hast (z.B. den regionalen Sprachen deiner Heimat).

Kategorien

Elf

Humanoider

Dämmerlicht

Du kannst bei Dämmerlicht ebenso gut sehen wie bei hellem Licht, daher ignorierst du den Zustand Verborgene, den andere Kreaturen durch Dämmerlicht erhalten.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

Du erlangst zudem einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe zum Magie identifizieren und Schrift entziffern, so es sich um magische Schrift handelt; die Fertigkeitenutzungen greifen in der Regel auf die Fertigkeit Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde zurück.

WALDELFE

Du hast dich an das Leben im Wald oder auch dem tiefen Dschungel angepasst und weißt, wie man Bäume erklimmt und das Blattwerk zum Vorteil ausnutzt. Wenn du einen Wurf zum Klettern ablegst, um Bäume, Ranken oder andere Pflanzen zu erklimmen, bewegst du dich bei einem Erfolg um deine halbe Bewegungsrate und bei einem Kritischen Erfolg um deine volle Bewegungsrate (solltest du über Schnelles Klettern verfügen, bewegst du dich bei einem Erfolg um deine volle Bewegungsrate). Dies alles betrifft dich nicht, solltest du über eine Bewegungsrate für Klettern verfügen.

Wenn du dich in der Geländeart Wald befindest, kannst du stets die Aktion In Deckung gehen nutzen, um Deckung zu erlangen, selbst wenn du dich nicht neben einem Hindernis befindest, das dir Deckung bieten kann.

ABSTAMMUNGSTALENTE

Du erhältst auf der 1. Stufe ein Abstammungstalent und jeweils ein weiteres alle weiteren 4 Stufen (mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe). Als Elf wählst du aus den folgenden Abstammungstalente:

1. STUFE

ANWENDBARE ERFAHRUNGEN **TALENT 1**

ELF

Voraussetzungen Wenigstens 100 Jahre alt

Im Laufe der Jahre hast du reichlich Lebenserfahrung gewonnen. Im Rahmen deiner täglichen Vorbereitungen kannst du über deine bisherigen Erlebnisse reflektieren, um in einer Fertigkeit deiner Wahl den Kompetenzgrad Geübt zu erhalten, bis du erneut Vorbereitungen triffst. Da deine Kompetenz nur temporär ist, kannst du sie nicht als Voraussetzung für eine Attributverbesserung oder eine permanente Charakteroption wie z.B. ein Talent nutzen.

AUSSERWELTLICHE MAGIE **TALENT 1**

ELF

Deine elfische Magie manifestiert sich als einfacher arkaner Zauber, selbst wenn du nicht formell in Magie ausgebildet sein solltest. Wähle einen Zaubertrick von der Liste der Arkanen Zauber (Seite 307}). Du kannst diesen Zaubertrick als Immanenten Arkanen Zauber beliebig oft wirken. Ein Zaubertrick wird auf einen Zaubergrad gleich deiner halben Stufe (aufgerundet) erhöht.

ELFENKUNDE **TALENT 1**

ELF

Du hast die traditionellen elfischen Künste studiert und vieles über arkane Magie und die Welt um dich herum gelernt. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt in Arkane Künste und Naturkunde. Sollte du über eine andere Quelle, z.B. deinen Hintergrund oder deine Klasse automatisch in einer dieser Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt erhalten, so kannst du den Kompetenzgrad stattdessen einer Fertigkeit deiner Wahl zuweisen. Du hast zudem den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Elfenkunde).

ELFISCHE WAFFENVERTRAUTHEIT **TALENT 1**

ELF

Du bevorzugst Bögen und andere elegante Waffen. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Kompositkurzbögen, Kompositlangbögen, Kurzbögen, Langbögen, Langschwertern und Rapiere.

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Elfenwaffen. Zur Bestimmung deines Kompetenzgrades gilt: Elfische Kriegswaffen sind für dich Einfache Waffen und Elfische Spezialwaffen sind für dich Kriegswaffen.

FLINKER ELF **TALENT 1**

ELF

Deine körperliche Koordination ist bestens trainiert. Deine Bewegungsrate steigt um 1,50 m.

MENTALE WIDERSTANDSKRAFT **TALENT 1**

ELF

Deine mystische Selbstkontrolle und meditativen Übungen helfen dir, externe Einflüsse aus deinem Bewusstsein herauszuhalten. Wenn du von einem mentalen Effekt betroffen bist, welcher wenigstens 2 Runden anhält, kannst du die Wirkungsdauer um 1 Runde reduzieren.

Du benötigst noch immer natürlichen Schlaf, behandelst aber deine Rettungswürfe gegen Effekte, die dich einschlafen lassen würden, als um einen Erfolgsschritt besser. Dies schützt nur vor Effekten der Kategorie Schlaf, nicht vor anderen Dingen, die den Zustand Bewusstlos verleihen.

VERLASSENER **TALENT 1**

ELF

Du hast deine Freunde altern und sterben sehen; dies erfüllt dich mit Missmut, der dich gegen schädliche Emotionen schützt. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl. Solltest du bei einem Rettungswurf gegen einen Gefühlseffekt einen Erfolg erzählen, zählt dies als Kritischer Erfolg.

5. STUFE

ELFISCHE WAFFNELEGANZ **TALENT 5**

ELF

Voraussetzungen Elfische Waffenvertrautheit

Du bist auf die Waffen deiner elfischen Ahnen eingestimmt und besonders gefährlich, wenn du sie einsetzt. Wenn du mit einer Elfenwaffe oder einer der unter Elfische Waffenvertrautheit aufgeführten Waffen einen Kritischen Treffer landest, kannst du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe anwenden.

ZEITLOSE GEDULD **TALENT 5**

ELF

Du arbeitest mit einem Tempo, das deiner Langlebigkeit entspringt und dich alles gründlich durchdenken lässt. Du kannst freiwillig die doppelte Zeit für einen Wahrnehmungswurf oder einen Fertigkeitwurf aufwenden, um einen Situationsbonus von +2 auf diesen Wurf zu erlangen. Eine Natürliche 1 ist bei diesem Wurf kein katastrophaleres Ergebnis; du erhältst einen Kritischen Fehlschlag nur, falls dein Ergebnis um 10 schlechter sein sollte als der SG. Du könntest diese Vorteile z.B. erlangen, wenn du 2 Aktionen für Suchen statt der normalen 1 Aktion aufwendest. Du kannst diese Vorteile auch im Rahmen von Erkundung und Auszeit erhalten, indem du die doppelte Zeit aufwendest.

Der SL könnte bestimmen, dass eine Situation dir keinen Vorteil verleiht, wenn eine Verzögerung widersinnig wäre, z.B. bei angespannten Verhandlungen mit einer ungeduldigen Kreatur.

9. STUFE

ANWENDBARE EXPERTISE

ELF

Voraussetzungen Anwendbare Erfahrungen

Du verfeinerst und erweiterst stetig dein Wissen und dein im Laufe des Lebens erlangte Können. Wenn du Anwendbare Erfahrungen nutzt, um für eine Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erhalten, kannst du zudem eine Fertigkeit wählen, in der du bereits Geübt ist, um für diese Fertigkeit den Kompetenzgrad Experte zu erhalten. Dies währt, bis die Wirkungsdauer deiner Anwendbaren Erfahrungen endet.

Wenn die Effekte von Anwendbare Erfahrungen und Anwendbare Expertise enden, kannst du eine deiner Fertigkeitsverbesserungen umlernen; die daraus erlangte Kompetenzgradverbesserung muss dir entweder in der von dir mittels Anwendbare Erfahrungen gewählten Fertigkeit Geübt verleihen oder in der mittels Anwendbare Expertise gewählten Fertigkeit den Kompetenzgrad Experte verleihen.

TALENT 9

ELFENSCHRITT ◆

ELF

Deine Bewegungen sind ein eleganter Tanz. Du kannst mit der Aktion Schritt zweimal 1,50 m zurücklegen.

TALENT 9

13. STUFE

ELFISCHE WAFFENEXPERTISE TALENT 13

ELF

Voraussetzungen Elfische Waffenvertrautheit

Deine elfischen Begabungen vermischen sich mit deinem Klassentraining und verleihen dir großes Können im Umgang mit Elfenwaffen. Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir im Umgang mit bestimmten Waffen den Kompetenzgrad Experte oder besser verleiht, erlangst du diesen Kompetenzgrad auch im Umgang mit Kompositkurzbögen, Kompositlangbögen, Kurzbögen, Langbögen, Langschwertern und Rapiere, sowie allen Elfenwaffen, in denen du bisher wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

UMFASSENDE ERFAHRUNGEN ◆

ELF

Voraussetzungen Anwendbare Expertise

Häufigkeit Einmal am Tag

Du perfektionierst deine Fähigkeit, alle deine im Laufe deines langen Lebens erlangten Fertigkeiten auf dem aktuellen Stand zu halten, so dass du fast nie wirklich in einer Fertigkeit Ungeübt bist. Du überdenkst deine Lebenserfahrungen und wechselst die Fertigkeiten aus, die du mittels Anwendbare Erfahrungen und Anwendbare Expertise gewählt hast.



ELFISCHE ABENTEURER

Viele Elfen ziehen ins Abenteuer, um Schönheit zu finden und neue Dinge zu entdecken. Typische Hintergründe für einen Elfen umfassen Adelige, Gelehrter, Gesandter, Jäger oder Späher. Elfen werden oft zu Schurken oder Waldläufern, wobei sie ihre Geschicklichkeit nutzen, oder zu Alchemisten oder Magiern, wobei sie auf ihre intellektuelle Neugier zurückgreifen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

GNOME

Vor langer Zeit wanderten die Ahnen der heutigen Gnome aus der Ersten Welt, dem Feenreich, aus. Der Grund dafür ist unklar, doch ihr Erbe manifestiert sich bei den modernen Gnomen als bizarre Logik, Exzentrik, obsessive Neigungen und etwas, das manche als Naivität bewerten. Diese Eigenschaften werden noch mehr durch ihre körperlichen Merkmale unterstrichen, darunter spindeldürre Gliedmaßen, bunte bis grellbunte Haare und kindlich und extrem ausdrucksstarke Gesichtszüge, welche allesamt ihre außerweltlichen Ursprünge weiter reflektieren.

Gnome hungern ständig nach neuen Erfahrungen und sind körperlich wie geistig stets in Bewegung. Auf diese Weise versuchen sie, ein furchtbares Leiden fernzuhalten, das ihr ganzes Volk bedroht. Dieses Leiden – die Bleiche – befällt Gnome, die fern der lebenswichtigen magischen Essenz der Ersten Welt nicht länger träumen, sich keine neuen Dinge mehr einfallen lassen und keine neuen Erfahrungen mehr sammeln. Gnome klammern sich an lokale Quellen der Magie – meistens Naturmagie, wie es zu ihrer feischen Abstammung passt –, jedoch genügt dies nicht, solange sie nicht noch neue Erfahrungen beisteuern. Die Bleiche raubt einem Gnom langsam alle Farbe und versetzt den Erkrankten in einen Zustand tiefer Depressionen, an denen sie in der Regel sterben. Nur wenige Gnome überleben die Bleiche; diese äußerst freudlosen und zugleich weisen Überlebenden werden als Bleichlinge bezeichnet.

Wenn du einen Charakter mit grenzenlosem Enthusiasmus und einer fremdartigen, feischen Ansicht zu Moral und dem Leben an sich spielen willst, dürfte ein Gnom für dich die richtige Wahl sein.

DU KÖNNTEST...

- ... deine ganze Zeit mit Lernen verbringen und ohne Vorwarnung dein Studiengebiet wechseln.
- ... überstürzt handeln, ohne dir vorher einen Überblick über die ganze Situation zu verschaffen.
- ... schnell sprechen, denken und dich bewegen und die Geduld mit allen verlieren, die nicht mit dir Schritt halten können.

ANDERE KÖNNTEN...

- ... deinen Enthusiasmus und die Energie zu schätzen wissen, mit der du neue Situationen angehst.
- ... Probleme haben, deine Motivationen zu verstehen oder sich an deine Sprunghaftigkeit oder die rapiden Veränderungen bei deinen Interessen anzupassen.
- ... dich als unberechenbar, launenhaft, unzuverlässig oder sogar waghalsig betrachten.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Die meisten Gnome sind rund einen Meter groß und wiegen etwas mehr als ein Menschenkind. Ihre Haut-, Haar- und Augenfarbe variiert in alle Bereiche des Spektrums – solange bei ihnen nicht die Bleiche ausbricht, ist nahezu jede Haar- und Augenfarbe außer Weiß möglich. Haare und Augen besitzen lebhaft Farbtöne, die Haut neigt zu Erdtönen und rosigen Farben, es gibt aber auch grün-, blau-, schwarzhäutige oder blasse Gnome. Ihre großen Augen und die ausgeprägte Gesichtsmuskulatur gestatten ihnen, ihre Emotionen besonders stark und umfangreich ausdrücken zu können.

Körperlich sind Gnome mit 18 Jahren erwachsen, bleiben aber weiterhin von kindlicher Neugier erfüllt. Theoretisch ist die Lebenserwartung eines Gnomes unbegrenzt, solange er die Bleiche von sich fernhalten kann; in der Praxis leben Gnome aber nur selten länger als 400 Jahre.

GESELLSCHAFT

Während die meisten Gnome einige kulturelle Praktiken der Regionen übernehmen, in denen sie leben, neigen sie dazu, sich Dinge herauszupicken und zu wählen und ihre Gemeinden gemäß ihrer eigenen feischen Logik anzupassen. Gnomische Gemeinden bestehen beinahe nur aus Gnomen, da Angehörige anderer Völker mit den dortigen politischen Ent-



scheidungen nichts anfangen können und fortziehen. Gnome haben im Grunde keine eigene Kultur, sondern suchen sich alles aus den Kulturen anderer zusammen. Es gibt keine gnomischen Königreiche oder Nationen auf Golarions Oberfläche – und besäßen Gnome eigene Staaten, so wüssten sie nichts mit ihnen anzufangen.

Nur wenige Gnome gehen lebenslange Ehen ein, sondern bevorzugen es, Beziehungen ihren Lauf zu lassen und sich dann in Freundschaft zu trennen, so dass sie die Bleiche mit neuen Erfahrungen bekämpfen können. Gnomische Familien sind meistens klein, die Gemeinden ziehen die Kinder aber oft gemeinsam groß, angesichts der im Fluss befindlichen Familienverhältnisse. Wenn Erwachsene die Ortschaft verlassen, werden sie zuweilen von nicht blutsverwandten Heranwachsenden begleitet, die sie dann als Familienmitglieder adoptieren.

GESINNUNG UND RELIGION

Gnome sind impulsive Trickster mit rätselhaften Motiven und verwirrenden Methoden, wobei viele wenigstens versuchen, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Sie neigen zu heftigen Gefühlsausbrüchen und sind oft von Guter, aber nur selten von Rechtschaffener Gesinnung. Gnome verehren meistens Gottheiten, welche die Individualität und die Natur schätzen, wie z.B. Cayden Cailean, Desna, Gozreh und Schelyn.

NAMEN

Gnomische Namen können recht komplex und vielsilbig werden. Sie haben kaum Interesse an Familiennamen und die meisten Kinder erhalten die Namen rein nach den Launen eines Elternteils. Auch ist es ihnen meist egal, ob man ihre Namen leicht aussprechen kann, nutzen oft aber kürzere Spitznamen. Manche sammeln ihre Spitznamen sogar und schreiben sie nieder. Unter Gnomen gilt: Je kürzer der Name, als desto femininer gilt er.

BEISPIELNAMEN

Abroschtor, Bastargre, Besch, Fijit, Halungalom, Krolmnite, Neji, Majet, Pai, Poschment, Queck, Trig, Zarzuket, Zatqualmie

GNOMISCHE HERKÜNFTE

Da Gnome eine Ansammlung von Seltsamkeiten darstellen, gibt es unter ihnen alle möglichen Blutlinien. Wähle eine der folgenden gnomischen Herkünfte auf der 1. Stufe:

CHAMÄLEONGNOM

Deine Haut- und Haarfarbe lässt sich verändern. Möglicherweise liegt dies an latenter Magie. Du kannst langsam die Farbe und ihre Stärke verändern und dabei Muster und ähnliches auf deinem Körper erzeugen. Kleinere lokale Veränderungen erfordern eine Aktion, während dramatische Veränderungen bis zu eine Stunde dauern können. Während du schläfst, verändern sich deine Farben mit deinen Träumen, so dass du morgens meistens eine ungewöhnliche Färbung aufweist. Entspricht deine Färbung grob der Umgebung (z.B. Waldgrün in einem Wald), kannst du eine Aktion für einfache lokale Veränderungen aufwenden, um mit deiner Umgebung zu verschmelzen. Dies verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, solange Färbung und Muster deines Körpers mit dem Hintergrund übereinstimmen.

FEENGNOM

In deinen Adern fließt Feenblut. Du erlangst zusätzlich zu Gnom und Humanoider die Kategorie Feenwesen. Wähle einen Zaubertrick der Naturzauberliste (Seite 312)). Du kannst diesen Zauber als Immanenten Naturzauber beliebig oft wirken. Ein Zaubertrick wird auf einen Zaubergrad gleich deiner halben Stufe erhöht (aufgerundet). Du kannst einmal am Tag meditieren, um dich auf die Erste Welt einzustimmen und diesen Zaubertrick gegen einen anderen von derselben Liste auszuwechseln; dies ist eine Aktivität, die 10 Minuten erfordert und die Kategorie Konzentration besitzt.

SCHATTENGNOM

Möglicherweise hast du eine Verbindung zu dunklen oder Schattenfeen, zu dem unterirdisch lebenden Tiefengnomenvolk der Svirfneblin oder zu einer anderen Quelle. Auf jeden Fall kannst du in völliger Dunkelheit sehen. Du erhältst Dunkelsicht.

SPÜRGNOM

Du siehst alle Farben kräftiger, hörst Geräusche klarer und kannst Gerüche äußerst detailreich wahrnehmen. Du erlangst einen besonderen Sinn: Geruchssinn (Ungenau) 9 m. Dies bedeutet, dass du deinen Geruchssinn nutzen kannst, um die genaue Position einer Kreatur zu bestimmen

Trefferpunkte

8

Größenkategorie

Klein

Bewegungsrate

7,50 m

Attributsverbesserungen

Konstitution

Charisma

Frei

Attributsschwäche

Stärke

Sprachen

Gemeinsprache

Gnomisch

Sylvanisch

Weitere Sprachen entsprechend dem Intelligenzbonus +1; wähle aus Drakonisch, Elfish, Goblinisch, Jotun, Orkisch, Zwergisch und sonstigen Sprachen, zu denen du Zugang hast (z.B. den regionalen Sprachen deiner Heimat).

Kategorien

Gnom

Humanoider

Dämmersicht

Du kannst bei Dämmerlicht ebenso gut sehen wie bei hellem Licht, daher ignorierst du den Zustand Verborgen, den andere Kreaturen durch Dämmerlicht erhalten.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

(siehe auch Seite 456)). Der SL kann die Reichweite verdoppeln, sollte die Kreatur dir gegenüber im Wind stehen, oder halbieren, sollte es umgekehrt sein.

Du erlangst ferner einen Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe, wenn du versuchst, eine unentdeckte Kreatur innerhalb der Reichweite deines Geruchssinns zu lokalisieren.

ZAUBERGNOM

Eine andere Quelle der Magie verfügt über mehr Macht über dich als die Naturmagie deiner Feenblutlinie. Diese Verbindung kann zu einer okkulten Ebene oder einem uralten okkulten Lied bestehen, einer Gottheit, einem Celestischen oder einem Scheusal, dem magischen Rückstand eines Magierkrieges oder uralter Runenmagie.

Wähle Arkane, Göttliche oder Okkulte Magie. Du erlangst einen Zaubertrick von der Zauberliste der gewählten Tradition (Seiten 310-316)). Du kannst diesen Zauber als Immanenten Naturzauber beliebig oft wirken. Ein Zaubertrick wird auf einen Zaubergrad gleich deiner halben Stufe erhöht (aufgerundet). Solltest du einen Immanenten Naturmagiezauber über ein gnomisches Abstammungstalent erlangen, dann verändere dessen Tradition zu der von dir gewählten Tradition.

ABSTAMMUNGSTALENTE

Du erhältst auf der 1. Stufe ein Abstammungstalent und jeweils ein weiteres alle weiteren 4 Stufen (mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe). Als Gnom wählst du aus den folgenden Abstammungstalenten:

1. STUFE

FEENFREUND

TALENT 1

GNOM

Deine gute Verbindung zur Feenwelt lässt deren Kreaturen freundlicher auf dich reagieren und gibt dir zugleich Mittel an die Hand, um ihren Tricks auszuweichen. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungs- und Rettungswürfe gegen Feenwesen.

Wenn du einer Feenkreatur in einer gesellschaftlichen Situation begegnest, kannst du augenblicklich einen Fertigkeitwurf für Diplomatie ablegen, um diese Kreatur zu beeindrucken, statt erst 1 Minute lang Unterhaltung führen zu müssen. Der Wurf unterliegt einem Malus von -5.

Scheiterst du, kannst du dich 1 Minute lang mit dem Feenwesen unterhalten und dann einen neuen Fertigkeitwurf ablegen, statt den Fehlschlag oder Kritischen Fehlschlag zu akzeptieren.

Speziell Solltest du über das Fertigkeitstalent Einschmeicheln verfügen, unterliegt dein augenblicklicher Fertigkeitwurf für Diplomatie keinem Malus, so das Ziel ein Feenwesen ist.

GNOMISCHE OBSESSION

TALENT 1

GNOM

Möglicherweise hast du ein launenhaftes Wesen, doch wenn etwas deine Aufmerksamkeit erregt, dann verbeißt du dich darin. Wähle eine Kenntnisfertigkeit. Du erhält den Kompetenzgrad Geübt für diese Fertigkeit. Mit der 2. Stufe erhältst du den Kompetenzgrad Experte für diese Kenntnisfertigkeit und jene, die dir dein Hintergrund verleiht. Mit der 7. Stufe steigen diese Kompetenzgrade auf Meister und mit der 15. Stufe auf Legende.

GNOMISCHE WAFENVERTRAUTHEIT TALENT 1

GNOM

Du bevorzugst ungewöhnliche, mit deinem Volk assoziierte Waffen wie z.B. Klingen mit gebogener und besonderer Form. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Glefen und Kukris.

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Gnomenwaffen. Zur Bestimmung deines Kompetenzgrades gilt: Gnomische Kriegswaffen sind für dich Einfache Waffen und Gnomische Spezialwaffen und Kukris sind für dich Kriegswaffen.

ILLUSIONSGESPÜR

TALENT 1

GNOM

Deine Ahnen haben ihre Tage im Schutz von Illusionen verbracht und dir die Gabe vererbt, Illusionsmagie zu spüren. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe gegen Illusionen.

Kommst du innerhalb von 3 m Entfernung zu einer anzweifelbaren Illusion, so legt der SL einen verdeckten Wurf zum Anzweifeln ab, selbst wenn du keine Aktion aufwendest, um mit der Illusion zu interagieren.

MAGIE DER ERSTEN WELT

TALENT 1

GNOM

Deine Verbindung zur Ersten Welt verleiht dir einen Immanenten Naturmagiezauber, ähnlich wie Feen Magie wirken. Wähle einen Zaubertrick von der Zauberliste der Naturmagie (Seite 312)). Du kannst diesen Zauber als Immanenten Naturzauber beliebig oft wirken. Ein Zaubertrick wird auf einen Zaubergrad gleich deiner halben Stufe erhöht (aufgerundet).

TIERVERTRAUTER

TALENT 1

GNOM

Du freundest dich mit einem Tier an, welches magisch an dich gebunden wird. Du erlangst einen Vertrauten (siehe Seite 217)); die Art des Tieres kannst du frei wählen, wobei die meisten Gnome Tiere mit einer Bewegungsrate für Graben bevorzugen.

WÜHLERZUNGE

TALENT 1

GNOM

Du verstehst die Laute von Kleintieren als eigene Sprache. Verfügt ein Tier über eine Bewegungsrate für Graben (z.B. Dachse, Eichhörnchen, Maulwürfe und Präriehunde; der SL hat das letzte Wort), so kannst du mit ihm sprechen und Diplomatie gegen das Tier einsetzen.

5. STUFE

FOKUSQUELL

TALENT 5

GNOM

Voraussetzungen Fokusvorrat, wenigstens ein Immanenter Zauber aus einer gnomischen Herkunft oder einem Abstammungstalent, welcher derselben Tradition angehört wie wenigstens einer deiner Fokuszauber

Häufigkeit Einmal am Tag

Die in dir kursierende Magie verleiht dir zusätzliche Energie zum Fokussieren. Du erlangst 1 Fokuspunkt zurück, dies kann deinen Maximalwert nicht übersteigen.

GNOMISCHER WAFFENMEISTER

TALENT 5

GNOM

Voraussetzungen Gnomische Waffenvertrautheit

Du erzielst außergewöhnliche Ergebnisse, wenn du ungewöhnliche Waffen führst. Wann immer du mit einer Glefle, einem Kukri oder einer Gnomenwaffe einen Kritischen Treffer landest, wendest du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe an.

TIERZUNGE

TALENT 5

GNOM

Voraussetzungen Wühlerzunge

Du nimmst Tierlaute als Gespräche wahr statt als unintelligente Laute und kannst entsprechend antworten. Du kannst mit allen Tieren sprechen, nicht nur solchen, die über eine Bewegungsrate für Graben verfügen. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf Würfe zum Beeindrucken gegenüber Tieren (meistens nutzt du dabei Diplomatie).

9. STUFE

ADEPT DER ERSTEN WELT

TALENT 9

GNOM

Voraussetzungen Wenigstens ein Immanenter Naturmagiezauber

Mit der Zeit wird deine Feenmagie stärker. Du erlangst *Feenfeuer* und *Unsichtbarkeit* als Immanente Naturmagiezauber des 2. Grades. Du kannst jeden dieser Zauber einmal am Tag wirken.

LEBENSSTROM

TALENT 9

GNOM

Deine Verbindung zur Ersten Welt ist stark genug, dass Positive Energie rasch in dich fließt. Wenn du 10 Minuten lang rastest, erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Stufe x deines Konstitutionsmodifikators zurück; dies ist kumulativ mit Heilung, die du durch Wunden versorgen erlangst.

13. STUFE

GNOMISCHE WAFFENEXPERTISE

TALENT 13

GNOM

Voraussetzungen Gnomische Waffenvertrautheit

Deine gnomischen Begabungen vermischen sich mit deinem Klassentraining und verleihen dir großes Können im Umgang mit Gnomenwaffen. Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir im Umgang mit bestimmten Waffen den Kompetenzgrad Experte oder besser verleiht, so erlangst du diesen Kompetenzgrad auch im Umgang mit Glefen, Kukris, sowie allen Gnomenwaffen, in denen du bisher wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

GNOMISCHE ABENTEURER

Das Abenteuererleben ist für die meisten Gnome weniger eine Frage der Wahl als der Notwendigkeit. Abenteuerer gnome sammeln oft Erinnerungsstücke, die es ihnen erlauben, sich an ihre spannendsten Erlebnisse zu erinnern und sie nochmal zu durchleben. Gnome wählen oft den Hintergrund Händler, Nomade oder Unterhaltungskünstler, aber auch Bastler, Glücksspieler, Schankwirt und Tierflüsterer sind weitverbreitet. Die gnomische Verbindung zur Magie macht sie zu idealen Zauberkundigen und insbesondere zu Anwendern der Naturmagie wie Druiden und Naturzauberer; wobei Zauberer gnome möglicherweise andere zauberkundige Klassen wählen.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

GOBLINS

Goblins interessieren sich nicht für die verworrene Geschichte anderer Völker. Diese kleinen Leute leben für den Moment und bevorzugen wilde Märchen statt tatsächlichen Aufzeichnungen. Ein paar Jahrzehnte zurückliegende Kriege könnten für sie ebenso gut in fernster Vergangenheit ausgefochten worden sein. Auch wenn sie von anderen Völkern missverstanden werden, sind Goblins so zufrieden, wie sie sind. Ihre Tugenden bestehen darin, präsent, kreativ und ehrlich zu sein. Sie streben nach einem erfüllten Leben, statt sich zu sorgen, wie ihre Reisen einst enden mögen. Sie wollen Geschichten erzählen, ohne sich über Einzelheiten zu streiten. Sie mögen klein sein, doch sie haben große Träume.

Goblins stehen im Ruf, einfach gestrickt zu sein und Lieder und Feuer zu lieben, widerliche Dinge zu essen und das Lesen, Hunde und Pferde zu hassen – und auf viele trifft diese Beschreibung perfekt zu. Die Goblinheit hat aber große Veränderungen durchgemacht und mehr und mehr von ihnen widersetzen sich diesen Klischees. Selbst unter den weltlicheren Goblins hängen viele immer noch den alten Traditionen im Kleinen an, wenn auch in einem vernünftigeren Maßstab. Einige sind immer noch zutiefst vom Feuer fasziniert oder verschlingen furchtlos Mahlzeiten,

die anderen die Mägen umdrehen würden. Andere sind ewige Bastler und betrachten den Müll ihrer Begleiter als die Bauteile künftiger Erfindungen.

Die Kultur der Goblins mag radikal zersplittert sein, doch ihr Ruf hat sich kaum verändert. Daher werden Goblins in größeren Städten immer noch oft verhöhnt und sogar erniedrigt. Viele geben sich doppelte Mühe, um ihren Wert zu beweisen.

Wenn du einen exzentrischen, enthusiastischen Charakter spielen möchtest, der für jeden Spaß zu haben ist, solltest du einen Goblin spielen.

DU KÖNNTEST...

- ... danach streben, einen Platz unter den zivilisierten Völkern zu finden und dich dir selbst zu beweisen.
- ... mit Zähnen und Krallen – manchmal wortwörtlich – dafür kämpfen, dich und deine Freunde vor Gefahren zu beschützen.
- ... mit Späßen und Streichen die schweren emotionalen Bürden zu erleichtern, welche andere tragen (und dich dabei amüsieren).

ANDERE KÖNNTEN...

- ... sich bemühen, dafür zu sorgen, dass du nicht zu viele Dinge in Brand setzt, egal ob vorsätzlich oder versehentlich.
- ... davon ausgehen, dass du nicht lesen kannst oder willst.
- ... sich fragen, wie du überlebst angesichts der typischen gastronomischen Entscheidungen, des waghalsigen Verhaltens und der Liebe deines Volkes zum Feuer.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Goblins sind kurzbeinige Humanoide mit langen Körpern, dünnen Gliedmaßen und massiven, übergroßen Köpfen mit großen Ohren und umwölkten roten Augen. Die Hautfarbe rangiert von Grün über Grau bis Blau und ist oft von Narben, Beulen und Ausschlägen verunstaltet. Goblins werden im Durchschnitt 0,90 m groß. Die meisten sind kahl und haben bestenfalls spärliche Körperbehaarung. Ihre krummen, kantigen Zähne fallen ständig aus und wachsen nach und ihr schneller Metabolismus bedeutet, dass sie in einem Fort essen und häufig Schläfchen halten. Auch Mutationen sind unter ihnen häufiger als bei anderen Völkern – Goblins betrachten praktische Mutationen als Zeichen der Macht oder des Glücks.

Goblins sind mit 3 Jahren Jugendliche und mit 4 oder 5 Jahren Erwachsene. Sie können 50 Jahre oder älter werden, doch da die meisten niemanden haben, der sie voreinander oder sich selbst schützt, werden nur wenige älter als 20.



GESELLSCHAFT

Goblins neigen dazu, sich an starke Anführer zu hängen und kleine Stämme zu bilden. Diese Stämme zählen nur selten mehr als einhundert Mitglieder, da der Anführer umso mehr darauf achten muss, die Ordnung zu wahren, je größer der Stamm ist – und dies ist eine berüchtigt schwierige (und unerwünschte) Aufgabe. Da in der Region der Inneren See neue Bedrohungen aufgetaucht sind, haben viele Stammesälteste ihre risikoliebende Lebensweise hinter sich gelassen und hoffen nun, neue Bündnisse zu schmieden, die ihrem Volk höhere Überlebenschancen ermöglichen. Spiele und Kreativität sind Goblins wichtiger als Produktivität oder Studien und aus ihren Lagerstätten hallen Lieder und Gelächter.

Goblins gehen enge Bande zu ihren Verbündeten ein und beschützen jene mit aller Kraft, die ihnen beistehen oder ein sympathisches Ohr leihen. Zum eigenen Schutz gehen sie davon aus, dass Angehöriger größerer Völker, welche sie als „Lulatsche“ bezeichnen, ihnen nicht gewogen sind und sie daher nicht freundlich behandeln werden. Lulatschen zu vertrauen, fällt einem Goblin nicht leicht, und überhaupt sind solche Partnerschaften erst in den letzten Jahren überhaupt eine Option geworden. Ihre Ansichten als Volk über andere verändert sich aber rasch und ihre kurze Lebenserwartung und schlechtes Gedächtnis helfen ihnen dabei, sich schnell anzupassen.

GESINNUNG UND RELIGION

Selbst wohlmeinende Goblins haben Probleme die Regeln zu befolgen, so dass sie nur selten Rechtschaffen sind. Die meisten Goblinabenteurer sind Chaotisch Neutral oder Chaotisch Gut. Organisierte Religionen verwirren Goblins – die meisten erwählen sich lieber ihre eigenen Götter, seien es mächtige Monster, Naturwunder oder andere Dinge, welche sie faszinieren. Die Lulatsche besitzen vielleicht zahllose Bücher zu den Strukturen des Göttlichen, doch in den Augen eines Goblins kann alles zu einem Gott werden, wenn man dies nur will. Goblins, die unter Angehörigen anderer Völker Zeit verbringen, könnten allerdings deren Religionen übernehmen, und viele Goblinabenteurer verehren Cayden Cailean.

NAMEN

Goblins halten ihre Namen einfach. Ein guter Name sollte leicht auszusprechen und kurz genug sein, um ihn zu rufen, ohne außer Atem zu geraten, und sich dabei gut anzufühlen. Der Namensgeber wählt oft ein Wort, welches sich mit etwas reimt, das er mag, damit es einfach ist, sich Lied über den Benamsten auszudenken. Da es in der Goblinskultur keine echten Namensgebungstraditionen gibt, geben sie sich oft selbst Namen, sobald sie alt genug zum Sprechen (oder zumindest Brabbeln) sind.

BEISPIELNAMEN

Ak, Bokker, Frum, Guzmuk, Krobby, Loohi, Mazmord, Neeka, Omgot, Ranzak, Rickle, Tup, Wakla, Yonk, Zibini

GOBLINISCHE HERKÜNFTE

Goblins weisen alle möglichen körperlichen Unterschiede auf, insbesondere wenn sie aus verschiedenen Stämmen stammen. Sie entdecken diese Unterschiede oftmals aber nur im Rahmen gefährlicher „Experimente“. Wähle auf der 1. Stufe eine der folgenden goblinischen Herkünfte:

DICKSCHÄDELGOBLIN

Dank eines sehr dicken Schädels, biegsamer Knochen oder anderer gemischter Segnungen nimmst du zum Teil weniger Schaden. Du erhältst über deine Abstammung 10 Trefferpunkte statt 6 TP. Solltest du fallen, wird der Sturzschaden reduziert, als wärest du nur die Hälfte der Distanz gestürzt.

EISENMAGENGOBLIN

Du kannst von Nahrung leben, die die meisten anderen Leute als verdorben ansehen würden. Du kannst von minderwertigen Mahlzeiten in einer Ortschaft leben, solange Müll frei verfügbar ist, ohne auf die Auszeitaktivität Überleben angewiesen zu sein. Du kannst essen und trinken, selbst wenn du den Zustand Kränkelnd besitzt.

Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Leiden, gegen Effekte, die dir den Zustand Kränkelnd verleihen würden, und um den Zustand Kränkelnd abzuschütteln. Wenn du einen Erfolg bei einem Zähigkeitswurf erzielst, der von diesem Bonus profitiert, zählt dies als Kritischer Erfolg. All diese Vorteile greifen aber nur, wenn der Zustand oder das Leiden aus etwas von dir Geessenem resultiert.

Trefferpunkte

6

Größenkategorie

Klein

Bewegungsrate

7,50 m

Attributverbesserungen

Geschicklichkeit

Charisma

Frei

Attributsschwäche

Weisheit

Sprachen

Gemeinsprache

Goblinisch

Weitere Sprachen entsprechend dem Intelligenzbonus; wähle aus Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch und sonstigen Sprachen, zu denen du Zugang hast (z.B. den regionalen Sprachen deiner Heimat).

Kategorien

Goblin

Humanoider

Dunkelsicht

Du kannst in Dunkelheit und bei Dämmerlicht so gut sehen wie bei hellem Licht; bei Dunkelheit siehst du aber nur in Schwarz-weiß.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

KOHLEHAUTGOBLIN

Deine Ahnen besaßen stets eine Verbindung zum Feuer und haben dir eine dicke Haut vererbt, welche dir dabei hilft, Flammen zu widerstehen. Du erlangst Feuerresistenz in Höhe deiner halben Stufe (Minimum 1). Du kannst dich auch besser löschen – solltest du unter anhaltendem Feuerschaden leiden, ist der SG des Wurfes zum Aufheben des Schadens 10 statt SG 15 – und wird auf SG 5 reduziert, sofern eine andere Kreatur eine passende Handlung ausführt, um dir zu helfen.

MESSERZAHNGOBLIN

Die Mitglieder deiner Familie besitzen eindrucksvolle, als Waffen nutzbare Zähne. Du erlangst einen Waffenlosen Bissangriff, welcher 1W6 Punkte Stichschaden verursacht. Dein Biss besitzt die Kategorien Finesse und Waffenlos und gehört der Raufwaffengruppe an.

SCHNEEGOBLIN

Du bist an das Leben in eisigen Landen angepasst. Deine Hautfarbe liegt im Bereich zwischen Himmel- und Marineblau, zudem besitzt du blaues Fell. Du erhältst Kälteresistenz in Höhe deiner halben Stufe (Minimum 1). Du behandelst Umgebungseffekte der Kategorie Kälte als um einen Schritt schwächer (Unglaubliche Kälte ist für dich nur Extreme Kälte, Extreme Kälte nur Strenge Kälte usw.)

ABSTAMMUNGSTALENTE

Du erhältst auf der 1. Stufe ein Abstammungstalent und jeweils ein weiteres alle weiteren 4 Stufen (mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe). Als Goblin wählst du aus den folgenden Abstammungstalente:

1. STUFE

FEUERTEUFEL

GOBLIN

Feuer fasziniert dich. Deine Zauber und alchemistischen Gegenstände, welche Feuerschaden verursachen, erhalten einen Zustandsbonus auf den Schaden in Höhe des halben Zaubergrades oder eines Viertels der Gegenstandsstufe (Minimum 1). Du erhältst zudem einen Zustandsbonus von +1 auf jeden anhaltenden Feuerschaden, der von dir ausgeht.

GOBLINHOPSER

GOBLIN

Auslöser Die Bewegungsaktion eines Verbündeten endet zu dir angrenzend.

Du nutzt die Fortbewegung deines Verbündeten, um deine Position zu verändern. Führe einen Schritt aus.

GOBLINISCHE WAFFENVERTRAUTHEIT

GOBLIN

Andere mögen voll Verachtung auf dich herabblicken und wissen dennoch, dass die Waffen deines Volkes ebenso effektiv wie scharf sind. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Hundsschnitter und Pferdeschlächter.

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Goblinwaffen. Zur Bestimmung deines Kompetenzgrades gilt: Goblinische Kriegswaffen sind für dich Einfache Waffen und Goblinische Spezialwaffen sind für dich Kriegswaffen.

GOBLINKUNDE

GOBLIN

Du hast so einiges von anderen Goblins aufgeschnappt. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Heimlichkeit und Naturkunde. Sollte du

über eine andere Quelle, z.B. deinen Hintergrund oder deine Klasse automatisch in einer dieser Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt erhalten, so kannst du den Kompetenzgrad stattdessen einer Fertigkeit deiner Wahl zuweisen. Du hast zudem den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Goblinkunde).

GOBLINLIED

GOBLIN

Du singst nervtötende Goblinlieder und lenkst deine Gegner mit dümmlichen, sich wiederholenden Texten ab. Lege einen Fertigkeitwurf für Darbietung gegen den Willens-SG eines einzelnen maximal 9 m entfernten Gegners ab. Diese Handlung unterliegt allen üblichen Kategorien und Einschränkungen eines Fertigkeitwurfes für Darbietung.

Solltest du den Kompetenzgrad Experte in Darbietung besitzen, kannst du bis zu zwei Ziele im Wirkungsbereich betreffen, bis zu vier Ziele beim Kompetenzgrad Meister und bis zu acht Ziele beim Kompetenzgrad Legende.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -1 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe für 1 Minute.

Erfolg Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -1 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe für 1 Runde.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist vorübergehend für 1 Stunde gegen diese Fähigkeit immun.

GOBLINREITER

GOBLIN

Du bist besonders begabt im Reiten der traditionellen Goblinreitiere. Du erhältst das Talent Reiten, selbst wenn du nicht die Voraussetzungen erfüllst. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Naturkunde zum Tier anweisen, sofern das Ziel ein von dir als Reittier genutzter Goblinkunde oder Wolf ist. Du kannst stets einen Wolf als Tiergefährten wählen, selbst wenn du normalerweise nur einen Tiergefährten mit der besonderen Fähigkeit Reittier wählen könntest (z.B. im Falle des Reittierverbündeten eines Streiters).

GROSSER SCHLEICHER

GOBLIN

Größere Leute achten nur selten auf die Schatten zu ihren Füßen, was du ausnützt. Du kannst dich mit der Aktion Schleichen 1,50 m weiter bewegen als normal (maximal aber bis zu deiner Bewegungsrate).

Solange du weiterhin Schleichen nutzt und dir der Fertigkeitwurf für Heimlichkeit gelingt, erhältst du nicht den Zustand Beobachtet, selbst wenn du nicht über Deckung oder Starke Deckung verfügst oder am Ende des Schleichens nicht den Zustand Verborgen besitzt, solange du am Ende deines Zuges über Deckung oder Starke Deckung verfügst oder den Zustand Verborgen besitzt

MÜLLBASTLER

GOBLIN

Du kannst sogar aus verrosteten oder verbogenen Metallresten noch nützliche Werkzeuge formen. Wenn du die Fertigkeit Handwerkskunst zum Herstellen nutzt, kannst du Gegenstände der Stufe 0 aus Abfällen fertigen – Waffen eingeschlossen, aber keine Rüstungen. Dies reduziert den Preis auf ein Viertel des üblichen Betrages, ergibt aber stets einen Minderwertigen Gegenstand. Minderwertige Gegenstände generieren normalerweise einen Malus, den du aber nicht erhältst, solange du von dir selbstgefertigte Minderwertige Gegenstände nutzt.

Ebenso kannst du Müll beim Herstellen eines Gegenstandes nutzen, um deine Rohmaterialien zu strecken und so Geld zu sparen. Dies verschafft dir einen Preisnachlass, als hättest du 1 weiteren Tag an dem Gegenstand gearbeitet, um die Kosten zu reduzieren. Leider sieht man dem Gegenstand aber auch an, dass er aus Müll gefertigt wurde. Abhängig vom SL und dem Geschmack potentieller Käufer könnte sich dies auf den Wiederverkaufswert des Gegenstandes auswirken.

TALENT 1

TALENT 1

TALENT 1

TALENT 1

MÜLLSAMMLER

GOBLIN

Du weißt, dass die größten Schätze oft wie Abfall aussehen, und schüttelst nur den Kopf darüber, was manche Leute an wirklich guten Dingen wegwerfen. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Würfe zum Überleben und kannst dabei Gesellschaftskunde oder Überlebenskunst nutzen, während du dich in einer Ortschaft befindest.

Wenn du Überleben in einer Stadt einsetzt, sammelst du zugleich wertvollen Abfall ein, den die dummen Lulatsche fortgeworfen haben. Du kannst mittels Gesellschaftskunde oder Überlebenskunde in derselben Zeit Einkommen verdienen, in der du Überleben einsetzt, ohne dafür zusätzliche Tage an Auszeit aufwenden zu müssen. Du erlangst ferner einen Situationsbonus von +1 auf diesen Wurf.

Speziell Solltest du die Goblinabstammung Eisenmagengoblin besitzen, steigen die Boni auf +2.

TALENT 1

5. STUFE

GOBLINISCHE WAFFENRASEREI

GOBLIN

Voraussetzungen Goblinische Waffenvertrautheit

Du weißt mit den blutrünstigen Waffen deines Volkes umzugehen. Wenn du mit einer Goblinwaffe einen Kritischen Treffer landest, wendest du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe an.

TALENT 5

9. STUFE

KLETTERMAXE

GOBLIN

Nachdem du jahrelang durch Höhlen gekrochen und gekraxelt bist, kannst du im Grunde überall herumklettern. Du erlangst eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m.

TALENT 9

SCHNELLER GOBLINHOPSER

GOBLIN

Voraussetzungen Goblinhopper

Wenn du dich an der Seite von Verbündeten in Position bringst, kannst du weiter und schneller herumhuschen. Wenn du Goblinhopper nutzt, kannst du anstelle eines Schrittes um bis zu deine halbe Bewegungsrate laufen.

13. STUFE

GANZ GROSSER SCHLEICHER

GOBLIN

Voraussetzungen Großer Schleicher

Wenn du die Aktion Schleichen nutzt, kannst du dich um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen. Du benötigst nicht länger Deckung oder Starke Deckung und musst auch nicht mehr Verborgenen sein, um Schleichen oder Verstecken zu nutzen.

TALENT 13

GOBLINISCHE WAFFENEXPERTISE

GOBLIN

Voraussetzungen Goblinische Waffenvertrautheit

Deine goblinischen Begabungen vermischen sich mit deinem Klassentraining und verleihen dir großes Können im Umgang mit Goblinwaffen. Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir im Umgang mit bestimmten Waffen den Kompetenzgrad Experte oder besser verleiht, so erlangst du diesen Kompetenzgrad auch im Umgang mit Hundsschnittern, Pferdeschlächtern und allen Goblinwaffen, in denen du bisher wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt.



GOBLINABENTEURER

Zu einem gewissen Grad ist fast jeder Goblin ein Abenteurer, der mittels Können und Schläue ein Leben am Rande des Abgrundes führt. Goblins ziehen von Natur aus, um zu entdecken und nach Schätzen zu jagen, doch einige werden sogar zu wahren Abenteuern – oft nachdem sie von ihrer Gruppe oder Stamm getrennt wurden.

Goblins besitzen oftmals den Hintergrund Akrobat, Gladiator, Jäger, Straßenkind, Unterhaltungskünstler oder Verbrecher. Da viele Goblins das Feuer lieben, könntest du einen Alchemisten wählen. Sie lieben aber auch den Gesang, so dass auch ein Barde eine gute Wahl wäre. Als emsige Überlebenskünstler sind viele Goblins auch Schurken, welche durch die Schatten huschen. Ihr angeborenes Charisma führt sie zudem zuweilen auf magische Pfade wie die Klasse des Zauberers.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHATZE

ANHANG

HALBLINGE

Halblinge besitzen keine eigenen Länder oder Reiche und kontrollieren nur wenige Ortschaften, die größer sind als Dörfer. Stattdessen leben sie meistens unter Menschen in den Mauern größerer Städte und errichten ihre kleinen Gemeinden neben denen der größeren Leute. Viele Halblinge führen ein erfülltes Leben in den Schatten ihrer größeren Nachbarn. Andere bevorzugen eine nomadische Existenz und bereisen die Welt, wobei sie die Gelegenheiten nutzen und sich auf jene Abenteuer einlassen, die ihren Weg kreuzen.

Halblinge sind optimistisch und heiter, vom Glück gesegnet und von machtvoller Wanderlust erfüllt. Sie gleichen ihre geringe Körpergröße mit Mut und Neugier aus. Sie sind gutmütig und begeisterungsfähig, nutzen ihre Chancen und ziehen die Freude der Gewalt vor. Selbst in größter Gefahr verliert ein Halbling nur selten seinen Sinn für Humor.

Viele größere Leute halten Halblinge aufgrund ihrer Körpergröße für schwach oder unfähig oder behandeln sie – noch schlimmer – wie Kinder. Halblinge bedienen sich dieser Vorurteile und Irrtümer zu ihrem Vorteil, verschaffen sie ihnen doch Gelegenheiten zu waghalsigem Heldenmut oder Schabernack. Die Neugier eines Halblings wird durch Weisheit und Vorsicht gemäßigt, so dass sie die Risiken kalkulieren und oft knapp entkommen können.

Ihre Wanderlust und Neugier treibt sie zuweilen ins Abenteuer. Allerdings verspüren Halblinge auch starke Bande zu Heim und Herd und verschulden sich zuweilen, um ihr Zuhause komfortabler zu machen.

Solltest du einen Charakter spielen wollen, der mit den widerstreitenden Wünschen nach Abenteuer und Bequemlichkeit zu kämpfen hat, solltest du einen Halbling spielen.

DU KÖNNTEST...

- ... mit allen möglichen Leuten zurechtkommen und gern neue Freunde treffen.
- ... deine Neugier nur schwer unterdrücken können, selbst wenn du weißt, dass sie dir Probleme bereiten wird.
- ... die Sklaverei aus ganzem Herzen hassen und für die Befreiung der Geknechteten und gegen ihren Willen zur Arbeit Gezwungenen kämpfen.

ANDERE KÖNNTEN...

- ... deine Fähigkeit schätzen, stets einen Silberstreif am Horizont zu sehen, egal wie finster die Lage ist.
- ... glauben, dass du Glück bringst.
- ... deine Stärke, Ausdauer und Kampfkraft unterschätzen.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Halblinge sind kurzgewachsene Humanoide, die vage wie kleine Menschen aussehen. Sie werden nur selten größer als 0,90 m. Ihre Proportionen variieren, manche wirken wie kleine Ausgaben erwachsener Menschen mit leicht größeren Köpfen, während andere eher menschlichen Kindern ähneln.

Die meisten Halblinge ziehen es vor, barfuß zu gehen, statt Schuhe zu tragen, so dass sie mit der Zeit stark schwierige Fußsohlen entwickeln. Die Rücken ihrer sonnengebräunten Füße werden von dichtem, oft lockigem Haar gewärmt. Die Haut der Halblinge weist oft kräftige Töne von Beige wie Bernstein oder Eiche auf, während die Haarfarbe von einem hellen Goldblond bis zu Rabenschwarz variiert.

Halblinge erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 20 Jahre und können in der Regel knapp 150 Jahre alt werden.



GESELLSCHAFT

Trotz ihrer geselligen und freundlichen Art neigen Halblinge in der Regel nicht dazu, in großer Zahl sich zu versammeln. Sie haben kein kulturelles Heimatland in der Region der Inneren See und suchen sich stattdessen unter den Gesellschaften anderer Völker ihren Platz. Halblinge erkämpfen sich an Lebensunterhalt, was ihnen möglich ist – viele leisten körperliche Arbeit oder kümmern sich um einfache Dienstleistungen. Manche lehnen das Stadtleben ab und wenden sich lieber der offenen Straße zu, um auf der Suche nach Ruhm und Reichtum von Ort zu Ort zu reisen. Diese Nomaden reisen oft in kleinen Gruppen und teilen Härten und einfache Freuden mit engen Freunden und ihrer Familie.

Wohin Halblinge auch ziehen, sie passen sich nahtlos der dortigen Gesellschaft an, übernehmen die Kultur des lokal vorherrschenden Volkes und fügen ihre eigenen Besonderheiten hinzu. So erschaffen sie eine Mischung, welche beide Kulturen bereichert.

GESINNUNG UND RELIGION

Halblinge sind ihren Freunden und Familien gegenüber loyal, haben aber auch keine Angst, das zum Überleben Nötige zu tun. Ihre Gesinnung variiert, hält sich meistens aber nahe an der Gesinnung der anderen Volksgruppen um sie herum. Halblinge bevorzugen Götter, welche entweder Glück verleihen, wie Desna, oder zu List und Tücke ermutigen, wie Norgorber. Viele schätzen aber auch Cayden Caileans Rolle als Befreier, sowie die weitverbreiteten Religionen unter ihren Nachbarn.

NAMEN

Halblingnamen bestehen in der Regel aus zwei bis drei Silben und sanftem Klang, wobei harte Konsonanten vermieden werden. Sie ziehen bescheiden klingende Namen vor und betrachten überlange oder komplexe Namen als Zeichen der Arroganz. Dies gilt aber nur für ihr eigenes Volk – Halblinge tragen Namen, die zu ihnen passen, und verstehen, dass Elfen und Menschen möglicherweise längere Namen tragen, die besser zu ihrem eigenen Verständnis von Ästhetik passen. Insbesondere Menschen neigen dazu, Halblinge mit Spitznamen zu bedenken, von denen derart viele etwas mit „Glück“ zu tun haben, dass es eigentlich nur noch absurd ist.

BEISPIELNAMEN

Anafa, Antal, Bellis, Boram, Etune, Filiu, Jamir, Kaleb, Linna, Marra, Miro, Rillka, Sistra, Sumak, Yamyra

HALBLING HERKÜNFTE

Da Halblinge fast überall zu finden sind, können sich die unterschiedlichsten Abstammungslinien fern der einstigen Lebensräume ihrer Ahnen manifestieren. Wähle auf der 1. Stufe eine der folgenden Halbling Herkunftste:

HÜGELHALBLING

Deine Leute sind an ein ruhiges Leben in den Hügeln gewöhnt. Ruhe und Erholung geben euch zusätzliche Kraft, insbesondere wenn ihr dabei Annehmlichkeiten genießen könnt. Wenn du über Nacht Trefferpunkte zurückerlangst, so addiere deine Stufe auf die Anzahl der zurückerlangten Trefferpunkte. Wenn jemand auf dich Heilkunde anwendet, um Wunden zu versorgen, kannst du dabei einen Happen essen, um deine Stufe auf die Anzahl der zurückerlangten Trefferpunkte zu addieren.

NOMADENHALBLING

Deine Ahnen reisen seit Generationen von Ort zu Ort, waren aber nirgends zufrieden genug, um sich dort niederzulassen. Du erlangst zwei zusätzliche Sprachen deiner Wahl aus den verbreiteten und ungewöhnlichen Sprachen, die dir verfügbar sind. Wann immer du das Talent Vielsprachig wählst, erlangst du eine weitere neue Sprache.

WACKERHALBLING

Deine Ahnenreihe ist dafür bekannt, einen kühlen Kopf zu behalten und der Furcht nicht nachzugeben, wenn die Dinge gegen sie sprechen. Dies macht euch zu weisen Anführern und manchmal sogar zu Helden. Wenn du bei einem Rettungswurf gegen einen Gefühleffekt einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

Trefferpunkte

6

Größenkategorie

Klein

Bewegungsrate

7,50 m

Attributverbesserungen

Geschicklichkeit

Weisheit

Frei

Attributsschwäche

Stärke

Sprachen

Gemeinsprache

Halblingisch

Weitere Sprachen entsprechend dem Intelligenzbonus; wähle aus Elfish, Gnomisch, Goblinisch, Zwergisch und sonstigen Sprachen, zu denen du Zugang hast (z.B. den regionalen Sprachen deiner Heimat).

Kategorien

Halbling

Humanoider

Scharfe Augen

Deine scharfen Augen erlauben dir, kleine Details von verborgenen oder sogar unsichtbaren Kreaturen auszumachen, die anderen möglicherweise entgehen. Du erhältst einen Situationsbonus von +2, wenn du die Aktion Suchen nutzt, um versteckte oder unentdeckte Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung wahrzunehmen. Wenn du einen Gegner ins Ziel nimmst, welcher dir gegenüber den Zustand Verborgenen oder Versteckt besitzt, so reduzieren den SG des Einfachen Wurfes auf 3 bei einem verborgenen und auf 9 bei einem versteckten Ziel.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

WILDNISHALBLING

Du stammst aus den Tiefen eines Dschungels oder Waldes und weißt deine Größe zu nutzen, um dich durch das Unterholz, Ranken und andere Hindernisse zu winden. Du ignorierst Schwieriges Gelände aufgrund von Bäumen, Blattwerk und Unterholz.

ZWIELICHTHALBLING

Deine Ahnen haben im Schutz der Dämmerung viele verborgene Taten – guten wie bösen – ausgeübt und mit der Zeit die Fähigkeit entwickelt, noch besser zu sehen als normale Halblinge. Du erlangst Dämmerlicht.

ABSTAMMUNGSTALENTE

Du erhältst auf der 1. Stufe ein Abstammungstalent und jeweils ein weiteres alle weiteren 4 Stufen (mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe). Als Halbling wählst du aus den folgenden Abstammungstalenten:

1. STUFE

ABLENKENDE SCHATTEN

TALENT 1

HALBLING

Du weißt, wie man verborgen bleibt indem du größere Leute als Ablenkung nutzt, um selbst nicht aufzufallen. Du kannst Kreaturen, welche wenigstens eine Größenkategorie größer sind als du, als Deckung für die Handlungen Schleichen und Verstecken nutzen, aber nicht für andere Verwendungen von Deckung wie z.B. die Aktion in Deckung gehen.

BEFREITER HALBLING

TALENT 1

HALBLING

Du musstest knechten – in Leibeigenschaft oder in den Ketten eines Sklaven –, konntest aber entkommen und trainierst seitdem, damit es nie wieder soweit kommt. Wenn du einen Erfolg bei einem Wurf zum Entkommen oder einem Rettungswurf gegen einen Effekt erzielst, welcher dir den Zustand Gefesselt oder Gebunden verleihen würde, so zählt dieser als Kritischer Erfolg. Mislingt einer Kreatur ein Wurf, um dich mit der Fähigkeit Ergreifen zu packen, muss sie einen Fertigkeitwurf für Athletik ablegen; bei einem Misserfolg wird die Kreatur automatisch von dir ergriffen.

HALBLINGISCHE WAFFENVERTRAUTHEIT

TALENT 1

HALBLING

Du bevorzugst die traditionellen Halblingwaffen und hast erlernt, wie du sie effektiver nutzen kannst. Du hast den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit dem Halblingschleuderstab, dem Kurzsword und der Schleuder.

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Halblingwaffen. Zur Bestimmung deines Kompetenzgrades gilt: Halblingische Kriegswaffen sind für dich Einfache Waffen und Halblingische Spezialwaffen sind für dich Kriegswaffen.

HALBLINGSGLÜCK

TALENT 1

GLÜCK HALBLING

Häufigkeit Einmal am Tag

Auslöser Dir mislingt ein Fertigungs- oder Rettungswurf.

Deine sorglose Natur scheint das Pech von dir fernzuhalten. Du kannst den auslösenden Wurf wiederholen, musst aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte.

HALBLINGSKUNDE

TALENT 1

HALBLING

Du hast pflichtbewusst gelernt, wie du das Gleichgewicht halten und dich in den sicheren Schatten verbergen kannst – wichtige Fertigkeiten, die Generationen von Halblingen weitergegeben haben. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt in Akrobatik und Heimlichkeit.

Sollte du über eine andere Quelle, z.B. deinen Hintergrund oder deine Klasse automatisch in einer dieser Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt erhalten, so kannst du den Kompetenzgrad stattdessen einer Fertigkeit deiner Wahl zuweisen. Du hast zudem den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Halblingskunde).

TITANENSCHLEUDERER

TALENT 1

HALBLING

Du weißt, wie du mit deiner Schleuder gewaltige Kreaturen niederstrecken kannst. Wenn dir mit einer Schleuder ein Angriff gegen eine Große oder größere Kreatur gelingt, so erhöhe den Waffenschadenswürfel um einen Schritt (siehe auch Seite 279).

TRITTSICHER

TALENT 1

HALBLING

Egal ob du dein Gleichgewicht halten musst oder einen schwierigen Pfad einen Berg hinaufkrazelst, du findest mit deinen haarigen, schwieligen Füßen leichten Halt. Solltest du bei einem Fertigkeitwurf für Akrobatik zum Balancieren oder einem Fertigkeitwurf für Athletik zum Klettern einen Erfolg erzielen, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

Du bist beim Balancieren oder Klettern nicht auf dem Falschen Fuß betroffen.

WACHSAMER HALBLING

TALENT 1

HALBLING

Deine gemeinschaftliche Lebensweise lässt dich sehr auf die Leute um dich herum achten, so dass du leichter bemerkst, wenn sie sich seltsam verhalten. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe, wenn du die Aktion Motiv erkennen nutzt, um zu bemerken, ob jemand besessen oder verzaubert ist. Solltest du nicht aktiv Motiv erkennen bei einem besessenen oder verzauberten Ziel einsetzen, legt der SL einen verdeckten Wurf ohne den genannten Bonus, wohl aber mit einem Situationsmalus von -2 ab, ob du das seltsame Verhalten dennoch bemerkst.

Zusätzlich kannst du die Aktion Jemand anderem helfen nicht nur für Fertigkeitwürfe nutzen, sondern auch, um einer anderen Kreatur einen Bonus auf ihren Rettungswurf oder einen anderen Wurf zu verleihen, um die Besessenheit oder Verzauberung zu überwinden. Wie üblich, musst du während deines Zuges eine Aktion vorbereiten, um im Rahmen von Jemand anderem helfen die Kreatur zu ermutigen, gegen den Effekt anzukämpfen.

5. STUFE

HALBLINGISCHER WAFFENTRICKSTER

TALENT 5

HALBLING

Voraussetzungen Halblingische Waffenvertrautheit

Du bist besonders begabt im Umgang mit den bevorzugten Waffen deines Volkes. Wenn du mit einem Kurzsword, einer Schleuder oder einer Halblingwaffe einen Kritischen Treffer landest, kannst du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe anwenden.

KULTURELLE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

TALENT 5

HALBLING

Während deiner Abenteuer hast du deine Fähigkeit geschärft, dich an die vorherrschende Kultur in deiner Umgebung anzupassen. Du erhältst das Allgemeine Talent Adoptiert und kannst ein Abstammungstalent der 1. Stufe für die dem Talent Adoptiert zugeordnete Abstammung wählen.

9. STUFE

GLÜCKLICHE FÜGUNG

TALENT 9

HALBLING

Voraussetzungen Halblingsglück

Dein Glück leitet dich zu Zielen und in die richtige Richtung zu blicken. Du kannst Halblingsglück zweimal am Tag nutzen; einmal als Reaktion auf den normalen Auslöser und einmal, sollte dir anstelle des normalen Auslösers ein Wahrnehmungs- oder Angriffswurf misslingen.

UNERSCHÜTTERLICH

TALENT 9

HALBLING

Du kannst leicht Versuche abwehren, deine Ängste oder Gefühle auszunutzen. Wenn du einen Erfolg bei einem Rettungswurf gegen einen Gefühlseffekt erzielst, wird dieser als Kritischer Effekt behandelt. Solltest du die Herkunft Wackerhalbling besitzen, so werden deine Kritischen Fehlschläge bei Rettungswürfen gegen Gefühlseffekte stattdessen als Fehlschläge behandelt.

13. STUFE

HALBLINGISCHE WAFFENEXPERTISE TALENT 13

HALBLING

Voraussetzungen Halblingische Waffenvertrautheit

Deine halblingischen Begabungen vermischen sich mit deinem Klassentraining und verleihen dir großes Können im Umgang mit Halblingwaffen. Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir im Umgang mit bestimmten Waffen den Kompetenzgrad Experte oder besser verleiht, so erlangst du diesen Kompetenzgrad auch im Umgang mit dem Halblingschleuderstab, dem Kurzsword, der Schleuder, und allen Halblingwaffen, in denen du bisher wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

LANGE SCHATTEN

TALENT 13

HALBLING

Voraussetzungen Ablenkende Schatten

Du bist ein Meister der Unauffälligkeit, insbesondere in einer Menge. Du benötigst nicht länger Deckung und musst auch nicht mehr Verborgenen sein, um Schleißen oder Verstecken zu nutzen. Solltest du durch Kreaturen Schwache Deckung erhalten, so erlangst du Deckung und kannst die Aktion In Deckung gehen nutzen. Solltest du durch Kreaturen Deckung erlangen, erhältst du Starke Deckung.

HALBLINGABENTEURER

Die angeborene Wanderlust der Halblinge und ihr opportunistisches Wesen machen sie zu perfekten Abenteurern. Viele Leute lassen sich auf ihre lebensbejahende Einstellung ein, um in den Genuss ihrer angeborenen Fähigkeiten zu kommen, zumal der Aberglaube kursiert, mitreisende Halblinge würden Glück bringen.

Typische Hintergründe für Halblinge sind Akrobat, Arbeiter, Gesandter, Straßenkind, Unterhaltungskünstler und Verbrecher. Halblinge eignen sich bestens als Kleriker und Schurken, geben aber auch gute Mönche und Waldläufer ab.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SELLEITEN

WERKSKUNST & SCHATZE

ANHANG

MENSCHEN

Menschen sind nicht minder unberechenbar und unterschiedlich als alle anderen Bewohner Golarions. Sie verfügen über außergewöhnlichen Antrieb und die Fähigkeit, Widrigkeiten zu ertragen und sich dennoch weiter auszubreiten. Auch wenn es schon vor der Menschheit viele Zivilisationen gegeben hat, haben die Menschen einige der größten, aber auch furchtbarsten Gesellschaften in der Geschichte errichtet und stellen heute das zahlenmäßig größte Volk in den Reichen rund um die Innere See.

Die Ambitionen, Vielseitigkeit und das außergewöhnliche Potential der Menschen haben sie zum vorherrschenden Volk der Welt gemacht. Ihre Imperien und Nationen sind groß und ausgedehnt und ihre Bürger machen sich mit der Kraft ihrer Schwertarme und der Macht ihrer Zauber einen Namen. Die Menschheit ist vielfältig und ungeordnet, es gibt Nomadenstämme und durchstrukturierte Reiche. Ihre Angehörigen und Bürger füllen das ganze Spektrum von absoluten Heiligen bis hin zu hoffnungslosen Verdammten. Viele machen sich zu Entdeckungen auf, um die Weiten des Multiversums zu kartographieren oder nach verlorenen Schätzen zu suchen, andere führen mächtige Armeen zur Eroberung ihrer Nachbarn – und dies einfach nur, weil sie es können.

Falls du einen Charakter spielen willst, der praktisch zu allem geeignet ist und jede Nische füllen kann, dann solltest einen Menschen spielen.

DU KÖNNTEST...

- ... nach Größe streben, vielleicht für dich oder für eine Sache.
- ... deinen Platz auf der Welt verstehen wollen.
- ... deine Beziehungen zu Familie und Freunden pflegen und schätzen.

ANDERE KÖNNTEN...

- ... deine Flexibilität, deine Anpassungsfähigkeit und – in den meisten Fällen – deine Aufgeschlossenheit respektieren.
- ... deinen Absichten misstrauen und fürchten, dass du nach Macht oder Reichtum strebst.
- ... nicht sicher sein, was sie von dir erwarten sollen, und zögern, deine Absichten erraten zu wollen.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Menschen sind körperlich so unterschiedlich wie die Klimazonen und Umgebungen, in denen sie leben. Haut- und Haarfarben variieren ebenso wie Körperbau und Gesichtszüge. Im Allgemeinen ist die Haut dunkler, je näher am Äquator ein Mensch lebt, bzw. wenn seine Vorfahren von dort kamen.

Menschen sind mit 15 Jahren körperlich erwachsen, wobei die geistige Reife meistens noch einige Jahre auf sich warten lässt. Die typische Lebenserwartung beträgt etwa 90 Jahre.

Menschen tun sich oft mit Angehörigen anderer Abstammungen zusammen; aus diesen Verbindungen gehen Kinder mit den Eigenschaften beider Elternteile hervor. Die am weitesten verbreiteten halb-menschlichen Abkömmlinge sind Halbhelfen und Halborks.

GESELLSCHAFT

Die menschliche Vielfalt manifestiert sich auch in ihren Regierungsformen, Verhaltensweisen und gesellschaftlichen Normen. Die ältesten menschlichen

Kulturen können auf Jahrtausende gemeinsamer Geschichte zurückblicken – doch im

Vergleich zu den elfischen oder zwergischen

Gesellschaften scheinen die menschlichen Zivilisationen

in ständiger Veränderung befindlich, da Imperien zerbrechen und neue Königreiche an die Stelle der alten treten.

GESINNUNG UND RELIGION

Die Menschheit ist die vielleicht verschiedenartigste aller Abstammungen. Sie ist zu großem Bösem und grenzenlosem Gutem imstande. Manche Menschen tun sich zu großen, mordenden Horden zusammen, während andere ausgedehnte Städte errichten. Als Ganzes betrachtet sind die meisten Menschen von Neutraler Gesinnung und doch kommen sie zu Nationen oder Gemeinden mit einer gemeinsamen Gesinnung zusammen oder neigen zumindest zur lokalen Gesinnung. Menschen verehren zudem eine Vielzahl an Göttern und praktizieren viele unterschiedliche Religionen – kurz, sie neigen dazu, die Gunst allen Göttlichen zu suchen, das ihre Wege kreuzt.

NAMEN

Im Gegensatz zu vielen anderen Völkern, deren Kulturen sich an bestimmten Traditionen auch hinsichtlich der Namensgebung festhalten, hat die Vielseitigkeit der Menschen einen nahezu unerschöpflichen Vorrat an Namen generiert. Die Menschen der nördlichen Stämme haben andere Namen als die Bewohner der südlichen Nationen. In weiten Teilen der Welt be-



dienen sich die Menschen der Gemeinsprache (auf anderen Kontinenten könnte die dortige Gemeinsprache aber nicht mit der Gemeinsprache der Region der Inneren See identisch sein), unterscheiden sich in den Regeln der Namensgebung aber nicht weniger als in ihren Ansichten, dem Glauben und dem Aussehen.

VOLKSGRUPPEN

Die Kontinente, welche an die Innere See von Golarion grenzen, sind von unterschiedlichen Menschengruppen bewohnt, deren Ahnen aus fernen Ländern eingewandert sind. Menschliche Charaktere können all diesen Volksgruppen angehören, egal welche Länder ihre Heimat sind. Mehr zu den menschlichen Volksgruppen Golarions findest du in Kapitel 8 auf Seite 430.

Menschen und ihre Abkömmlinge in der Region der Inneren See sprechen die Gemeinsprache, welche auch als Taldanisch bekannt ist. Manche Gruppen haben zudem Zugang einer ungewöhnlichen Sprache.

HALBELFEN

Ein Halbelf ist das Kind eines Elfen und eines Menschen oder zweier Halbelfen. Das Leben eines Halbelfen kann schwer und hart sein – oft ist es vom Kampf geprägt, sich einzufügen und einen Platz zu finden. Halbelfen besitzen kein eigenes Heimatland auf Golarion und es gibt auch keine Populationen von Halbelfen, die starke Bande untereinander besitzen, da sie sehr oft sehr unterschiedlichen menschlichen und elfischen Traditionen folgen. Stattdessen bemühen sich die meisten, in menschlichen oder elfischen Ortschaften Akzeptanz zu finden.

Halbelfen erscheinen meistens hauptsächlich menschlich, haben aber subtil spitz zulaufende Ohren und sind schlanker und etwas größer als die meisten reinblütigen Menschen. Ihnen fehlen die fremdartig wirkenden Augen ihrer elfischen Elternteile, aber dennoch besitzen sie eine natürliche Präsenz und oftmals auch große Schönheit, welche vielen den Weg als Künstler oder Unterhaltungskünstler ebnet. Trotz dieser angeborenen und ansprechenden Merkmale fällt es vielen Halbelfen aber schwer, anhaltende Bande zu Menschen oder Elfen zu knüpfen, da sie sich im Grunde beiden Völkern fremd fühlen.

Halbelfen leben länger als Menschen und können problemlos bis zu 150 Jahre alt werden. Daher fürchten manche von ihnen Freundschaften und Romanzen mit Menschen, da sie wissen, dass sie ihre Gefährten wahrscheinlich überleben werden.

EINEN HALBELFEN SPIELEN

Du kannst einen halbelfischen Charakter erschaffen, indem du mit der 1. Stufe die Herkunft Halbelf wählst. Dies gibt dir neben Zugang zu menschlichen Abstammungstalenten auch Zugang zu elfischen und halbelfischen Abstammungstalenten.

DU KÖNNTEST...

- ... Abstand wahren und es als schwer empfinden, zu anderen enge Bindungen zu formen.
- ... eine Seite deiner Elternschaft stark bevorzugen oder ablehnen.
- ... dich mit anderen Leuten gemischter Abstammung stark identifizieren.

ANDERE KÖNNTEN...

- ... dich attraktiver als andere Menschen und nicht so unnahbar wie Elfen erachten.
- ... deine menschliche Seite herunterspielen und dein elfisches Erbe in den Himmel loben.
- ... die Schwierigkeiten herunterspielen, die damit einhergehen, wenn man zwischen zwei Kulturen steht.

HALBORKS

Ein Halbork ist der Nachkomme eines Menschen und eines Orks oder zweier Halborks. Da manche intolerante Leute Orks als Monster einstufen, hassen und fürchten sie Halborks zuweilen einfach aufgrund ihrer Ahnen. Dies drängt Halborks in der Regel an die Ränder der Gesellschaft, wo manche als Arbeiter oder Söldner ihren Lebensunterhalt verdienen, während andere zu Verbrechern werden oder sich in Grausamkeit ergehen. Viele, welche die Beleidigungen nicht ertragen, mit denen ihnen die menschliche Gesellschaft begegnet, finden bei ihren orkischen Verwandten ein Zuhause oder ziehen in die Wildnis. Dort leben sie fernab der vorurteilsbehafteten, richtenden Gesellschaft ihren Frieden.

Viele Menschen halten Halborks für dumm oder primitiv, so dass Halborks von Gesellschaften kaum akzeptiert werden, in denen solche Vorurteile weitverbreitet sind. Orks auf der anderen Seite erkennen Halborks als intelligent genug an, dass sie einen Platz als Strategen und Berater finden können, doch da sie zugleich körperlich anderen Orks unterlegen sind, haben Halborks in Orkstämmen meistens einen niedrigen Status, außer sie konnten ihre eigenen Stärken unter Beweis stellen.

Die Lebenserwartung eines Halborks ist niedriger als die eines Menschen und beträgt etwa 70 Jahre.

Trefferpunkte

8

Größenkategorie

Mittelgroß

Bewegungsrate

7,50 m

Attributsverbesserungen

Zwei Freie Attributsverbesserungen

Sprachen

Gemeinsprache

Weitere Sprachen entsprechend dem Intelligenzbonus +1; wähle aus der Liste der verbreiteten Sprachen und sonstigen Sprachen, zu denen du Zugang hast (z.B. den regionalen Sprachen deiner Heimat).

Kategorien

Humanoider

Mensch

ANDERE HALBMENSCHEN

Halbelfen und Halborks sind standardgemäß Abkömmlinge von Menschen, allerdings könnte dein SL dir erlauben, der Abkömmling eines Elfen, Orks oder Angehörigen einer anderen Abstammung zu sein. In diesem Fall wird er die Herkunft Halbelf oder Halbork als Herkunft der fraglichen Abstammung zuordnen. Am wahrscheinlichsten ist das andere Elternteil eines Halbelfen ein Gnom oder ein Halbling und bei einem Halbork ein Goblin, Halbling oder Zwerg.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

EINEN HALBORK SPIELEN

Du kannst einen halborkischen Charakter erschaffen, indem du mit der 1. Stufe die Herkunft Halbork wählst. Dies gibt dir neben dem Zugang zu menschlichen Abstammungstalenten auch Zugang zu orkischen und halborkischen Abstammungstalenten.

DU KÖNNTEST...

- ... die üblichen Klischees über Halborks ignorieren, befolgen oder aktiv bekämpfen.
- ... aus deiner Größe und Kraft körperlich oder gesellschaftlich das Maximum ziehen.
- ... zu Angehörigen anderer Abstammungen Distanz wahren, da sie dich unfair aufgrund deiner Abstammung beurteilen könnten.



ANDERE KÖNNTEN...

- ... glauben, du würdest gern kämpfen, dafür aber kein Händchen für Magie oder intellektuelle Fragen haben.
- ... dich aufgrund der tragischen Umstände bemitleiden, die ihrer Ansicht nach zu deiner Geburt geführt haben.
- ... dir lieber aus dem Weg gehen und die Flucht ergreifen, statt sich deinem Zorn zu stellen.

MENSCHLICHE HERKÜNFTE

Im Gegensatz zu anderen Abstammungen weisen Menschen keine sonderlichen physiologischen Unterschiede aufgrund ihrer Herkunft auf. Stattdessen reflektieren ihre Herkunft entweder ihr Potential als Volk oder die Vermischung mehrerer Abstammungen. Wähle mit der 1. Stufe eine der folgenden menschlichen Herkunft:

GESCHULT

Dein Einfallsreichtum verleiht dir Können in allen möglichen Fertigkeiten. Du erhältst für eine Fertigkeit deiner Wahl den Kompetenzgrad Geübt. Mit der 5. Stufe steigt dieser Kompetenzgrad auf Experte.

HALBELF

Eines deiner Elternteile war entweder ein Elf oder beide waren Halbelfen. Du hast spitze Ohren und andere verräterische Merkmale einer elfischen Herkunft. Du erhältst Dämmerlicht und die Kategorie Elf. Du kannst aus den elfischen, halbelfischen und menschlichen Abstammungstalenten wählen, wenn du ein Abstammungstalent erhältst.

HALBORK

Eines deiner Elternteile war entweder ein Ork oder einer oder beide waren Halborks. Du hast eine grünliche Hautfarbe und andere Merkmale einer orkischen Herkunft. Du erhältst Dämmerlicht und die Kategorie Ork. Du kannst aus den orkischen, halborkischen und menschlichen Abstammungstalenten wählen, wenn du ein Abstammungstalent erhältst.

VIELSEITIG

Die Vielseitigkeit und die Ambition der Menschen waren ihr Antrieb zum Aufstieg zum größten Bevölkerungsanteil in den meisten Nationen der Welt. Wähle ein Allgemeines Talent, dessen Voraussetzungen du erfüllst (wie im Falle deines Abstammungstalentes kannst du dieses Allgemeine Talent zu jedem Punkt während der Charaktererschaffung wählen).

MENSCHLICHE ABSTAMMUNGSTALENTE

Du erhältst auf der 1. Stufe ein Abstammungstalent und jeweils ein weiteres alle weiteren 4 Stufen (mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe). Als Mensch wählst du aus den folgenden Abstammungstalenten:

1. STUFE

ADAPTIERTER ZAUBERTRICK

TALENT 1

MENSCH

Voraussetzungen Klassenmerkmal Zauberwirken

Das Studium mehrerer magischer Traditionen hat dir ermöglicht, einen Zauber deinem eigenen Stil anzupassen. Wähle einen Zaubertrick, der nicht deiner magischen Tradition angehört. Solltest du ein Zauberrepertoire oder ein Zauberbuch besitzen, so ersetze einen der dir bekannten oder im Zauberbuch niedergeschriebenen Zaubertricks mit dem gewählten Zauber. Solltest du Zauber ohne ein Zauberbuch

vorbereiten (falls du z.B. ein Druide oder ein Kleriker bist), muss einer deiner Zaubertricks stets dieser gewählte Zauber sein, während du die übrigen normal vorbereitest. Du kannst diesen Zaubertrick wie einen Zauber deiner eigenen Tradition wirken.

Solltest du später diesen Zaubertrick austauschen oder umlernen, kannst du seinen Ersatz aus derselben oder einer anderen alternativen Tradition wählen.

ALLGEMEINE AUSBILDUNG **TALENT 1**

MENSCH

Dank deiner Anpassungsfähigkeit kannst du verschiedene nützliche Fähigkeiten meistern. Du erlangst ein Allgemeines Talent der 1. Stufe, dessen Voraussetzungen du erfüllen musst. Du kannst dieses Talent zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Charaktererschaffung wählen.

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

ANGEBORENE AMBITION **TALENT 1**

MENSCH

Dir wurde beigebracht, zielstrebig zu sein und stets nach den Sternen zu greifen, so dass du auf deinem gewählten Gebiet schnelle Fortschritte machst. Du erlangst ein Klassentalent der 1. Stufe für deine Klasse, dessen Voraussetzungen du erfüllen musst. Du kannst dieses Talent zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Charaktererschaffung wählen.

ANGEBORENES KÖNNEN **TALENT 1**

MENSCH

Dein Einfallsreichtum lässt dich viele Fertigkeiten erlernen. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in zwei Fertigkeiten deiner Wahl.

KOOPERATIVES WESEN **TALENT 1**

MENSCH

Die kurze Lebensspanne der Menschen formt deine Perspektive und hat dich von Kindheit an gelehrt, Differenzen zu ignorieren und mit anderen zusammenzuarbeiten, um Großes zu erreichen. Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf Würfe für Jemand anderem helfen.

ÜBERHEBLICHES EGO **TALENT 1**

MENSCH

Dein ausgeprägtes Ego erschwert es anderen dich herumzukommandieren. Gelingt dir bei einem Rettungswurf gegen einen geistigen Effekt, welcher deine Handlungen direkt zu beeinflussen versucht, ein Erfolg, so zählt dieser als Kritischer Erfolg. Sollte einer Kreatur ein Fertigkeitwurf für Einschüchtern zum Bedrängen gegen dich fehlschlagen, so zählt der Fehlschlag als Kritischer Fehlschlag und bist du für 1 Woche gegen ihr Bedrängen immun.

UNKONVENTIONELLE BEWAFFNUNG **TALENT 1**

MENSCH

Du bist mit einer bestimmten Waffe vertraut, die möglicherweise eher von Angehörigen einer anderen Abstammung oder Kultur verwendet wird. Wähle eine Ungewöhnliche Einfache oder Kriegswaffe, die einer Abstammung zugeordnet ist (beispielsweise der Kategorie Goblin, Ork oder Zwerg angehört), oder die in einer anderen Kultur Gewöhnlich ist. Du erlangst Zugang zu dieser Waffe; hinsichtlich deines Kompetenzgrades wird sie als eine Einfache Waffe behandelt.

Solltest du den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit allen Kriegswaffen besitzen, kannst du eine Ungewöhnliche Spezialwaffe dieser Kategorie wählen. Du erlangst Zugang zu dieser Waffe; hinsichtlich deines Kompetenzgrades wird sie als Kriegswaffe behandelt.

5. STUFE

ANPASSUNGSFÄHIGER ADEPT **TALENT 5**

MENSCH

Voraussetzungen Adaptierter Zaubertrick, kann Zauber des 3. Grades wirken

Du passt auch weiterhin deine Magie an, um die Tradition deiner Klasse mit deiner übernommenen Tradition zu verschmelzen. Wähle einen Zaubertrick oder einen Zauber des 1. Grades aus derselben magischen Tradition wie der Zaubertrick, den du über Adaptierter Zaubertrick erlangt hast. Du erlangst diesen Zauber und fügst ihm deinem Zauberrepertoire, Zauberbuch oder Vorbereiteten Zaubern hinzu, wie im Falle des fraglichen Zaubertricks. Du kannst diesen Zauber als Zauber deiner eigenen magischen Tradition wirken. Solltest du einen Zauber des 1. Grades wählen, erlangst du nicht Zugang zu im Zaubergrad erhöhten Versionen des Zaubers. D.h. du kannst die fraglichen erhöhten Versionen nicht vorbereiten, solltest du Zauber vorbereiten, und sie auch nicht erlernen oder den Zauber als Signaturzauber wählen, solltest du über ein Zauberrepertoire verfügen.

IMPROVISATIONSKÜNSTLER **TALENT 5**

MENSCH

Du weißt, wie du mit Situationen umgehen musst, wenn dich eigentlich keine Erfahrung hast. Du erhältst das Allgemeine Talent Ungeübte Improvisation. Du kannst zudem Fertigungsanwendungen versuchen, welche normalerweise den Kompetenzgrad Geübt als Minimum voraussetzen, selbst wenn du ihn nicht besitzt.

9. STUFE

EXPERTE FÜR KOOPERATION **TALENT 9**

MENSCH

Voraussetzungen Kooperatives Wesen

Du hast zu deinen Kameraden tiefgreifende Bande geknüpft und kannst daher intuitiv mit ihnen zusammenarbeiten. Sollte du die Aktion Jemand anderem helfen bei einer Fertigkeit nutzen, in der du wenigstens den Kompetenzgrad Experte besitzt, erlangst du einen Erfolg bei jedem Wurf (Kritische Erfolge bleiben aber Kritische Erfolge).

MULTITALENT **TALENT 9**

MENSCH

Du kannst deinen Fokus leicht auf mehrere Klassen verteilen. Du erlangst ein Zugangstalent der 2. Stufe (zu den Zugangstalenten für Klassenarchetypen siehe auch Seite 219), selbst wenn du eigentlich kein weiteres Zugangstalent wählen könntest, bis du mehr Talente des aktuellen Archetypen besitzt.

Solltest du ein Halbfelf sein, musst du die Attributsvoraussetzungen des Talent es nicht erfüllen.

UNGLAUBLICHE IMPROVISATION **TALENT 9**

MENSCH

Voraussetzungen Improvisationskünstler

Häufigkeit Einmal am Tag

Auslöser Du legst einen Fertigkeitwurf für eine Fertigkeit ab, in der du den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt.

Ein Geistesblitz verleiht dir trotz deiner fehlenden Erfahrung einen Situationsbonus von +4 auf den auslösenden Fertigkeitwurf.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

13. STUFE

UNKONVENTIONELLE WAFFENEXPERTISE

MENSCH

TALENT 13

Voraussetzungen Unkonventionelle Bewaffnung, Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit der für Unkonventionelle Bewaffnung gewählten Waffe
Du hast dich weiter im Umgang mit deiner Unkonventionellen Waffe verbessert. Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir im Umgang mit bestimmten Waffen den Kompetenzgrad Experte oder besser verleiht, so erlangst du diesen Kompetenzgrad auch im Umgang mit der Waffe, welche du über Unkonventionelle Bewaffnung gewählt hast.

HALBELFISCHE UND HALBORKISCHE ABSTAMMUNGSTALENTE

Ein Mensch mit Elfen- oder Orkblut wird als Halbelf oder Halbork bezeichnet und besitzt eine entsprechende Herkunft. Solltest du die Herkunft Halbelf oder Halbork besitzen, kannst du zusätzliche Abstammungstalente wählen, welche anderen Menschen nicht verfügbar sind.

HALBELFISCHE ABSTAMMUNGSTALENTE

Halbelfen können aus den folgenden Talenten wählen:

1. STUFE

ELFENBLUT

HALBELF

TALENT 1

Das Erbe deiner elfischen Ahnen ist stark in dir und lässt dich elfischer aussehen als der typische Halbelf. Möglicherweise bist du sogar unter Elfen aufgewachsen. Du erlangst die Vorteile der elfischen Herkunft deiner elfischen Vorfahren. In der Regel kannst du keine Herkunft wählen, welche von einem elfischen Merkmal abhängig ist oder dieses verbesserst, welches du nicht besitzt. So könntest du nicht die Fähigkeit *Dunkelsicht* eines Höhlenelfen erlangen, wenn du nicht über *Dämmersicht* verfügst. Der SL könnte dir in diesem Fall gestatten, einen anderen Vorteil zu erlangen.

Speziell Du kannst dieses Talent nur auf der 1. Stufe wählen, du kannst es über Umlernen nicht erhalten und auch nicht austauschen.

5. STUFE

ANDERE INSPIRIEREN TALENT 5

HALBELF

Deine Taten inspirieren deine Verbündeten. Wenn dir bei einem Fertigkeitswurf ein Kritischer Erfolg gelingt, qualifizierst du dich automatisch für Jemand anderem helfen, wenn du versuchst, einen Verbündeten zu unterstützen, welcher dieselbe Fertigkeit nutzt; du musst keine Aktion aufwenden, um dich hierfür vorzubereiten.

ÜBERNATÜRLICHER

CHARME

HALBELF

TALENT 5

Die Elfenmagie in deinem Blut manifestiert sich als persönliche Anziehungskraft. Du kannst einmal am Tag den Zauber des 1. Grades *Kreatur bezaubern* als Immanenten Arkanen Zauber wirken.



HALBORKISCHE ABSTAMMUNGSTALENTE

Halborks können aus den folgenden Talenten wählen. Manche davon sind unter Orkabkömmlingen weitverbreitet und gehören der Kategorie Ork an, während andere für Halborks spezifisch sind und der Kategorie Halbork angehören.

1. STUFE

MONSTRÖSER FRIEDENSTIFTER **TALENT 1**

HALBORK

Deine duale Abstammung verleiht dir eine einzigartige Perspektive, die es dir erlaubt, die Kluft zwischen Menschen und den vielen intelligenten Kreaturen zu überwinden, welche Menschen als Monster betrachten. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegen nichthumanoide intelligente Kreaturen und gegen Humanoide, die in der menschlichen Gesellschaft eher unterdrückt oder geringgeschätzt werden (der SL hat das letzte Worte, meistens handelt es sich z.B. um Goblins, Kobolde, Orks und Riesen). Du nutzt diesen Bonus auch bei Wahrnehmungswürfen zum Motiv erkennen bei solchen Kreaturen.

ORKISCHE WAFFENVERTRAUTHEIT **TALENT 1**

HALBORK

Im Kampf bevorzugst du die brutalen Waffen deiner orkischen Ahnen. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit dem Krummschwert und der Zweihandaxt. Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Orkwaffen.

Zur Bestimmung deines Kompetenzgrades gilt: Orkische Kriegswaffen sind für dich Einfache Waffen und Orkische Spezialwaffen sind für dich Kriegswaffen.

ORKISCHE WILDHEIT **TALENT 1**

HALBORK

Häufigkeit Einmal am Tag

Auslöser Du würdest auf 0 Trefferpunkte reduziert, aber nicht augenblicklich getötet werden.

Der Kampf liegt dir im Blut und du weigerst dich, deinen Verwundungen zu erliegen. Du wirst nicht Bewusstlos und verbleibst bei 1 TP, dein Zustand Verwundet steigt um 1.

ORKISCHER ABERGLAUBE **TALENT 1**

KONZENTRATION HALBORK

Auslöser Du legst einen Rettungswurf gegen einen Zauber oder magischen Effekt ab, hast aber noch nicht gewürfelt.

Du verteidigst dich gegen Magie, indem du dem orkischen Aberglauben abgeleitete Abwehrtechniken nutzt. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf deinen Rettungswurf gegen den auslösenden Zauber oder magischen Effekt.

ORKSICHT **TALENT 1**

HALBORK

Voraussetzungen Dämmerlicht

Dein Orkblut ist kräftig genug, um dir die scharfe Sicht deiner orkischen Ahnen zu verleihen. Du erlangst Dunkelsicht, so dass du bei Dämmerlicht und Dunkelheit wie bei hellem Licht sehen kannst; bei Dunkelheit siehst du aber nur in Schwarz-weiß.

Speziell Du kannst dieses Talent nur auf der 1. Stufe wählen, du kannst es über Umlernen nicht erhalten und auch nicht austauschen.

5. STUFE

ORKISCHES WAFFENGEMETZEL **TALENT 5**

HALBORK

Voraussetzungen Orkische Waffenvertrautheit

Du bist brutal effektiv mit den Waffen deiner orkischen Ahnen. Wenn du mit einem Krummschwert, einer Zweihandaxt oder einer Orkwaffe einen Kritischen Treffer erzielst, kannst du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe anwenden.

SIEGESKRAFT **TALENT 5**

HALBORK

Auslöser Du reduzierst einen Gegner auf 0 Trefferpunkte.

Dein Sieg im Kampf erfüllt dich mit Stolz und verleiht dir die Kraft, trotz deiner Wunden weiterzukämpfen. Du erlangst Temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Konstitutionsmodifikators bis zum Ende deiner nächsten Runde.

9. STUFE

TIEFGREIFENDER ABERGLAUBE **TALENT 9**

HALBORK

Voraussetzungen Orkischer Aberglaube

Du zelebrierst deinen Aberglauben und praktizierst uralte orkische mentale Übungen, um magische Effekte abzuschütteln. Du besitzt zu jeder Zeit einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber und magische Effekte.

13. STUFE

ORKISCHE WAFFENEXPERTISE **TALENT 13**

HALBORK

Voraussetzungen Orkische Waffenvertrautheit

Deine orkischen Begabungen vermischen sich mit deinem Klassentraining und verleihen dir großes Können im Umgang mit Orkischen Waffen. Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir im Umgang mit bestimmten Waffen den Kompetenzgrad Experte oder besser verleiht, so erlangst du diesen Kompetenzgrad auch im Umgang mit dem Krummschwert, der Zweihandaxt und allen Orkwaffen, in denen du bisher wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

UNGLAUBLICHE WILDHEIT **TALENT 13**

HALBORK

Voraussetzungen Orkische Wildheit

Sofern du genug Zeit hast, dich wieder zu sammeln, nachdem du knapp dem Tod entronnen bist, kannst du deine Wildheit neu fokussieren und weiteren tödlichen Schlägen widerstehen. Du kannst Orkische Wildheit einmal pro Stunde statt einmal am Tag nutzen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ZWERGE

Zwerge haben einen wohlverdienten Ruf als stoische und ernste Leute, die in Zitadellen und Städten leben, welche sie aus dem Felsen herausgehauen haben. Manche betrachten sie als freud- und humorlose Stein- und Metallbearbeiter. Doch die Zwerge selbst und jene, die Zeit unter ihnen verbracht haben, verstehen ihren ungezügelter Arbeitseifer und dass ihnen Qualität wichtiger ist als Quantität. Für einen Fremden wirken sie misstrauisch und mit ihren Sippen geschlossene Fronten bildend, doch ihren Freunden und Verwandten gegenüber sind sie warmherzig und fürsorglich, zudem sind ihre Hallen erfüllt von Lachen und dem Lärm von Hämmern auf Ambossen.

Zwerge vertrauen Fremden nur langsam, allerdings hat dies seine Gründe. Ihre Geschichte ist voller Vorfälle, die sie gezwungen haben, ihre Heimstätten und Besitzungen zu verlassen und sich primitiver Gegner zu erwehren, insbesondere Riesen, Goblinoïden, Orks und die Schrecken, welche tief unter der Erdoberfläche hausen. Das Vertrauen eines Zwerges muss hart erarbeitet werden – doch dann ist es felsenfest.

Falls du einen Charakter spielen willst, der hart wie Eisen, zäh wie Leder und ein sturer, unnachgiebiger Abenteurer ist, bei dem sich Abhärtung und tiefgreifende Weisheit – oder zumindest Entschlossenheit – verbinden, solltest du einen Zwerg spielen.

DU KÖNNTEST...

- ... danach streben, deine persönliche Ehre in jeder Situation zu wahren.
- ... hochwertige Handwerkskunst in allen Formen schätzen und auch für deine Ausrüstung darauf bestehen.
- ... keinen Schritt zurückweichen, wenn du dich erst einmal zu etwas entschlossen hast.

ANDERE KÖNNTEN...

- ... dich für einen Sturkopf halten – ob dies etwas Gutes oder Schlechtes ist, hängt natürlich vom Einzelfall ab.
- ... dich für einen Experten für alle Fragen in Sachen Steinbearbeitung, Bergbau, Edelmetallen und Edelsteinen halten.
- ... die tiefgreifende Verbindung erkennen, die du zu deiner Familie, deinen Ahnen und deinen Freunden unterhältst.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Zwerge sind klein und stämmig und wenigstens 0,30 m kürzer als die meisten Menschen. Sie sind breit und kompakt gebaut. Alle Geschlechter sind stolz auf die Länge ihres Haares, welches sie oft zu komplexen Mustern flechten, von denen manche spezifische Familien und Sippen repräsentieren. Ein langer Bart ist unter Zwergen ein Zeichen der Ehre und der Männlichkeit, so dass ein glattrasierter Zwerg als schwach, vertrauensunwürdig oder schlimmer erachtet wird.

Zwerge sind mit etwa 25 Jahren erwachsen, allerdings legt ihre traditionsreiche Kultur mehr Wert auf das Ausführen verschiedener Übergangsrituale, die für jede Sippe einzigartige sind, als auf das Erreichen eines bestimmten Alters. Ein typischer Zwerg kann etwa 350 Jahre alt werden.

GESELLSCHAFT

In uralter Zeit herrschten die Zwerge über ein Imperium an der Oberfläche, allerdings wurde es vor langer Zeit bereits von orkischen und goblinoïden Feinden überrannt. Die heutigen Zwerge besitzen immer noch viele jener Eigenschaften, die ihrem Volk in der Vergangenheit zu Größe verholfen haben: Sturheit, Verbissenheit und Schläue in allen Anstrengungen, sei es der Kampf, das Handwerk oder die Schaffung von Banden zu Familie und Freunden.

Die Entfernung zwischen den in verschiedenen Bergregionen liegenden Himmelszitadellen kann zwischen den verschiedenen Zwergensippen große kulturelle Unterschiede schaffen. Die meisten zwergischen Gesellschaften haben aber



dennoch einige Gemeinsamkeiten. Nahezu alle Zwergenvölker teilen sich die Leidenschaft für die Steinbearbeitung, die Metallbearbeitung und die Bearbeitung von Edelsteinen. Die meisten sind sehr kundig in Architektur und Bergbau und die meisten hassen Riesen, Orks und Goblinoide.

Man begegnet kaum einem Zwerg, der nicht seinen Sippdolch am Gürtel trägt. Dieser Dolch wird direkt vor der Geburt eines Zwerges geschmiedet und trägt den Edelstein, der mit seiner Sippe assoziiert wird. Ein Elternteil durchtrennt mit dem Dolch die Nabelschnur des Säuglings, so dass es die erste Waffe ist, die von seinem Blut kostet.

GESINNUNG UND RELIGION

Zwerge neigen dazu, großen Wert auf Ehre zu legen und eng den Traditionen ihrer Sippen und Königreiche zu folgen. Sie haben einen Sinn für Freundschaft und Gerechtigkeit, prüfen aber genauestens, wenn sie einen Freund nennen. Sie arbeiten hart und amüsieren sich noch härter, insbesondere wenn Starkbier involviert ist.

Der typische Zwerg hat eine Rechtschaffen Gute oder Rechtschaffen Neutrale Gesinnung und zieht es auch vor, Götter dieser Gesinnungen zu verehren. Der Hauptgott der Zwergheit ist Torag der Allvater, aber auch die Mitglieder seiner Familie werden häufig verehrt.

NAMEN

Zwerge ehren ihre Kinder mit den Namen ihrer Ahnen oder Helden. Nur selten werden neue Namen erfunden oder aus anderen Kulturen für Kinder entliehen. Wenn ein Zwerg sich vorstellt, nennt er in der Regel seine Familie und Sippe plus eventuelle familiäre Verbindungen und Ehrentitel. Zwergennamen enthalten meistens harte Konsonanten und bestehen nur selten aus mehr oder weniger als zwei Silben.

BEISPIELNAMEN

Agna, Bodill, Dolgrin, Edrukk, Grunyar, Ingra, Kazmuk, Kotri, Lupp, Morgrym, Rogar, Rusilka, Torra, Yangrit

ZWERGISCHE HERKÜNFTE

Angesichts ihrer langen Stammbäume und körperlichen Widerstandsfähigkeit sind Zwerge sehr stolz auf die Abhärtung, die ihnen im Blute liegt. Wähle mit der 1. Stufe eine der folgenden zwergischen Herkünfte:

BERGZWERG

Deine Ahnen lebten und arbeiteten in den Bergen und Gebirgen oder in den Tiefen der Erde. Dies verleiht dir die Unbeweglichkeit eines Felsens, wenn du deine Füße fest aufsetzt. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf deinen Reflex- oder Zähigkeits-SG gegen Versuche, dich Fortzustoßen oder Zu Fall zu bringen. Dieser Bonus gilt auch bei Rettungswürfen gegen Zauber und Effekte, welche dir den Zustand Liegend verleihen würden.

Sollte ein Effekt dich zu einer Fortbewegung von 3 m oder mehr zwingen, so wirst du nur um die halbe Strecke bewegt.

GRUFTHÜTERZWERG

Deine Vorfahren wachen seit Generationen über Gräber und Gräfte und haben dir Widerstandskräfte gegen Nekromantie vererbt. Erzielst du einen Erfolg bei einem Rettungswurf gegen einen Effekt der Kategorie Nekromantie, so zählt er als Kritischer Erfolg.

HELDENBLUTZWERG

Die zwergischen Helden der alten Zeit konnten die Magie ihrer Feinde einfach abschütteln. Du verfügst über einen Funken dieser Resistenz. Du erlangst die Reaktion Kraft des Heldenblutes.

KRAFT DES HELDENBLUTES ↻

Auslöser Du legst einen Rettungswurf gegen einen magischen Effekt ab, hast aber noch nicht gewürfelt.

Die von deinen Ahnen vererbte, Immanente Resistenz gegen Magie reagiert kurzfristig. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf den auslösenden Rettungswurf und bis zum Ende dieses Zuges.

SCHMIEDEZWERG

Deine Vorfahren lebten in sengenden Wüsten oder vulkanischen Kammern unter der Erde und haben dir ihre beachtliche Anpassung an heiße Umgebungen vererbt. Dies verleiht dir Feuerresistenz in Höhe deiner halben Stufe (Minimum 1), zudem behandelst du Umgebungseffekte der Kategorie Hitze als um einen Schritt schwächer (Unglaubliche Hitze ist für dich nur Extreme Hitze, Extreme Hitze nur Strenge Hitze usw.).

Trefferpunkte

10

Größenkategorie

Mittelgroß

Bewegungsrate

6 m

Attributsverbesserungen

Konstitution

Weisheit

Frei

Attributsschwäche

Charisma

Sprachen

Gemeinsprache

Zwergisch

Weitere Sprachen entsprechend dem Intelligenzbonus; wähle aus Finsterländisch, Gnomisch, Goblinisch, Jotun, Orkisch, Terral und sonstigen Sprachen, zu denen du Zugang hast (z.B. den regionalen Sprachen deiner Heimat).

Kategorien

Humanoider

Zwerg

Dunkelsicht

Du kannst in Dunkelheit und bei Dämmerlicht so gut sehen wie bei hellem Licht; bei Dunkelheit siehst du aber nur in Schwarz-weiß.

Sippdolch

Du erhältst einen Dolch mit dem Symbol deiner Familie kostenlos. Solltest du diesen Sippdolch verkaufen, begehst du damit in den Augen anderer Zwerge eine furchtbare Schandtat an deinen Ahnen und der gesamten Zwergheit.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

STARKBLUTZWERG

Die Widerstandskräfte deiner Ahnen sind stark in dir vertreten, so dass du Giften besser widerstehen kannst. Du erlangst Giftresistenz in Höhe deiner halben Stufe (Minimum 1); jeder erfolgreiche Rettungswurf gegen ein Leiden der Kategorie Gift reduziert seinen Verlauf um 2 Phasen und im Falle eines Ausgeprägten Giftes um 1 Phase. Jeder Kritische Erfolg gegen ein anhaltendes Gift reduziert den Verlauf um 3 Phasen (2 Phasen bei einem Ausgeprägten Gift).

ABSTAMMUNGSTALENTE

Du erhältst auf der 1. Stufe ein Abstammungstalent und jeweils ein weiteres alle weiteren 4 Stufen (mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe). Als Zwerg wählst du aus den folgenden Abstammungstalenten:

1. STUFE

FELSLÄUFER

ZWERG

Deine angeborene Verbindung zum Stein erleichtert dir die Fortbewegung über unebene Oberflächen. Du kannst Schwieriges Gelände ignorieren, sofern dieses aus Geröll oder unebenen Boden aus Erde und Stein resultiert.

Solltest du ferner die Fertigkeit Akrobatik zum Balancieren auf schmalen Oberflächen oder unebenen Boden aus Stein oder Erde nutzen, so besitzt du nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß; sollte dir einer dieser Fertigkeitwürfe für Akrobatik gelingen, so zählt dieser als Kritischer Erfolg.

PANZERTRÄGER

ZWERG

Du kennst Techniken, die von deinen Ahnen während ihrer lange zurückliegenden Kriege entwickelt wurden und dir gestatten, schwere Rüstungen problemlos zu tragen. Ignoriere die Reduzierung deiner Bewegungsrate aufgrund einer von dir getragenen Rüstung.

Solltest du aus anderen Gründen einen Malus auf deine Bewegungsrate erhalten, z.B. durch einen Zauber oder den Zustand Belastet, so wird dieser Malus um 1,50 m gesenkt. Der Zustand Belastet verleiht z.B. normalerweise einen Malus von -3 m auf die Bewegungsrate, beträgt für dich aber nur -1,50 m. Sollte deine Bewegungsrate mehreren Mali zugleich unterliegen, so wird stets nur einer davon gesenkt.

RACHSÜCHTIGER HASS

ZWERG

Dein Herz dürstet nach Rache an den Feinden deines Volkes. Wähle einen der folgenden zwergischen Blutfelnde, wenn du dieses Talent erlangst: Duergar, Dunkelelf, Ork oder Riese. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf den Schaden deiner Waffen und Waffenlosen Angriffe gegen Kreaturen der gewählten Kategorie. Solltest du mehr als einen Schadenswürfel nutzen (was auf höheren Stufen üblich ist), entspricht der Bonus der Anzahl an Waffen- oder Waffenlosen Schadenswürfeln.

Sollte einer Kreatur bei dir ein Kritischer Angriff gelingen und dir Schaden zufügen, so erhältst du deinen Bonus auf Schaden gegen diese Kreatur für 1 Minute unabhängig davon, welcher Kategorie die Kreatur angehört.

Speziell Dein SL kann die Liste der Erzfeinde deines Volkes um weitere Kategorien erweitern, solltest du aus einer Gemeinschaft stammen, welche regelmäßig gegen andere Arten von Feinden kämpft.

TALENT 1

TALENT 1

TALENT 1

STEINGESPÜR

ZWERG

Du hast ein Auge für kleine Ungenauigkeiten und Handwerks-techniken in Verbindung mit Steinbearbeitung. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe, um Ungewöhnliches bei bearbeitetem Stein zu erkennen. Dieser Bonus gilt auch für Würfe zum Entdecken von mechanischen Fallen aus Stein oder die im Stein verborgen sind.

Sofern du nicht die Aktion Suchen nutzt oder einen Bereich absuchst, würfelt der SL automatisch verborgen für dich, ob du das Ungewöhnliche dennoch bemerkst. Dieser Wurf erhält nicht den Situationsbonus, sondern unterliegt stattdessen einem Situationsmalus von -2.

ZWERGENKUNDE

ZWERG

Wie ein Schwamm hast du die alten Geschichten und Traditionen deines Volkes über eure Götter, die Ahnen und die Zwergenheit selbst aufgesogen und Themen und Techniken studiert, welche seit vielen Generationen weitergegeben werden. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Handwerkskunst und Religionskunde. Solltest du über eine andere Quelle, z.B. deinen Hintergrund oder deine Klasse automatisch in einer dieser Fertigkeiten Geübt sein, so kannst du stattdessen den Kompetenzgrad Geübt einer anderen Fertigkeit deiner Wahl zuweisen. Du erhältst zudem den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Zwergenkunde).

ZWERGISCHE WAFFENVERTRAUTHEIT TALENT 1

ZWERG

Wie deine Mitzwerge bevorzugst du Waffen, die hart treffen. Du erhält den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit dem Kriegshammer, der Streitaxt und der Streithacke.

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Zwergewaffen. Zur Bestimmung deines Kompetenzgrades gilt: Zwergische Kriegswaffen sind für dich Einfache Waffen und Zwergische Spezialwaffen sind für dich Kriegswaffen.

5. STUFE

SCHULTERSTOSS

ZWERG

Voraussetzungen Felsläufer

Dein zwergischer Körperbau erlaubt dir, Gegner herum zu stoßen wie ein großer Felsen, der durch eine Höhle kullert. Schreite in das Feld eines Gegners von maximal deiner Größenkategorie. Der Gegner muss sich auf das in gerader Linie liegende, an sein altes Feld angrenzende freies Feld bewegen, selbst wenn er dadurch in Gefahr gerät. Dem Gegner steht ein Zähigkeitswurf gegen deinen Athletik-SG zu, um dich am Laufen zu hindern. Sollte der Gegner von dieser Option Gebrauch machen und keinen Kritischen Erfolg erzielen, erleidet er Wuchtschaden in Höhe deiner Stufe plus deines Stärkemodifikators.

Sollte der Gegner sich nicht in ein freies Feld bewegen können, z.B. weil in gerader Linie hinter ihm eine Wand oder eine andere Kreatur ist, hat dein Schulterstoß keinen Effekt.

ZWERGISCHE WAFFENGESCHICK TALENT 5

ZWERG

Voraussetzungen Zwergische Waffenvertrautheit

Du kennst listige Techniken, um das Maximum aus deinen zwergischen Waffen zu ziehen. Wenn du mit einer Hacke, einem Kriegs-

TALENT 1

TALENT 1

TALENT 1

TALENT 5

TALENT 5

hammer, einer Streitaxt, einer Streithacke oder einer Zwergenwaffe einen Kritischen Treffer erzielt, kannst du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe anwenden.

9. STUFE

HART WIE STEIN

TALENT 9

ZWERG

Du bist hart genug, um mehr Schaden einstecken zu können als der Durchschnitt. Addiere deine Stufe auf die Anzahl deiner maximalen Trefferpunkte. Der SG von Erholungswürfen sinkt um 1, wenn du den Zustand Sterbend besitzt (von 10 + dein Zustandswert für Sterbend zu 9 + dein Zustandswert für Sterbend).

Solltest du zudem das Talent Abhärtung besitzen, ist es mit diesem Talent kumulativ hinsichtlich der erlangten Trefferpunkte. Zudem sinkt der SG von Erholungswürfen insgesamt um 4 (auf 6 + dein Zustandswert für Sterbend).

STEINGÄNGER

TALENT 9

ZWERG

Du besitzt eine tiefgreifende Achtung und Verbindung zu Stein. Du erlangst *Mit Stein verschmelzen* als Immanenten göttlichen Zauber des 3. Grades, den du einmal am Tag wirken kannst.

Solltest du über das zwergische Abstammungstalent Steingespür verfügen, kannst du versuchen, ungewöhnliche Steinarbeiten und steinerne Fallen aufzuspüren, die eigentlich den Kompetenzgrad *Legende für Wahrnehmung* erfordern würden. Solltest du Steingespür und den Kompetenzgrad *Legende für Wahrnehmung* besitzen und du nicht die Aktion *Suchen* nutzt und der SL im Verborgenen für dich würfeln, ob du ungewöhnliche Steinarbeiten bemerkst, wird der Bonus aus Steingespür anstelle des Situationsmalus von -2 auf den Wurf addiert.

13. STUFE

ZWERGISCHE WAFFENEXPERTISE TALENT 13

ZWERG

Voraussetzungen Zwergische Waffenvertrautheit

Deine Ausbildung und dein Können verleihen dir großes Geschick mit zwergischen Waffen.

Wenn du ein Klassenmerkmal erlangst, welches dir den Kompetenzgrad *Experte* oder *besser im Umgang mit bestimmten Waffen* verleiht, erhältst du diesen Kompetenzgrad auch für *Kriegshämmer*, *Streitäxte*, *Streithacken* und alle Zwergenwaffen, in denen du wenigsten den Kompetenzgrad *Geübt* besitzt.

ZWERGISCHE ABENTEUERER

Zwergische Abenteurer neigen zur Arbeit als Schatzsucher oder Söldner. Sie verlassen ihre Zitadellen und unterirdischen Städte oft auf der Suche nach Reichtümern, um ihr Heimatland zu fördern oder lange verlorene zwergische Schätze zurückzuerlangen oder Länder zurückzuerobern, welche ihnen von Feinden geraubt wurden.

Typische zwergische Hintergründe sind z.B. *Akolyth*, *Bergarbeiter*, *Handwerker*, *Händler* und *Krieger*. Zwerge eignen sich bestens für viele kampforientierte Klassen wie z.B. *Barbar*, *Kämpfer*, *Mönch* oder *Waldläufer*, geben aber auch exzellente *Druiden* und *Kleriker* ab.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

HINTERGRÜNDE

Hintergründe gestatten es dir, deinen Charakter basierend auf seinem Leben vor dem Abenteuer zu individualisieren. Dies ist der nächste Schritt in seiner Lebensgeschichte nach der Abstammung, welche die Umstände seiner Geburt reflektiert. Der Hintergrund deines Charakters kann dir helfen, mehr über seine Persönlichkeit zu erfahren oder diese darzustellen. Zudem liefert er Vorschläge, was der Charakter wahrscheinlich weiß. Überlege, welche Ereignisse deinen Charakter auf den Weg des Abenteurers geführt haben und in welchem Bezug diese Umstände zu seinem Hintergrund stehen.

Wenn du einen Charakter der 1. Stufe erschaffst, erlangst du einen Hintergrund deiner Wahl. Diese Entscheidung ist permanent und kann später nicht mehr geändert werden. Jeder der hier aufgeführten Hintergründe verleiht zwei Attributverbesserungen, ein Fertigkeitstalent und den Kompetenzgrad Geübt in zwei Fertigkeiten (darunter eine Kenntniserfertigkeit). Sollte dein Charakter über seinen Hintergrund und seine Klasse den Kompetenzgrad Geübt für dieselbe Fertigkeit erhalten, kannst du einen der Kompetenzgrade auf eine beliebige Fertigkeit deiner Wahl legen.

Die Fertigkeit Kenntnis repräsentiert ein tiefgreifendes Wissen über ein bestimmtes Thema und wird auf Seite 250 beschrieben. Sollte eine Kenntniserfertigkeit eine Wahlmöglichkeit enthalten (z.B. eine Geländeart), so erkläre dem SL, was du bevorzugst, und er bewertet, ob dies akzeptabel ist oder nicht. Vorschläge findest du im Kasten zu Kenntniserfertigkeiten auf Seite 251).

Fertigkeitstaleute erweitern die Funktionsweisen deiner Fertigkeiten und sind in Kapitel 5 zu finden.

ADELIGER **HINTERGRUND**

Für das gemeine Volk erscheint das Leben eines Adligen voll des idyllischen Luxus, doch als Kind des Adels oder aufstrebenden Oberschicht weißt du, dass es voller Pflichten und Intrigen ist. Du hast dieses Leben samt der edlen Gewänder und der Etikette gegen ein Abenteuerleben getauscht, um deinen Pflichten zu entinnen oder deinen Status zu verbessern.

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Charisma genutzt werden, dazu kommt eine Freie Attributverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Gesellschaftskunde und in der Fertigkeit Kenntnis (Heraldik oder Stammbäume). Du erlangst das Fertigkeitstalent Höfische Etikette.

AKOLYTH **HINTERGRUND**

Du hast deine Kindheit in einem religiösen Kloster verbracht. Möglicherweise bist du in die Welt aufgebrochen, um die Lehre deines Glaubens zu verbreiten oder weil du dich von ihr abgewendet hast, doch tief in deinem Inneren trägst du stets die erlernten Lektionen.

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Religionskunde und die Fertigkeit Kenntnis (Schreiber). Du erlangst das Fertigkeitstalent Religionsschüler.

AKROBAT **HINTERGRUND**

In einem Zirkus oder auf den Straßen hast du dir als Akrobat dein Geld verdient. Möglicherweise hast du dich dem Abenteuer zugewandt, als die Einkünfte ausblieben oder dich einfach entschieden, dein Können anderweitig einzusetzen.

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Geschicklichkeit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Akrobatik und Fertigkeit Kenntnis (Zirkus). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gutes Gleichgewicht.

ANWALT **HINTERGRUND**

Berge an Lehrbüchern, strenge Lehrer und die Erfahrungen im Gerichtssaal haben dir das Rechtssystem und der Anwendung der Gesetze beigebracht. Du bist imstande, eine Anklage zu erheben oder jemanden vor Gericht zu verteidigen. Du neigst dazu, dich über die lokalen Gesetze auf dem Laufenden zu halten, da du nie weißt, wann du dieses Wissen vielleicht rasch brauchst.

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Diplomatie und die Fertigkeit Kenntnis (Gesetze). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gruppe beeindrucken.

ARBEITER **HINTERGRUND**

Du hast jahrelang harte körperliche Arbeit geleistet. Das Leben war schwer, aber du hast überlebt. Möglicherweise siehst du das Abenteuerleben als Möglichkeit einer leichteren Existenz oder ziehst auf Anweisung eines anderen in die Welt hinaus.

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Athletik und die Fertigkeit Kenntnis (Arbeit). Du erlangst das Fertigkeitstalent Erhöhte Tragkapazität.

BASTLER **HINTERGRUND**

Du löst Probleme mittels selbstgebaute kleiner Erfindungen. Du bist ein kreativer Ingenieur und niemand weiß, was dir als nächstes einfällt – vielleicht ein Meisterwerk mit gewaltigem Potential... oder vielleicht fliegt es dir auch um die Ohren.

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Intelligenz genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Handwerkskunst und die Fertigkeit Kenntnis (Ingenieurkunst). Du erlangst das Fertigkeitstalent Handwerkspezialist.

BAUER **HINTERGRUND**

Ein kräftiger Rücken und die Kenntnis der Jahreszeiten halfen dir, das Feld zu bestellen und die Ernte einzuholen. Dein Bauernhof wurde möglicherweise von Invasoren niedergebrannt, vielleicht hast du auch deine Familie und damit deine Bindung an das Land verloren – möglicherweise hattest du aber auch nur von der Schufferei genug, auf jeden Fall bist du nun ein Abenteurer!

Wähle zwei Attributverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributverbesserung.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Athletik und die Fertigkeit Kenntnis (Ackerbau). Du erlangst das Fertigkeitstalent Routine (Athletik).

BERGARBEITER **HINTERGRUND**

Du hast deinen Lebensunterhalt damit verdient, den lichtlosen Tiefen der Erde wertvolle Mineralien und Metalle zu entreißen. Das Abenteuerleben mag lukrativ oder glamourös wirken im Vergleich zu dieser harten Arbeit. Wenn du das nächste Mal in den Untergrund zurückkehren musst, wirst nicht mit einer Bergarbeiterhacke bewaffnet sein sondern mit einer richtigen Waffe.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst und die Fertigkeit Kenntnis (Bergbau). Du erlangst das Fertigkeitstalent Geländekundiger (Unterirdisch).

EINSIEDLER **HINTERGRUND**

Du hast ein Leben in Einsamkeit an einem isolierten Ort wie in einer Höhle, einer abgelegenen Oase oder einem abgeschiedenen Herrenhaus verbracht. Das Abenteuerleben könnte dein erster Verstoß in die Welt seit langem sein. Möglicherweise ist es eine willkommene Abwechslung, vielleicht aber auch eine unerwünschte Veränderung, doch in jedem Fall bist du in unvertrautem Gebiet unterwegs.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Intelligenz genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Naturkunde oder Okkultismus und die Fertigkeit Kenntnis (Bezug auf das Gelände, in dem du als Eremit gelebt hast, z.B. Höhlenkunde oder Wüstenkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gefährliches Halbwissen.

ERMITTLER **HINTERGRUND**

Du hast Verbrechen als Polizist gelöst oder für reiche Klienten als privater Ermittler gearbeitet. Möglicherweise führen dich deine Ermittlungen ins Abenteuer, aber vielleicht ist dies auch die Konsequenz oder Folge eines früheren Falles.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Gesellschaftskunde und die Fertigkeit Kenntnis (Unterwelt). Du erlangst das Fertigkeitstalent Gassenwissen.

FELDSCHER **HINTERGRUND**

Du hast im Chaos des Kampfes gelernt, dich an rasch wechselnde Bedingungen anzupassen, während du um das Leben von Verletzten kämpfst. Du hast bereits Soldaten, Stadtwachen und andere Kampfbeteiligte zusammengeflickt und dabei vieles über die Logistik des Krieges gelernt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Heilkunde und die Fertigkeit Kenntnis (Kriegskunst). Du erlangst das Fertigkeitstalent Feldsanitäter.

GELEHRTER **HINTERGRUND**

Das Wissen hat dich schon immer fasziniert, so dass du dich von der Welt abgeschieden hast, um alles zu lernen, was du konntest. Du hast in deinen Büchern über derart viele wundersame Dinge und Orte gelesen und stets geträumt, sie eines Tages in Echt zu sehen. Diese Neugier hat dich letztendlich aus deinem Studierzimmer ins Abenteuerleben geführt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde (deine Wahl) und das Fertigkeitstalent Routine (gewählte Fertigkeit). Du erhältst zudem den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Kenntnis (Akademisches Wissen).

GESANDTER HINTERGRUND

Als Diplomat oder Bote hast du weit und breit die Lande bereist. Dein Handwerk bestand daraus, mit neuen Bekannten zu kommunizieren und Allianzen zu schmieden.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Gesellschaftskunde und eine Kenntniserfahrung (mit Bezug auf eine häufig von dir besuchte Stadt, z.B. Absalomkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Vielsprachig.

GLADIATOR HINTERGRUND

Die blutigen Spiele der Arena haben dich zu kämpfen gelehrt. Ehe du aber wahren Ruhm erlangen konntest, hast du die Arena verlassen – oder bist ihr entflohen –, um die Welt zu erkunden. Dein Können im Blutvergießen und Begeistern der Menge sind auch im Abenteuerleben nützlich.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Darbietung und die Fertigkeit Kenntnis (Gladiatoren). Du erlangst das Fertigkeitstalent Beeindruckende Darbietung.

GLÜCKSSPIELER HINTERGRUND

Das Prickeln des Sieges brachte dich zu Glücksspielen. Dies könnte ein lukrativer Nebenverdienst und doch langweilig im Vergleich zu den wahren Risiken des Abenteuerlebens sein. Vielleicht hattest du auch eine lange Pechsträhne und befindest dich auf der Flucht vor Gläubigern oder versuchst als Abenteurer aus der Spirale zu entkommen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Täuschung und die Fertigkeit Kenntnis (Glücksspiele). Du erlangst das Fertigkeitstalent Lügen durchschauen.

HÄNDLER HINTERGRUND

Du hast in einem staubigen Laden, an einem Marktstand oder als Angehöriger eines Handelszuges Waren für Münzen und Handelsgüter verkauft. Die dabei erworbenen Fertigkeiten sind auch im Abenteuerleben praktisch, schließlich kann eine gut-gehandelte Rüstung einen großen Beitrag zum Überleben leisten.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Diplomatie und die Fertigkeit Kenntnis (Handel). Du erlangst das Fertigkeitstalent Schnäppchenjäger.

HANDWERKER HINTERGRUND

Als Lehrling hast du eine besondere Form des Handwerks praktiziert und besonderes Können darin entwickelt. Möglicherweise hast du als Lehrling eines Grobschmiedes endlose Stunden über der Esse geschuftet, als junger Schneider alle möglichen Kleidungsstücke genäht oder als Schiffsbauer Schiffsrümpfe gebaut.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Intelligenz genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Handwerkskunst und die Fertigkeit Kenntnis (Gilde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Handwerkspezialist.

JÄGER HINTERGRUND

Du bist in der Wildnis Tieren und anderen Kreaturen nachgepirscht und hast sie erlegt. Ebenso hast du gelernt, Tiere zu häuten, auszunehmen und zu kochen. All dies kann dir im Abenteuerleben sehr weiterhelfen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst und die Fertigkeit Kenntnis (Gerber). Du erlangst das Fertigkeitstalent Kreaturen ausmachen.

KAMPFSCHÜLER HINTERGRUND

Du hast dich intensivem Training und rigorosen Studien unterzogen, um ein großer Krieger zu werden. Möglicherweise hast du an einem traditionsorientierten Kloster, einer Elitemilitärakademie oder beim lokalen Ableger einer bekannten Söldnerorganisation gelernt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Geschicklichkeit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Akrobatik oder Athletik. Solltest du Akrobatik wählen, erlangst du das Fertigkeitstalent: Katzenhafte Landung; solltest du Athletik wählen, erlangst du stattdessen das Fertigkeitstalent Schnelles Springen. Du erhältst zudem den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Kenntnis (Kriegskunst).

KOPFGELDJÄGER HINTERGRUND

Du hast mit dem Einfangen gesuchter Gesetzesbrecher Geld verdient. Vielleicht hattest du selbstlose Motive und wolltest die Straßen sicherer machen, vielleicht hat dir das Geld als Motivation genügt. Deine Techniken für die Verbrecherjagd lassen sich leicht im Abenteuerleben nutzen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst und die Fertigkeit Kenntnis (Gesetze). Du erlangst das Fertigkeitstalent Erfahrener Spurensucher.

KRÄUTERKUNDLER HINTERGRUND

Als ausgebildeter Apotheker oder durch Praktizierung der Volksmedizin kennst du die Heilkräfte verschiedener Kräuter. Du bist imstande, die richtigen Naturheilmittel in allen Arten von Umgebungen zu sammeln und korrekt vorzubereiten.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Naturkunde und die Fertigkeit Kenntnis (Kräuterkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Naturheilkunde.

KRIEGER HINTERGRUND

In deiner Jugend bist du als Söldner in die Schlacht gezogen, hast deinen Stamm verteidigt oder warst ein Mitglied der Miliz oder der Armee. Möglicherweise hattest du genug von Befehlsstrukturen und Hierarchien, vielleicht warst du aber auch schon immer als Krieger unabhängig.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Einschüchtern und die Fertigkeit Kenntnis (Kriegskunst). Du erlangst das Fertigkeitstalent Einschüchternder Blick.

KÜNSTLER HINTERGRUND

Deine Kunst ist deine größte Leidenschaft, egal welche Form sie annimmt. Das Abenteuererleben mag dir helfen, Inspiration zu finden oder einfach nur einen Weg darstellen zu überleben, bis du zu einem weltberühmten Künstler wirst.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Handwerkskunst und die Fertigkeit Kenntnis (Kunst). Du erhältst das Fertigkeitstalent Handwerkspezialist.

NOMADE HINTERGRUND

Deine Reisen bis zum Horizont haben dir die Grundlagen des Überlebens auf der Straße und in unbekanntem Land gelehrt. Du kommst mit wenig Proviant und Hilfsmitteln und noch weniger Annehmlichkeiten aus. Als Abenteuerer bist du immer noch unterwegs und die besuchten Orte sind oft noch gefährlicher.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst und die Fertigkeit Kenntnis (mit Bezug auf ein bereistes Gelände, z.B. Sumpfkunde oder Wüstenkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Routine (Überlebenskunst).

SCHANKWIRT HINTERGRUND

Du hast fünf Spezialitäten: Fässer stemmen, Trinken, Humpen polieren, Trinken und Trinken. Du hast in einer Schenke gearbeitet und dort gelernt zu saufen und relativ unzivilisierte Kontakte zu knüpfen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Konstitution oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Diplomatie und die Kenntnis (Alkohol). Du erlangst das Fertigkeitstalent Informationssammler.

SCHARLATAN HINTERGRUND

Du reist von Ort zu Ort, hier bist du ein falscher Hellseher und verkaufst Schlangenöl, dort gibst du vor, ein verbannter Adliger zu sein, um anderswo eine reiche Erbin zu verführen. Möglicherweise ist der Beginn des Abenteuererlebens nur Teil deines nächsten großen Dings oder vielleicht willst du dein Können für eine höhere Sache einsetzen. Vielleicht gilt auch beides, nachdem du vorgegeben hast, ein Held zu sein, bist du zu der Maske geworden.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Täuschung und die Fertigkeit Kenntnis (Unterwelt). Du erlangst das Fertigkeitstalent Charmanter Lügner.

SEEFÄHRER HINTERGRUND

Schon als Kind hast du den Ruf der See vernommen. Vielleicht warst du Matrose auf einem Handelsschiff, warst bei der Marine oder bist mit Piraten und anderem Lumpenpack gesegelt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Geschicklichkeit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Athletik und Fertigkeit Kenntnis (Seefahrt). Du erlangst das Fertigkeitstalent Unterwasserkämpfer.

SPÄHER HINTERGRUND

Die Wildnis ist dein Zuhause; du findest verborgene Wege und hast Reisende an ihre Ziele geführt. Möglicherweise weist dir die Wanderlust den Weg ins Abenteuer, vielleicht warst du auch für eine Armee als Späher tätig und der Kampf hat dir gefallen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Weisheit genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst und die Fertigkeit Kenntnis (mit Bezug auf ein Gelände, z.B. Höhlenkunde oder Waldkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Überlebenspezialist.

STADTWACHE HINTERGRUND

Du hast entweder aus Patriotismus oder um Geld zu verdienen in der Stadtwache gedient. Du weißt, wie man Verdächtige zum Reden bringt. Nachdem du die Wache verlassen hast, könntest du das Abenteuererleben als Möglichkeit sehen, dein Können auf einer größeren Bühne einzusetzen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Einschüchtern und die Fertigkeit Kenntnis (Gesetze) oder (Kriegskunst). Du erlangst das Fertigkeitstalent Schnelles Bedrängen.

STRÄFLING HINTERGRUND

Während deiner Jugend wurdest du wegen eines Verbrechens eingesperrt (unabhängig, ob du es wirklich begangen hast). Möglicherweise bist du auch in Sklaverei aufgewachsen. Als Abenteuerer kostest du deine neugefundene Freiheit voll aus.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Stärke oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Heimlichkeit und die Fertigkeit Kenntnis (Unterwelt). Du erlangst das Fertigkeitstalent Erfahrener Schmuggler.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG



STRASSENKIND

Du hast auf den Straßen einer großen Stadt als Beutelschneider überlebt, ohne zu wissen, wo du deine nächste Mahlzeit findest. Manche Abenteurer ziehen aus, um Ruhm zu ernten, doch du willst überleben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Konstitution genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Diebeskunst und der Fertigkeit Kenntnis (für deine Heimatstadt; z.B. Absalomkunde oder Magnimarkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Taschendieb.

TIERFLÜSTERER

Du hast schon immer eine Verbindung zu Tieren gespürt, so dass es nur ein kleiner Schritt war, sie schließlich auch auszubilden. Bei deinen Reisen begegnest du ständig anderen Kreaturen, mit denen du dich anfreundest.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Weisheit oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Naturkunde und eine Fertigkeit Kenntnis mit Bezug auf ein Gelände, in dem von dir gemochte Tiere leben (z.B. Flachland- oder Sumpfkunde). Du erlangst das Fertigkeitstalent Tier ausbilden.

UNTERHALTUNGSKÜNSTLER

Möglicherweise wurdest du in den Künsten unterrichtet, vielleicht hast du dein Können auch durch Praxis angeeignet und gelernt, eine Menge zu unterhalten. Möglicherweise bist du ein Musiker, ein Schauspieler, ein Straßenmagier, ein Tänzer oder eine andere Art von Darsteller.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Geschicklichkeit oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

HINTERGRUND

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Darbietung und die Fertigkeit Kenntnis (Theater). Du erlangst das Fertigkeitstalent Faszinierende Darbietung.

VERBRECHER

Du hast das Leben eines Kriminellen geführt, entweder als ein skrupelloser Unabhängiger oder als Mitglied einer Unterweltorganisation. Du bist ein Abenteurer geworden um Vergebung zu finden, dem Gesetz zu entkommen oder um einfach an größere und bessere Beute zu kommen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen, eine muss für Geschicklichkeit oder Intelligenz genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Heimlichkeit und die Fertigkeit Kenntnis (Unterwelt). Du erlangst das Fertigkeitstalent Erfahrener Schmuggler.

WAHSAGER

Die Fäden des Schicksals sind für dich klar erkennbar, da du viele traditionelle Methoden kennst, mit denen das Volk die Zukunft deutet. Möglicherweise hast du diese Gabe genutzt, um deine Gemeinde zu beraten und anzuleiten, oder vielleicht auch nur, um Geld zu machen. Doch schon der kleinste auf diese Praktiken erhaschte Blick verbindet dich mit den okkulten Mysterien des Universums.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss für Intelligenz oder Charisma genutzt werden, dazu kommt noch eine Freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit Okkultismus und die Fertigkeit Kenntnis (Wahrsagen). Du erlangst das Fertigkeitstalent Okkulte Kenntnisse.

HINTERGRUND

HINTERGRUND

SPRACHEN

Die Bewohner der Region der Inneren See sprechen dutzende unterschiedliche Sprachen. Dazu kommen hunderte Dialekte und regionale Varianten. Ein Charakter kommt meistens mit dem als „Gemeinsprache“ bezeichneten Taldanisch zurecht, doch in manchen Regionen ist es lebenswichtig, noch andere Sprachen zu kennen. Es hilft bei Verhandlungen, die lokale Sprache zu verstehen, aber auch beim Spionieren oder Handel treiben. Sprachen geben dir zudem die Möglichkeit, deinen Charakter zu einem Teil der Welt zu machen und deinen anderen Entscheidungen Bedeutung zu verleihen.

Deine Abstammung bestimmt, welche Sprachen du mit der 1. Stufe beherrschst. Dies bedeutet in der Regel, dass du diese Sprachen sprechen und lesen kannst. Ein positiver Intelligenzmodifikator verleiht eine Reihe zusätzlicher Sprachen in Höhe deines Intelligenzmodifikators. Du kannst diese Sprachen aus der Liste wählen, die du im Eintrag zu deiner Abstammung findest, sowie unter denen, die in der Heimatregion des Charakters oder von seiner Volksgruppe gesprochen werden. Frage den SL, wenn eine Sprache, die du wählen möchtest, nicht in dieser Auswahl ist. Sollte sich dein Intelligenzwert später verändern, passt du die Anzahl deiner Sprachen entsprechend an.

Die hier vorgestellten Sprachen sind nach der Häufigkeit aufgeführt, die der sie in der Region der Inneren See genutzt werden. Verbreitete Sprachen werden an den meisten Orten auch von Nichtmuttersprachlern genutzt. Ungewöhnliche Sprachen (siehe Tabelle 2-2) und Regionale Sprachen werden meistens von Muttersprachlern, aber auch verschiedenen Gelehrten und anderen gesprochen, die an den assoziierten Kulturen interessiert sind.

Druidisch ist eine Geheimsprache und nur Charakteren zugänglich, die zu den Druiden zählen. Es ist Druiden sogar verboten, die Sprache Nichtdruiden zu lehren (siehe auch den Eintrag „Anathema“ im Abschnitt zum Druiden im nächsten Kapitel).

Dein Charakter kann später im Rahmen seiner Abenteuerlaufbahn weitere Sprachen erlernen. So verleiht ihm z.B. das Talent Vielsprachig insgesamt zwei neue Sprachen von den Tabellen 2-1 und 2-2. Andere Fähigkeiten und Effekte könnten je nach ihrer Beschreibung Zugang zu verbreiteten oder ungewöhnlichen Sprachen ermöglichen.

TABELLE 2-1: VERBREITETE SPRACHEN

Sprache	Sprecher
Drakonisch	Drachen, Reptilische Humanoide
Elfisch	Elfen, Halbelfen
Finsterländisch	Duergars, Dunkelelfen, Xulgathen
Gemeinsprache	Elfen, Halblinge, Menschen, Zwerge und andere verbreitete Abstammungen
Gnomisch	Gnome
Goblinisch	Goblins, Grottschrate, Hobgoblins
Halblingisch	Halblinge
Jotun	Ettins, Oger, Riesen, Trolle, Zyklopen
Orkisch	Halborks, Orks
Sylvanisch	Feenwesen, Pflanzenkreaturen, Zentauren
Zwergisch	Zwerge

TABELLE 2-2: UNGEWÖHNLICHE SPRACHEN

Sprache	Sprecher
Abyssisch	Dämonen
Aklo	Derros, böse Feenwesen, außerweltliche Monster
Aqual	Aquatische Kreaturen, Wasserelementarkreaturen
Aural	Fliegende Kreaturen, Luftelementarkreaturen
Celestisch	Engel
Gnollisch	Gnolle
Ignal	Feuerelementarkreaturen
Infernalisch	Teufel
Nekril	Ghule, intelligente Untote
Schattensprache	Kreaturen von der Schattenebene, Nidaler
Terral	Erdelementarkreaturen

TABELLE 2-3: GEHEIME SPRACHEN

Sprache	Sprecher
Druidisch	Druiden

REGIONALE- UND LANDESSPRACHEN

Regionale Sprachen hängen von der Spielwelt ab. In Kapitel 8 findest du die Regionalsprachen der Hintergrundwelt von Pathfinder und wo sie gesprochen werden (siehe Seite 432). Diese Sprachen sind Ungewöhnliche Sprachen.

Die meisten Charaktere erlernen die Gemeinsprache. Dies ist die am meisten genutzte Sprache in der Region, die als Hintergrund der Kampagne dient. In der Region der Inneren See auf Golarion ist beispielsweise Taldanisch die Gemeinsprache. Charaktere, welche die Gemeinsprache einer Region beherrschen, könnten auf eine Sprachbarriere stoßen, wenn sie in eine Region reisen, in welcher eine andere Gemeinsprache gesprochen wird.

ZEICHENSPRACHE UND LIPPENLESEN

Der Eintrag Sprache führt bei den meisten Charakteren die Sprachen auf, in denen sie sich mit Worten verständigen können. Möglicherweise kennt dein Charakter aber die Zeichenspracheversion einer Sprache oder kann von den Lippen ablesen. Du kannst dies erlernen, indem du die Fertigkeitstalente Zeichensprache und Lippenlesen wählst. Solltest du einen Charakter erschaffen, der taub, schwerhörig oder stumm ist, so besprich mit deinem SL, ob es für ihn Sinn macht, die Zeichensprache zu kennen oder von den Lippen lesen zu können. In diesem Fall könnte dein SL dir gestatten, eines dieser Talente als freies Zusatztalent zu wählen, selbst wenn du die Voraussetzungen nicht erfüllen solltest, um dein Charakterkonzept zu repräsentieren.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG



KAPITEL 3: KLASSEN

So wie die Abstammung deines Charakters eine wichtige Rolle darin spielt, seine Identität und Weltanschauung zu definieren, gibt seine Klasse an, welche Ausbildung er erhalten hat und was er voraussichtlich im Laufe seiner Abenteuer noch alles erlernen kann. Die Wahl der Klasse stellt wohl die wichtigste Entscheidung dar, die du für deinen Charakter triffst. Spielergruppen erschaffen oft Charaktere, deren Fähigkeiten und Fertigkeiten einander spieltechnisch ergänzen – z.B. um sicherzustellen, dass die Gruppe einen Heiler, einen auf Kampf ausgelegten Charakter, einen auf Heimlichkeit spezialisierten Charakter und jemanden dabei hat, der über Magie gebietet. Daher macht es durchaus Sinn, die Möglichkeiten mit deiner Gruppe zu besprechen, ehe du dich entscheidest.

Die Regeln innerhalb der einzelnen Klassenabschnitte ermöglichen es dir, eine Fülle an Charakterkonzepten mit Leben zu füllen. Vielleicht möchtest du einen brillanten, aber leicht verwirrten Alchemisten spielen, der komplexe Formeln und Anleitungen für alchemistische Gegenstände aus dem Gedächtnis runterrattern kann, sich aber nicht an den Geburtstag seines besten Freundes erinnert. Oder vielleicht möchtest du eine muskulöse Schwertkämpferin spielen, die unbeweglich wie ein Berg wird, sobald sie ihren Schild zur Abwehr hebt. Oder soll es ein heißblütiger Zauberer sein, dessen gestikulierende Finger dank eines himmlischen Ahnen mit Licht pulsieren. Die Entscheidungen, welche du für deinen Charakter im Rahmen seiner Klasse triffst – sei es die Wahl der Gottheit eines Klerikers, der Waffe eines Kämpfers oder der Blutlinie eines Zauberers –, erfüllen diese Vorstellungen im Kontext der Regeln und der Welt mit Leben. Die Einträge auf den folgenden Seiten beschreiben die 12 Grundklassen bei Pathfinder. Jeder Eintrag enthält die zum Spielen eines Charakters dieser Klasse benötigten Informationen und Auskünfte, wie du ihn aus dem bescheidenen Stand eines Charakters der 1. Stufe bis in die schwindelerregenden Höhen der Macht der 20. Stufe führen kannst. Neben den Klasseneinträgen musst du möglicherweise die folgenden Abschnitte hinzuziehen, da sie weitere Charakteroptionen und den Stufenaufstieg näher erklären:

- **Stufenaufstieg** auf Seite 31 erklärt, wie du deinen Charakter verbesserst, wenn du genug Erfahrungspunkte besitzt, um eine neue Stufe zu erreichen.
- **Tiergefährten und Vertraute** auf Seite 214 enthält Regeln zum Erschaffen eines Tiergefährten oder eines Vertrauten, der dich bei deinen Abenteuern begleitet. Du musst allerdings über ein Klassenmerkmal oder Talent verfügen, das dir einen Tiergefährten oder Vertrauten verschafft, um diese Regeln nutzen zu können.
- **Archetypen** auf Seite 219 gibt dir thematische Optionen an die Hand, welche dir gestatten, die Fähigkeiten deines Charakters weiter zu individualisieren. Diese Regeln werden Anfängern zwar nicht empfohlen, aber die Archetypen in diesem Band ermöglichen dir, ab der 2. Stufe Fähigkeiten von anderen Klassen zu erlangen.

KLASSENEINTRÄGE LESEN

Jeder Klasseneintrag enthält Informationen zu den typischen Vertretern der fraglichen Klasse plus Vorschlägen für das Darstellen solcher Charaktere und das Spielen in den verschiedenen Spielmodi. Jede Klasse verleiht deinem Charakter eine Attributsverbesserung für ein Schlüsselattribut; führt auf, wie viele Trefferpunkte du pro Stufe erhältst; die Kompetenzgrade für verschiedene Fähigkeiten, Ausrüstung und Fertigkeiten; besondere Fähigkeiten aufgrund von Klassenmerkmalen; und vieles mehr.

Der Eintrag zur Klasse deines Charakters liefert zudem die benötigten Informationen zum Stufenaufstieg und ist daher ein wichtiges Nachschlagewerk im Laufe der ganzen Kampagne.

SPIELEN DER KLASSE

Der erste Abschnitt jeder Klasse beschreibt die typischen Interessen und Tendenzen dieser Klasse und erklärt, wie andere sie wahrnehmen. Dies kann dich beim Definieren der Persönlichkeit deines Charakters und wie er handelt inspirieren, allerdings bist du keineswegs verpflichtet, dich an irgendwelche Beschreibungen zu halten.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Dies ist das für Angehörige deiner Klasse wichtigste Attribut. Viele deiner nützlichsten und mächtigsten Fähigkeiten hängen auf die eine oder andere Weise von diesem Attributswert ab.

Du nutzt diesen Attributswert beispielsweise zur Bestimmung des Schwierigkeitsgrades (SG) der Würfe und Rettungswürfe gegen die Klassenmerkmale und Talente deiner Klasse. Dies ist der Klassen-SG. Sollte dein Charakter zudem einer zauberwirkenden Klasse angehören, wird dieses Schlüsselattribut auch zur Berechnung der Zauber-SG und ähnlicher Werte benutzt.

Die meisten Klassen sind mit einem Schlüsselattribut assoziiert, aber manche erlauben dir auch zwischen zwei Optionen zu wählen. Als Kämpfer kannst du z.B. zwischen Stärke und Geschicklichkeit als Schlüsselattribut wählen. Ein Kämpfer, der sich für Stärke entscheidet, ist eher auf Nahkampf ausgelegt, während Geschicklichkeit für einen Fernkämpfer oder die Nutzung von Finessewaffen nötig ist.

Wenn du die Klasse deines Charakters wählst, erhältst du zudem eine Attributsverbesserung für das Schlüsselattribut, welche dieses Attribut um 2 verbessert – siehe auch Seite 20.

TREFFERPUNKTE

Dieser Abschnitt teilt dir mit, wie viele Trefferpunkte dein Charakter pro Stufe erhält. Um die Anfangstrefferpunkte deines Charakters zu bestimmen, addierst du die über seine Abstammung erlangten Trefferpunkte mit dem hier aufgeführten Betrag zusammen, welcher sich aus deinem Konstitutionsmodifikator plus einem festen Wert ergibt. Klassen, die darauf ausgelegt sind, dass ihre Angehörigen mit gezogenen Waffen in den Kampf eilen, erhalten eine höhere Anzahl an Trefferpunkten pro Stufe, während Zauberwirker und Trickser weniger erlangen.

Wenn dein Charakter eine neue Stufe erlangt, erhöht er sein Trefferpunktemaximum um den in diesem Eintrag aufgeführten Betrag. Mehr zur Berechnung des Konstitutionsmodifikators und der Trefferpunkte findest du auf Seite 26.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Wenn du die Klasse deines Charakters wählst, erhältst du zu Anfang eine Reihe von Kompetenzgraden. Der Kompetenzgrad bemisst die Fähigkeit deines Charakters zur Durchführung von Handlungen, zum Einsatz von Fähigkeiten und wie seine Erfolgchancen bei Würfeln aussehen. Kompetenzgrade rangieren von Geübt bis Legendär. Ein Charakter, der z.B. den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit dem Langbogen besitzt, kann ihn effektiv benutzen, während jemand mit dem Kompetenzgrad Legendär im Stande sein könnte, auf 100 Meter Pfeile zu spalten.

Jeder Klasseneintrag führt den Ausgangskompetenzgrad deines Charakters in Wahrnehmung, den Rettungswürfen, Angriffen, Verteidigungen und Zauber- oder Klassen-SG auf. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt für wenigstens eine Fertigkeit, die für deine Klasse wichtig ist. Hinzu kommt eine von der Klasse abhängige Anzahl weiterer Fertigkeiten. Sollte deine Klasse dir den Kompetenzgrad Geübt in einer Fertigkeit verleihen, in der du aufgrund einer anderen Quelle, z.B. deines Hintergrundes, bereits geübt bist, kannst du eine andere Fertigkeit wählen, in der du den Kompetenzgrad Geübt erhältst.

Der Kompetenzgrad kann dir den Zugang zu verschiedenen Talenten und Klassenmerkmalen eröffnen und hilft dir zudem, den Modifikator für jeden deiner Würfe ebenso zu bestimmen wie den SG, den du in Bezug auf diesen Spielwert errechnest. Sollte dein Charakter in einem Spielwert den Kompetenzgrad Geübt besitzen, so besitzt er einen Kompetenzbonus in Höhe seiner Stufe +2, während der Kompetenzgrad Experte einen Kompetenzbonus in Höhe seiner Stufe +4 verleiht – siehe auch Seite 13.

Zauberkundige Klassen erhalten einen Kompetenzgrad für Zauberangriffe und -SG; dies ist in jedem Klasseneintrag näher erklärt.

Sollte etwas nicht im Klasseneintrag deines Charakters aufgeführt sein, so besitzt er darin den Kompetenzgrad Ungeübt, sofern er nicht über eine andere Quelle darin Training erlangt. Sollte dein Charakter in etwas den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen, addierst du einen Kompetenzbonus von +0 auf die entsprechenden Würfe und SG.

PROGRESSIONSTABELLE

Diese Tabelle fasst die Talente, Fertigkeitsverbesserungen, Attributverbesserungen und anderen Vorteile zusammen, welche dein Charakter bei Stufenaufstiegen erlangt. Die erste Spalte der Tabelle gibt die Stufe an, die zweite die Merkmale, die dein Charakter mit Erreichen dieser Stufe erhält. Der Eintrag zur 1. Stufe enthält eine Erinnerung, Abstammung und Hintergrund zu wählen.

KLASSENMERKMALE

Dieser Abschnitt führt alle Fähigkeiten auf, welche die Klasse deinem Charakter verleiht. Sollte eine Fähigkeit erst mit einer höheren Stufe erlangt werden, so ist diese Stufe neben dem Namen der Fähigkeit aufgeführt. Alle Klassen enthalten die im Folgenden aufgeführten Klassenmerkmale und jede Klasse erhält zudem für sie spezifische Klassenmerkmale. Viele Klassenmerkmale verlangen von dir eine Wahl zwischen Optionen. Sofern nicht anders vermerkt, können diese Entscheidungen später höchstens mittels Umlernen (siehe Seite 481) geändert werden.

KLASSENTALENTE

Dieser Abschnitt bestimmt, mit welchen Stufen dein Charakter Klassentalente erlangt. Dies sind besondere Talente, die nur Angehörige der fraglichen Klasse erhalten können. Abhängig von der Klasse gibt es das erste Klassentalente mit der 1. oder der

2. Stufe. Die spezifischen Klassentalente sind am Ende jedes Klasseneintrages zu finden.

FERTIGKEITSTALENTE

Dieser Abschnitt spezifiziert die Stufen auf denen dein Charakter Fertigkeitstalente erhält (Talente der Kategorie Fertigkeit). Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5, ab Seite 254. Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erhalten die meisten Klassen ein Fertigkeitstalent; Schurken erhalten Fertigkeitstalente früher und häufiger. Dein Charakter muss in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt (oder besser) besitzen, um ein korrespondierendes Fertigkeitstalent zu wählen.

ALLGEMEINE TALENTE

Dieser Abschnitt teilt dir mit, auf welchen Stufen dein Charakter Allgemeine Talente erlangt. Die meisten Klassen erhalten ein Allgemeines Talent mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen. Zu diesen Stufen kannst du jeweils ein beliebiges Allgemeines Talent wählen, dessen Voraussetzungen dein Charakter erfüllt (Fertigkeitstalente eingeschlossen). Mehr zu Talenten findest du in Kapitel 5 ab Seite 254.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

Dieser Abschnitt bestimmt, auf welchen Stufen dein Charakter seinen Kompetenzgrad in einer Fertigkeit verbessert. Die meisten Klassen erhalten jeweils eine Fertigkeitsverbesserung mit der 3. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Stufe; auch hier sind Schurken die Ausnahme, da sie Fertigkeitsverbesserungen eher und häufiger erlangen. Dein Charakter kann eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erhalten oder den Kompetenzgrad Experte in einer Fertigkeit, in der er bereits Geübt ist. Mit der 7. Stufe kann dein Charakter eine Fertigkeitsverbesserung nutzen, um in einer Fertigkeit, in der er den Kompetenzgrad Experte besitzt, den Grad Meister zu erlangen; und mit der 15. Stufe kann dein Charakter eine Fertigkeitsverbesserung nutzen, um in einer Fertigkeit, in der er den Kompetenzgrad Meister besitzt, den Grad Legende zu erhalten.

ATTRIBUTVERBESSERUNGEN

Mit der 5. Stufe und dann jeweils alle weiteren 5 Stufen erhält dein Charakter vier Attributverbesserungen. Dein Charakter kann diese Attributverbesserungen nutzen, um vier verschiedene Attribute zu verbessern – auch über 18 hinaus. Sollte ein betroffenes Attribut niedriger als 18 sein, wird es durch eine Attributverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1. Siehe auch Seite 20.

ABSTAMMUNGSTALENTE

Dieser Abschnitt soll dich daran erinnern, dass dein Charakter mit der 5., 9., 13. und 17. Stufe jeweils ein Abstammungstalent erhält – siehe auch Kapitel 2, wo die Abstammungstalente in den Einträgen zu den Abstammungen beschrieben werden.

WAFFENLOSER ANGRIFF

Klassenmerkmale, welche den Kompetenzgrad des Charakters im Umgang mit Einfachen Waffen oder einer bestimmten Zahl an Waffen verbessern und/oder Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten Einfacher Waffen oder einer bestimmten Zahl an Waffen verleihen, verleihen diese Vorteile auch Waffenlosen Angriffen. (D.h. verbessert ein Klassenmerkmal den Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen zu Experte, verbessert sich auch der Kompetenzgrad für Waffenlose Angriffe zu Experte.)



ALCHEMIST SEITE 70

Der Alchemist nutzt sein Können im Herstellen alchemistischer Gegenstände – z.B. Bomben, Elixire und Gifte –, um Gegner damit zu besiegen und Verbündete zu unterstützen. Alchemisten sind clever und einfallsreich und haben oft die richtigen Werkzeuge oder das nötige esoterische Wissen zur Hand, um ihren Freunden zu helfen.



BARBAR SEITE 82

Der Barbar ist eine furchtbare Verkörperung des Zornes. Er richtet seine Wut gegen jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Ein Barbar greift schnell zu seinen Waffen und sobald sein Zorn entfesselt ist und er in Kampfrausch verfällt, ist er sehr stark, oft unberechenbar und nahezu unaufhaltsam.



BARDE SEITE 94

Ein Barde ist ein Künstler und ein Gelehrter, der seine Darbietungen und sein esoterisches Wissen nutzt, um seine Gefährten zu unterstützen und seine Feinde zu täuschen. Manchmal ist er ein verstoßener Leisetreter, manchmal ein Charmeur. In jedem Fall verfügt er über ein beeindruckendes Repertoire an okkulten Magie, das sein Können und sein Flair untermauern.



DRUIDE SEITE 104

Der Druiden bereist die wilden, urzeitlichen Orte der Welt ohne Furcht, zügelt die uralte Magie der Natur und beherrscht sie mit besonnenem Vorsatz. Als Kind der Wildnis findet der Druiden Nahrung in ihrer Kraft, Verbündete unter ihren Kreaturen und Stärke in ihrem Zorn.



KÄMPFER SEITE 116

Der Kämpfer spürt seine Gegner mit kalkulierter Waghalsigkeit und Entschlossenheit auf und stellt sich ihnen, während er seine Verbündeten vor Schaden bewahrt. Als Meister des Schlachtfeldes nutzt der Kämpfer seine Gelegenheiten und attackiert jeden, der in die Reichweite seiner Waffe gerät.



KLERIKER SEITE 130

Der Kleriker hat sich der Verehrung einer Gottheit geweiht und wird dafür mit dem Zugang zu göttlicher Magie belohnt. Kleriker können sehr variieren in Abhängigkeit davon, wen oder was sie verehren. Manche leben eher zurückgezogen und widmen sich einer der Domänen ihrer Gottheit. Andere ziehen als der Schwertarm ihres Gottes in den Kampf.



MAGIER SEITE 142

Der Magier ist ein Meister der arkanen Magie, welcher mittels komplizierter Zauberformeln dem Gefüge der Realität ungläubliche Macht entzieht. Er schreiet voller Selbstvertrauen daher, benötigt er doch weder Waffen noch Rüstungen, um der Welt seinen Willen aufzuzwingen und Verderben über seine Gegner zu bringen.



MÖNCH SEITE 154

Der Mönch sucht überall nach Perfektion – und dies umfasst auch die Verwandlung des eigenen Körpers in eine perfekte Waffe. Er kann in einer Minute ruhig und beherrscht dahinwandern und über die Subtilitäten der Realität meditieren und in der nächsten zu einem Schläge teilenden Wirbelwind werden.



SCHURKE SEITE 166

Der Schurke ist schnell und listig. Er steuert Können und Expertise bei, über die nur wenige seiner Gefährten verfügen. Im Kampf schlägt er aus dem Hinterhalt zu, ansonsten verfügt er über die erforderlichen Werkzeuge für seine Aufgaben und kann sich nach Belieben spezialisieren.



STREITER SEITE 178

Der Streiter ist ein Verteidiger des Guten, welcher seine Rüstung anlegt und eine rechtschaffene Waffe führt, um die Unschuldigen zu beschützen und das Böse auszulöschen. Er ist standfest im Glauben und zugleich einer Gottheit und einem Aspekt des Guten geweiht, daher folgt er einem strengen Kodex, während er kämpft, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen.



WALDLÄUFER SEITE 190

Der Waldläufer ist ein listiger und fähiger Jäger, Spurensucher und Krieger, welcher die Natur bewahrt und zugleich die Zivilisation vor den Verheerungen der Natur beschützt. Egal ob er einen Bogen, eine Armbrust, zwei Waffen oder fallenartige Vorrichtungen nutzt, ist der Waldläufer ein furchtbarer Gegner und wohl der beste Verbündete, den man in der Wildnis haben kann.



ZAUBERER SEITE 202

Die machtvolle Magie, welche der Zauberer beherrscht, entspringt nicht dem Studium alter Bücher oder der Verehrung einer Gottheit sondern seinem Blut. Ihre magischen Fähigkeiten hängen davon ab, ob in ihren Adern das Blut von Drachen, Engeln, Feenwesen oder anderen, finsternen Wesen fließt und ihren Zaubern Kraft verleiht.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG





ALCHEMIST

Für dich gibt es nicht Schöneres, als seltsame Gebräue in Kolben und Bechern blubbern zu sehen, und du konsumierst deine Elixiere fast heißhungrig. Du bist fasziniert davon, die Geheimnisse der Wissenschaft und der Natur zu erforschen. Du experimentierst ständig in deinem Labor oder unterwegs mit cleveren Mixturen für jeden Anlass. Du blickst der Gefahr furchtlos ins Auge und schleuderst explosive oder giftige Mischungen deinen Feinden entgegen. Dein einzigartiger Weg zur Größe besteht aus alchemistischen Gebräuen, welche deinen Verstand und deinen Körper an ihre Grenzen bringen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

INTELLIGENZ

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Intelligenz.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 8

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... wirfst du Bomben nach deinen Feinden, stellst deinen Gegnern nach und unterstützt den Rest deiner Gruppe mit machtvollen Elixieren. Auf höheren Stufen formen deine Mutagene deinen Körper zu einer widerstandsfähigen und mächtigen Waffe.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... lieferst du Wissen und Erkenntnisse zu alchemistischen Gegenständen und verwandten Themen wie Giften und Krankheiten.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... hältst du die Augen offen nach Ärger und deine Bomben wurfbereit, während du Rat zu allen alchemistischen und mysteriösen Dingen parat hast.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... experimentierst du in einem Alchemistenlabor, braust Elixiere, stellst Bomben her und fördest dein Wissen über Alchemie.

MÖGLICHERWEISE...

- ... experimentierst du gern mit seltsamen Formeln und Reagenzien und legst dabei eine sture Entschlossenheit und Waghalsigkeit an den Tag, die andere erschreckt.
- ... liebst du es, mit deinen alchemistischen Mixturen für Chaos zu sorgen und zuzusehen, wie sie Dinge entzünden, auflösen, einfrieren und Funken werfen lassen.
- ... experimentierst du ständig auf der Suche nach neuen, mächtigeren alchemistischen Werkzeugen.

ANDERE...

- ... halten dich möglicherweise für eine Art Zauberer oder exzentrischen Magier und verstehen gar nicht, dass du keine Zauber wirkst; dass manche Zauberkundige unbeholfen mit der Alchemie herumspielen, untermauert diese irrtümliche Einschätzung nur noch zusätzlich.
- ... verstehen deinen Eifer für Alchemie, Kreativität und Erfindungen nicht.
- ... sind der Ansicht, dass du irgendwann mit deinen Experimenten eine Katastrophe verursachen wirst, sofern du noch keine verschuldet hast.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Experte in Reflexwurf
Geübt in Willenswurf
Experte in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Handwerkskunst
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 3

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt im Umgang mit Alchemistischen Bomben
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Alchemistenklassen-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

**TABELLE 3-1:
PROGRESSION DES ALCHEMISTEN**

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Alchemie, Alchemistentalent, Anfangskompetenzgrade, Formelbuch, Forschungsfeld
2	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung
4	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Entdeckung, Fertigkeitsverbesserung
6	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
7	Alchemistische Waffenexpertise, Allgemeines Talent, Eiserner Wille, Fertigkeitsverbesserung, Schwache Infusionen
8	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
9	Abstammungstalent, Alchemistische Expertise, Doppelte Alchemie, Fertigkeitsverbesserung, Wachsamkeit
10	Alchemistentalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent
11	Allgemeines Talent, Durchschnittliche Infusionen, Fertigkeitsverbesserung, Gestählt
12	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
13	Abstammungstalent, Bedeutende Entdeckung, Fertigkeitsverbesserung, Leichte Rüstungsexpertise, Waffenspezialisierung
14	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Dreifache Alchemie, Entrinnen, Fertigkeitsverbesserung
16	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
17	Abstammungstalent, Alchemistische Meisterschaft, Fertigkeitsverbesserung, Starke Infusionen
18	Alchemistentalent, Fertigkeitstalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Leichte Rüstungsmeisterschaft
20	Alchemistentalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent

KLASSENMERKMALE

Als Alchemist erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

ALCHEMIE

Du verstehst die komplexen Interaktionen natürlicher und unnatürlicher Substanzen und kannst alchemistische Gegenstände zusammenmischen, welche deine Bedürfnisse erfüllen. Du kannst hierzu normale Reagenzien und die Aktivität Herstellen nutzen. Alternativ kannst du speziell aufgeladene Reagenzien verwenden, um temporäre Gegenstände schnell und ohne Kosten herzustellen. Mit der Zeit kannst du mehr und

mehr alchemistische Gegenstände kostenlos anfertigen, die zudem auch immer mächtiger ausfallen, so dass deine eigene Macht dramatisch anwächst und jene staunend zurückbleiben, welche deine seltsame Wissenschaft nicht verstehen.

Du erlangst das Talent Alchemistische Gegenstände herstellen (Seite 258), selbst wenn du die Voraussetzungen dieses Talents nicht erfüllst. Du erhältst die vier gewöhnlichen Anleitungen der 1. Stufe, die dieses Talent verleiht. Der Katalog der Alchemistischen Gegenstände beginnt auf Seite 543. Du kannst dieses Talent zum Herstellen alchemistischer Gegenstände verwenden, solange du die entsprechenden Anleitungen in deinem Formelbuch hast.

AUFGELADENE REAGENZIEN

Du lädst Reagenzien mit deiner eigenen alchemistischen Essenz auf; dies gestattet dir, alchemistische Gegenstände ohne Kosten herzustellen. Du erlangst jeden Tag während deiner täglichen Vorbereitungen eine Anzahl aufgeladener Reagenzsätze in Höhe deines Intelligenzmodifikators + deiner Stufe. Du kannst diese Reagenzien entweder für fortschrittliche Alchemie oder Schnelle Alchemie nutzen, wie weiter unten beschrieben.

Zusammen besitzen diese aufgeladenen Reagenzien Leichte Last.

Sobald du deine nächsten täglichen Vorbereitungen triffst, werden noch vorhandene aufgeladene Reagenzien vom Vortag augenblicklich zerstört und enden alle nichtpermanenten Effekte der aufgeladenen Gegenstände des Vortages. Aufgeladene Reagenzien sind körperliche Gegenstände, können aber nicht dupliziert, konserviert oder auf andere Weise erschaffen werden als im Rahmen deiner täglichen Vorbereitungen. Anderweitig geschaffenen, künstlichen Reagenzien fehlt die Aufladung, so dass sie für Fortschrittliche Alchemie oder Schnelle Alchemie nutzlos sind.

FORTSCHRITTLICHE ALCHEMIE

Nachdem du im Rahmen deiner täglichen Vorbereitungen neue aufgeladene Reagenzsätze erschaffen hast, kannst du diese zur Herstellung aufgeladener alchemistischer Gegenstände verwenden. Du musst dabei keinen Fertigkeitswurf für Handwerkskunst ablegen und kannst neben den alchemistischen Reagenz Voraussetzungen auch die Anzahl an Tagen ignorieren, die die Herstellung normalerweise dauert.

Die Stufe deines fortschrittlichen alchemistischen Gegenstandes entspricht deiner Stufe. Wähle pro Satz an aufgeladenen Reagenzien, den du aufwendest, einen alchemistischen Gegenstand, dessen Stufe maximal deiner Stufe für Fortschrittliche Alchemie entspricht und dessen Anleitung in deinem Formelbuch enthalten ist, um zwei Einheiten des fraglichen Gegenstandes herzustellen. Diese beiden Gegenstände besitzen die Kategorie Aufgeladen und behalten ihre Wirksamkeit für 24 Stunden, sofern du nicht eher deine täglichen Vorbereitungen triffst.

SCHNELLE ALCHEMIE

Solltest du einen bestimmten alchemistischen Gegenstand ad hoc benötigen, kannst du deine aufgeladenen Reagenzien nutzen, um ihn rasch mittels der Aktion Schnelle Alchemie zu erschaffen.

SCHNELLE ALCHEMIE ↗

ALCHEMIST

Kosten 1 Satz aufgeladener Reagenzien

Voraussetzungen Du verfügst über eine Alchemistenausrüstung (Seite 287), die Anleitung für den herzustellenden alchemistischen Gegenstand und eine freie Hand.

Du mischst rasch einen kurzlebigen alchemistischen Gegenstand zusammen, um ihn gleich zu benutzen. Du erschaffst einen alchemistischen Gegenstand, dessen Stufe maximal deiner Stufe für Fortschrittliche Alchemie entspricht. Die Anleitung dazu muss sich in deinem Formelbuch befinden. Dies kostet dich nichts außer dem Satz aufgeladener Reagenzien. Du musst keinen Fertigkeitwurf für Handwerkskunst ablegen. Der Gegenstand gehört der Kategorie Aufgeladen an, besitzt seine Kraft aber nur bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

FORMELBUCH

Ein Alchemist führt genaue Aufzeichnungen zu den Anleitungen aller Gegenstände, die er erschaffen kann. Du beginnst mit einem gewöhnlichen Formelbuch im Wert von maximal 10 SM umsonst (siehe Seite 287). Das Formelbuch enthält die Anleitungen für zwei Gewöhnliche alchemistische Gegenstände der 1. Stufe deiner Wahl neben denen, die du über das Talent Alchemistischen Gegenstand herstellen und dein Forschungsgebiet erhältst. Der Katalog der Alchemistischen Gegenstände beginnt auf Seite 543.

Wenn du eine Stufe erlangst, kannst du die Anleitungen für zwei weitere Gewöhnliche alchemistische Gegenstände deinem Formelbuch hinzufügen. Die Stufe dieser neuen Anleitungen kann jedem Gegenstand entsprechen, den du herstellen kannst. Du erlernst diese Anleitungen automatisch, kannst aber durchaus weitere finden oder in Ortschaften oder von anderen Alchemisten erlernen oder sogar mit dem Talent Erfinder selbst entwickeln (siehe Seite 260).

FORSCHUNGSGEBIET

Deine Untersuchungen zum alchemistischen Wesen des Universums sind der Grund dafür, dass du dich auf ein bestimmtes Forschungsgebiet konzentrierst. Möglicherweise besitzt du einen akademischen Titel eines wissenschaftlichen Institutes, korrespondierst mit anderen Forschern auf deinem Gebiet oder arbeitest als einsames Genie. Wähle ein Forschungsgebiet. In diesem Band findest du die folgenden drei:

BOMBENWERFER

Du spezialisierst dich auf Explosionen und andere heftige alchemistische Reaktionen. Du beginnst zusätzlich zu deinen anderen Anleitungen mit den Anleitungen für zwei alchemistische Bomben der 1. Stufe in deinem Formelbuch. Wenn du eine alchemistische Bombe der Kategorie Flächenschaden wirfst, kannst du den Flächenschaden nur deinem Hauptziel zufügen statt allen im üblichen Radius.

CHIRURG

Du konzentrierst dich darauf, andere mittels Alchemie zu heilen. Du beginnst zusätzlich zu deinen anderen Anleitungen mit den Anleitungen für zwei der folgenden alchemistischen Gegenstände: Schwaches Gegengift, Geringes Lebenselixier oder Schwache Medizin.

Solange du in Heilkunde den Kompetenzgrad Geübt oder besser besitzt, kannst du anstelle eines Fertigkeitwurfes für Heilkunde einen Wurf für Handwerkskunst ablegen, um eine geübte oder ungeübte Fertigkeitenutzung für Heilkunde auszuführen.

MUTAGENIST

Du studierst bizarre mutagenetische Transformationen, welche einen Aspekt der körperlichen oder mentalen Stärke einer Kreatur opfern, um einen anderen zu stärken. Du beginnst zusätzlich zu deinen anderen Anleitungen mit den Anleitungen für zwei Mutagene der 1. Stufe in deinem Formelbuch. Du erhältst die folgende Freie Aktion:

MUTAGENNACHGESCHMACK

ALCHEMIST

Häufigkeit Einmal am Tag.

Wähle eines der Mutagene, die du seit deinen letzten täglichen Vorbereitungen konsumiert hast. Du erlangst die Effekte dieses Mutagens für 1 Minute.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELALCHEMIST



BOMBENWERFER

Du kannst aus praktisch allem Sprengstoffe zusammensetzen!

ATTRIBUTSWERTE

Intelligenz und Geschicklichkeit haben Priorität. Konstitution hilft, fehlgehende Explosionen zu überleben, während Weisheit verhindert, dass du das falsche Ziel bombardierst.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Arkane Künste, Diebeskunst, Einschüchtern, Gesellschaftskunde, Handwerkskunst, Heimlichkeit, Täuschung

FORSCHUNGSGEBIET

Bombenwerfer

STARTTALENT

Schneller Bombenwerfer

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Rauchbombe (2.), Kalkulierter Radius (4.), Wohlgezielte Bomben (6.), Klebebombe (8.), Vergrößerter Radius (10.), Megabombe (20.)

ALCHEMISTENTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Alchemistentalent – siehe ab Seite 76.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5; sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

ENTDECKUNG

5.

Du erlernst eine spezifische Entdeckung passend zu deinem Forschungsgebiet:

Bomber: Wenn du Fortschrittliche Alchemie nutzt, um während deiner täglichen Vorbereitungen Bomben herzustellen, kannst du mit einem Satz Reagenzien drei beliebige Bomben herstellen statt nur zwei Bomben derselben Art.

Chirurg: Wenn du Fortschrittliche Alchemie nutzt, um während deiner täglichen Vorbereitungen Lebenselixiere herzustellen, kannst du mit einem Satz Reagenzien drei Lebenselixiere herstellen statt nur zwei.

Mutagenist: Wenn du Fortschrittliche Alchemie nutzt, um während deiner täglichen Vorbereitungen Mutagene herzustellen, kannst du mit einem Satz Reagenzien drei beliebige Mutagene herstellen statt nur zwei Mutagene derselben Art.

ALCHEMISTISCHE WAFFENEXPERTISE

7.

Du bist darin trainiert, die Waffen, die du in deinem Labor findest, effektiv einzusetzen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Alchemistischen Bomben steigt auf Experte.

EISERNER WILLE

7.

Deine mentalen Verteidigungen sind eine eiserne Festung. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Experte.

SCHWACHE INFUSIONEN

7.

Du weißt, wie du schwache alchemistische Infusionen herstellst, die dir eine fast unendliche Versorgung mit bestimmten einfachen Gegenständen verschaffen. Du erlangst die Fähigkeit, mittels Schnelle Alchemie zwei alchemistische Gegenstände der 1. Stufe herzustellen, ohne dafür einen Satz aufgeladener Reagenzien aufwenden zu müssen. Die Gegenstände, die du wählen kannst, hängen von deinem Forschungsgebiet ab und die Anleitungen müssen sich in deinem Formelbuch befinden.

Bombenwerfer: Wähle zwei der folgenden Anleitungen: Schwaches Alchemistenfeuer, Schwacher Donnerstein, Schwacher Flaschenblitz, Schwache Frostphiole, Schwache Säureflasche, Schwacher Verstrickungsbeutel.

Chirurg: Schwaches Gegengift und Schwache Medizin.

Mutagenist: Wähle zwei der folgenden Anleitungen: Schwaches Bestienmutagen, Schwaches Kognitivmutagen, Schwaches Abhärtungsmutagen, Schwaches Flinkheitsmutagen, Schwaches Gleichmutsmutagen, Schwaches Silberzungenmutagen.

ALCHEMISTISCHE EXPERTISE

9.

Die ständige Praxis erhöht die Effektivität deiner Mixturen. Der Kompetenzgrad deines Klassen-SG steigt auf Experte.

DOPPELTE ALCHEMIE

9.

Du kennst deine Anleitungen so gut, dass du zwei Gegenstände zugleich fertigen kannst. Wenn du Schnelle Alchemie nutzt, kannst du bis zu zwei Sätze aufgeladener Reagenzien aufwenden, um bis zu zwei alchemistische Gegenstände herzustellen statt aus einem Satz Reagenzien einen Gegenstand zu fertigen – siehe auch oben bei Schnelle Alchemie. Die beiden gefertigten Gegenstände müssen nicht identisch sein.

WACHSAMKEIT

9.

Du achtest auf Bedrohungen in deiner Nähe. Dein Kompetenzgrad in Wahrnehmung steigt auf Experte.

DURCHSCHNITTliche INFUSIONEN

11.

Deine Fähigkeit zum Herstellen von Infusionen verbessert sich – du kannst mächtigere Gegenstände ohne Kosten mittels Schnelle Alchemie herstellen. Die Gegenstände hängen von deinem Forschungsgebiet ab und ihre Anleitungen müssen sich in deinem Formelbuch befinden.

Bombenwerfer: Die durchschnittlichen Versionen jener Bomben, die du für Schwache Infusionen gewählt hast.

Chirurg: Durchschnittliches Gegengift und durchschnittliche Medizin.

Mutagenist: Die durchschnittlichen Versionen jener Mutagene, die du für Schwache Infusionen gewählt hast.

GESTÄHLT

11.

Dein Körper hat sich an physische Gefahren gewöhnt und ist gegen Krankheitserreger und Giftstoffe resistent geworden. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe verbessert sich zu Meister. Erzielst du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg, so zählt dies als Kritischer Erfolg.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Du findest die folgenden Schlüsselbegriffe bei vielen Fähigkeiten des Alchemisten:

Aufgeladen: Du erschaffst einen alchemistischen Gegenstand der Kategorie Aufgeladen, wenn du deine aufgeladenen Reagenzien nutzt. Ein solcher Gegenstand verliert nach einiger Zeit seine Wirkung. Alle nichtpermanenten Effekte deiner aufgeladenen alchemistischen Gegenstände enden, wenn du deine nächsten täglichen Vorbereitungen triffst; hiervon ausgenommen sind Leiden wie langsam wirkende Gifte.

Mixtur: Talente der Kategorie Mixtur gestatten dir, Aktionen aufzuwenden, um Bomben oder Elixiere mit besonderen Substanzen zu versehen. Du kannst nur ein solches Talent pro alchemistischen Gegenstand zur Anwendung bringen, bei mehreren verdirbt der Gegenstand. In der Regel kannst du Handlungen der Kategorie Mixtur auch nur nutzen, wenn du einen aufgeladenen alchemistischen Gegenstand herstellst, und manche können nur zusammen mit der Aktion Schnelle Alchemie verwendet werden. Der Kategorie Mixtur folgt stets eine Stufenangabe, z.B. Mixtur 2. Eine Mixtur addiert ihre Stufe auf die des modifizierten alchemistischen Gegenstandes; das Ergebnis darf deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie nicht übersteigen.

BEDEUTENDE ENTDECKUNG

13.

Du machst eine unglaubliche Entdeckung, die dein Verständnis deines Forschungsgebietes verbessert.

Bombenwerfer: Du kannst den Radius des Flächenschadens deiner Bomben auf 3 m erhöhen oder auf 4,50 m, solltest du über das Alchemistentalent Vergrößerter Radius verfügen.

Chirurg: Wenn du mittels Schnelle Alchemie ein Lebenselixier erschaffst, erhält die es trinkende Kreatur die dafür mögliche maximale Anzahl an Trefferpunkten, statt die zurückerlangten Trefferpunkte auszuwürfeln.

Mutagenist: Wenn du ein weiteres Mutagen zu dir nimmst, während du bereits unter den Effekten eines von dir erschaffenen Mutagens stehst, kannst du zugleich die Vor- und Nachteile beider Mutagene erhalten, obwohl beide der Kategorie Gestaltwandel angehören und daher normalerweise nicht zusammen funktionieren würden. Solltest du unter die Effekte weiterer Mutagene geraten, während du schon von zwei Mutagenen profitierst, verlierst du pro neuem Mutagen die Vorteile eines der beiden bisherigen Mutagene, während dich weiterhin die Nachteile aller Mutagene betreffen. Solltest du unter den Effekten zweier Mutagene stehen und ein Nichtmutageneffekt der Kategorie Gestaltwandel betrifft dich, so verlierst du die Vorteile der Mutagene und behältst ihre beiden Nachteile.

LEICHTE RÜSTUNGSEXPERTISE

13.

Du hast gelernt, Angriffen auszuweichen, während du eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung verbessert sich zu Experte.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

13.

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ALCHEMISTENTALENTE

Falls du nach einem Alchemistentalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Alchemistischer Gelehrter	1
Alchemistischer Vertrauter	1
Anhaltende Schnelle Alchemie	4
Anhaltendes Mutagen	16
Effiziente Alchemie	4
Elastisches Mutagen	10
Elixiere kombinieren	6
Ewiges Elixier	16
Gedankenleeremutagen	18
Geniusmutagen	16
Giftresistenz	2
Gnädiges Elixier	10
Heilendes Mutagen	2
Kalkulierter Radius	4
Klebebombe	8
Mächtige Alchemie	8
Megabombe	20
Meistergiftmischer	10
Perfekte Schwächung	18
Perfektes Mutagen	20
Rauchbombe	2
Redegewandtes Mutagen	14
Resistenzsenkende Bombe	16
Schneller Bombenwerfer	1
Schwächende Bombe	6
Starke Schwächende Bombe	10
Starkes Gnädiges Elixier	14
Stein der Weisen herstellen	20
Unbesiegbares Mutagen	12
Unglaubliche Elixiere	18
Vergrößerter Radius	10
Verlängertes Elixier	12
Wahre Schwächende Bombe	14
Weitwurf	1
Wildes Mutagen	8
Wohlgezielte Bomben	6
Wunderwirker	18
Zielsichere Bomben	12

DREIFACHE ALCHEMIE

15.

Du kennst dich derart in der Herstellung von Gegenständen aus, dass du drei gleichzeitig fertigen kannst. Wenn du die Aktion Schnelle Alchemie nutzt, kannst du bis zu drei Sätze aufgeladene Reagenzien verbrauchen, um bis zu drei alchemistische Gegenstände herzustellen, wie bei dieser Aktion beschrieben. Diese Gegenstände müssen nicht identisch sein.

ENTRINNEN

15.

Du hast gelernt, rasch Explosionen, Drachennodem und Schlimmerem auszuweichen. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe verbessert sich zu Meister. Erzielst du bei einem Reflexwurf einen Erfolg, so zählt er als Kritischer Erfolg.

ALCHEMISTISCHE MEISTERSCHAFT

17.

Deine alchemistischen Mischungen sind unglaublich effektiv. Dein Kompetenzgrad für deinen Klassen-SG verbessert sich zu Meister.

STARKE INFUSIONEN

17.

Du hast deine Infusionen perfektioniert, so dass du noch stärkere Gegenstände ohne Kosten mittels Schnelle Alchemie herstellen kannst. Die Gegenstände hängen dabei von deinem Forschungsgebiet ab; du musst über die jeweiligen Anleitungen in deinem Formelbuch verfügen.

Bombenwerfer: Die starken Versionen der Bomben, die du für Schwache Infusionen gewählt hast.

Chirurg: Starkes Gegengift und starke Medizin.

Mutagenist: Die starken Versionen der Mutagene, welche du für schwache Infusionen gewählt hast.

LEICHTE RÜSTUNGSMEISTERSCHAFT

19.

Dein Können im Umgang mit Leichten Rüstungen wächst, darunter auch deine Fähigkeit Schlägen auszuweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung verbessert sich zu Meister.

ALCHEMISTENTALENTE

Auf jeder Stufe, die dir ein Alchemistentalent verleiht, kannst du eines der folgenden Talente wählen. Du musst die Voraussetzungen des fraglichen Talents erfüllen, ehe du es wählen kannst.

1. STUFE

ALCHEMISTISCHER GELEHRTER

TALENT 1

ALCHEMIST

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Handwerkskunst

Du kannst Alchemistische Gegenstände schnell identifizieren. Wenn du Handwerkskunst nutzt, um einen Alchemistischen Gegenstand in deiner Hand zu identifizieren, benötigst du dafür nur 1 Aktion, welche den Kategorien Handhaben und Konzentration angehört, statt 10 Minuten aufzuwenden. Solltest du die Anleitung für den fraglichen Gegenstand kennen (d.h. in deinem Formelbuch haben), erhältst du einen Situationsbonus auf deinen Wurf und wird ein Kritischer Fehlschlag als Fehlschlag gezählt.

ALCHEMISTISCHER VERTRAUTER

TALENT 1

ALCHEMIST

Du nutzt Alchemie, um Leben in Gestalt einer einfachen Kreatur aus alchemistischen Materialien, Reagenzien und ein paar Tropfen deines eigenen Blutes zu erschaffen. Dieser Alchemistische Vertraute erscheint als kleine Kreatur aus Fleisch und Blut, könnte aber über ungewöhnliche oder herausragende Aspekte in Abhängigkeit vom Erschaffungsprozess verfügen. Wie andere Vertraute hilft dir dein Alchemistischer Vertraute in deinem Labor und bei deinen Abenteuern. Der Vertraute nutzt deinen Intelligenzmodifikator zur Bestimmung seiner Modifikatoren für Wahrnehmung, Akrobatik und Heimlichkeit (siehe auch Seite 217 für weitere Informationen zu Vertrauten).

SCHELLER BOMBENWERFER

TALENT 1

ALCHEMIST

Du verwarst deine Bomben in leicht zu erreichenden Beuteln, aus denen du sie ohne nachzudenken herausholen kannst. Du nutzt eine Aktion Interagieren, um eine Bombe hervorzuholen, und dann eine Angriff für den eigentlichen Angriff.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

WEITWURF

ALCHEMIST

Du hast trainiert, Dinge weiter zu werfen. Wenn du eine alchemistische Bombe wirfst, beträgt die Entfernungseinheit 9 m anstelle der üblichen 6 m.

2. STUFE

GIFTRRESISTENZ

ALCHEMIST

Wiederholter Kontakt mit giftigen Reagenzien hat deinen Körper gegen Gifte aller Art abgehärtet. Du erlangst Giftresistenz in Höhe deiner halben Stufe und einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gifte.

HEILENDES MUTAGEN

ALCHEMIST

Während ein Mutagen auf dich einwirkt, kannst du die Kraft dieses Mutagens metabolisieren, um dich selbst zu heilen. Dies verbraucht 1 Aktion mit den Kategorien Handhaben und Konzentration. Nach Abschluss der Aktion erlangst du 1W6 Trefferpunkte pro 2 Gegenstandsstufen des Mutagens zurück (Minimum 1W6), zugleich endet aber auch die Wirkungsdauer des Mutagens, selbst wenn du unter dem Effekt von Anhaltendes Mutagen stehen solltest.

RAUCHBOMBE

MIXTUR 1 ALCHEMIST

Häufigkeit Einmal pro Runde

Auslöser Du nutzt Schnelle Alchemie, um eine alchemistische Bombe herzustellen, deren Gegenstandsstufe wenigstens um 1 niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie.

Du lässt die Bombe neben ihren normalen Effekten eine Wolke aus dichtem Rauch erzeugen. Geworfen erzeugt die Bombe eine Rauch-

TALENT 1

wolke mit 3 m Explosionsradius. Du wählst die Ecke der Angriffsfläche der Zielkreatur oder des Feldes, in dem die Bombe landet, welche als Zentrum der Wolke fungieren soll. Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten alle den Zustand Verborgen, ebenso erhalten alle Kreaturen gegenüber den Kreaturen im Wirkungsbereich den Zustand Verborgen. Der Rauch währt für 1 Minute, sofern er nicht vorher durch einen kräftigen Wind verweht wird.

4. STUFE

ANHALTENDE SCHNELLE ALCHEMIE TALENT 4

ALCHEMIST

Du weißt, wie du deine persönliche Energie beim Herstellen von Ad-Hoc-Mixturen etwas länger wirken lassen kannst. Wenn du mittels Schnelle Alchemie ein alchemistisches Werkzeug oder Elixier herstellst, bleibt es bis zum Ende deines nächsten Zuges wirksam, anstatt seine Wirksamkeit schon zu Beginn deines nächsten Zuges zu verlieren.

EFFIZIENTE ALCHEMIE

ALCHEMIST

Dank deiner Studien und Experimente weißt du, wie du anhand deiner Anleitungen größere Mengen herstellen kannst, ohne dass dies zusätzliche Zeit erfordert. Wenn du während der Auszeit alchemistische Gegenstände herstellst, kannst du ohne zusätzlichen Zeitaufwand die doppelte Menge herstellen. Solltest du z.B. Lebenselixiere herstellen, kannst du auf einmal acht Elixiere statt vier herstellen. Dies reduziert aber nicht die erforderliche Menge von alchemistischen Reagenzien oder anderen Zutaten, um jeden Gegenstand herzustellen, und erhöht auch nicht die Geschwindigkeit deiner Fortschritte, sobald du die Grundarbeiten abgeschlossen hast. Dies wirkt sich auch nur auf die Auszeit aus, nicht auf die Anzahl von Gegenständen, die du mittels Fortschrittlicher Alchemie erschaffen kannst.

BEISPIELALCHEMIST



CHIRURG

Du nutzt Alchemie zu medizinischen Zwecken, um andere zu heilen und zu schützen.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Intelligenz und Weisheit. Konstitution erhöht deine Überlebenschancen und Geschicklichkeit hilft dir bei Fernkampfangriffen, wenn Gewalt unvermeidlich ist.

FERTIGKEITEN

Diplomatie, Gesellschaftskunde, Handwerkskunst, Heilkunde, Naturkunde, Okkultismus, Religionskunde, Überlebenskunst

FORSCHUNGSGEBIET

Chirurg

STARTTALENT

Alchemistischer Gelehrter

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Giftresistenz (2.), Effiziente Alchemie (4.), Elixiere kombinieren (6.), Gnädiges Elixier (10.), Starkes Gnädiges Elixier (14.), Wunderwirker (18.), Stein der Weisen herstellen (20.)

KALKULIERTER RADIUS

TALENT 4

ALCHEMIST

Du berechnest alle Winkel, um den Schadenseffekt einer Bombe zu maximieren. Wenn du eine alchemistische Bombe der Kategorie Flächenschaden wirfst, kannst du für den Flächenschaden deinen Intelligenzmodifikator (Minimum 0) anstelle des normalen Wertes nutzen.

6. STUFE

ELIXIERE KOMBINIEREN ♦

TALENT 6

MIXTUR 2 **ALCHEMIST**

Häufigkeit Einmal pro Runde

Auslöser Du nutzt Schnelle Alchemie zum Herstellen eines alchemistischen Gegenstandes der Kategorie Elixier mit einer Gegenstandsstufe, die wenigstens 2 Stufen niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie.

Du hast herausgefunden, wie du zwei Elixiere zu einer hybriden Mischung vermengen kannst. Du kannst 2 zusätzliche Sätze an aufgeladenen Reagenzien aufwenden, um dem gerade hergestellten Elixier ein zweites hinzuzufügen. Auch die Gegenstandsstufe dieses zweiten Elixiers muss wenigstens 2 Stufen niedriger sein als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie. Wird diese Mischung konsumiert, wirken beide Elixiere. So könntest du z.B. zwei Lebenselixiere kombinieren, um eine Mischung zu erzeugen, welche das Doppelte des Üblichen heilt. Ebenso könntest du ein schwaches Dunkelsichtelixier mit einem schwachen Adlraugenelixier kombinieren, um Dunkelsicht und Geheimtüren finden zu erhalten.

SCHWÄCHENDE BOMBE ♦

TALENT 6

MIXTUR **ALCHEMIST**

Häufigkeit Einmal pro Runde

Auslöser Du nutzt Schnelle Alchemie, um eine alchemistische Bombe mit einer Gegenstandsstufe herzustellen, die wenigstens 2 Stufen niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie.

Deine Bomben erlegen deinen Gegnern zusätzliche Effekte auf. Du mischst eine Substanz in die Bombe, welche einen der folgenden Effekte erzeugt: Geblendet, Taub, Auf dem Falschen Fuß oder einen Zustandmalus von -1,50 m auf Bewegungsraten. Sollte der Angriff mit dieser Bombe treffen, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erleidet es den fraglichen Effekt bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Nutze deinen Klassen-SG für diesen Rettungswurf, selbst wenn jemand anders die von dir erschaffene Bombe werfen sollte.

WOHLGEZIELTE BOMBEN

TALENT 6

ALCHEMIST

Du kannst Bomben kraftvoll und präzise werfen, so dass sie beim Aufschlagen anstatt in einem Radius in einem gerichteten Kegel explodieren. Wenn du eine alchemistische Bombe der Kategorie Flächeneffekt wirfst, betrifft dieser nicht alle an das Ziel angrenzenden Felder; stattdessen kannst du die Angriffsfläche des Zieles als das erste betroffene Feld eines von dir fortweisenden 4,50 m-Kegels behandeln. Dies ermöglicht dir potenziell, Verbündete zu verschonen und den Flächeneffekt tiefer in die feindlichen Linien hineinzutragen. Sollte das Ziel mehr als ein Feld belegen, so ist das dir nächste Feld seiner Angriffsfläche das erste vom Kegel betroffene Feld.

8. STUFE

KLEBEBOMBE ♦

TALENT 8

MIXTUR 2 ALCHEMIST

Häufigkeit Einmal pro Runde

Auslöser Du nutzt Schnelle Alchemie zur Herstellung einer alchemischen Bombe mit einer Gegenstandsstufe, die wenigstens 2 Stufen niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie.

Du fügst deiner Bombe Stoffe hinzu, welche ihre Bestandteile am Ziel kleben lassen und ihm weiterhin Schaden zufügen. Eine Kreatur, welche einen direkten Treffer durch eine deiner Klebebomben erleidet, erleidet zudem Anhaltenden Schaden in Höhe und der Art des Flächenschadens der Bombe. Sollte die Bombe bereits Anhaltenden Schaden verursachen, so kombiniere beide Werte.

MÄCHTIGE ALCHEMIE

TALENT 8

ALCHEMIST

Von dir spontan erschaffene alchemistische Gegenstände sind besonders mächtig. Wenn du mittels Schnelle Alchemie einen Aufgeladenen Alchemistischen Gegenstandes herstellst, welcher einen Rettungswurf erlaubt, kannst du deinen Klassen-SG als SG des Rettungswurfes nutzen.

WILDES MUTAGEN

TALENT 8

ALCHEMIST

Dein Bestienmutagen bringt das in dir lauernde Tier hervor. Dies verleiht dir scharfe Klauen und Reißzähne und ein wildes, tierhaftes Aussehen. Wenn du von einem Bestienmutagen betroffen bist, erlangst du den Gegenstandsbonus des Mutagens auf deine Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Zudem werden deine Klauen und dein Bissangriff zunehmend gefährlicher – sie erhalten die Kategorie Gefährlich W10. Letztendlich kannst du den Malus des Mutagens auf deine RK von -1 auf -2 erhöhen und im Gegenzug den Schadenswürfel deiner Klauen und deines Bisses um einen Schritt erhöhen.

10. STUFE

ELASTISCHES MUTAGEN

TALENT 10

ALCHEMIST

Du kannst deinen Körper verdrehen und ziehen wie das Quecksilber in deinen Mutagenen. Stehst du unter der Wirkung eines Flinkheitsmutagens, kannst du deine Beine strecken und mittels der Aktion Schritt bis zu 3 m weit zurücklegen, ebenso kannst du dich durch Engstellen bewegen und zwingen, als wärst du eine Größenkategorie kleiner

GNÄDIGES ELIXIER ♦

TALENT 10

MIXTUR 2 ALCHEMIST

Häufigkeit Einmal pro Runde

Auslöser Du stellst mittels Schnelle Alchemie ein Lebenselixier mit einer Gegenstandsstufe her, die wenigstens 2 Stufen niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie.

Du mischst spezielle Zusätze in dein Elixier, welche den Körper und den Geist des Trinkenden besänftigen. Das Lebenselixier versucht, einem Furchteffekt oder einem Effekt, der dem Trinkenden den Zustand Gelähmt verleiht, mit seiner Stufe und einem Modifikator gleich deinem Klassen-SG -10 entgegenzuwirken.

MEISTERGIFTMISCHER

TALENT 10

ALCHEMIST

Voraussetzungen Mächtige Alchemie

Indem du die toxischen Komponenten deiner Gifte konzentrierst, erschwerst du es den Opfern, der Giftwirkung zu widerstehen. Wenn du einen alchemistischen Gegenstand der Kategorie Gift herstellst, steigt der SG des Rettungswurfes um bis zu 4 (er kann aber deinen Klassen-SG nicht übersteigen).

STARKE SCHWÄCHENDE BOMBE

TALENT 10

ALCHEMIST

Voraussetzungen Schwächende Bombe

Du kennst verstärkende Methoden und alchemistische Geheimnisse, welche dir ermöglichen, die Reichweite der Effekte deiner Bomben zu vergrößern. Wenn du Schwächende Bombe einsetzt, kannst du aus der um die folgenden Effekte erweiterten Liste auswählen: Benommen 1, Kraftlos 1, Unbeholfen 1 oder Zustandsmalus von -3 m auf Bewegungsraten.

VERGRÖßERTER RADIUS

TALENT 10

ALCHEMIST

Voraussetzungen Kalkulierter Radius

Du versetzt deine Bomben mit besonders explosiven Komponenten, die zu großen und heftigen Explosionen führen. Wenn du eine alchemistische Bombe der Kategorie Flächenschaden wirfst, kannst du deinen Intelligenzmodifikator auf den üblichen Flächenschaden der Bombe addieren. Die Bombe fügt ferner ihren Flächenschaden allen Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zum Ziel zu.

12. STUFE

UNBESIEGBARES MUTAGEN

TALENT 12

ALCHEMIST

Die Zusätze, mit denen du deine Mutagene versetzt, stärken deine Abhärtungsform. Wenn du von einem Abhärtungsmutagen betroffen bist, erhältst du Resistenz gegen allen körperlichen Schaden in Höhe deines Intelligenzmodifikators (Minimum 0).

VERLÄNGERTES ELIXIER

TALENT 12

ALCHEMIST

Indem du deine persönliche Energie in deine Elixiere einfließen lässt, wirken sie auch länger. Wenn du einen deiner alchemistischen Gegenstände konsumierst, welcher den Kategorien Aufgeladen und Elixier angehört und eine Wirkungsdauer von wenigstens 1 Minute besitzt, wird die Wirkungsdauer des Elixiers verdoppelt.

ZIELSICHERE BOMBEN

TALENT 12

ALCHEMIST

Voraussetzungen Weitwurf

Deine Bomben treffen trotz Entfernung oder Hindernissen zielsicher. Wenn du einen alchemistischen Gegenstand der Kategorie Bombe wirfst, steigt seine Entfernungsreichweite auf 18 m, reduziert du den Situationsbonus auf die RK des Zieles aus Deckung um 1 und gelingt dir automatisch der Einfache Wurf, wenn das Ziel dir gegenüber den Zustand Verborgene besitzt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELALCHEMIST



MUTAGENIST

Du verandelst andere und dich selbst mittels Mutagenen.

ATTRIBUTSWERTE

Gib Intelligenz und Stärke Priorität. Konstitution hilft dabei, Verwandlungen und Kampf zu überleben, während Weisheit dir hilft, trotz der Veränderungen bei Verstand zu bleiben.

FERTIGKEITEN

Arkane Künste, Athletik, Einschüchtern, Handwerkskunst, Gesellschaftskunde, Heimlichkeit, Okkultismus, Überlebenskunst

FORSCHUNGSGEBIET

Mutagenist

STARTTALENT

Alchemistischer Vertrauter

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Heilendes Mutagen (2.), Wildes Mutagen (8.), Unbesiegbares Mutagen (12.), Anhaltendes Mutagen (16.), Perfektes Mutagen (20.)

14. STUFE

REDEGEWANDTES MUTAGEN

TALENT 14

ALCHEMIST

Dein Silberzungenmutagen übersteigt die Grenzen von Sprachen und Plausibilität. Wenn du von einem von dir erzeugten Silberzungenmutagen betroffen bist, ignorierst du Situationsmali auf Fertigkeitwürfe für Darbietung, Diplomatie, Einschüchtern und Täuschung. Deine Worte überwinden zudem Sprachbarrieren – jeder, der dich sprechen hört, versteht deine Worte, als würdest du seine eigene Sprache sprechen (du sprichst aber immer noch deine eigene Sprache und kannst dank dieser Fähigkeit auch keine zusätzlichen Sprachen verstehen).

STARKES GNÄDIGES ELIXIER

TALENT 14

ALCHEMIST

Voraussetzungen Gnädiges Elixier

Die zusätzlichen heilenden Stoffe, die du in dein Elixier mischt, können eine Reihe von Leiden heilen. Wenn du Gnädiges Elixier nutzt, kann dein Elixier alternativ versuchen, dem Zustand Blind, Kränkelnd, Taub oder Verlangsamt entgegenzuwirken.

WAHRE SCHWÄCHENDE BOMBE

TALENT 14

ALCHEMIST

Voraussetzungen Starke Schwächende Bombe

Als Erfinder hast du zunehmend verheerende Methoden entdeckt, um mit deinen Bomben deine Gegner zu behindern. Wenn du Schwächende Bombe nutzt, füge die folgenden Effekte der Liste hinzu, aus der du wählen kannst: Benommen 2, Kraftlos 2 oder ein Statusmalus von -4,50 m auf Bewegungsraten. Solltest du stattdessen einen der unter Schwächende Bombe aufgeführten Effekte anwenden, kann das Ziel dem Effekt nur entgehen, sollte sein Rettungswurf einen Kritischen Erfolg ergeben.

16. STUFE

ANHALTENDES MUTAGEN

TALENT 16

ALCHEMIST

Voraussetzungen Verlängertes Elixier

Du hast deine körperliche Gestalt soweit trainiert, dass sie in einem veränderten Zustand stabil bleibt. Wenn du einen alchemistischen Gegenstand der Kategorien Aufgeladen und Mutagen konsumierst, kannst du einmal am Tag seine Effekte über seine normale Wirkungsdauer bis zum nächsten Mal verlängern, wenn du deine täglichen Vorbereitungen triffst.

EWIGES ELIXIER

TALENT 16

ALCHEMIST

Voraussetzungen Verlängertes Elixier

Dein Körper akzeptiert problemlos kleinere Veränderungen und behält sie bei. Wenn du einen deiner alchemistischen Gegenstände mit den Kategorien Aufgeladen und Elixier und einer Wirkungsdauer von wenigstens 1 Minute zu dir nimmst, kannst du die Wirkungsdauer des Elixiers auf Unendlich verlängern. Dies ist dir nur bei Elixieren möglich, deren Gegenstandsgrad deine halbe Stufe nicht überschreitet. Solltest du später ein anderes Elixier konsumieren und seine Wirkungsdauer auf Unendlich verlängern, endet der Effekt des zuvor auf Unendlich verlängerten Elixiers.

GENIUSMUTAGEN

TALENT 16

ALCHEMIST

Spezialisierte kleine Änderungen an deinen Anleitungen erweitern die Vorteile, welche du aus Kognitivmutagenen erlangst. Wenn du von einem Kognitivmutagen betroffen bist, erlangst du den Gegenstandsbonus des Mutagens zudem auf Fertigkeitwürfe für Darbietung, Diplomatie, Einschüchtern, Heilkunde, Naturkunde, Religionskunde, Täuschung und Überlebenskunst. Du kannst ferner mit Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung telepathisch kommunizieren, die eine gemeinsame Sprache mit dir sprechen. Die Kommunikation geht in beide Richtungen, sobald du sie aufgebaut hast, daher kann eine Kreatur mit dir kommunizieren, sobald du sie kontaktiert hast.

RESISTENZSENKENDE BOMBE ♦ **TALENT 16**

MIXTUR 2 **ALCHEMIST**

Häufigkeit Einmal pro Runde

Auslöser Du stellst eine alchemistische Bombe mittels Schnelle Alchemie her, deren Gegenstandsstufe wenigstens 2 Stufen niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie.

Du mischst Substanzen in die Bombe, welche Resistenzen umgehen. Die Bombe reduziert die Resistenz des Gegners gegen ihre Schadensart um einen Betrag in Höhe deiner Stufe, aber nur bei diesem Angriff.

18. STUFE

GEDANKENLEEREMUTAGEN

TALENT 18

ALCHEMIST

Mit kleinen Anpassungen der Mengenverhältnisse in der Anleitung für dein Gleichmutsmutagen erlangst du geistigen Schutz. Wenn du von einem Gleichmutsmutagen betroffen bist, nehmen Effekte der Kategorien Ausspähung, Entdeckung und Offenbarung des maximal 9. Grades weder von dir, noch deinen mitgeführten Besitztümern und Auren etwas wahr. Beispielsweise würde *Magie entdecken* immer noch andere Magie im Wirkungsbereich wahrnehmen, nicht aber auf dir liegende Magie.

PERFEKTE SCHWÄCHUNG

TALENT 18

ALCHEMIST

Du hast die Anleitungen für Bomben, welche deine Gegner behindern, perfektioniert. Wenn du Schwächende Bombe nutzt, kann dein Ziel dem von der Bombe auferlegten Zustand nur entgehen, wenn ihm eine Kritischer Erfolg beim Rettungswurf gelingt.

UNGLAUBLICHE ELIXIERE

TALENT 18

ALCHEMIST

Deiner Meisterschaft alchemistischer Geheimnisse befähigt dich, Effekte nachzuahmen, die nach Ansicht der meisten nur mittels Magie erzielt werden können. Wähle eine Anzahl von Tränken in Höhe deines Intelligenzmodifikators (Minimum 1) des maximal 9. Grades. Du erlangst Formeln zur Erschaffung dieser Tränke als alchemistische Gegenstände mit der Kategorie Elixier. Bei der Herstellung dieser alchemistischen Elixiere kannst du alchemistische Reagenzien im Wert 1:1 durch magische Komponenten ersetzen; anstelle anderer erforderlicher Werkzeuge kannst du deine Alchemistenrüstung (bei Schneller Alchemie) oder ein Alchemistenlabor (bei der Handlung Herstellen) nutzen. Hiervon abgesehen bleibt die Anleitung identisch. Sobald du dich hinsichtlich der Tränke entschieden hast, kannst du diese Wahl nicht mehr verändern.

BEISPIEL-FORMELBUCH

Du kannst die Anleitung für jeden beliebigen Gewöhnlichen Alchemistischen Gegenstand der 1. Stufe für dein Formelbuch auswählen. Die Liste unten enthält eine gute Auswahl für Anfänger. Unter unerfahrenen Alchemisten ist ein Formelbuch namens *Die Grundlagen der Alchemie* sehr beliebt, da es kontroverse Themen wie Mutagene nicht berührt. Alchemisten, die sich mit solchen Randgebieten befassen, kritisieren das Werk, da es den Nachwuchs von innovativen Experimenten abhält.

Anleitungen für Alchemistische Gegenstände: Schwaches Alchemistenfeuer, Schwaches Gegengift, Schwaches Gepardenelixier, Schwaches Lebenselixier, Schwache Medizin, Schwacher Rauchstab, Schwache Säureflasche, Schwacher Verstrickungsbeutel

WUNDERWIRKER

TALENT 18

ALCHEMIST

Häufigkeit Einmal alle 10 Minuten

Mit deiner Meisterschaft der Alchemie kannst du die kürzlich Verstorbenen ins Leben zurückholen. Du kannst einer Kreatur, die seit maximal 2 Runden tot ist, ein Wahres Lebenselixier verabreichen. Dies bringt die Kreatur augenblicklich ins Leben zurück mit 1 Trefferpunkt und dem Zustand Verwundet 1.

20. STUFE

MEGABOMBE ♦

TALENT 20

MIXTUR 3 **ALCHEMIST**

Voraussetzungen Vergrößerter Radius

Anforderungen Du hältst eine von dir hergestellte aufgeladene alchemistische Bombe, deren Gegenstandsstufe um wenigstens 3 niedriger ist als deine Stufe für Fortschrittliche Alchemie

Du fügst einer Bombe in deiner Hand einen unglaublich mächtigen Zusatz hinzu, um eine Megabombe zu erschaffen. Dies erhöht Wirkung und Wirkungsbereich der Bombe gewaltig. Du nutzt statt Angriff Interagieren, um die Megabombe zu werfen, und legst keinen Angriffswurf ab. Die Megabombe betrifft Kreaturen in einem Explosionsradius von 9 m, dessen Zentrum maximal 18 m von dir entfernt ist. Die Bombe verursacht Schaden, als wäre jede Kreatur das Primärziel; jeder Kreatur steht ein Reflexwurf zu, bei Misslingen erleidet eine Kreatur zudem alle zusätzlichen Effekte, die ein Primärziel betreffen würden (z.B. Auf dem Falschen Fuß durch einen Flaschenblitz). Alle Ziele im Wirkungsbereich erleiden Flächenschaden als Primärziele; es gibt keinen Flächenschaden über diesen Wirkungsbereich hinaus. Solltest du nach Erschaffen einer Megabombe nicht als nächste Aktion Interagieren zum Werfen nutzen, zerfällt die Megabombe und verliert alle Effekte.

PERFEKTES MUTAGEN

TALENT 20

ALCHEMIST

Du verbesserst die Anleitungen deiner Mutagene, so dass sie perfekt auf deine Physiologie eingestimmt sind. Wenn du unter der Wirkung eines von dir hergestellten Mutagens stehst, erleidest du nicht seine Nachteile.

STEIN DER WEISEN HERSTELLEN

TALENT 20

ALCHEMIST

Deine Forschungen haben sich ausgezahlt – du hast die Anleitung für den Stein der Weisen (siehe Seite 554) entdeckt! Du lernst diese Anleitung und fügst sie deinem Formelbuch hinzu.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG





BARBAR

Der Zorn verzehrt dich im Kampf. Du genießt das Chaos der Schlacht und mit mächtigen Waffen deine Gegner in Stücke zu hacken, wobei du dich auf deine beeindruckende Widerstandskraft verlässt, ohne komplizierte Techniken oder straffes Training zu benötigen. Dein Wüten lässt sich von einem blutdürstigen Instinkt leiten, den du vielleicht mit einem Tier, einem Geist oder auch einem Teil deiner selbst in Verbindung bringst. Für viele Barbaren ist rohe Gewalt ein Hammer und jedes Problem sieht wie ein Nagel aus, während andere versuchen, die tobenden Emotionen in ihrem Inneren zu beherrschen und ihnen nur dann freien Lauf zu lassen, wenn es wichtig ist.

SCHLÜSSELATTRIBUT

STÄRKE

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Stärke.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 12

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... lässt du deiner Wut freien Lauf und stürmst an die Frontlinie, um dir deinen Weg zu bahnen. ... ist der Angriff deine beste Verteidigung – du musst deine Gegner niederstrecken, ehe sie deine schwache Rüstung ausnutzen können.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... nutzt du Einschüchtern, um zu bekommen, was du brauchst, insbesondere wenn freundlichere Überredungskraft nichts bringt.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... hältst du nach Gefahren Ausschau und bist bereit, binnen eines Herzschlages dich ins Getümmel zu werfen. Du erklimmst schroffe Felswände und wirfst den anderen Seile zu und watest durch stark strömende Gewässer auf der Suche nach versteckten Schaltern unter der Wasseroberfläche. Sollte etwas eingetreten oder aus dem Weg geräumt werden müssen, so kümmerst du dich darum.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... könntest du in einer Schänke feiern, die Legende über deine mächtigen Taten nähren oder Gefolgsleute rekrutieren, um zu einem großen Kriegsherrn zu werden.

MÖGLICHERWEISE...

- ... bist du zutiefst von Zorn, Hass oder Frustration erfüllt.
- ... bevorzugst du den direkten Ansatz, statt geduldig abzuwarten.
- ... unterwirfst du dich intensiven körperlichen Übungen – und schlägst jeden, der behauptet, dies stünde im Widerspruch zu deiner Abneigung gegenüber Geduld.

ANDERE...

- ... vertrauen auf deinen Mut und deine Stärke und dass du dich im Kampf zu wehren weißt.
- ... betrachten dich als unzivilisierten oder dummen Schreihals, der nicht in die feine Gesellschaft passt.
- ... glauben, dass du deinen Freunden und Verbündeten gegenüber loyal bist und niemals zurückweichst, bis der Kampf vorbei ist.

KLASSENMERKMALE

Als Barbar erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Experte in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Geübt in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Experte in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Athletik
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 3

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt im Umgang mit Kriegswaffen
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen
Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Barbaren-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-2: PROGRESSION DES BARBAREN

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Barbarentalent, Instinkt, Kampfrausch
2	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Vorteil verweigern
4	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Brutalität, Fertigkeitsverbesserung
6	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
7	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Gestählt, Waffenspezialisierung
8	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
9	Abstammungstalent, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserung, Wütende Widerstandskraft
10	Attributsverbesserungen, Barbarentalent, Fertigkeitstalent
11	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Mächtiger Kampfrausch
12	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
13	Adamantin, Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Mittelschwere Rüstungsexpertise, Waffenzorn
14	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Mächtige Waffenspezialisierung, Unbeugsamer Wille
16	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
17	Abstammungstalent, Geschärfte Sinne, Fertigkeitsverbesserung, Schneller Kampfrausch
18	Barbarentalent, Fertigkeitstalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Rüstung des Zornes, Verheerer
20	Attributsverbesserungen, Barbarentalent, Fertigkeitstalent

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

KAMPFRAUSCH

Du erhältst die Aktion Kampfrausch, welche dich in Raserei verfallen lässt.

KAMPFRAUSCH

BARBAR **GEFÜHL** **KONZENTRATION** **MENTAL**

Anforderungen Du befindest dich nicht im Kampfrausch und besitzt auch nicht den Zustand Erschöpft.

Du lässt dem in dir brodelndem Zorn freien Lauf und verfällt in Kampfrausch. Du erhältst eine Anzahl an Temporären Trefferpunkten in Höhe deiner Stufe plus deines Konstitutionsmodifikators. Diese Raserei währt 1 Minute, außer du erhältst vorher den Zustand Bewusstlos oder kannst keine Gegner mehr wahrnehmen. Du kannst deinen Kampfrausch nicht freiwillig vorzeitig beenden.

Im Kampfrausch...

- ... verursachst du 2 zusätzliche Schadenspunkte mit Nahkampfwaffen und Waffenlosen Angriffen. Dieser zusätzliche Schaden wird halbiert, sollte deine Waffe oder dein Waffenloser Angriff über die Eigenschaft Agil verfügen.
- ... erleidest du einen Malus von -1 auf deine RK.

- ... kannst du keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, sofern sie nicht ebenfalls der Kategorie Kampfrausch angehören. Du kannst im Kampfrausch die Aktion Suchen anwenden.

Mit Ende des Kampfrausches verlierst du alle noch verbliebenen Temporären Trefferpunkte aus dem Kampfrausch und kannst die Aktion Kampfrausch 1 Minute lang nicht wieder anwenden.

INSTINKT

Dein Kampfrausch entspringt einem vorherrschenden Instinkt, der dir entweder angeboren ist oder den du über eine Tradition erlangt hast. Dein Instinkt verleiht dir eine Fähigkeit, legt dir bestimmte Verhaltensregeln und Verbote auf, verschafft dir auf höheren Stufen Resistenzen und einen erhöhten Schadensausstoß und gestattet dir die Auswahl von mit deinem Instinkt verbundenen Talenten – siehe auch Seite 86.

BARBARENTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Barbarentalent. Die Barbarentalente sind ab Seite 88 beschrieben.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5. Sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

VORTEIL VERWEIGERN

3.

Es fällt deinen Gegnern schwer, deine Verteidigung zu umgehen. Du erhältst den Zustand auf dem Falschen Fuß nicht, wenn Kreaturen gegen dich einen Überraschungsangriff ausführen, dich flankieren oder dir gegenüber Unentdeckt bzw. Versteckt sind, solange ihre Stufe nicht die deine übertrifft. Die Kreaturen können aber immer noch ihre Verbündeten höherer Stufe beim Flankieren unterstützen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributsverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

BRUTALITÄT

Dein Zorn macht deine Waffen zu den Werkzeugen eines Todesboten. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen, Kriegswaffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Experte. Im Kampfrausch erhältst du Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten für Nahkampfwaffen und Waffenlose Angriffe.

GESTÄHLT

Dein Körper ist daran gewöhnt, es mit körperlichen Gefahren zu tun zu haben und Krankheitserregern, Giftstoffen und anderem regelmäßig ausgesetzt zu sein. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe verbessert sich zu Meister. Erzielst du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg, so zählt dies als Kritischer Erfolg.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du weißt mittlerweile, wie du – am besten im Kampfrausch – mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4. Du erhältst zudem die Spezialisierung deines Instinktes.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

Du bist mittlerweile körperlich derart abgehärtet, dass mancher Schaden an dir abgleitet. Im Kampfrausch erhältst du Resistenz gegen die von deinem Instinkt bestimmten Schadensarten in Höhe deines Konstitutionsmodifikators + 3.

MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH

Dein Kampfrausch gewinnt an Stärke und kann dich in einem Augenblick übermannen. Dein Kompetenzgrad für deinen Barbaren-SG steigt auf Experte. Du erhältst die Freie Aktion Mächtiger Kampfrausch.

MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH 

BARBAR

Auslöser Du nutzt die Aktion Kampfrausch während deines Zuges.

Nutze eine Aktion der Kategorie Kampfrausch. Alternativ kannst du für die auslösende Aktion Kampfrausch 2 Aktionen verwenden, um eine Aktivität der Kategorie Kampfrausch zu nutzen, welche 2 Aktionen erfordern würde.

ADAMANTIN

Du besitzt eine standhafte Physiologie. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Meister. Solltest du bei einem Zähigkeitswurf einen Kritischen Fehlschlag erzielen, so zählt dieser als ein gewöhnlicher Fehlschlag. Sollte dir ein Zähigkeitswurf gegen einen Effekt misslingen, der Schaden verursacht, so halbierst du den erlittenen Schaden.

MITTELSCHWERE RÜSTUNGSEXPERTISE

Du kannst dich besser gegen Angriffe verteidigen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte.

5.

WAFFENZORN

Durch deinen Zorn führst du deine Waffen noch effektiver. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen, Kriegswaffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Meister.

13.

MÄCHTIGE WAFFENSPEZIALISIERUNG

Hast du eine Waffe gemeistert, so ist sie in deinen Händen wahrhaft fürchterlich. Dein Zusatzschaden aus Waffenspezialisierung steigt bei Waffen und Waffenlosen Angriffen, in denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt, auf 4. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 6 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 8. Du erhältst zudem einen größeren Vorteil aus der Spezialisierung deines Instinktes.

15.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

UNBEUGSAMER WILLE

Dein Zorn erschwert es anderen, die Kontrolle über dich zu erlangen oder zu behalten. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Ein Erfolg bei einem Willenswurf zählt als Kritischer Erfolg.

GESCHÄRFTE SINNE

Dein Instinkt schärft deine Sinne. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Meister.

SCHNELLER KAMPFRAUSCH

Du erholst dich rasch von deinem Kampfrausch und kannst schon bald einen Neuen beginnen. Nachdem du einen ganzen Zug außerhalb des Kampfrausches verbracht hast, kannst du erneut in Kampfrausch verfallen, ohne 1 Minute abwarten zu müssen.

RÜSTUNG DES ZORNES

Dein Training und dein Zorn stärken deine Verbindung zu deiner Rüstung. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung steigt auf Meister.

VERHEERER

Deine Schläge sind derart verheerend, dass du dir über Gegenwehr kaum noch Gedanken machst. Ebenso sind deine Barbarenfähigkeiten nahezu einzigartig. Dein Kompetenzgrad für deinen Barbaren-SG steigt auf Meister. Wenn du einen Nahkampfangriff nutzt und das Ziel über Resistenz gegen körperlichen Schaden verfügen sollte, so ignorierst du 10 Punkte dieser Resistenz.

INSTINKTE

Deine Instinkte leiten deinen Zorn. Du entscheidest, welche Bedeutung und eventuellen Ursprünge dein Instinkt hat. Wird er durch eine Kreatur oder ein Symbol repräsentiert, dass für deine Sippe große Bedeutung hat und vielleicht von ihr verehrt wird, oder ist es eine rein innere Quelle deiner Wut oder ein Filter deines Zornes wie ein Glaube, ein Fluch, ein Vermächtnis deiner Abstammung oder ein Geisteszustand. Jeder Instinkt verleiht eine Instinktfähigkeit plus weitere Fähigkeiten, die du über passende Talente erhalten kannst. Er legt ferner fest, gegen welche Schadensarten dich deine Wütende Widerstandskraft teilweise schützt, und erhöht auf höheren Stufen den zusätzlichen Schaden, den du im Kampfrausch verursachst.

Zudem führt jeder Instinkt ein Anathema auf, eine dir verbotene Verhaltensweise. Bricht du dieses Tabu, verlierst du die Fähigkeiten und Talente, die auf deinem Instinkt basieren, bis du während der Auszeit 1 Tag aufgewendet hast, um mit dir selbst wieder ins Reine zu kommen (du behältst aber alle anderen Barbarenfähigkeiten).

DRAKONISCHER INSTINKT

In dir tobt die Wut eines mächtigen Drachen und gestattet dir, unglaubliche Fähigkeiten zu manifestieren. Vielleicht verehrt deine Kultur die drakonische Pracht, vielleicht hast du diese Verbindung erlangt, nachdem du Drachenblut getrunken oder darin gebadet hast, vielleicht musstest du aber auch mitansehen, wie ein Wurm auf Raubzug dein Dorf niedergebrannt hat.

Wähle eine Art von Drachen von der Tabelle 3–3: Drakonische Instinkte und ordne sie deinem Instinkt zu. Chromatische Drachen sind oft von böser Gesinnung, während Metalldrachen zu guten Gesinnungen neigen.

15.

17.

17.

19.

19.

TABELLE 3–3: DRAKONISCHE INSTINKTE

Drache	Art	Odemwaffe (Form)
Blau	Chromatisch	Elektrizität (Linie)
Grün	Chromatisch	Gift (Kegel)
Rot	Chromatisch	Feuer (Kegel)
Schwarz	Chromatisch	Säure (Linie)
Weiß	Chromatisch	Kälte (Kegel)
Bronze	Metall	Elektrizität (Linie)
Gold	Metall	Feuer (Kegel)
Kupfer	Metall	Säure (Linie)
Messing	Metall	Feuer (Linie)
Silber	Metall	Kälte (Kegel)

ANATHEMA

Du darfst keine Beleidigung deiner Person ungesühnt lassen. Wähle auch, ob dein Charakter die gewählte Drachenart respektiert oder verabscheut. Solltest du sie respektieren, so musst du entsprechenden Drachen Respekt zollen, solltest du sie verabscheuen, muss du entsprechende Drachen besiegen, wenn sie dir begegnen.

DRAKONISCHER KAMPFRAUSCH [INSTINKTFÄHIGKEIT]

Im Kampfrausch steigt der zusätzliche Schaden durch den Kampfrausch von 2 auf 4; die Schadensart deiner Waffen oder Waffenlosen Angriffe verändert sich zur Schadensart der Odemwaffe deiner ausgewählten Waffen. Deine Kampfrauschaktion erhält die Kategorien Arkan und Hervorrufung, sowie die Kategorie der Schadensart (z.B. Feuer oder Kälte).

SPEZIALISIERUNGSFÄHIGKEIT

Wenn du Drakonischen Kampfrausch nutzt, steigt der zusätzliche Schaden durch den Kampfrausch von 4 auf 8. Solltest du über Mächtige Waffenspezialisierung verfügen, steigt der zusätzliche Schaden im Drakonischen Kampfrausch von 8 auf 16.

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

Du erlangst Resistenz gegen Stichschaden und die Schadensart der Odemwaffe deines Drachen.

GEISTERHAFTER INSTINKT

Möglicherweise spürst du die Geister um dich herum, verehrt deine Ahnen oder Geistererscheinungen oder wirst vom Gespenst eines Ahnen, Verwandten, Freundes oder Feindes heimgesucht. Im Kampfrausch wirkst du wie von Geistern besessen.

ANATHEMA

Es ist dir verboten, Leichen oder Geister respektlos zu behandeln – du darfst dich aber gegen Untote verteidigen, ohne gegen dieses Tabu zu verstoßen.

GEISTERHAFTER KAMPFRAUSCH [INSTINKTFÄHIGKEIT]

Im Kampfrausch kannst du den verursachten Schaden von 2 auf 3 erhöhen und Negativen oder Positiven Energieschaden anstelle der normalen Schadensart deiner Waffe oder deines Waffenlosen Angriffes verursachen (du hast diese Wahl jedes Mal, wenn du in Kampfrausch verfallst. Solltest du dich entscheiden, Positiven oder Negativen Energieschaden zu verursachen, erhält deine Waffe oder dein Waffenloser Angriff die Effekte der Eigenschaftsrune *Geisterhafte Berührung*, so dass die Waffe oder der Waffenlose Angriff gegen körperlose Kreaturen effektiver wird. Ferner erhält deine Kampfrauschaktion die Kategorien Göttlich und Nekromantie, sowie Negativ oder Positiv in Abhängigkeit von deiner Entscheidung, welchen Energieschaden du verursachen willst.

SPEZIALISIERUNGSFÄHIGKEIT

Wenn du Geisterhaften Kampfrausch nutzt, so steigt der Schaden aufgrund von Kampfrausch von 3 auf 7. Solltest du über Mächtige Waffenspezialisierung verfügen, so steigt der Schaden aufgrund von Geisterhaftem Kampfrausch auf 13.

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

Du erlangst Resistenz gegen Negativen Energieschaden und den Schaden, den untote Kreaturen mit ihren Angriffen und Fähigkeiten verursachen (unabhängig von der Schadensart).

RIESENARTIGER INSTINKT

Dein Kampfrausch verleiht dir die rohe Kraft und die Größe eines Riesen. Dies bedeutet nicht zwangsläufig, dass du Riesen verehrst – du könntest sie verachten oder sogar vernichten wollen. Aufgrund deiner außergewöhnlichen Kraft, übermächtigen Emotionen und/oder gewaltigen Egos könnten andere dich mit einem Riesen vergleichen.

ANATHEMA

Du musst dich jeder persönlichen Herausforderung deiner Stärke stellen.

TITANENSCHINDER (INSTINKTFÄHIGKEIT)

Du kannst eine Waffe nutzen, die für eine Kreatur der Größenkategorie Groß hergestellt wurde, sofern du selbst Klein oder Mittelgroß bist; dies gilt für den Kampfrausch und außerhalb des Kampfrausches. Solltest du nicht die Größenkategorie Klein oder Mittelgroß besitzen, so kannst du eine Waffe nutzen, die für eine Kreatur gefertigt wurde, die eine Kategorie größer ist als du. Du erlangst Zugang zu dieser Waffe, die einer der Waffenarten angehören muss, die dir im Rahmen der Charaktererschaffung zugänglich sind. Die Waffe hat den passenden Preis und die entsprechende Last für ihre Größe (siehe Seite 295). Wenn du solch eine Waffe im Kampf führst, steigt der zusätzliche Schaden, den du im Kampfrausch verursachst, von 2 auf 6; aufgrund der Unhandlichkeit der Waffe erhältst du aber auch den Zustand Unbeholfen 1 (siehe Seite 622). Während du die Waffe führst, gibt es für dich keine Möglichkeit, den Zustand Unbeholfen zu ignorieren oder aufzuheben.

SPEZIALISIERUNGSFÄHIGKEIT

Erhöhe den zusätzlichen Schaden, den du im Kampfrausch verursachst, von 6 auf 10, wenn du eine größere Waffe führst; solltest du über Mächtige Waffenspezialisierung verfügen, so steigt dieser Schaden von 10 auf 18.

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

Du erhältst Resistenz gegen Wuchtschaden; wenn du diese Fähigkeit erlangst, ordnest du ihr ferner Elektrizität, Feuer oder Kälte zu und erlangst Resistenz gegen die gewählte Energieart. Diese Wahl kann nicht geändert werden.

TIERISCHER INSTINKT

Der Zorn eines wilden Raubtieres erfüllt dich, wenn du in Kampfrausch verfallst, und verleiht dir wilde waffenlose Angriffe. Kulturen, die wilde, zornige Tiere wie z.B. Bären oder Menschenaffen verehren, bringen Barbaren mit diesem Instinkt hervor. Möglicherweise stehst du im Zwist mit einer unkontrollierbaren, tierhaften Seite deiner Persönlichkeit, vielleicht bist du auch ein Nachkomme eines Werwolfes oder anderen Werwesens. Wähle ein Tier von Tabelle 3-4: Tierhafte Instinkte, das am ehesten zu deinem erwählten Tier passt.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Barbaren auf:

Anstrengend: Anstrengende Handlungen sind Techniken, welche große Anstrengungen erfordern und daher nicht wiederholt am Stück durchgeführt werden können. Die kannst pro Zug nur 1 Aktion der Kategorie Anstrengend durchführen.

Eröffnung: Diese Manöver funktionieren nur, wenn du sie während deines Zuges als erstes ausführst. Du kannst eine Handlung der Kategorie Eröffnung nur durchführen, wenn du während dieses Zuges noch keine Handlung der Kategorie Angriff oder Eröffnung durchgeführt hast.

Instinkt: Instinktfähigkeiten erfordern einen bestimmten Instinkt; du kannst sie nicht durchführen, wenn du die Verhaltensregeln deines Instinktes verletzt.

Kampfrausch: Du musst dich im Kampfrausch befinden, um Fähigkeiten der Kategorie Kampfrausch nutzen zu können; ihre Wirkungsdauer endet automatisch, wenn dein Kampfrausch endet.

TABELLE 3-4: TIERHAFFE INSTINKTE

Tier	Angriff	Schaden	Kategorien
Affe	Faust	1W10 W	Ergreifen, Waffenlos
Bär	Biss Klaue	1W10 S 1W6 S	Waffenlos Agil, Waffenlos
Frosch	Biss Zunge	1W10 W 1W4 W	Waffenlos Agil, Waffenlos
Hai	Biss	1W10 S	Ergreifen, Waffenlos
Hirsch	Geweih	1W10 S	Ergreifen, Waffenlos
Katze	Biss Klaue	1W10 S 1W6 S	Waffenlos Agil, Waffenlos
Schlange	Zähne	1W10 S	Ergreifen, Waffenlos
Stier	Hörner	1W10 S	Stoßen, Waffenlos
Wolf	Biss	1W10 S	Waffenlos, Zu Fall Bringen

ANATHEMA

Ein Tier deiner gewählten Art respektlos zu behandeln, steht im Widerspruch zu deinem Instinkt. Ebenso ist es für dich tabu, im Kampfrausch Waffen zu benutzen.

TIERISCHER KAMPFRAUSCH (INSTINKTFÄHIGKEIT)

Wenn du in Kampfrausch verfallst, erlangst du den Waffenlosen Angriff (oder die Waffenlosen Angriffe) deines erwählten Tieres. Erlangte Angriffe, damit verursachter Schaden und ihre Eigenschaften sind in Tabelle 3-4: Tierhafte Instinkte aufgeführt.

Diese Angriffe fallen in die Nahkampfwaffengruppe. Deine Kampfrauschaktion erhält die Kategorien Formwandel, Natur und Verwandlung.

SPEZIALISIERUNGSFÄHIGKEIT

Erhöhe den Schadenswürfel für die erhaltenen Waffenlosen Angriffe um einen Schritt und erhöhe den zusätzlichen Schaden aufgrund deines Kampfrausches bei den Waffenlosen Angriffen deines erwählten Tieres von 2 auf 5. Der Froschzungenangriff und der Hirschgeweihangriff erhalten Reichweite (3 m). Solltest du über Mächtige Waffenspezialisierung verfügen, so steigt der zusätzliche Schaden aufgrund deines Kampfrausches bei den Waffenlosen Angriffen deines erwählten Tieres von 5 auf 12.

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

Du erlangst Resistenz gegen Hieb- und Stichschaden.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BARBAREN-TALENTE

Falls du nach einem Barbarentalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Abschütteln	2
Ansteckender Kampfrausch	20
Berserkerzorn	4
Brutaler Kritischer Treffer	18
Brutaler Schläger	6
Doppelschlag	6
Drakonische Schwingen	12
Drakonische Verwandlung	16
Drakonischer Odem	6
Durchschlagender Angriff	4
Erbebendes Aufstampfen	20
Erneuerte Lebenskraft	8
Feiner Geruchssinn	2
Furchterregender Kampfschrei	10
Geisterhafter Schutz	6
Geisterhafter Zorn	12
Gelegenheitsangriff	6
Gemeinsamer Kampfrausch	8
Grausames Ausweiden	18
Herumschleudern	8
Kein Entkommen	2
Klarer Augenblick	1
Kollaterales Herumschleudern	16
Komm und hol mich	10
Mächtiger Doppelschlag	10
Perfekte Klarheit	18
Plötzlicher Sprung	8
Plötzlicher Sturmangriff	1
Rachsüchtiger Angriff	14
Raubtiersprung	12
Riesenhafte Größe	6
Riesenhafte Reichweite	14
Scharfe Sicht	1
Schnelle Bewegung	4
Tierhaut	6
Tierische Gestalt	8
Titanenhafte Größe	12
Wirbelnder Angriff	14
Wuchtiger Schlag	14
Wuterfüllter Athlet	4
Wuterfüllter Werfer	1
Wuterfülltes Einschüchtern	1
Zorniger Schläger	8
Zorniger Todesstoß	2
Zorniges Ergreifen	12
Zorniges Sprinten	10
Zügelloser Kampfrausch	16
Zurücktreiben	10
Zweite Luft	2

WÜTENDER INSTINKT

Dein Kampfrausch entspringt einem tiefen, persönlichen Quell in deinem Inneren. Du nutzt deinen Kampfrausch ohne Modifikationen.

ANATHEMA UND INSTINKTFÄHIGKEIT

Du besitzt kein Anathema und erhältst keine Instinktfähigkeit. Stattdessen erlangst du ein zusätzliches Barbarentalent der 1. Stufe.

SPEZIALISIERUNGSFÄHIGKEIT

Erhöhe den zusätzlichen Schaden durch deinen Kampfrausch von 2 auf 6. Solltest du über Mächtige Waffenspezialisierung verfügen, steigt dieser zusätzliche Schaden stattdessen auf 12.

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

Du erlangst Resistenz gegen körperlichen Waffenschaden, aber keinen körperlichen Schaden aus anderen Quellen (z.B. Waffenlosen Angriffen).

BARBAREN-TALENTE

Wenn du mit Erreichen einer neuen Stufe ein Barbarentalent erlangst, kannst du eines der folgenden Talente wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

1. STUFE

KLARER AUGENBLICK ◆

TALENT 1

BARBAR KAMPFRAUSCH KONZENTRATION

Du unterdrückst deinen Kampfrausch für einen Moment, um klar denken zu können. Bis zum Ende dieses Zuges kannst du Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, egal ob sie der Kategorie Kampfrausch angehören oder nicht.

PLÖTZLICHER STURMANGRIFF ◆◆

TALENT 1

ANSTRENGEND BARBAR ERÖFFNUNG

Du eilst auf deinen Gegner zu und greifst ihn an. Führe die Aktion Laufen zweimal durch; befindet sich am Ende deiner Fortbewegung wenigstens ein Gegner innerhalb deiner Nahkampfreich, kannst du diesen Gegner im Nahkampf angreifen. Du kannst Plötzlichen Sturmangriff zusammen mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen anstelle von Laufen nutzen, sofern du über die fragliche Bewegungsrate verfügst.

SCHARFE SICHT

TALENT 1

BARBAR

Im Kampfrausch siehst du schärfer – du erlangst dann Dunkelsicht.

WUTERFÜLLTER WERFER

TALENT 1

BARBAR

Wenn du zürnst, werden Wurfaffen in deinen Händen zu todbringenden Geschossen. Deine Wurfaffenangriffe verursachen den zusätzlichen Schaden deines Kampfrausches. Solltest du über das Talent Brutaler Kritischer Treffer oder das Klassenmerkmal Verheerer verfügen, so gelten deren Vorteile auch für deine Wurfaffenangriffe.

WUTERFÜLLTES EINSCHÜCHTERN

TALENT 1

BARBAR

Dein Zorn erfüllt deine Gegner mit Furcht. Während du im Kampfrausch bist, erhalten deine Demoralisieren- und Zu Tode erschrecken-Aktionen (aufgrund des Einsatzes der Fertigkeit Einschüchtern oder eines Fertigkeitstalents für Einschüchtern) die Kategorie Kampfrausch, so dass du sie im Kampfrausch nutzen kannst. Sobald du die Voraussetzungen für die Fertigkeitstalente Einschüchternder Blick und Zu Tode erschrecken erfüllst, erlangst du diese Talente.

2. STUFE

ABSCHÜTTELN ◆

TALENT 2

BARBAR KAMPFRAUSCH KONZENTRATION

Du konzentrierst dich ganz auf deine Wut und überwindest so Furcht und kämpfst Übelkeit nieder. Reduziere deinen Zustandswert für Verängstigt um 1 und lege einen Zähigkeitswurf ab, um dich von dem Zustand Kränkelnd zu erholen, als hättest du eine Aktion zum Würgen aufgewendet; scheitert dein Rettungswurf, reduzierst du bei einem Kritischen Fehlschlag den Zustandswert für Kränkelnd um 0 und bei einem Fehlschlag um 1. Bei einem Erfolg reduzierst du den Zustandswert für Kränkelnd um 2 und bei einem Kritischen Erfolg um 3.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FEINER GERUCHSSINN

BARBAR

TALENT 2

Voraussetzungen Scharfe Sicht oder Dunkelsicht
Im Kampfrausch verbessert sich dein Geruchssinn. Du erlangst Geruchssinn 9 m (ungenauer Sinn).

KEIN ENTKOMMEN ↻

BARBAR KAMPFRAUSCH

TALENT 2

Auslöser Ein Gegner innerhalb deiner Reichweite will sich von dir fortbewegen.
Du hältst Schritt mit einem zurückweichenden Gegner. Du läufst bis zu deiner Bewegungsrate, folgst dabei dem Gegner und behältst ihn in deiner Reichweite während seiner Bewegung, bis er diese beendet oder du deine Bewegungsrate verbraucht hast. Du kannst Kein Entkommen mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen statt Laufen nutzen, sofern du die fragliche Bewegungsrate besitzt.

ZORNIGER TODESSTOSS ⚡

BARBAR KAMPFRAUSCH

TALENT 2

Um den Kampf endlich zu beenden, legst du all deinen Zorn in einen finalen Hieb. Führe einen Angriff aus. Triffst du, erhältst du einen Situationsbonus auf deinen Schaden in Höhe der noch verbleibenden Runden an Kampfrausch (maximal 10). Nach diesem Angriff endet dein Kampfrausch augenblicklich. Du erhältst den Zustand Erschöpft, bis du dich wenigstens 10 Minute ausgeruht hast.

ZWEITE LUFT

BARBAR

TALENT 2

Du kannst in einen zweiten Kampfrausch verfallen, ohne 1 Minute seit dem letzten (oder 1 Runde, so du über Schneller Kampfrausch verfügst) abwarten zu müssen, musst danach aber wieder zu Atem kommen – nach Ende dieses zweiten Kampfrausches erhältst du den Zustand Erschöpft, bis du wenigstens 10 Minuten ausgeruht hast.

4. STUFE

BERSERKERZORN ↻

BARBAR

TALENT 4

Auslöser Du erleidest Schaden und bist imstande, in Kampfrausch zu verfallen.
Du brüllst vor Schmerzen auf und lässt deinem Zorn freien Lauf, um in Kampfrausch zu verfallen.

DURCHSCHLAGENDER ANGRIFF ⚡

ANSTRENGEND BARBAR

TALENT 4

Du schlägst weitausholend zu. Schlage im Nahkampf zu und vergleiche das Ergebnis des Angriffswurfs mit der RK von bis zu zwei Gegnern, die sich innerhalb deiner Nahkampfreichweite befinden und zueinander angrenzend sein müssen.
Würfle den Schaden nur einmal aus und füge ihn jeder getroffenen Kreatur zu. Ein Durchschlagender Angriff zählt als zwei Angriffe hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe. Solltest du eine Waffe mit der Eigenschaft Durchschlagend nutzen, so gilt ihr Modifikator für alle Angriffe im Rahmen dieser Fähigkeit.

SCHNELLE BEWEGUNG

BARBAR

TALENT 4

Dein Kampfrausch ist ein Wirbel aus schnellen Bewegungen. Während des Kampfrausches erhältst du einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate.

WUTERFÜLLTER ATHLET

BARBAR

TALENT 4

Voraussetzungen Experte in Athletik
Physikalische Hindernisse halten deinen Zorn nicht auf. Im Kampfrausch erhältst du eine Bewegungsrate für Klettern und Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden; der SG von Hoch- und Weit-

BEISPIELBARBAR



BERSERKER

Du hast nichts für Komplexitäten übrig, schließlich brauchst du nur eines, das dich antreibt: deinen eigenen inneren Zorn.

ATTRIBUTSWERTE

Lege Priorität auf deine Stärke, dann deine Konstitution und Geschicklichkeit. Weisheit macht dich aufmerksamer.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Heimlichkeit

INSTINKT

Wütender Instinkt

ANFANGSTALENT

Plötzlicher Sturmangriff

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Zorniger Todesstoß (2.), Schnelle Bewegung (4.), Gelegenheitsangriff (6.), Wirbeler Angriff (14.)

springen sinken jeweils um 10 und deine Sprungdistanz steigt beim Weitsprung um 1,50 m und beim Hochsprung um 0,60 m.

6. STUFE

BRUTALER SCHLÄGER

TALENT 6

BARBAR

Voraussetzungen Experte in Athletik

Du stößt deine Gegner umher und hinterlässt blaue Flecken. Solltest du im Kampfrausch erfolgreich einen Gegner Entwaffnen, Ergreifen, Fortstoßen oder Zu Fall bringen, so fügst du diesem Gegner Wuchtschaden in Höhe deines Stärkewandlers zu; addiere dies ggf. zum Schaden eines Kritischen Erfolges für Zu Fall bringen.

DOPPELSCHLAG ↻

TALENT 6

BARBAR KAMPFRAUSCH

Auslöser Dein Nahkampfangriff tötet eine Kreatur oder verleiht ihr den Zustand Bewusstlos, während eine weitere Kreatur zur ersten angrenzend ist.

Du treibst deine Waffe durch den Körper eines Gegners und in den eines weiteren. Führe einen Nahkampfangriff gegen den zweiten Gegner aus.

DRAKONISCHER ODEM ⚡

TALENT 6

ARKAN BARBAR HERVORRUFUNG INSTINKT KAMPFRAUSCH KONZENTRATION

Voraussetzungen Drakonischer Instinkt

Anforderungen Du hast diese Fähigkeit seit deinem letzten Kampfrausch nicht mehr genutzt.

Du atmest tief ein und stößt machtvolle Energie aus, welche 1W6 Schadenspunkte pro Stufe verursacht; Energieart und Wirkungsbereich deines Odems entsprechen deinem ausgewählten Drachen (siehe Tabelle 3-3 auf Seite 86). Solltest du diese Fähigkeit in der letzten Stunde genutzt haben, werden Schaden und Wirkungsbereich halbiert (1W6 Schaden pro 2 Stufen; 4,50 m-Kegel oder 9 m-Linie). Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Einfachen Reflexwurf ablegen.

GELEGENHEITSANGRIFF ↻

TALENT 6

BARBAR

Auslöser Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius nutzt eine Handlung der Kategorie Manipulieren oder Bewegung, führt einen Gelegenheitsangriff aus oder verlässt im Rahmen ihrer Bewegungshandlung ein Feld.

Du nutzt eine Schwachstelle in der Verteidigung deines Gegners. Führe einen Nahkampfangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Solltest du einen Kritischen Treffer landen und der Auslöser eine Handhabung gewesen, so unterbrichst du diese Handlung. Dieser Angriff zählt nicht hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe und ein vorhandener Malus für Mehrfachangriffe wird bei diesem Angriff nicht angerechnet.

GEISTERHAFTER SCHUTZ ⚡

TALENT 6

BARBAR GÖTTLICH INSTINKT KAMPFRAUSCH NEKROMANTIE

Voraussetzungen Geisterhafter Instinkt

Du rufst Schutzgeister herbei, die dich vor Fernkampfangriffen schützen sollen. Bis zum Ende deines Kampfrausches muss jedem ein Einfacher Wurf gegen SG 5 gelingen, wenn er einen Fernkampfangriff gegen dich führt; scheitert der Wurf, verfehlt der Angriff und verursacht keinen Effekt.

RIESENHAFT GRÖSSE ⚡

TALENT 6

BARBAR GESTALTWANDEL INSTINKT KAMPFRAUSCH NATUR VERWANDLUNG

Voraussetzungen Riesenartiger Instinkt

Anforderungen Du bist Mittelgroß oder kleiner.

Du wachst zu unglaublicher Größe heran. Du erhältst die Größenkategorie Groß, erhöhst deine Reichweite um 1,50 m und erhältst den Zu-

stand Unbeholfen 1 (Seite 622), bis dein Kampfrausch endet. Deine Ausrüstung wächst mit dir.

TIERHAUT **TALENT 6**

BARBAR FORMWANDEL INSTINKT NATUR VERWANDLUNG

Voraussetzungen Tierischer Instinkt

Dein Kompetenzgrad in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte. Während du dich im Kampfrausch befindest und keine Rüstung trägst, verwandelt sich deine Haut in dicke Haut, Fell, Pelz oder ähnliches wie bei dem Tier, das du deinem Instinkt zugeordnet hast. Du erhältst einen Zustandsbonus von +1 auf deine RK anstelle eines Malus von -1 auf die RK; solltest du das Klassenmerkmal Adamantin besitzen, steigt dieser Zustandsbonus auf +2. Deine dicke, zähe Haut (oder der zottelige Pelz o.a.) schränkt deine Bewegungen ein und begrenzt deinen GE-Modifikator auf deine RK auf maximal +3.

8. STUFE

ERNEUERTE LEBENSKRAFT **TALENT 8**

BARBAR KAMPFRAUSCH KONZENTRATION

Du hältst inne, um deine zürnende Kraft zu sammeln. Du erlangst Temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner halben Stufe plus deines Konstitutionsmodifikators.

GEMEINSAMER KAMPFRAUSCH **TALENT 8**

BARBAR HÖRBAR KAMPFRAUSCH SICHTBAR

Anforderungen Du hast diese Fähigkeit seit deinem letzten Kampfrausch nicht mehr genutzt.

Du entfachst den Zorn eines Verbündeten. Während du im Kampfrausch bist, erlangt eine dazu bereite Kreatur innerhalb von 9 m die Effekte der Kampfrauschhandlung, kann aber immer noch Konzentrationshandlungen nutzen.

HERUMSCHLEUDERN **TALENT 8**

BARBAR KAMPFRAUSCH

Anforderungen Du hast einen Gegner ergriffen.

Du schleuderst den gegriffenen Gegner herum. Dieser erleidet Wuchtschaden in Höhe deines Stärkemodifikators plus deinem Kampfrauschschaden plus deinem Waffenspezialisierungsschaden. Der Gegner muss einen Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG ablegen.

PLÖTZLICHER SPRUNG **TALENT 8**

BARBAR

Du schlägst im Sprung nach einem Gegner. Nutze Springen, Hochsprung oder Weitsprung und führe im Sprung einen Nahkampfangriff aus. Direkt nach dem Angriff stürzt du zu Boden, solltest du noch in der Luft sein, selbst wenn du deine Sprungrichweite noch nicht ausgereizt haben. Sollte du nicht tiefer stürzen als du in die Höhe gesprungen bist, erleidest du keinen Schaden und landest aufrecht.

Solltest du im Rahmen eines Plötzlichen Sprunges einen Hoch- oder Weitsprung ausführen, so bestimme den SG mittels dem Weitsprung-SG und erhöhe deine Maximaldistanz, um deine Bewegungsrate zu verdoppeln.

TIERISCHE GESTALT **TALENT 8**

BARBAR GESTALTWANDEL INSTINKT KAMPFRAUSCH KONZENTRATION NATUR VERWANDLUNG

Voraussetzungen Tierischer Instinkt

Du verwandelst dich in dein Tier. Du erhältst die Effekte des Zaubers des 3. Grades *Tiergestalt*, verwendest aber deine eigenen Spielwerte, Temporären Trefferpunkte und Waffenlosen Angriffe statt jener, die *Tiergestalt* verleiht. Du behältst zudem die ständigen Fähigkeiten deiner Ausrüstung. Sollte dein Tier ein Frosch sein, steigt die Reichweite deiner Zunge auf 4,50 m. Die Aktion Aufheben erhält die Kategorie Kampfrausch hinsichtlich der Verwandlung.

ZORNIGER SCHLÄGER **TALENT 8**

BARBAR

Voraussetzungen Meister in Athletik

Du stößt deine Gegner auf dem Schlachtfeld umher. Im Kampfrausch erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik bei Offensivhandlungen.

10. STUFE

FURCHTERREGENDER KAMPFSCHREI **TALENT 10**

BARBAR HÖRBAR KAMPFRAUSCH

Voraussetzungen Einschüchternder Blick

Du stößt einen zornigen Schrei aus. Lege Fertigkeitwürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren gegen jeder Gegner innerhalb von 9 m Entfernung ab. Unabhängig vom Ergebnis deiner Würfe ist jede dieser Kreaturen daraufhin temporär für 1 Minute gegen deinen Furchterregender Kampfschrei immun.

KOMM UND HOL MICH **TALENT 10**

BARBAR KAMPFRAUSCH KONZENTRATION

Du öffnest Lücken in deiner Verteidigung, um Angreifer zu ködern. Bis zum Ende deines Kampfrausches hast du den Zustand Auf dem Falschen Fuß und Schadenswürfe gegen dich unterliegen einem Situationsbonus von +2. Sollte eine Kreatur dich treffen, besitzt sie dir gegenüber bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand auf dem Falschen Fuß. Solltest du eine solche Kreatur vor dem Ende deines nächsten Zuges treffen, erlangst du Temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Konstitutionsmodifikators (verdopple dies im Falle eines Kritischen Treffers). Diese Temporären Trefferpunkte halten bis zum Ende deines Kampfrausches an.

MÄCHTIGER DOPPELSCHLAG **TALENT 10**

BARBAR KAMPFRAUSCH

Voraussetzungen Doppelschlag

Dein Zorn lässt dich deine Waffe durch die Körper mehrerer Gegner treiben. Wenn du Doppelschlag nutzt und dein Angriff das Ziel tötet oder ihm den Zustand Bewusstlos zufügt, kannst du weiterhin Angriffe führen, bis du eine getroffene Kreatur nicht tötet oder ihr den Zustand Bewusstlos zufügst oder es keine Kreatur mehr gibt, die zu deiner zuletzt mittels Doppelschlag angegriffenen Kreatur angrenzend ist.

ZORNIGES SPRINTEN **TALENT 10**

BARBAR KAMPFRAUSCH

Du eilst los! Nutze die Aktion Laufen, um bis zum Fünffachen deiner Bewegungsrate in gerader Linie zurückzulegen. Du kannst alternativ für diese Aktivität drei Aktionen nutzen, um bis zum Achtfachen deiner Bewegungsrate in gerader Linie zurückzulegen.

ZURÜCKTREIBEN **TALENT 10**

BARBAR KAMPFRAUSCH

Anforderungen Deine letzte Handlung war ein erfolgreicher Angriff. Die Wucht deines Schlages treibt deinen Gegner zurück. Du stößt den Gegner um 1,50 m zurück wie im Falle eines erfolgreichen Fortstoßens. Du kannst dem Gegner folgen wie im Falle eines erfolgreichen Fortstoßens.

12. STUFE

DRAKONISCHE SCHWINGEN **TALENT 12**

BARBAR FORMWANDEL INSTINKT KAMPFRAUSCH NATUR VERWANDLUNG

Voraussetzungen Drakonischer Instinkt

Aus deinem Rücken wachsen Drachenschwinge derselben Farbe wie dein erwählter Drache. Im Kampfrausch erlangst du eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Solltest du

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

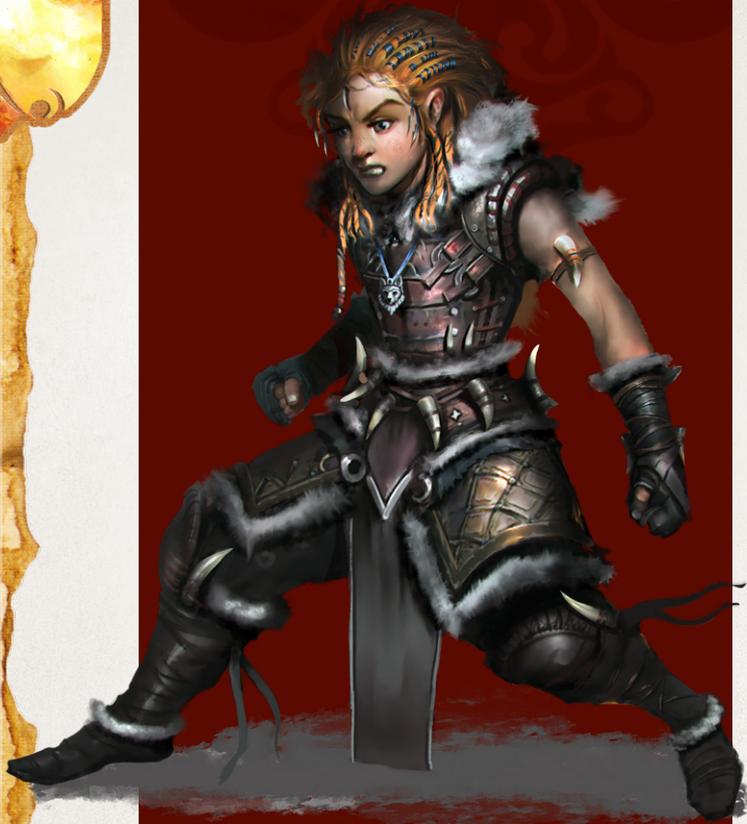
SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELBARBAR



TIERISCHER WÜTER

Wenn du in Zorn verfallst, dann bricht sich das Tier in dir freien Lauf und verwandelt dich in eine wilde Kreatur. Du folgst deinen Instinkten statt der Logik und bist in der Wildnis zu Hause.

ATTRIBUTSWERTE

Bring deine Stärke so hoch wie möglich, dann deine Konstitution und deine Geschicklichkeit. Hohe Weisheit verbessert deine Sinneswahrnehmung.

FERTIGKEITEN

Athletik, Einschüchtern, Naturkunde, Überlebenskunst

INSTINKT

Tierischer Instinkt

ANFANGSTALENT

Wuterfülltes Einschüchtern

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Kein Entkommen (2.), Tierhaut (6.), Tierische Gestalt (8.), Furchterregender Kampfschrei (10.), Raubtiersprung (12.)

fliegen, wenn dein Kampfrausch endet, stürzt du, allerdings währt die Verwandlung bis zum letzten Moment, so dass du keinen Sturzschaden erleidest und auf den Füßen landest.

GEISTERHAFTER ZORN ◆

TALENT 12

BARBAR INSTINKT KAMPFRAUSCH KONZENTRATION OFFENSIVE

Voraussetzungen Geisterhafter Instinkt

Du rufst eine Geistererscheinung herbei, welche als Lichtfunken erscheint. Dabei handelt es sich meistens um einen Ahnen oder einen Naturgeist. Der Geisterfunken führt einen Waffenlosen Funkensturmangriff im Nahkampf gegen einen maximal 36 m entfernten Gegner aus. Sein Angriffsmodifikator entspricht dabei deinem Kompetenzbonus für Kriegswaffen plus deinem Stärkemodifikator plus einem Gegenstandsbonus von +2, hinzu kommen alle Situations- und Zustandsmodifikatoren, unter denen du selbst stehst. Bei einem Treffer verursacht der Lichtfunke Schaden in Höhe deines Konstitutionsmodifikators + 4W8. Du bestimmst, ob es sich um Positiven oder Negativen Energieschaden handelt; addiere nicht deinen Kampfrauschschaden und auch nicht deinen Waffenspezialisierungsschaden. Situations- und Zustandsmodifikatoren, welche zur Wirkung kämen, gelten auch für den Schaden des Lichtfunkens. Sollte der Lichtfunke einen Kritischen Treffer landen, erhält das Ziel den Zustand Verängstigt 1. Dieser Angriff unterliegt deinem Malus für Mehrfachangriffe und zählt diesbezüglich, als hättest du ihn ausgeführt.

RAUBTIERSPRUNG ◆

TALENT 12

ANSTRENGEND BARBAR ERÖFFNUNG INSTINKT KAMPFRAUSCH

Voraussetzungen Tierischer Instinkt

Anforderungen Du trägst keine Rüstung oder maximal eine Leichte Rüstung.

Du überbrückst die Entfernung zu deiner Beute in einem Augenblick und springst die Kreatur an, ehe sie reagieren kann. Du nutzt Laufen bis zu deiner Bewegungsrate und führst am Ende deiner Bewegung einen Angriff aus.

TITANENHAFT GRÖSSE

TALENT 12

BARBAR GESTALTWANDEL INSTINKT VERWANDLUNG

Voraussetzungen Riesenartiger Instinkt, Riesenhafte Größe

Du wirst noch größer! Wenn du dich im Kampfrausch befindest und Riesenhafte Größe einsetzt, kannst du Riesig werden. Dies erhöht deine Reichweite um 3 m, solltest du normalerweise eine maximal Mittelgroße Kreatur sein. Solange du Riesig bist, besitzt du den Zustand Unbeholfen 1 (siehe Seite 622).

ZORNIGES ERGREIFEN ◆

TALENT 12

BARBAR KAMPFRAUSCH

Anforderungen Deine letzte Aktion war ein erfolgreicher Angriff und du hast entweder eine Hand frei oder hast für deinen Angriff eine Waffe mit der Eigenschaft Ergreifen genutzt.

Du ergreifst deinen Gegner, während er durch deinen Angriff abgelenkt ist. Der von dir getroffene Gegner erhält den Zustand Ge-griffen, als wäre dir ein Fertigkeitwurf für Athletik zum Ergreifen des Gegners gelungen.

14. STUFE

RACHSÜCHTIGER ANGRIFF ↻

TALENT 14

BARBAR KAMPFRAUSCH

Voraussetzungen Komm und hol mich

Auslöser Ein Kreatur erzielt bei einem Angriff gegen dich einen Erfolg oder einen Kritischen Erfolg.

Anforderungen Du stehst unter dem Effekt von Komm und hol mich.

Triffst dich ein Gegner, schlägst du zurück. Führe einen Nahkampfangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Dieser Angriff ist nicht von deinem eventuellen Malus für Mehrfachangriffe betroffen und zählt auch nicht gegen diesen.

RIESENHAFT REICHWEITE  **TALENT 14**

BARBAR **INSTINKT** **KAMPFRAUSCH** **KONZENTRATION**

Voraussetzungen Riesenartiger Instinkt

Du streckst dich, um Gegner außerhalb deiner normalen Reichweite anzugreifen. Bis zum Ende deines Kampfrausches erhalten alle deine Nahkampfwaffen- und Waffenlosen Angriffe Reichweite 3 m. Sollte eine Waffe oder ein Waffenloser Angriff bereits über Reichweite verfügen, erhöht dies diese Reichweite nicht. Es ist aber mit Fähigkeiten kumulativ, welche deine Reichweite aufgrund Erhöhung deiner Größenkategorie verbessern (z.B. Riesenhafte Größe).

WIRBELNDER ANGRIFF  **TALENT 14**

ANSTRENGEND **BARBAR** **ERÖFFNUNG**

Du greifst alle nahen Gegner an. Führe einen Angriff gegen jeden Gegner innerhalb deiner Nahkampfreichweite aus. Jeder dieser Angriffe zählt hinsichtlich deines Malus für Nahkampfangriffe, erhöht diesen aber erst nach dem letzten dieser Angriffe.

WUCHTIGER SCHLAG **TALENT 14**

BARBAR **KAMPFRAUSCH** **KONZENTRATION**

Voraussetzungen Zurücktreiben

Deine Angriffe sind derart mächtig, dass du deine Gegner zu Brei hauen kannst. Wenn du Zurücktreiben nutzt, kannst du einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen den Zähigkeits-SG des Zieles ablegen.

Kritischer Erfolg Du erzielst den Effekt eines Kritischen Erfolges der Fertigkeitshandlungen Fortstoßen und Zu Fall bringen gegen das Ziel.

Erfolg Du erzielst den Effekt eines Erfolges der Fertigkeitshandlungen Fortstoßen und Zu Fall bringen gegen das Ziel.

Fehlschlag Du erzielst den normalen Effekt von Zurücktreiben.

16. STUFE

DRAGONISCHE VERWANDLUNG  **TALENT 16**

BARBAR **GESTALTWANDEL** **INSTINKT** **KAMPFRAUSCH** **KONZENTRATION** **NATUR** **VERWANDLUNG**

Voraussetzungen Drakonischer Instinkt, Drakonische Schwingen

Du verwandelst dich in einen zornigen Drachen der Größenkategorie Groß und erlangst die Effekte des Zaubers des 6. Grades *Drachengestalt*, verwendest aber deine eigene RK und deinen Angriffsmodifikator. Du verursachst zudem den zusätzlichen Schaden aus Kampfrausch. Die Handlung zum Aufheben der Verwandlung erhält die Kategorie Kampfrausch.

Mit der 18. Stufe erhältst du einen Zustandsbonus von +6 m auf deine Bewegungsrate für Fliegen. Dein Schadenbonus für Angriffe in Drachengestalt steigt auf +12. Der SG gegen deine Odemwaffe entspricht deinem Klassen-SG und du erhältst einen Zustandsbonus von +14 auf deinen Odemwaffenschaden.

KOLLATERALES HERUMSCHLEUDERN **TALENT 16**

BARBAR **KAMPFRAUSCH**

Voraussetzungen Herumschleudern

Wenn du einen gegriffenen Gegner herumschleuderst, prügelt du ihn in einen anderen nahen Gegner. Ein zum gegriffenen Gegner angrenzender Gegner erleidet ebenfalls den Schaden aus Herumschleudern; diesem Gegner steht ein Reflexwurf gegen deinen Klassen-SG zu.

ZÜGELLOSER KAMPFRAUSCH  **TALENT 16**

BARBAR **KAMPFRAUSCH**

Auslöser Du beginnst deinen Zug mit 50% oder weniger deiner maximalen Trefferpunkte.

Wenn du Schaden erleidest, fängt dein Blut an zu kochen und du lässt alle Vorsicht fahren, um dem Kampf ein Ende zu setzen. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe, einen Malus von -2 auf deine RK und einen Malus von -1 auf Rettungswürfe. Diese Modifikatoren halten bis zum Ende deines Kampfrausches an oder bis du wieder mehr als 50% deiner maximalen Trefferpunkte besitzt, sollte dies zuerst eintreten.

18. STUFE

BRUTALER KRITISCHER TREFFER **TALENT 18**

BARBAR

Deine Kritischen Treffer sind besonders verheerend. Bei einem Kritischen Nahkampftreffer verursachst du einen zusätzlichen Schadenswürfel (neben eventuellen weiteren Schadenswürfeln, weil die Waffe die Eigenschaft Gefährlich oder Tödlich besitzt). Das Ziel erleidet zudem Anhaltenden Blutungsschaden in Höhe von zwei Schadenswürfeln.

GRAUSAMES AUSWEIDEN  **TALENT 18**

BARBAR **KAMPFRAUSCH**

Dein blutrünstiger Angriff verstümmelt deinen Gegner. Führe einen Nahkampfangriff aus. Solltest du treffen und Schaden zufügen, erhält das Ziel den Zustand Ausgelaugt 1 (oder Ausgelaugt 2 im Fall eines Kritischen Erfolges).

PERFEKTE KLARHEIT  **TALENT 18**

BARBAR **GLÜCK** **KAMPFRAUSCH** **KONZENTRATION**

Auslöser Du erzielst bei einem Angriffs- oder Willenswurf einen Fehlschlag oder Kritischen Fehlschlag.

Du gibst all deinen Zorn frei, um sicherzustellen, dass deine Angriffe landen und dein Verstand frei von fremden Einflüssen bleibt. Wiederhole den auslösenden Angriffs- oder Rettungswurf mit einem Situationsbonus von +2 und behalte das bessere Ergebnis. Dein Kampfrausch endet augenblicklich.

20. STUFE

ANSTECKENDER KAMPFRAUSCH **TALENT 20**

BARBAR **HÖRBAR** **KAMPFRAUSCH** **SICHTBAR**

Voraussetzungen Gemeinsamer Kampfrausch

Du kannst auch deine Verbündeten in Zorn versetzen und ihnen unglaubliche Vorteile verleihen. Du kannst die Voraussetzungen von Gemeinsamer Kampfrausch ignorieren und die Fähigkeit mehrfach während eines Kampfrausches nutzen. Vom Gemeinsamen Kampfrausch betroffene Verbündete, die für die Dauer des Kampfrausches dein Anathema akzeptieren, erhalten deine Instinktfähigkeit und die Spezialisierungsfähigkeit, die du durch Waffenspezialisierung erlangst (aber nicht die, welche du durch Mächtige Waffenspezialisierung erhältst).

ERBEBENDES AUFSTAMPFEN  **TALENT 20**

BARBAR **HANDHABEN** **KAMPFRAUSCH**

Häufigkeit Einmal pro 10 Minuten

Du stampfst auf den Boden mit solcher Kraft auf, dass du ein schwaches Erdbeben mit den Effekten des Zaubers *Erdbeben* auslöst.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG





BARDE

Du bist ein Künstler, ein Gelehrter verborgener Geheimnisse und ein fesselnder Überredungskünstler. Mittels machtvoller Auftritte beeinflusst du den Verstand und leitest andere zu neuen Ebenen des Heldenmuts. Du könntest deine Kräfte nutzen, um ein charismatischer Anführer zu werden. Vielleicht bist du aber auch ein Berater, Manipulator, Gelehrter, Ganove oder Virtuoso. Deine Vielseitigkeit lässt manche in dir einen charmanten Tunichtgut und Tausendsassa sehen und dennoch ist es gefährlich, dich als Nichtskönnner abzutun.

SCHLÜSSELATTRIBUT

CHARISMA

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Charisma.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 8

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... nutzt du magische Darbietungen, um die Lage zu Gunsten deiner Verbündeten zu beeinflussen. Du wechselst selbstbewusst zwischen Angriffen, Heilung und hilfreichen Liedern, wie sie benötigt werden.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... überzeugst du, schwindelst du und kommen dir mühelos Drohungen über die Lippen.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... bist du ein Quell des Wissens, zudem der Legenden, Sagen und Märchen kennt, welche tiefgreifende Zusammenhänge aufzuzeigen vermögen und im Abenteuer wichtige Erkenntnisse liefern. Deine Zauber und Auftritte inspirieren deine Verbündeten zu größeren Entdeckungen und Erfolgen.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... kannst du mit deinen Darbietungen Geld und Ruhm erlangen und dir einen Namen machen, der Mäzene anlockt. Die Geschichten über dein Können und deine Triumphe könnten sogar irgendwann andere Barden dazu inspirieren, an einer Bardenschule deine Techniken zu studieren.

MÖGLICHERWEISE...

- ... ist deine Leidenschaft für deine Kunst so groß, dass du eine spirituelle Verbindung zu ihr ausbildest.
- ... übernimmst du die Führung, wenn Takt und gewaltlose Lösungen angesagt sind.
- ... folgst du deiner Muse und erlernst mit ihrer Hilfe Geheimnisse, die niemand anders besitzt, egal ob dich ein rätselhaftes Feenwesen, ein philosophisches Konzept, eine übernatürliche Macht oder eine Gottheit der Kunst oder der Musik inspiriert.

ANDERE...

- ... laden dich gern zu gesellschaftlichen Anlässen als Künstler oder Gast ein, betrachten dich aber als Kuriosität in ihren Kreisen.
- ... unterschätzen dich im Vergleich zu anderen Zauberwirken und glauben, dass du kaum mehr als ein geckenhafter Minnesänger bist, da sie die subtile Macht deiner Magie übersehen.
- ... reagieren vorteilhaft auf deinen Charme und deine gesellschaftlichen Fähigkeiten, misstrauen aber zugleich deiner einnehmenden Magie.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Experte in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Geübt in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Geübt in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Darbietung
Geübt in Okkultismus
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 4

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt im Umgang mit dem Kurzbogen, dem Kurzsword, dem Langsword, der Peitsche, dem Rapier und dem Totschläger
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

ZAUBER

Geübt in Okkulten Zauberangriffen
Geübt im Okkulten Zauber-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-5: PROGRESSION DES BARDEN

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Kompositionszauber, Muse, Okkulte Zauberei, Zauberepertoire
2	Bardentalent, Fertigkeitstalent
3	Allgemeines Talent, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserungen, Signaturzauber, Zauber des 2. Grades
4	Bardentalent, Fertigkeitstalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserungen, Zauber des 3. Grades
6	Bardentalent, Fertigkeitstalent
7	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserungen, Zauberexperte, Zauber des 4. Grades
8	Bardentalent, Fertigkeitstalent
9	Abstammungstalent, Entschlossenheit, Fertigkeitsverbesserungen, Große Zähigkeit, Zauber des 5. Grades
10	Attributsverbesserungen, Bardentalent, Fertigkeitstalent
11	Allgemeines Talent, Bardenwaffenexpertise, Fertigkeitsverbesserungen, Wachsame Sinne, Zauber des 6. Grades
12	Bardentalent, Fertigkeitstalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserungen, Leichte Rüstungsexpertise, Waffenspezialisierung, Zauber des 7. Grades
14	Bardentalent, Fertigkeitstalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserungen, Zaubormeister, Zauber des 8. Grades
16	Bardentalent, Fertigkeitstalent
17	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserungen, Mächtige Entschlossenheit, Zauber des 9. Grades
18	Bardentalent, Fertigkeitstalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserungen, Magnum Opus, Zauberlegende
20	Attributsverbesserungen, Bardentalent, Fertigkeitstalent

KLASSENMERKMALE

Als Barde erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

OKKULTE ZAUBEREI

Deine Magie entspringt deinem esoterischen Wissen. Du kannst mittels der Aktivität Zauber wirken okkulte Zauber nutzen und dabei Material-, Gesten- und Verbale Komponenten einbringen (siehe Zauber wirken auf Seite 302). Als Barde kann du bei Zaubern, die Gesten oder Materialkomponenten erfordern, meistens ein Instrument spielen, solange du dafür wenigstens eine Hand benötigst. Solltest du ein Instrument benutzen, benötigst du keinen Zauberkomponentenbeutel oder weitere freie Hand. Du kannst meistens auch ein Instrument bei Zaubern spielen, welche Verbale Komponenten verlangen, statt zu sprechen.

Du kannst am Tag bis zu zwei Zauber des 1. Grades wirken. Du musst einen Zauber kennen, um ihn wirken zu können. Die Anzahl an Zaubern, die du jeden Tag wirken kannst, wird als deine Zauberplätze bezeichnet.

Wenn deine Bardenstufe steigt, steigt auch die Zahl deiner Zauber am Tag, ebenso kannst du schließlich Zauber höheren Grades wirken – siehe auch Tabelle 3-6: Bardenzauber pro Tag auf Seite 98.

Manche deiner Zauber verlangen von dir einen Zaubereingriffswurf, um festzustellen, wie effektiv sie sind. Bei anderen müssen deine Gegner gegen deinen Zauber-SG würfeln – in der Regel im Rahmen von Rettungswürfen. Da Charisma dein Schlüsselattribut ist, nutzen deine Zaubereingriffswürfe und Zauber-SG deinen Charismamodifikator. Details zur Berechnung dieser Spielwerte findest du auf Seite 447.

ERHÖHTE ZAUBER

Sobald du Zauberplätze des 2. oder höheren Grades erlangst, kannst du diese Zauberplätze mit stärkeren Versionen niedriggradigerer Zauber belegen. Du erhöhst den Grad des fraglichen Zaubers auf den Grad des genutzten Zauberplatzes. Du musst einen Zauber des gewünschten Grades in deinem Zauberepertoire haben, um ihn auf den fraglichen Grad erhöhen zu können. Viele Zauber weisen spezifische Verbesserungen auf, wenn sie auf bestimmte Grade erhöht werden (Seite 299). Das Klassenmerkmal Signaturzauber lässt dich bestimmte Zauber frei im Grad erhöhen.

ZAUBERTRICKS

Einige deiner Zauber fallen in die Kategorie Zaubertrick. Ein Zaubertrick verwendet keinen Zauberplatz. Du kannst einen Zaubertrick beliebig oft am Tag wirken. Dabei wird sein Grad automatisch auf die Hälfte deiner Stufe (aufgerundet) erhöht, was dem höchsten Zaubergrad entspricht, den du als Barde wirken kannst. Als Barde der 1. Stufe wirkst du Zaubertricks auf dem 1. Grad und als Barde der 5. Stufe als Zauber des 3. Grades.

ZAUBERREPERTOIRE

Die Sammlung der Zauber, welche du wirken kannst, wird als dein Zauberepertoire bezeichnet. Auf der 1. Stufe lernst du zwei okkulte Zauber des 1. Grades deiner Wahl und fünf okkulte Zaubertricks deiner Wahl. Wähle diese von den gewöhnlichen Zaubern der Liste der okkulten Zauber (Seite 314) oder aus anderen Quellen okkulten Zauber, zu denen du Zugang hast. Du kannst jeden Zauber in deinem Zauberepertoire wirken, indem du einen Zauberplatz eines passenden Zaubergrades verwendest.

Wenn du weitere Stufen erlangst, fügst du neue Zauber deinem Zauberepertoire hinzu. Wann immer du einen Zauberplatz erlangst (siehe Tabelle 3-6), fügst du deinem Zauberepertoire einen Zauber desselben Grades hinzu. Mit der 2. Stufe wählst du einen weiteren Zauber des 1. Grades; mit der 3. Stufe wählst du zwei Zauber des 2. Grades usw. Wenn du Zauber hinzufügst, kannst du eine höhergradige Version eines dir bereits verfügbaren Zaubers hinzufügen, so dass du ihn nun mit erhöhtem Grad wirken kannst.

Auch wenn du Zauberplätze und die Zauber in deinem Zauberepertoire zur selben Zeit erlangst, werden beide separat gehalten. Sollte ein Talent oder andere Fähigkeit einen Zauber deinem Zauberepertoire hinzufügen, so erhältst du deshalb keinen zusätzlichen Zauberplatz und umgekehrt.

ZAUBER IM REPERTOIRE AUSTAUSCHEN

Wenn du neue Zauber für dein Repertoire erhältst, möchtest du möglicherweise einige deiner alten Zauber austauschen. Wenn du eine Stufe erlangst und neue Zauber erlernst, kannst du einen deiner alten Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen. Dabei kann es sich auch um einen Zaubertrick handeln. Du kannst ebenfalls um Rahmen des Umlernens während der Auszeit Zauber austauschen (siehe Seite 481).

KOMPOSITIONSZAUBER

Du kannst deine Auftritte mit Magie aufladen, um einzigartige Effekte – sogenannte Kompositionen – zu erzeugen. Kompositionen sind eine besondere Art von Zauber, welche oft zum Wirken die Fertigkeit Darbietung benötigen. Kompositionszauber sind eine Unterart des Fokuszaubers. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden, und dein Fokusvorrat fasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Du füllst deinen Fokusvorrat während deiner täglichen Vorbereitungen auf, außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen, in denen du auftrittst, eine neue Komposition schreibst oder anderweitig deine Muse nährt.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Sie erfordern keine Zauberplätze und können auch nicht mittels Zauberplätzen gewirkt werden. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen und/oder deinen Fokusvorrat erhöhen, allerdings fasst dein Fokusvorrat maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300.

Du lernst den Kompositionszauber *Rettende Darbietung* (Seite 387), der dich vor hör- und sichtbaren Effekten schützt.

KOMPOSITIONSZAUBERTRICKS

Kompositionszaubertricks sind spezielle Kompositionszauber, die keine Fokuspunkte kosten, so dass du sie beliebig oft nutzen kannst. Kompositionszaubertricks erlangst du zusätzlich zu den Zaubertricks, welche du aus der Liste der okkulten Zauber wählst, allerdings können dir in der Regel nur Talente weitere Kompositionszaubertricks verschaffen. Im Gegensatz zu anderen Zaubertricks kannst du über Bardentalente erlangte Kompositionszaubertricks aber nicht mit späteren Stufen austauschen (die einzige Ausnahme hiervon wäre ein Austausch des fraglichen Talents mittels Umlernen – siehe Seite 481).

Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Lied des Mutes* (Seite 387), welcher die Angriffe, den Schaden und die Verteidigung deiner Verbündeten gegen Furcht stärkt.

MUSEN

Als Barde wählst du mit der 1. Stufe eine Muse. Deine Muse leitet dich an, Großes zu erreichen. Sie könnte eine körperliche Kreatur sein, eine Gottheit, eine Philosophie oder ein fesselndes Mysterium.

UNIVERSALGENIE

Deine Muse ist ein Hansdampf in allen Gassen, der sich für alle möglichen Fertigkeiten und Unternehmungen zugleich interessiert, ohne eine zu meistern oder irgendwo sichtlich voranzukommen. Sollte es eine Kreatur sein, könnte es eine rätselhafte Kreatur wie ein Feenwesen sein; im Falle einer Gottheit könnte es sich um Desna oder Calistria handeln. Als Barde mit einer solchen Muse bist du an vielen Themen interessiert, gehst aber bei keinem richtig in die Tiefe – du willst einfach alles versuchen.

Du erlangst das Talent Vielseitiger Auftritt und fügst *Unaufälliger Diener* deinem Zauberrepertoire hinzu.

ENIGMA

Deine Muse ist ein Mysterium, welches dich antreibt, die verborgenen Geheimnisse des Multiversums zu enthüllen. Sollte deine Muse eine Kreatur sein, könnte es sich um einen Drachen oder anderes außerweltliches Geschöpf handeln; ist es eine Gottheit, könnte es Irori oder Nethys sein.

Du erlangst das Talent Bardenwissen und fügst *Zielsicherer Schlag* deinem Zauberrepertoire hinzu.

MAESTRO

Eine Muse ist ein Virtuoso, welcher dich zu neuen Höhen inspiriert. Falls es eine Kreatur ist, könnte es eine Darbietungen liebende Kreatur wie ein Chorengele oder Lillend-Azata sein; sollte es eine Gottheit sein, ist es möglicherweise Schelyn. Als Barde mit dieser Muse bist du eine Inspiration für deine Verbündeten und vertraust auf deine rednerischen und musikalischen Fähigkeiten.

Du erhältst das Talent Nachwirkende Komposition und fügst *Balsam* deinem Zauberrepertoire hinzu.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-6: BARDENZAUBER PRO TAG

Deine Stufe	Zaubertricks	Zaubergrad									
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* Das Klassenmerkmal Magnum Opus verleiht dir Zauberplätze des 10. Grades, welche ein wenig anders funktionieren als andere Zauberplätze.

BARDENTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Bardentalent. Die Bardentalente sind ab Seite 99 beschrieben.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5. Sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

3.

Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

SIGNATURZAUBER

3.

Dank deiner Erfahrung kannst du manche Zauber flexibler wirken. Wähle für jeden Zaubergrad, zu dem du Zugang besitzt, einen Zauber dieses Grades als Signaturzauber. Du kannst den Grad deiner Signaturzauber frei erhöhen und musst keine er-

höhten Versionen des fraglichen Zaubers beherrschen. Solltest du einen Signaturzauber auf einem höheren Grad als seinem Minimumgrad erlernt haben, kannst du die schwächeren Versionen ebenfalls wirken, ohne sie separat erlernt zu haben. Solltest du einen Signaturzauber austauschen, kannst du einen Ersatzsignaturzauber desselben Zaubergrades wählen, zu dem du den vorherigen Zauber erlernt hattest. Du kannst ebenso spezifisch umlernen, um einen Signaturzauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades auszutauschen, ohne andere Zauber auszuwechseln; dies erfordert dieselbe Zeit wie das Umlernen eines normalen Zaubers.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributsverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

ZAUBEREXPERTE

7.

Dein Kompetenzgrad für okkulte Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Experte.

GROSSE ZÄHIGKEIT

9.

Du bist körperlich sehr abgehärtet. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Experte.

ENTSCHLOSSENHEIT

9.

Dein Verstand ist gestählt. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

BARDENWAFFENEXPERTISE

11.

Du bist mit deinen Waffen sehr vertraut. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen Einfachen Waffen plus Kurzbogen, dem Kurzsword, dem Langsword, der Peitsche, dem Rapier und dem Totschläger steigt auf Experte. Wenn du mit einem Angriffswurf einen kritischen Erfolg erzielst, während eine deiner Kompositionen aktiv ist, erhältst du Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten deiner Waffe.

WACHSAME SINNE

11.

Im Rahmen deiner Abenteuer hast du deine Sinne geschärft und gelernt, auf kleinste Details zu achten. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Meister.

LEICHTE RÜSTUNGSEXPERTISE

13.

Du kannst Angriffe besser ausweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

13.

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

ZAUBERMEISTER

15.

Du hast das Okkulte gemeistert. Dein Kompetenzgrad für okkulte Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Meister.

MÄCHTIGE ENTSCLOSSENHEIT

17.

Dein unglaubliches Training verleiht dir mentale Standhaftigkeit. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Legendar. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg. Solltest du bei einem Willenswurf

einen Kritischen Fehlschlag landen, zählt dieser als normaler Fehlschlag. Scheitert dir ein Willenswurf gegen einen schaden-erzeugenden Effekt, erleidest du nur halben Schaden.

MAGNUM OPUS

19.

Du hast Zugang zu den höchsten Graden der Zauberei erlangt. Füge zwei gewöhnliche okkulte Zauber des 10. Grades deinem Repertoire hinzu. Du erlangst einen Zauberplatz des 10. Grades, mit dem du einen dieser beiden Zauber nach den üblichen Regeln für Barden wirken kannst. Du erlangst im Rahmen deiner Progression keine weiteren Zauber des 10. Grades. Du kannst Zauberplätze des 10. Grades nicht in Verbindung mit Fähigkeiten nutzen, welche dir weitere Zauberplätze geben würden oder die es dir gestatten, Zauber zu wirken, ohne dabei Zauberplätze zu verbrauchen.

ZAUBERLEGENDE

19.

Dein okkultes Zauberkönnen ist legendär. Dein Kompetenzgrad für okkulte Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Legende.

BARDENTALENTE

Wenn du mit Erreichen einer neuen Stufe ein Bardentalent erlangst, kannst du eines der folgenden Talente wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

1. STUFE

BARDENWISSEN

TALENT 1

BARDE

Voraussetzungen Enigma-Muse

Deine Studien verleihen dir Kenntnisse zu allen möglichen Themen. Du erhältst Bardwissen, eine besondere Kenntnisfertigkeit, welche nur mittels Wissen abrufen genutzt werden kann – dann aber zu jedem beliebigen Thema. Du beginnst mit dem Kompetenzgrad Geübt in Bardwissen. Solltest den Kompetenzgrad Legende in Okkultismus besitzen, steigt dein Kompetenzgrad in Bardwissen auf Experte; es ist nicht möglich, den Kompetenzgrad in Bardwissen auf andere Weise zu verbessern.

NACHWIRKENDE KOMPOSITION

TALENT 1

BARDE

Voraussetzungen Maestro-Muse, Fokusvorrat

Indem du deinen Kompositionen eine Schlussnote hinzufügst, lässt du sie länger wirken. Du erlernst den Fokuszauber *Nachwirkende Komposition* (Seite 387).

Erhöhe dein Fokusvorratmaximum um 1.

VIELSEITIGER AUFTRITT

TALENT 1

BARDE

Voraussetzungen Universalgenie-Muse

Du kannst dich auf die Großartigkeit deiner Darbietungen verlassen statt auf gewöhnliche gesellschaftliche Fertigkeiten. Du kannst Darbietung statt Diplomatie zum Beeindrucken und statt Einschüchtern zum Demoralisieren nutzen. Ebenso kannst du Darbietung mit einem schauspielerischen Auftritt anstelle von Täuschung zum Verkleiden nutzen. Du kannst deinen Kompetenzgrad in Darbietung nutzen, um die Voraussetzungen von Fertigkeitstalenten zu erfüllen, welche einen bestimmten Kompetenzgrad in Diplomatie, Einschüchtern oder Täuschung verlangen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselwörter tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Bardens auf:

Komposition: Um einen Kompositionszaubertrick oder Fokuszauber zu wirken, nutzt du eine Art von Darbietung (siehe Seite 244). Sollte der Zauber eine verbale Komponente besitzen, musst du eine hörbare Darbietung erbringen. Sollte der Zauber Gesten erfordern, so muss deine Darbietung sichtbar sein. Der Zauber erhält alle Kategorien der genutzten Darbietung. Du kannst pro Zug nur einen Kompositionszauber wirken und kannst auch immer nur stets einen aktiv haben. Wirkt du einen neuen Kompositionszauber, so enden alle anhaltenden Effekte des vorherigen Kompositionszaubers augenblicklich.

Metamagie: Handlungen der Kategorie Metamagie verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Diese Handlungen werden in der Regel durch Metamagische Talente ermöglicht. Du musst eine Metamagiehandlung direkt vor der Wirken eines Zaubers nutzen, den du modifizieren möchtest. Solltest du stattdessen andere Handlungen (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen) ausführen, verschwendest du die Vorteile der Metamagiehandlung. Alle weiteren Effekte, welche eine Metamagiehandlung hinzufügt, sind Teil des Zaubereffektes, nicht der Metamagiehandlung selbst.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BARDENTALENTE

Falls du nach einem Bardentalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Allegro	14
Alleswisser	8
Aufmunternder Marsch	4
Ballade der Linderung	14
Bardenwissen	1
Esoterisches Universalgenie	2
Etüde des Lehrmeisters	2
Ewige Komposition	18
Facettenreiche Muse	2
Harmonie	6
Haus der Eingebildeten Wände	10
Inspirierter Fokus	12
Klagelied	6
Lied der Verteidigung	4
Lied des Erfolges	2
Lied des Heldenmutes	8
Magisches Können	16
Melodiöser Zauber	4
Mühevolle Konzentration	16
Nachwirkende Komposition	1
Perfekte Zugabe	20
Perfektes Gedächtnis	14
Schnelles Zauberwirken	10
Standhaftes Zauberwirken	6
Symphonie der Muse	20
Tiefgreifendes Wissen	18
Ungewöhnliche Komposition	10
Unglaubliches Universalgenie	18
Verhängnisvolle Musik	20
Vielseitige Signatur	4
Vielseitiger Auftritt	1
Vielseitiges Können	8
Vielseitiges Universalgenie	12
Weitreichender Zauber	1
Zusätzliche Zaubertricks	2

WEITREICHENDER ZAUBER ✦

TALENT 1

BARDE KONZENTRATION METAMAGIE

Du kannst die Reichweite deiner Zauber erhöhen. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers ist, der über eine Reichweite verfügt, so erhöht diese Reichweite um 9 m. Sollte die Reichweite normal Berührung sein, so erhöhst du die Reichweite auf 9 m.

2. STUFE

ESOTERISCHES UNIVERSALGENIE

TALENT 2

BARDE

Voraussetzungen Universalgenie-Muse

Du führst ein Buch mit okkulten Zaubern ähnlich dem Zauberbuch eines Magiers. Füge kostenlos alle Zauber deines Zauberrepertoires diesem Buch hinzu. Du kannst Okkultismus zum Zauber erlernen (siehe Seite 239) nutzen und Zauber deinem Zauberbuch zu den passenden Kosten hinzufügen, als wärst du ein Magier.

Wähle während deiner täglichen Vorbereitungen einen Zauber aus deinem okkulten Zauberbuch. Solltest du ihn bereits in deinem Zauberbuch haben, kannst du ihn für diesen Tag als zusätzlichen Signaturzauber behandeln. Sollte er nicht Teil deines Repertoires sein, so behandle ihn stattdessen als solchen bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen.

ETÜDE DES LEHRMEISTER

TALENT 2

BARDE

Voraussetzungen Enigma-Muse, Fokusvorrat

Du nutzt magische Methoden, um auf deine Erinnerungen zurückzugreifen, so dass es dir leichter fällt, dich zu erinnern. Du erlernst den Kompositionszauber *Etüde des Lehrmeisters* (Seite 386). Dein Fokusvorrat fasst 1 weiteren Fokuspunkt.

FACETTENREICHE MUSE

TALENT 2

BARDE

Deine Muse lässt sich nicht in eine Schublade stecken. Wähle eine andere Art von Muse als jene, über die du bereits verfügst. Du erlangst ein Talent der 1. Stufe, das diese Muse erfordert; deine Muse ist fortan auch eine Muse dieser Art, so dass du Talente wählen kannst, die andere Art von Muse als Voraussetzung erfordern. Du erlangst keine anderen Effekte der gewählten Muse.

Speziell Du kannst dieses Talent wiederholt wählen, musst es aber jedes Mal einer anderen Art von Muse zuordnen.

LIED DES ERFOLGES

TALENT 2

BARDE

Voraussetzungen Maestro-Muse

Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Lied des Erfolges* (Seite 386), welcher die Fertigkeiten deiner Verbündeten unterstützt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBERTRICKS

TALENT 2

BARDE

Deine Studien erweitern deine Zauberkenntnisse. Füge zwei weitere Zaubertricks von deiner Zauberliste deinem Repertoire hinzu.

4. STUFE

AUFMUNTERNDER MARSCH

TALENT 4

BARDE

Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Aufmunternder Marsch* (Seite 386), der dich und deine Verbündeten für eine Runde schneller macht.

LIED DER VERTEIDIGUNG

TALENT 4

BARDE

Voraussetzungen Maestro-Muse

Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Lied der Verteidigung* (Seite 386), welcher dich und deine Verbündeten schützt.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

MELODIÖSER ZAUBER ✦

BARDE | HANDHABEN | KONZENTRATION | METAMAGIE

TALENT 4

Du webst deine Zauber subtil in deine Darbietung. Ist deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers, so lege einen Fertigkeitwurf für Darbietung gegen die Wahrnehmungs-SG aller Beobachter ab. Gelingt dein Fertigkeitwurf gegen den Wahrnehmungs-SG eines Beobachters, so bemerkt dieser nicht, dass du einen Zauber wirkst, selbst wenn der Zauber über verräterische sensorische Manifestationen verfügen sollte. Du verbirgst diese wie auch Worte, Gesten und Materialkomponenten als Teil einer gewöhnlichen Darbietung.

Dies verbirgt nur die Handlungen zum Wirken des Zaubers und seine Manifestationen, nicht aber seine Effekte – ein Beobachter würde immer noch z.B. einen von dir ausgehenden Blitz sehen oder bemerken, wenn du verschwindest.

VIELSEITIGE SIGNATUR

BARDE

TALENT 4

Voraussetzungen Universalgenie-Muse

Während die meisten Barden für bestimmte Signaturdarbietungen und -zauber bekannt sind, werkelst du ständig an deinem verfügbaren Repertoire. Wenn du deine täglichen Vorbereitungen triffst, kannst du einen deiner Signaturzauber zu einem anderen des gleichen Grades aus deinem Repertoire verändern.

6. STUFE

HARMONIE ✦

BARDE | HANDHABEN | KONZENTRATION | METAMAGIE

TALENT 6

Voraussetzungen Maestro-Muse

Du kannst mehrere Kompositionen zugleich aufführen. Sollte deine nächste Handlung darin bestehen eine Komposition zu wir-

ken, wird diese zu einer Harmonischen Komposition. Im Gegensatz zu einer normalen Komposition endet eine Harmonische Komposition nicht, wenn du eine andere Komposition wirkst, so dass eine andere Komposition im selben Zug wie eine harmonische Komposition wirken kann. Wirkst du allerdings eine andere Harmonische Komposition, so endet der Effekt einer früheren Harmonischen Komposition

KLAGELIED

BARDE

TALENT 6

Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Klagelied* (Seite 386), welcher deine Gegner verängstigt.

STANDHAFTES ZAUBERWIRKEN

BARDE

TALENT 6

Du verlierst deine Zauber nicht so schnell. Würde eine Reaktion deine Handlung zum Zauberwirken unterbrechen, so lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab; bei Erfolg wird deine Handlung nicht unterbrochen.

8. STUFE

ALLESWISSER

BARDE

TALENT 8

Voraussetzungen Enigma-Muse

Gelingt dir ein Fertigkeitwurf für Kenntnis oder zum Wissen abrufen, erlangst du zusätzliche Informationen oder Zusammenhänge. Gelingt dir bei einem solchen Wurf ein Kritischer Erfolg, kann der SL dir sogar weitere Informationen oder Kontext zukommen lassen als normal.

BEISPIELBARDE



TÄNZER

Du inspirierst deine Verbündeten mittels unterschiedlichster Tanzstile und nutzt deine Kunst zum Wirken übernatürlicher Magie.

ATTRIBUTSWERTE

Lege Priorität auf Charisma, dann auf Geschicklichkeit. Steigere deine Konstitution, um deine Gesundheit zu fördern, und deine Intelligenz für weitere Fertigkeiten.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Darbietung, Diplomatie, Heilkunde, Okkultismus

MUSE

Maestro

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Lied des Erfolges (2.), Aufmunternder Marsch (4.), Allegro (14.)

ZAUBERREPERTOIRE

1. Balsam, Sprühende Farben, Verkleidende Illusion; **Zaubertricks** Aura lesen, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Magierhand, Magie entdecken

LIED DES HELDENMUTES

TALENT 8

BARDE

Voraussetzungen Maestro-Muse, Fokusvorrat

Deine Auftritte inspirieren deine Verbündeten zu noch größeren Taten. Du erlernst den Metamagischen Fokuszauber *Lied des Heldenmutes* (Seite 387).

Erhöhe die maximale Anzahl der Punkte in deinem Fokusvorrat um 1.

VIELSEITIGES KÖNNEN

TALENT 8

BARDE

Voraussetzungen Universalgenie-Muse, Meister in Okkultismus

Deine umfassenden Erfahrungen schlagen in einer Vielzahl an Fertigkeiten nieder. Dein Kompetenzbonus bei Würfeln für Fertigkeiten, in denen du den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt, entspricht deiner Stufe. Du kannst Fertigkeitwürfe zu Fertigkeitshandlungen ablegen, die normalerweise den Kompetenzgrad Geübt verlangen, selbst wenn du in der fraglichen Fertigkeit Ungeübt bist. Solltest du den Kompetenzgrad Legende in Okkultismus besitzen, kannst du Würfe für alle Fertigkeiten ablegen, welche von dir den Kompetenzgrad Experte erfordern würden, selbst wenn du nur den Kompetenzgrad Ungeübt oder Geübt besitzen solltest.

10. STUFE

HAUS DER EINGEBILDETEN WÄNDE TALENT 10

BARDE

Du errichtest eine imaginäre Barriere, welche andere für real halten. Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Haus der Eingebildeten Wände* (Seite 386).

SCHNELLES ZAUBERWIRKEN ◆

TALENT 10

BARDE KONZENTRATION METAMAGIE

Häufigkeit Einmal am Tag

Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Bardenzaubertricks oder eines Bardenzaubers sein, dessen Grad wenigstens um zwei Grade niedriger ist als der höchstgradigste dir mögliche Bardenzauber, so benötigst du 1 Aktion weniger (Minimum 1 Aktion).

UNGEWÖHNLICHE KOMPOSITION ◆ **TALENT 10**

BARDE HANDHABEN KONZENTRATION METAMAGIE

Voraussetzungen Universalgenie-Muse

Du kannst die Emotionen und die Macht einer Komposition auf andere Medien übertragen. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Kompositionszaubers sein, kannst du für die Komposition eine andere Art von Darbietung nutzen als üblich und so statt verbalen Komponenten Gestik nutzen oder umgekehrt. Wie üblich bei Kompositionszaubern verändert dies, ob die Komposition hör- oder sichtbar ist.

12. STUFE

INSPIRIERENDER FOKUS

TALENT 12

BARDE

Deine Verbindung zu deiner Muse verleiht dir ungewöhnlichen Fokus. Solltest du wenigstens 2 Fokuspunkte aufgewandt haben, seit du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, gewinnst du beim nächsten Fokus erneuern 2 Fokuspunkte statt 1 Punktes zurück.

VIELSEITIGES UNIVERSALGENIE

TALENT 12

BARDE

Voraussetzungen Esoterisches Universalgenie

Dein flexibler Verstand kann Zauber schnell auswechseln. Solltest du einen Zauber während deiner täglichen Vorbereitungen mittels

Esoterisches Universalgenie deinem Repertoire hinzufügen, so kannst du wählen, diesen neuen Zauber in deinem Repertoire zu behalten und stattdessen den Zugang zu einem anderen Zauber desselben Grades in deinem Repertoire zu verlieren.

14. STUFE

ALLEGRO

TALENT 14

BARDE

Du kannst deine Verbündeten mit einer schnellen Darbietung beschleunigen. Du erlernst den Kompositionszaubertrick *Allegro* (Seite 386).

BALLADE DER LINDERUNG

TALENT 14

BARDE

Voraussetzungen Fokussvorrat

Du linderst die Wunden deiner Verbündeten mit der Macht deiner Darbietung. Du erlernst den Kompositionszauber *Ballade der Linderung* (Seite 386). Erhöhe die maximale Anzahl der Punkte in deinem Fokussvorrat um 1.

PERFEKTES GEDÄCHTNIS

TALENT 14

BARDE

Voraussetzungen Enigma-Muse

Dein Verstand arbeitet unglaublich schnell. Du nutzt mit einem Schlag bis zu fünf Aktionen für Wissen abrufen. Solltest du über besondere Fähigkeiten oder Freie Aktionen verfügen, welche normalerweise durch Wissen abrufen ausgelöst werden, so kannst du sie nicht in Verbindung mit diesen Aktionen nutzen.

16. STUFE

MAGISCHES KÖNNEN

TALENT 16

BARDE

Voraussetzungen Enigma-Muse, Kompetenzgrad Legende in Okkultismus

Deine fortdauernden Studien der okkulten Magie erhöhen deine magischen Kapazitäten, so dass du selbst noch Zauber wirken kannst, wenn es eigentlich unmöglich scheint. Du kannst einmal am Tag einen Zauber selbst dann noch wirken, wenn du keine Zauberplätze des fraglichen Grades mehr besitzt. Du kannst diese Fähigkeit aber nicht nutzen, um einen Zauber des dir höchstmöglichen Zaubergades zu wirken.

MÜHELOSE KONZENTRATION

TALENT 16

BARDE

Anforderungen Du hast während deines Zuges noch nicht gehandelt. Du kannst einen Zauber aufrechterhalten, ohne groß daran zu denken. Du erhältst augenblicklich die Effekte der Handlung Zauber aufrecht erhalten, so dass du die Wirkungsdauer eines deiner aktiven Bardenzauber verlängern kannst.

18. STUFE

EWIGE KOMPOSITION

TALENT 18

BARDE

Voraussetzungen Maestro-Muse

Die Welt ist deine Bühne und dein Auftritt endet niemals. Du bist dauerhaft beschleunigt, kannst diese zusätzliche Aktion aber nur nutzen, um einen Kompositionszaubertrick zu wirken, der zum

Wirken 1 Aktion erfordert. Im Erkundungsmodus kannst du erklären, einen entsprechenden Kompositionszaubertrick zu wirken, während du eine Erkundungstaktik einsetzt. Sollte es zu einem Kampf kommen, so dass ihr in den Begegnungsmodus wechselt, so ist dieser Zaubertrick aktiv, als hättest du ihn im vorangegangenen Zug gewirkt.

TIEFGREIFENDES WISSEN

TALENT 18

BARDE

Voraussetzungen Enigma-Muse, Kompetenzgrad Legende in Okkultismus

Dein Repertoire ist umfangreich und enthält viel mehr Zauber als das der meisten Barden. Füge deinem Repertoire einen Zauber jeden Grades, den du wirken kannst, hinzu.

UNGLAUBLICHES UNIVERSALGENIE

TALENT 18

BARDE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Arkane Künste, Naturkunde oder Religionskunde, Esoterisches Universalgenie

Deine esoterischen Zauberformeln sind so ungewöhnlich, dass sie dir gestatten, Magie aus Traditionen zu nutzen, die sich anderen Barden entziehen. Solange du den Kompetenzgrad Geübt in Arkane Künste besitzt, kannst du deinem über Esoterisches Universalgenie erlangtem Zauberbuch arkane Zauber hinzufügen; dasselbe gilt entsprechend für Naturkunde und Naturzauber und Religionskunde und göttliche Zauber.

Wie im Falle der anderen Zauber in deinem Buch kannst du einen dieser Zauber von einer anderen Tradition deinem Repertoire als okkulten Zauber jeden Tag mittels Esoterisches Universalgenie hinzufügen. Allerdings kannst du keine Zauber anderer Traditionen beibehalten und einen anderen Zauber dafür aus dem Repertoire nehmen, wenn du erneut Zauber vorbereitest, selbst wenn du über das Talent Vielseitiges Universalgenie verfügen solltest.

20. STUFE

PERFEKTE ZUGABE

TALENT 20

BARDE

Voraussetzungen Magnum Opus

Dir gelingt ein weiteres unglaubliches Werk. Du erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz des 10. Grades.

SYMPHONIE DER MUSE

TALENT 20

BARDE

Voraussetzungen Harmonie

Du kannst zahllose Darbietungen zu einer Symphonie verweben. Du bist nicht länger auf eine Komposition pro Zug beschränkt und kannst auch mehr als eine Komposition aufrechterhalten. Wenn du eine neue Komposition nutzt, wahren die Effekte aller bisherigen Kompositionen für den Rest ihrer jeweiligen Wirkungsdauer.

VERHÄNGNISVOLLE MUSIK

TALENT 20

BARDE

Voraussetzungen Fokussvorrat

Deine Lieder überwältigen das Ziel mit unerträglichen Gefühlsregungen, so dass es möglicherweise tot umfällt. Du erlernst den Kompositionszauber *Verhängnisvolle Musik* (Seite 387). Die maximale Anzahl der Punkte in deinem Fokussvorrat steigt um 1.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG





DRUIDE

Es ist nicht möglich, der Macht der Natur zu widerstehen. Sie kann binnen Minuten die stärkste Festung zerstören und selbst die großartigsten Werke in Trümmer legen, indem sie sie zu Asche verbrennt, unter Schneelawinen begräbt oder unter den Wellen ersäuft. Sie kann aber auch jene, die sie respektieren, mit unbegrenzter Nahrung versorgen und ihnen atemberaubende Pracht zeigen, während die, welche ihr respektlos begegnen, ein schmerzvoller Tod erwarten kann. Du zählst zu denen, die ihren Ruf vernehmen. Voller Ehrfurcht erblickst du ihre Majestät und Kraft und bist ihr zu Diensten.

SCHLÜSSELATTRIBUT

WEISHEIT

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Weisheit.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 8

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... nutzt du die Kräfte der Natur, um Gegner zu besiegen und Verbündete zu beschützen. Du wirkst Naturzauber, um dich und deine Freunde zu beschützen, ihre Wunden zu heilen oder gefährliche Tiere herbeizuzaubern, welche an deiner Seite kämpfen. Abhängig von deiner Verbindung zur Natur könntest du mächtige Elementarmagie nutzen oder die Gestalt einer furchterweckenden Bestie annehmen.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... repräsentierst du das Gleichgewicht und gehst Probleme mit Vernunft an. Du suchst nach Lösungen, die nicht nur für die Natur am besten sind, sondern auch den Kreaturen dort ermöglichen, in Harmonie und Frieden zu leben. Oft schlägst du Kompromisse vor, die beiden Seiten erlaubt, das zu erlangen, was sie wirklich benötigen, selbst wenn sie nicht alles bekommen können, was sie begehren.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... sind deine Fähigkeiten auf dem Gebiet der Naturkunde unbezahlbar. Du spürst Gegner auf, findest den Weg durch die Wildnis und nutzt Zauber, um magische Auren in der Umgebung aufzuspüren. Du könntest sogar wilde Tiere bitten, ihre außergewöhnlichen Sinne und Spähfähigkeiten deiner Gruppe zu leihen.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... könntest du magische Gegenstände oder Tränke anfertigen. Alternativ könntest du dich um einen Bereich der Wildnis kümmern, dich dort mit Bestien anfreunden und die Wunden heilen, welche die Zivilisation verursacht. Du könntest anderen auch Ackerbau- und Viehzuchttechniken lehren, die ihnen ermöglichen, vom Land zu leben, ohne das natürliche Gleichgewicht zu schädigen.

MÖGLICHERWEISE...

- ... verspürst du einen tiefen Respekt vor der Macht der Natur.
- ... spürst du beständig Ehrfurcht vor der Natur und möchtest auch anderen diesbezüglich die Augen öffnen, während du zugleich fürchtest, was sie ihr antun könnten.
- ... behandelst du Pflanzen und Tiere als Verbündete und arbeitest mit ihnen zusammen, um deine Ziele zu erreichen.

ANDERE...

- ... betrachten dich als Repräsentanten der Natur und glauben, du könntest sie kontrollieren.
- ... halten dich für eine Eremiten, der Städte und andere Leute meidet und lieber allein in der Wildnis lebt.
- ... halten dich für einen priesterähnlichen Mystiker der Natur.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung
Rettungswürfe
Geübt in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Geübt in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Naturkunde
Geübt in einer Fertigkeit entsprechend der Wahl deines Druidenordens
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 2

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen
Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Druide-SG

ZAUBER

Geübt in Naturzauberangriffen
Geübt in Naturzauber-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-7: PROGRESSION DES DRUIDEN

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Naturzauberei, Anathema, Druidenorden, Druidisch, Schildblock, Tierempathie
2	Druidentalent, Fertigkeitstalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Große Zähigkeit, Wachsamkeit, Zauber des 2. Grades
4	Druidentalent, Fertigkeitstalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 3. Grades
6	Druidentalent, Fertigkeitstalent
7	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Zauberexperte, Zauber des 4. Grades
8	Druidentalent, Fertigkeitstalent
9	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 5. Grades
10	Attributsverbesserungen, Druidentalent, Fertigkeitstalent
11	Allgemeines Talent, Druidenwaffenexpertise, Entschlossenheit, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 6. Grades
12	Druidentalent, Fertigkeitstalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Mittelschwere Rüstungsexpertise, Waffenspezialisierung, Zauber des 7. Grades
14	Druidentalent, Fertigkeitstalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Zaubermeister, Zauber des 8. Grades
16	Druidentalent, Fertigkeitstalent
17	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 9. Grades
18	Druidentalent, Fertigkeitstalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Hierophant, Zauberlegende
20	Attributsverbesserungen, Druidentalent, Fertigkeitstalent

KLASSENMERKMALE

Als Druiden erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

NATURZAUBEREI

Die Kraft der Wildnis fließt durch deine Adern. Du kannst mittels der Aktivität Zauber wirken Naturzauber nutzen und dabei Material-, Gesten- und Verbale Komponenten einbringen (siehe Zauber wirken auf Seite 302). Als Druiden kannst du in der Regel bei Zaubern, die Materialkomponenten erfordern, einen Naturmagiefokus (z.B. einen Mistelzweig) halten und benötigst keinen Zauberkomponentenbeutel.

Auf der 1. Stufe kannst du jeden Morgen zwei Zauber des 1. Grades und vier Zaubertricks vorbereiten. Dabei muss es sich um gewöhnliche Zauber von der Liste der Naturzauber (siehe

Seite 312) oder um andere Naturzauber handeln, zu denen du Zugang hast. Vorbereitete Zauber bleiben dir verfügbar, bis du sie wirkst oder bis du deine Zauber erneut vorbereitest. Die Anzahl an Zaubern, die du jeden Tag wirken kannst, wird als deine Zauberplätze bezeichnet.

Wenn deine Druidenstufe steigt, steigt auch die Zahl deiner Zauber am Tag, ebenso kannst du schließlich Zauber höheren Grades wirken – siehe auch Tabelle 3-8: Druidenzauber pro Tag auf Seite 108.

Manche deiner Zauber verlangen von dir einen Zauberangriffswurf, um festzustellen, wie effektiv sie sind. Bei anderen müssen deine Gegner gegen deinen Zauber-SG würfeln – in der Regel im Rahmen von Rettungswürfen. Da Weisheit dein Schlüsselattribut ist, nutzen deine Zauberangriffswürfe und Zauber-SG deinen Weisheitsmodifikator. Details zur Berechnung dieser Spielwerte findest du auf Seite 447.

ERHÖHTE ZAUBER

Sobald du Zauberplätze des 2. oder höheren Grades erlangst, kannst du diese Zauberplätze mit stärkeren Versionen niedriggradigerer Zauber belegen. Du erhöhst den Grad des fraglichen Zaubers auf den Grad des genutzten Zauberplatzes. Du musst einen Zauber des gewünschten Grades in deinem Zauberrepertoire haben, um ihn auf den fraglichen Grad erhöhen zu können. Viele Zauber weisen spezifische Verbesserungen auf, wenn sie auf bestimmte Grade erhöht werden (Seite 299).

ZAUBERTRICKS

Einige deiner Zauber fallen in die Kategorie Zaubertrick. Ein Zaubertrick verwendet keinen Zauberplatz. Du kannst einen Zaubertrick beliebig oft am Tag wirken. Dabei wird sein Grad automatisch auf die Hälfte deiner Stufe (aufgerundet) erhöht, was dem höchsten Zaubergrad entspricht, den du als Druiden wirken kannst. Als Druiden der 1. Stufe wirkst du Zaubertricks auf dem 1. Grad und als Druiden der 5. Stufe als Zauber des 3. Grades.

ANATHEMA

Als Hüter der Natur stehen Druiden gegen alles, was im Widerspruch zur Natur steht. Solltest du genug Taten vollbringen, die gegen die Interessen der Natur gehen, verlierst du die magischen Fähigkeiten der Druidenklasse, darunter Naturzauberei und die Vorteile deines Ordens. Diese Fähigkeiten können nur zurückerlangt werden, indem du Reue zeigst und dich dem *Buße*-Ritual unterziehst (siehe Seite 410).

Die folgenden Taten sind Anathema für alle Druiden:

- Metallrüstungen oder -schilde tragen
- Stätten der Natur schänden
- Nichtdruiden Druidisch beibringen

Außerdem besitzt jeder Druidenorden weitere Anathema, die im jeweiligen Eintrag aufgeführt sind.

DRUIDENORDEN

Als Druiden gehörst du einem Druidenorden an, welcher dir ein Klassentalent, einen Ordenszauber (siehe unten) und eine weitere Fertigkeit verleiht, in der du den Kompetenzgrad Geübt erlangst. Du wirst zwar immer deinem Ausgangsorden angehören, allerdings ist es nicht ungewöhnlich, dass Druiden erbitten, bei anderen Orden studieren zu können, um ihren Horizont und ihr Verständnis der Natur zu erweitern – und SC-Druiden zählen zu jenen, die am ehesten die Kräfte verschiedener Orden vermischen.

Ordenszauber sind eine Unterart des Fokuszaubers. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden, und dein Fokusvorrat fasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Du füllst deinen Fokusvorrat während deiner täglichen Vorbereitungen auf, außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, um 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen, in denen du mit den Geistern der Natur kommunizierst oder dich auf andere Weise passend zu deinem Orden um die Wildnis kümmerst.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Sie erfordern keine Zauberplätze und können auch nicht mittels Zauberplätzen gewirkt werden. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen und/oder deinen Fokusvorrat erhöhen, allerdings fasst dein Fokusvorrat maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300.

ORDEN DER BLÄTTER

Du verehrst Pflanzen und die Früchte der Natur. Du bist zugleich Gärtner und Beschützer der Wildnis, lehrst Gemeinden Ackerbau- und andere Überlebenstechniken und unterstützt

in Regionen, die von Katastrophen oder ausbeuterischen Humanoiden heimgesucht wurden, den Wiederaufbau und das Neuwachstum. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Diplomatie und das Druidentalent Lesnikvertrauter. Du erlangst den Ordenszauber *Heilsame Beeren* und erhöhst das Maximum der Punkte in deinem Fokusvorrat um 1.

Anathema: Mutwillige Grausamkeit gegenüber Pflanzen oder das unnötige Töten von Pflanzen (dies hindert dich nicht daran, dich gegen Pflanzen zu verteidigen oder sie zu ernten, wenn es zum Überleben erforderlich ist).

ORDEN DER STÜRME

Du trägst den Zorn des Sturmes in dir, fokussierst ihn zu furchtbaren Effekten und reitest auf den Winden durch den Himmel. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Akrobatik und das Druidentalent Sturmkind. Du erlangst den Ordenszauber *Sturmkäfig* und erhöhst das Maximum der Punkte in deinem Fokusvorrat um 1.

Anathema: Verschmutzung der Luft oder jene ungestraft lassen, welche schwere Luftverschmutzung oder Klimaveränderungen verursachen (dies zwingt dich nicht, gegen lediglich potentiellen Schaden an der Umgebung vorzugehen oder dich im Kampf gegen einen klar überlegenen Gegner zu opfern).



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-8: DRUIDENZAUBER PRO TAG

Deine Stufe	Zaubertricks	Zaubergrad										
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* Das Klassenmerkmal Hierophant verleiht dir einen Zauberplatz des 10. Grades, welcher ein wenig anders funktioniert als andere Zauberplätze.

ORDEN DER TIERE

Du besitzt eine starke Verbindung zur Tierwelt und verfügst über einen Tiergefährten. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Athletik und das Druidentalent Tiervertrauter. Du erlangst den Ordenszauber *Tier heilen*.

Anathema: Mutwillige Grausamkeit gegenüber Tieren oder das unnötige Töten von Tieren (dies hindert dich nicht daran, dich gegen Tiere zu verteidigen oder sie zu töten, wenn es zum Überleben erforderlich ist).

ORDEN DER WILDNIS

Der wilde, unbezähmbare Ruf der Wildnis hallt in dir wider und verleiht dir die Fähigkeit, deine Gestalt zu verändern und das Aussehen einer wilden Kreatur anzunehmen. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Einschüchtern und das Druidentalent Wilde Gestalt. Du erlangst den Ordenszauber *Wildnisaspekt*.

Anathema: Durch die Versuchungen der Zivilisation vollends gezähmt zu werden (dies hindert dich nicht daran, hergestellte Güter zu erwerben oder zu nutzen oder dich für ein Abenteuer in einer Stadt aufzuhalten, allerdings darfst du dich niemals auf diese Annehmlichkeiten verlassen oder solch einen Ort dauerhaft dein Zuhause nennen).

DRUIDISCH

Neben den Sprachen, die dir deine Abstammung verleiht, beherrscht du Druidisch, eine Geheimsprache, die nur Druiden kennen. Druidisch besitzt ein eigenes Alphabet. Diese Sprache Nichtdruiden beizubringen ist ein Anathema.

SCHILDBLOCK

Du erhältst das Allgemeine Talent Schildblock (siehe Seite 265) und damit eine Reaktion, welche dich eingehenden Schaden mit deinem Schild reduzieren lässt.

TIEREMPATHIE

Du besitzt eine Verbindung zu den Kreaturen der Natur, welche dir ermöglicht, mit ihnen auf rudimentärer Ebene zu kommunizieren. Du kannst Diplomatie nutzen, um Tiere zu beeindrucken und sehr einfache Dinge von ihnen zu erbitten. In den meisten Fällen lassen wilde Tiere dir genug Zeit, deine Sache vorzutragen.

DRUIDENTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und dann jeder weiteren geraden Stufe erhältst du ein Druidentalent. Die Druidentalente sind ab Seite 109 beschrieben.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstaleute in Kapitel 5. Sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um

den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

GROSSE ZÄHIGKEIT **3.**
Du bist unglaublich zäh. Dein Kompetenzgrad in Zähigkeitswürfen steigt auf Experte.

WACHSAMKEIT **3.**
Du achtest auf Gefahren. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Experte.

ABSTAMMUNGSTALENTE **5.**
Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN **5.**
Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

BLITZSCHNELLE REFLEXE **5.**
Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

ZAUBEREXPERTE **7.**
Deine Macht über die Kräfte der Natur wächst und stärkt deine Zauber. Dein Kompetenzgrad für Naturzauberangriffswürfe und Naturzauber-SG steigt auf Experte.

DRUIDENWAFFENEXPERTISE **11.**
Du bist mit deinen Waffen sehr vertraut. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen Einfachen Waffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Experte.

ENTSCHLOSSENHEIT **11.**
Dein Verstand ist gestählt. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

MITTELSCHWERE RÜSTUNGSEXPERTISE **13.**
Du kannst Angriffe besser ausweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte.

WAFFENSPEZIALISIERUNG **13.**
Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4

ZAUBERMEISTER **15.**
Naturmagie gehorcht deinen Befehlen. Dein Kompetenzgrad für Naturzauberangriffe und deinen Zauber-SG steigt auf Meister.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Druiden auf:

Metamagie: Handlungen der Kategorie Metamagie verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Diese Handlungen werden in der Regel durch Metamagische Talente ermöglicht. Du muss eine Metamagiehandlung direkt vor der Wirken eines Zaubers nutzen, den du modifizieren möchtest. Solltest du stattdessen andere Handlungen (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen) ausführen, verschwendest du die Vorteile der Metamagiehandlung. Alle weiteren Effekte, welche eine Metamagiehandlung hinzufügt, sind Teil des Zaubereffektes, nicht der Metamagiehandlung selbst.

ZAUBERLEGENDE **19.**
Du bist in völligem Einklang mit der Magie der Natur. Dein Kompetenzgrad für Naturzauberangriffe und deinen Zauber-SG steigt auf Legende.

HIEROPHANT **19.**
Du beherrscht die stärksten Kräfte der Naturmagie und kannst einen Zauber von wahrlich unglaublicher Macht wirken. Du erhältst einen einzelnen Zauberplatz des 10. Grades, in dem du einen Naturzauber vorbereiten kannst. Im Gegensatz zu anderen Zauberplätzen erlangst du im Rahmen deiner Stufenaufstiege keine weiteren Zauberplätze des 10. Grades; du kannst aber über das Talent Macht des Hierophanten einen zweiten Zauberplatz erhalten.

DRUIDENTALENTE

Wenn du mit Erreichen einer neuen Stufe ein Druidentalent erlangst, kannst du eines der folgenden Talente wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

1. STUFE

AUSGEDEHNTE ZAUBER **TALENT 1**
DRUIDE HANDHABEN METAMAGIE

Du manipulierst die Energien deines Zaubers und lässt sie einen größeren Bereich betreffen. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit dem Wirkungsbereich Explosion, Kegel oder Linie sein, der keine Wirkungsdauer besitzt, so kannst du den Wirkungsbereich vergrößern. Addiere 1,50 m auf jeden Explosionsradius von wenigstens 3 m. Addiere 1,50 m auf die Länge jedes Kegels und jeder Linie von maximal 4,50 m und 3 m auf die Länge von Kegeln und Linien von mehr als 4,50 m.

LESNIKVERTRAUTER **TALENT 1**
DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Blätter
Du erlangst einen Lesnikvertrauten, ein Pflanzenwesen der Größenkategorie Winzig, welches einen der vielen Geister der Natur verkörpert. Sieht man davon ab, dass der Vertraute die Gestalt einer Pflanze statt eines Tieres besitzt, nutzt er all dieselben Regeln wie andere Vertraute – siehe auch Seite 217.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELDRUIDE



WILDER DRUIDE

Du nimmst die Gestalten gefährlicher Kreaturen an und kämpfst voller Wildheit. Du vertraust deinen Instinkten und misstraut oft den Wegen der zivilisierten Gesellschaft.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Weisheit und Stärke, so dass du Zauber wirken und in den Nahkampf gehen kannst. Steigere auch Geschicklichkeit und Konstitution, um deine Verteidigungen und Überlebenschancen zu verbessern.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Naturkunde

DRUIDENORDEN

Wildnis

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Gestaltkontrolle (4.), Insektengestalt (6.), Fluggestalt (8.), Pflanzengestalt (10.), Monstergestalt (16.)

VORBEREITETE ZAUBER

1. Heilung, Magische Fänge; **Zaubertricks** Flammen erzeugen, Magie entdecken, Richtung wissen, Tanzende Lichter, Verstrickende Ranke

STURMKIND

TALENT 1

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Stürme

Du bist draußen in der Natur inmitten der Elemente daheim und genießt ihre entfesselte Macht. Du erleidest keine Situationsmali auf Fernkampfzauberangriffe oder Wahrnehmungswürfe aufgrund von Wetterbedingungen und du musst bei gezielten Zaubern keinen Einfachen Wurf ablegen, sollte ein Ziel aufgrund des Wetters (z.B. Nebels) den Zustand Verborgen dir gegenüber besitzen.

TIERGEFÄHRTE

TALENT 1

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Tiere

Du erlangst die Dienste eines jungen Tiergefährten, der dich bei deinen Reisen begleitet und einfachen Befehlen nach bestem Können gehorcht. Siehe auch Seite 214 zu Tiergefährten.

WEITREICHENDER ZAUBER ♦

TALENT 1

DRUIDE KONZENTRATION METAMAGIE

Du kannst die Reichweite deiner Zauber erhöhen. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zauber mit einer Reichweite ist, so steigt diese Reichweite um 9 m. Sollte der Zauber die Reichweite Berührung besitzen, steigt seine Reichweite auf 9 m.

WILDE GESTALT

TALENT 1

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Wildnis

Du bist eins mit der Wildnis und veränderst und passt dich ständig an, um jeder Herausforderung gewachsen zu sein. Du erlangst den Ordenszauber *Wilde Gestalt*, dessen Effekte du mittels anderer Druidentalente noch verändern und ausbauen kannst.

2. STUFE

GIFTRESISTENZ

TALENT 2

DRUIDE

Deine Affinität zur Natur verleiht dir Schutz gegen einige ihrer Gefahren. Du erhältst Giftresistenz in Höhe deiner halben Stufe, und bekommst einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gifte.

ORDENSKUNDIGER

TALENT 2

DRUIDE

Du kennst die Geheimnisse eines anderen Druidenordens und hast die entsprechenden Initiationsrituale hinter dich gebracht. Wähle einen anderen Druidenorden, als jenen, den du auf der 1. Stufe gewählt hast. Du erlangst ein Talent der 1. Stufe, welches die Zugehörigkeit zu diesem Orden voraussetzt, und zählst nun hinsichtlich Talentvoraussetzungen auch als Angehöriger dieses weiteren Ordens. Solltest du eine Tat vollbringen, die ein Anathema dieses Ordens darstellt, verlierst du alle Talente und Fähigkeiten, welche die Zugehörigkeit zu diesem Orden voraussetzen (du behältst alle sonstigen Druidentalente und Fähigkeiten). Du erlangst keine weiteren Vorteile des gewählten Ordens.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal einen anderen Orden zuordnen, dem du bisher nicht angehörst.

RUF DER WILDNIS

TALENT 2

DRUIDE

Du rufst die Kreaturen der Natur an deine Seite. Du kannst 10 Minuten in der freien Natur aufwenden, um einen deiner vorbereiteten Zauber

in einem Druidenzauberplatz gegen Pflanze oder Pilz beschwören oder Tier beschwören desselben Grades auszutauschen.

VERBESSERTER VERTRAUTER

TALENT 2

DRUIDE

Voraussetzungen Ein Vertrauter

Du erfüllst deinen Vertrauten mit zusätzlicher Naturenergie und verbesserst so seine Fähigkeiten. Du kannst jeden Tag vier Vertrauten- oder Meisterfähigkeiten wählen anstelle der üblichen zwei.

4. STUFE

AUSGEWACHSENER TIERGEFÄHRTE

TALENT 4

DRUIDE

Voraussetzungen Tiergefährte

Dein Tiergefährte wird zu einem erwachsenen Tiergefährten und erhält zusätzliche Fähigkeiten (siehe Seite 214).

Dein Tiergefährte ist besser ausgebildet als die meisten. Selbst wenn du während einer Begegnung nicht die Aktion Tier anweisen nutzt, kann dein Tiergefährte immer noch während deines Zuges jede Runde 1 Aktion für Angriff oder Laufen nutzen.

EINTAUSEND GESICHTER

TALENT 4

DRUIDE

Voraussetzungen Wilde Gestalt

Deine Gestalt ist so wechselhaft wie das Wetter und verändert sich passend zu deinen Launen. Du fügst die unter *Humanoide Gestalt* aufgeführten Gestalten der Liste von *Wilde Gestalt* hinzu.

GESTALTKONTROLLE ✦

TALENT 4

DRUIDE HANDHABEN METAMAGIE

Voraussetzungen Stärke 14, Wilde Gestalt

Dank zusätzlicher Mühen kannst du eine alternative Gestalt für länger Zeit annehmen. Sollte deine nächste Handlung darin bestehen, *Wilde Gestalt* zu wirken, so ist der effektive Zaubergrad von *Wilde Gestalt* um 2 niedriger als normal (Minimum 1. Grad), dafür kannst du die Verwandlung bis zu 1 Stunde aufrechterhalten, sofern dies länger ist als die aufgeführte Wirkungsdauer. Du kannst den Effekt immer noch jederzeit aufheben, sofern es der Zauber gestattet.

ORDENSMAGIE

TALENT 4

DRUIDE

Voraussetzungen Ordenskundiger

Du hast tiefgreifendere Erkenntnisse zu den Lehren eines neuen Druidenordens erlangt. Dies verleiht dir Zugang zu einem begehrten Ordenszauber. Wähle einen Orden, dem du bereits das Talent Ordenskundiger zugewiesen hast. Du erlangst den Ordenszauber, den ein Angehöriger des fraglichen Ordens mit der 1. Stufe erhält.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jeweils einem anderen Orden zuweisen, den du über Ordenskundiger gewählt hast.

UNTERHOLZ DURCHQUEREN

TALENT 4

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Blätter

Du kannst stets einen Pfad finden, als würde sich das Blattwerk vor dir teilen. Du ignorierst Schwieriges Gelände, welches auf Pflanzen zurückgeht wie Büsche, Ranken und Unterholz. Selbst magisch manipulierte Pflanzen halten dich nicht auf.

INSEKTENGESTALT

TALENT 6

DRUIDE

Voraussetzungen Wilde Gestalt

Dein Verständnis für die Ausdehnung des Lebens ermöglicht dir, weitere Gestalten anzunehmen. Füge die Formen von *Insektengestalt* der Liste von *Wilde Gestalt* hinzu. Wenn du *Wilde Gestalt* nutzt, um dich in eine der nichtfliegenden Insektengestalten von *Kleintiergestalt* zu verwandeln, beträgt die Wirkungsdauer 24 Stunden statt 10 Minuten.

DRUIDENTALENTE

Falls du nach einem Druidentalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Ausgedehnter Zauber	1
Ausgewachsener Gefährte	4
Baumgestalt	14
Beherrscher des Sturmes	18
Dinosauriergestalt	8
Dornendickicht	16
Drachengestalt	12
Eintausend Gesichter	4
Elementare Beschwörung	12
Elementargestalt	10
Feenmagie	8
Fluggestalt	8
Gestaltkontrolle	4
Giftresistenz	2
Heilende Verwandlung	10
Insektengestalt	6
Lesnikvertrauter	1
Leylinienzugriff	20
Macht des Hierophanten	20
Monstergestalt	16
Müheleose Konzentration	16
Naturmagiefokus	12
Ordenskundiger	2
Ordensmagie	4
Perfekte Gestaltkontrolle	18
Pflanzenempathie	6
Pflanzengestalt	10
Pflanzensprache	12
Reaktiver Sturmkäfig	6
Ruf der Wildnis	2
Seite an Seite	10
Spezialisierter Gefährte	14
Standhaftes Zauberwirken	6
Sturmkind	1
Sturmwindflug	8
Tiergefährte	1
Überwältigende Energie	10
Unglaublicher Gefährte	8
Unterholz durchqueren	4
Verbesserter Naturmagiefokus	18
Verbesserter Vertrauter	2
Wahrer Gestaltwandler	20
Weitreichender Zauber	1
Wilde Gestalt	1
Zeitloses Wesen	14

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELDRUIDE



STURMDRUIDE

Du bedienst dich der Macht der Natur, um Blitz zu schleudern und elementare Zauber und das Wetter selbst gegen deine Feinde einzusetzen.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Weisheit. In der Regel bleibst du auf Distanz, daher benötigst du eine hohe Geschicklichkeit. Du kannst wählen, ob du lieber deine Konstitution oder deine Intelligenz steigerst, um gesünder oder fähiger zu sein.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Heilkunde, Naturkunde, Überlebenskunst

DRUIDENORDEN

Stürme

TALENTE

Ausgedehnte Zauber (1.), Reaktiver Sturmkäfig (6.), Sturmwindflug (8.), Naturmagiefokus (12.), Beherrscher des Sturmes (18.)

VORBEREITETE ZAUBER

1. *Brennende Hände, Windstoß; Zaubertricks* Blitzbogen, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Richtung wissen

PFLANZENEMPATHIE

TALENT 6

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Blätter

Du kannst auf einer einfachen Ebene mit Pflanzen kommunizieren und Diplomatie nutzen, um zu beeindrucken und einfache Dinge zu erbitten. Pflanzen, die nicht als Kreaturen gelten, können die meisten Bitten nicht erfüllen, außer du hast Zugang zu weiterer Magie wie z.B. *Mit Pflanzen sprechen*. Aufgrund deiner Zugehörigkeit zum Orden der Blätter spüren Pflanzen, dass du auf ihrer Seite bist, daher erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf deinen Wurf zum Erbitten bei einer Pflanze mittels Pflanzenempathie.

REAKTIVER STURMKÄFIG

TALENT 6

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Stürme, Ordenszauber *Sturmkäfig*

Auslöser Ein angrenzender Gegner fügt dir mit einer Nahkampfwaffe oder einem Waffenlosen Nahkampfangriff einen Kritischen Treffer zu.

Anforderungen Du verfügst über wenigstens 1 Fokuspunkt.

Du lenkst einen Ausbruch stürmischen Zornes auf einen Gegner, der dir Schaden zufügt. Du kannst *Sturmkäfig* auf den auslösenden Gegner wirken und diese Kreatur 1,50 m von dir fortschieben, sollte ihr Reflexwurf scheitern (oder um 3 m bei einem Kritischen Fehlschlag). Diese Fortbewegung ist eine erzwungene Bewegung.

STANDHAFTES ZAUBERWIRKEN

TALENT 6

DRUIDE

Du bist dir deiner Techniken sicher, so dass du Zauber nicht einfach verlierst. Sollte eine Reaktionen dich beim Zauberwirken unterbrechen, so lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab; bei Erfolg wird deine Handlung nicht unterbrochen.

8. STUFE

DINOSAURIERGEHALT

TALENT 8

DRUIDE

Voraussetzungen Wilde Gestalt

Du hast die Gestalt wilder Dinosaurier gemeistert. Füge die beim Zauber *Dinosauriergestalt* aufgeführten Gestalten der Liste von *Wilde Gestalt* hinzu. Wenn du *Wilde Gestalt* nutzt, um eine Gestalt anzunehmen, die dir einen bestimmten Athletikmodifikator verleiht, erlangst du einen Zustandsbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Athletik.

FEENMAGIE

TALENT 8

DRUIDE

Du hast einige der Tricks erlernt, die Feen nutzen, um Naturmagie für Illusionen und Tricks zu gebrauchen. Für deiner Zauberliste als Naturzauber *Scheinobjekt, Schleier, Szenisches Trugbild* und *Verkleidende Illusion* hinzu.

FLUGGESTALT

TALENT 8

DRUIDE

Voraussetzungen Wilde Gestalt

Flügel befreien dich von den Fesseln des Bodens. Füge die Fledermaus- und Vogelgestalten von *Flugfähige Gestalt* deiner Liste von *Wilde Gestalt* hinzu. Solltest du über Insektengestalt verfügen, so füge auch die Wespengestalt hinzu. Solltest du über Dinosauriergestalt verfügen, so füge die Pterosaurustgestalt hinzu. Wenn du *Wilde Gestalt* nutzt, um eine Gestalt anzunehmen, die dir einen bestimmten Athletikmodifikator verleiht, erlangst du einen Zustandsbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Athletik.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

STURMWINDFLUG

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Stürme

Du gebietest den Winden, auf dass sie dich durch die Lüfte tragen. Du erhältst den Ordenszauber *Sturmwindflug*. Erhöhe das Maximum an Punkten in deinem Fokusvorrat um 1.

TALENT 8

HEILENDE VERWANDLUNG

DRUIDE METAMAGIE

Du kannst gestaltwandelnde Magie nutzen, um Wunden zu schließen und Verletzungen zu behandeln. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers der Kategorie Gestaltwandel ist, bei dem es sich nicht um einen Zaubertrick handelt und der nur eine Kreatur zum Ziel hat, so werden bei der Kreatur zusätzlich zum Effekt des Zaubers 1W6 Trefferpunkte pro Zaubergrad geheilt. Dies ist ein Effekt der Kategorie Heilung.

TALENT 10

UNGLAUBLICHER GEFÄHRTE

DRUIDE

Voraussetzungen Ausgewachsener Gefährte

Dein Tiergefährte wächst und entwickelt sich weiter. Wähle, ob er zu einem Behäuden oder Wilden Tiergefährten werden soll. Dies verleiht ihm je nach Wahl zusätzliche Fähigkeiten (siehe Seite 214).

TALENT 8

PFLANZENGESTALT

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Blätter oder Wilde Gestalt

Du kannst die Gestalt einer Pflanzenkreatur annehmen. Füge die unter *Pflanzengestalt* aufgeführten Gestalten der Liste von *Wilde Gestalt* hinzu. Solltest du nicht über *Wilde Gestalt* verfügen, kannst du *Pflanzengestalt* einmal am Tag auf den höchsten dir möglichen Grad erhöht wirken. Wenn du mittels *Wilde Gestalt* eine andere Gestalt annimmst, erlangst du Resistenz 5 gegen Gift.

TALENT 10

10. STUFE

ELEMENTARGESTALT

DRUIDE

Voraussetzungen Wilde Gestalt

Du verstehst das Wesen und Wirken der Elemente in einer Weise, dass du sie in deinen Körper aufnehmen und dich als lebende Verkörperung dieser Elemente manifestieren kannst. Füge die Gestalten von *Elementargestalt* der Liste von *Wilde Gestalt* hinzu. Wenn du dich mittels *Wilde Gestalt* verwandelst, erlangst du Resistenz 5 gegen Feuer.

TALENT 10

SEITE AN SEITE

DRUIDE

Voraussetzungen Tiergefährte

Du kämpfst mit deinem Tiergefährten zusammen, so dass ihr eure Gegner ablenkt und beschäftigt haltet. Wenn du und dein Tiergefährte zum selben Gegner angrenzend seid, zählt ihr unabhängig von eurer tatsächlichen Positionierung als diesen Gegner zusammen flankierend.

TALENT 10

BEISPIELDRUIDE



BLATTDRUIDE

Du bist ein fürsorglicher Gärtner im Einklang mit der Natur und der Magie des Lebens. Eine kleine Pflanzenkreatur, ein Lesnik, begleitet dich.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Weisheit. Steigere Geschicklichkeit und Konstitution, um deine Verteidigungen zu verbessern, und Charisma oder Stärke, um diplomatischer aufzutreten oder im Nahkampf mehr Schaden auszuverteilen.

FERTIGKEITEN

Diplomatie, Heilkunde, Naturkunde, Überlebenskunst

DRUIDENORDEN

Blatt

TALENTE

Ruf der Wildnis (2.), Unterholz durchqueren (4.), Pflanzenempathie (6.), Pflanzengestalt (10.), Pflanzensprache (12.)

VORBEREITETE ZAUBER

1. *Heilung, Pflanze oder Pilz beschwören*; **Zaubertricks** *Licht, Magie entdecken, Richtung wissen, Stabilisieren, Verstrickende Ranke*

ÜBERWÄLTIGENDE ENERGIE ♦

TALENT 10

DRUIDE **HANDHABEN** **METAMAGIE**

Mit komplexer Gestik nutzt du die Kräfte der Natur, um mit deinen Zaubern die Resistenzen deiner Gegner zu überwinden. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers ist, ignoriert dieser Zauber beim Ziel Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall in Höhe deiner Stufe. Dies gilt für sämtlichen Schaden, den der Zauber generiert, anhaltenden Schaden und Schaden aufgrund eines anhaltenden Effektes des Zaubers eingeschlossen, z.B. die Wand, welche eine *Feuerwand* erzeugt. Immunitäten einer Kreatur sind hiervon nicht betroffen.

12. STUFE

DRACHENGESTALT

TALENT 12

DRUIDE

Voraussetzungen Fluggestalt

Du kannst die Gestalt einiger der furchterweckendsten Kreaturen der Welt annehmen. Füge die unter *Drachengestalt* aufgeführten Gestalten der Liste deiner *Wilden Gestalt* hinzu. Wenn du mittels *Wilde Gestalt* eine andere Gestalt annimmst, erlangst du Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall (wähle eine Option).

ELEMENTARE BESCHWÖRUNG

TALENT 12

DRUIDE

Voraussetzungen Ruf der Wildnis

Wenn du einen Verbündeten herbeirufst, kannst du ihn mit der elementaren Macht der Erde, des Feuers, der Luft oder des Wassers versehen. Du erlangst den Ordenszauber *Elementare Beschwörung*.

NATURMAGIEFOKUS

TALENT 12

DRUIDE

Deine Verbindung zur Natur ist besonders stark und die Geister der Natur umschwärmen dich, um dir beim Erneuern deines Fokus zu helfen. Wenn du wenigstens 2 Fokuspunkte aufgewendet hast, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Erneuern deines Fokus 2 Fokuspunkte statt 1 Punktes.

PFLANZENSPRACHE

TALENT 12

DRUIDE

Voraussetzungen Pflanzenempathie

Du besitzt eine besondere Bindung zu allem, was lebt und blüht. Du (und so vorhanden, dein Lesnikvertrauter) stehst beständig unter der Wirkung von *Mit Pflanzen sprechen*. Die meisten Pflanzen, die keine Kreaturen sind, erkennen dich als Druiden des Ordens der Blätter und sind dir gegenüber freundlich.

14. STUFE

BAUMGESTALT

TALENT 14

DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Blätter

Du verwandelst dich in eine Pflanzenversion von dir. Du erlangst die Kategorie Pflanze und verlierst alle für deine neue Gestalt unpassenden Kategorien (meistens Humanoider im Falle eines SC, aber möglicherweise auch Tier oder Pilz). Du kannst dich als

einzelne Aktion mit der Kategorie Konzentration in einen Baum oder eine andere nichtkreaturenartige Pflanze verwandeln, die wie du aussieht. Dies hat denselben Effekt wie *Baumgestalt*, verleiht dir aber RK 30 und die Möglichkeit, dich nicht nur in einen Baum zu verwandeln.

Solltest du in dieser Gestalt sodann tagsüber in direktem Sonnenlicht 10 Minuten rasten, erlangst du die Hälfte deiner maximalen Trefferpunkte zurück. Solltest du so deine tägliche Rast verbringen, wirst du auf dein TP-Maximum geheilt und von den folgenden Zuständen befreit, sofern sie nicht permanent sind: Ausgelaugt, Benommen, Kraftlos und Unbeholfen, sowie allen Giften und Krankheiten der maximal 19. Stufe.

SPEZIALISIRTER GEFÄHRTE **TALENT 14**
DRUIDE

Voraussetzungen Unglaublicher Gefährte
Dein Tiergefährte ist schlau genug, um sich zu spezialisieren. Er erlangt eine Spezialisierung deiner Wahl (siehe Seite 214).

Speziell Du kannst dieses Talent bis zu drei Mal wählen, musst deinem Gefährten aber jedes Mal eine andere Spezialisierung zuordnen.

ZEITLOSES WESEN **TALENT 14**
DRUIDE

Die Kräfte der Natur halten deine Alterung auf. Deine überfließende Lebenskraft verleiht dir einen Zustandsbonus von +2 gegen Krankheiten und Naturmagie.

16. STUFE

DORNENDICKICHT **TALENT 16**
DRUIDE

Voraussetzungen Orden der Blätter
Du kannst einen Bereich mit verheerenden Dornen ausfüllen, welche deine Gegner durchbohren, aufspießen und am Fortkommen behindern. Du erlangst den Ordenszauber *Dornendickicht*. Das Maximum deines Fokusvorrates erhöht sich um 1.

MONSTERGESTALT **TALENT 16**
DRUIDE

Voraussetzungen Wilde Gestalt
Du kannst dich in eine mächtige magische Kreatur verwandeln. Füge die Gestalten Purpurwurm und Seeschlange aus *Monströse Gestalt* der Liste von *Wilde Gestalt* hinzu. Solltest du über Fluggestalt verfügen, so füge auch den Phönix von *Flugfähige Gestalt* deiner Liste hinzu.

MÜHELOSE KONZENTRATION **TALENT 16**
DRUIDE

Auslöser Dein Zug beginnt.
Du hältst einen Zauber aufrecht, ohne wirklich an ihn zu denken. Du erlangst augenblicklich die Effekte einer Zauber aufrechterhalten-Handlung, die es dir gestattet, die Wirkungsdauer eines deiner aktiven Druidenzauber zu verlängern.

18. STUFE

BEHERRSCHER DES STURMES **TALENT 18**
DRUIDE

Voraussetzungen Sturmwindflug
Du kannst den Zorn der Natur über deine Gegner bringen. Du erhältst den Ordenszauber *Beherrscher des Sturmes*. Das Maximum deines Fokusvorrates erhöht sich um 1.

PERFEKTE GESTALTCONTROLLE **TALENT 18**
DRUIDE

Voraussetzungen Gestaltkontrolle, Stärke 18
Dank Magie und Muskelgedächtnis kannst du unbegrenzte lange in deinen alternativen Gestalten verbleiben – möglicherweise hast du deine ursprüngliche Gestalt sogar schon vergessen. Wenn du Gestaltkontrolle nutzt, währt *Wilde Gestalt* permanent, bis du sie aufhebst, statt nur 1 Stunde lang.

VERBESSERTER NATURMAGIEFOKUSTALENT 18
DRUIDE

Voraussetzungen Naturmagiefokus
Dein Reservoir an Fokuspunkten ist ein tiefer Quell. Wenn du wenigstens 3 Fokuspunkte aufgewendet hast, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Erneuern deines Fokus 3 Fokuspunkte statt 1 Punktes.

20. STUFE

LEYLINIENZUGRIFF **TALENT 20**
DRUIDE **HANDHABEN** **KONZENTRATION** **METAMAGIE**

Häufigkeit Einmal pro Minute
Du kannst deine Zauber mühelos wirken, indem du auf die Leylinien der Welt zurückgreifst. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers des maximal 5. Grades ohne Wirkungsdauer ist, wendest du den vorbereiteten Zauber beim Wirken nicht auf.

MACHT DES HIEROPHANTEN **TALENT 20**
DRUIDE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Naturkunde
Du bist ein wahrer Teil der Natur und ihre Macht fließt durch dich. Du erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz des 10. Grades.

WAHRER GESTALTWANDLER **TALENT 20**
DRUIDE **KONZENTRATION**

Voraussetzungen Drachengestalt, Wilde Gestalt
Du überwindest die Einschränkungen der Gestalt. Unter dem Effekt von *Wilde Gestalt* kannst du jede andere Gestalt annehmen, die sich auf deiner Liste befinden. Sollte die Wirkungsdauer der Gestalten variieren, so nutze die jeweils kürzere Wirkungsdauer.

Du kannst dich einmal am Tag in einen Kaiju verwandeln mit den Effekten von *Verkörperung der Natur*; solltest du über Pflanzengestalt verfügen, kannst du dich alternativ in einen Grünen Mann verwandeln.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG





KÄMPFER

Egal ob du für die Ehre, Gold, aus Treue oder einfach des Nervenkitzels der Schlacht wegen in den Kampf ziehst, du bist ein unangefochtener Meister der Waffen und Kampftechniken. Du verbindest Eröffnungen und Abschlüsse zu cleveren Kombinationen und nutzt Gegenangriffe, wann immer ein Gegner seine Deckung vernachlässigt. Unabhängig davon, ob du ein Ritter, ein Söldner, ein Scharfschütze oder ein Schwertmeister bist, hast du dein Kampfeskönnen zu einer Kunstform gemacht und führst verheerende Angriffe gegen deine Feinde.

SCHLÜSSELATTRIBUT

STÄRKE ODER GESCHICKLICHKEIT

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Stärke oder Geschicklichkeit (deine Wahl).

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 10

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... schlägst du mit großer Genauigkeit zu und nutzt spezialisierte Kampftechniken. Ein Nahkämpfer steht zwischen seinen Verbündeten und den Gegnern und greift jeden an, der an ihm vorbeizukommen versucht. Ein Fernkämpfer feuert präzise Schüsse aus der Entfernung ab.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... kannst du zu einer einschüchternden Präsenz werden. Dies kann bei Verhandlungen mit Gegnern nützlich sein, mag bei gesitteteren Interaktionen aber im Weg stehen.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... bleibst du verteidigungsbereit und hältst nach verborgenen Bedrohungen Ausschau. Du überwindest körperliche Herausforderung auf deine Weise, indem du Türen eintrittst, Hindernisse zur Seite drückst oder überkletterst und über Gruben springst.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... könntest du körperliche Arbeiten verrichten oder z.B. Waffen herstellen und reparieren. Solltest merken, dass du auf manche Techniken kaum noch zurückgreifst, könntest du dir neue aneignen. Sobald du dir einen Ruf aufgebaut hast, könntest du damit beginnen, eine eigene Organisation aufzubauen oder eine eigene Festung zu errichten.

MÖGLICHERWEISE...

- ... kennst du Einsatzzweck und Qualität aller Waffen und Rüstungsteile, die du besitzt.
- ... bist du der Ansicht, dass die Gefahren eines Abenteuererlebens mit Feiern oder ambitionierten Arbeiten ausgeglichen werden müssen.
- ... hast du keine Geduld für Rätsel oder Probleme, die Logik oder Studien erfordern.

ANDERE...

- ... sind von dir eingeschüchtert, bis sie dich besser kennenlernen – und dann vielleicht immer noch.
- ... glauben, dass du Muskeln, aber kein Hirn hast.
- ... respektieren deine Expertise in der Kriegskunst und schätzen deine Ansichten zur Qualität von Waffen und Rüstungen.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Experte in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Experte in Reflexwurf
Geübt in Willenswurf
Experte in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Akrobatik oder Athletik (deine Wahl)
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 3

ANGRIFFE

Experte im Umgang mit Einfachen Waffen
Experte im Umgang mit Kriegswaffen
Geübt im Umgang mit Spezialwaffen
Experte in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit allen Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Kämpfer-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-9: PROGRESSION DES KÄMPFERS

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Gelegenheitsangriff, Kämpfertalent, Schildblock
2	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Tapferkeit
4	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Kämpferwaffenmeisterschaft
6	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
7	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Schlachtfeldbeobachter, Waffenspezialisierung
8	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
9	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Gestählt, Kämpferflexibilität
10	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
11	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Kämpferexpertise, Rüstungsexpertise
12	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Legendärer Waffenmeister
14	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Entrinnen, Fertigkeitsverbesserung, Mächtige Waffenspezialisierung, Verbesserte Flexibilität
16	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
17	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Rüstungsmeisterschaft
18	Fertigkeitstalent, Kämpfertalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Vielseitiger Waffenmeister
20	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Kämpfertalent

KLASSENMERKMALE

Als Kämpfer erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

GELEGENHEITSANGRIFF

Da du stets nach Schwachstellen bei deinen Gegnern suchst, kannst du Gegner schnell angreifen, welche ihre Verteidigung vernachlässigen. Du erlangst die Reaktion Gelegenheitsangriff.

GELEGENHEITSANGRIFF ↻

Auslöser Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius nutzt eine Handlung der Kategorie Manipulieren oder Bewegung, führt einen Gelegenheitsangriff aus oder verlässt im Rahmen ihrer Bewegungshandlung ein Feld.

Du nutzt eine Schwachstelle in der Verteidigung deines Gegners. Führe einen Nahkampfangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Solltest du einen Kritischen Treffer landen und der Auslöser eine Handhabungshandlung gewesen, so unterbrichst du diese Handlung. Dieser

Angriff zählt nicht hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe und ein vorhandener Malus für Mehrfachangriffe wird bei diesem Angriff nicht angerechnet.

KÄMPFERTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Kämpfertalent. Die Kämpfertalente sind ab Seite 120 beschrieben.

SCHILDBLOCK

Du erlangst das Allgemeine Talent Schildblock (siehe Seite 265). Diese Reaktion lässt dich deinen Schild nutzen, um eingehenden Schaden zu reduzieren.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5. Sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

TAPFERKEIT

3.

Nachdem du dich zahllosen Gegnern gegenübergesehen und das Chaos der Schlacht erlebt hast, hast du gelernt, auch der Furcht zu begegnen und weiterzukämpfen. Dein Kompetenzgrad in Willenswürfen steigt auf Experte. Erzielst du bei einem Willenswurf gegen einen Furchteffekt einen Erfolg, so zählt dieser als Kritischer Erfolg. Solltest du jemals den Zustand Verängstigt erhalten, so reduziere den Zustandswert um 1.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributsverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

KÄMPFERWAFENMEISTERSCHAFT

5.

Die Stunden des Trainings mit deinen bevorzugten Waffen, bei denen du neue Kampftechniken erlernst und entwickelt hast, machen dich besonders effektiv mit den Waffen deiner Wahl.

Wähle eine Waffengruppe. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Kriegswaffen dieser Gruppe steigt auf Meister und im Umgang mit Spezialwaffen dieser Gruppe auf Experte. Die erlangst Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten (siehe Seite 283) aller Waffen, in deren Umgang du den Kompetenzgrad Meister besitzt.

SCHLACHTFELDBEOBACHTER 7.

Egal ob du eine feindliche Armee aus der Ferne ins Auge fasst oder einfach nur Wache stehst, du bist ein Meister im Beobachten deiner Gegner. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Meister. Du erlangst ferner einen Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative, so dass du im Kampf schneller reagierst.

WAFFENSPEZIALISIERUNG 7.

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

GESTÄHLT 9.

Dein Körper ist daran gewöhnt, es mit körperlichen Gefahren zu tun zu haben und Krankheitserregern, Giftstoffen und anderem regelmäßig ausgesetzt zu sein. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe verbessert sich zu Meister. Erzielst du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg, so zählt dies als Kritischer Erfolg.

KÄMPFERFLEXIBILITÄT 9.

Dank deiner Erfahrungen im Kampf kannst du dich in deinen Taktiken an verschiedene Situationen vorbereiten. Wenn du deine täglichen Vorbereitungen triffst, erlangst du ein Kämpfertalent der maximal 8. Stufe, das du noch nicht besitzt. Du kannst dieses Talent bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen nutzen. Du musst alle sonstigen Voraussetzungen des Talentes erfüllen.

RÜSTUNGSEXPERTISE 11.

Du trägst derart lange Rüstungen, dass du das Maximum aus ihnen herausziehen kannst. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren und Schweren Rüstungen und in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte. Du erlangst die Rüstungsspezialisierungseffekte von Mittelschwerer und Schwerer Rüstung.

KÄMPFEREXPERTISE 11.

Du hast deine Techniken derart verinnerlicht, dass es Gegnern schwerer fällt, ihnen zu widerstehen. Dein Kompetenzgrad für deinen Kämpfer-SG steigt auf Experte.

LEGENDÄRER WAFENMEISTER 13.

Du hast Techniken erlernt, die auf alle Waffen Anwendung finden, und unvergleichliches Können mit deinen Lieblingswaffen entwickelt. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Kriegswaffen steigt auf Meister. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Spezialwaffen steigt auf Experte.

Du kannst eine Waffengruppe wählen und deinen Kompetenzgrad im Umgang mit allen Einfachen und Kriegswaffen dieser Waffengruppe auf Legende und im Umgang mit allen Spezialwaffen dieser Waffengruppe auf Meister verbessern.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Kämpfers auf:

Anstrengend: Handlungen dieser Kategorie sind besondere Techniken, welche zu viel Anstrengungen erfordern, als dass du sie häufiger nutzen kannst. Du kannst pro Zug nur 1 Handlung der Kategorie Anstrengend nutzen.

Eröffnung: Diese Manöver funktionieren nur, wenn du sie zur Eröffnung deiner Kampftechniken während deines Zuges nutzt. Du kannst eine Handlung dieser Kategorie nur nutzen, wenn du in diesem Zug noch keine Handlung der Kategorie Angriff oder Eröffnung genutzt hast.

Haltung: Eine Haltung ist eine allgemeine Kampfstrategie, welche du auszuführen beginnst, indem du eine Handlung der Kategorie Haltung nutzt. Eine Haltung währt, bis du den Zustand Bewusstlos erhaltst, gegen ihre Voraussetzungen (sofern vorhanden) verstößt, bis die Begegnung endet oder du eine neue Haltung annimmst, sofern dies zuerst eintritt. Nachdem du eine Handlung der Kategorie Haltung genutzt hast, kannst du für 1 Runde keine weitere Haltung annehmen. Du kannst eine Haltung nur im Begegnungsmodus annehmen und/oder aufrechterhalten.

Nachsetzen: Handlungen dieser Kategorie gestatten dir, auf früheren Angriffen aufzubauen. Eine Handlung der Kategorie Nachsetzen kann nur genutzt werden, wenn du gegenwärtig unter einem Malus für Mehrfachangriffe stehst.

Manche Handlungen der Kategorie Nachsetzen verleihen zudem einen Effekt bei einem Fehlschlag. Dieser Fehlschlageffekt kommt nicht bei einem Kritischen Fehlschlag zum Tragen. Sollte deine Nachsetzehandlung gelingen, kannst du wählen, stattdessen den Fehlschlageffekt anzuwenden (Zum Beispiel könntest du dich hierfür entscheiden, wenn ein Angriff aufgrund von Resistenz keinen Schaden zufügt.). Da eine Nachsetzehandlung einen Malus für Mehrfachangriffe erfordert, kannst du keine nutzen, wenn es nicht dein Zug ist, selbst wenn du die Aktivität Vorbereiten genutzt hast.

ENTRINNEN 15.

Du hast gelernt, dich schnell zu bewegen, um Explosionen, dem Odem von Drachen und schlimmerem auszuweichen. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Meister. Erzielst du bei einem Reflexwurf einen Erfolg, so zählt dieser als Kritischer Erfolg.

MÄCHTIGE WAFFENSPEZIALISIERUNG 15.

Dein Zusatzschaden aus Waffenspezialisierung steigt bei Waffen und Waffenlosen Angriffen, in denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt, auf 4. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 6 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 8.

VERBESSERTER FLEXIBILITÄT 15.

Deine umfassenden Erfahrungen verleihen dir noch größeres Können darin, dich an die Herausforderungen jedes Tages anzupassen. Wenn du Kämpferflexibilität nutzt, kannst du zwei Kämpfertalente erlangen statt eines Talentes. Das erste Talent kann maximal ein Talent der 8. Stufe sein, das zweite maximal ein Talent der 14. Stufe. Du kannst das erste nutzen, um die Voraussetzungen des zweiten Talentes zu erfüllen. Du musst alle Voraussetzungen der Talente erfüllen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

KÄMPFERTALENTE

Falls du nach einem Kämpfertalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Aggressiver Block	2
Agile Eleganz	10
Ausfallhaltung	12
Ausfallschritt	2
Beidhandschlag	4
Blind kämpfen	8
Brutaler Kritischer Treffer	18
Brutaler Todesstoß	12
Brutales Fortstoßen	2
Destabilisierender Angriff	1
Doppelschnitt	1
Doppelschuss	4
Dreifachschuss	6
Duellantenparade	2
Duellantenriposte	8
Duellantentanz	12
Durchschlagender Angriff	4
Einschüchternder Angriff	2
Eleganter Schlag	16
Enthüllender Stich	6
Entschlossenheit	14
Entwaffnende Haltung	6
Entwaffnender Schlag	10
Führende Riposte	14
Führender Abschluss	14
Furchterweckender Schläger	10
Genauer Angriff	1
Geschütztes Laufen	4
Heftiger Angriff	1
Hüters Wacht	12
Intuitive Haltung	14
Kämpferisches Ergreifen	2
Kampfreflexe	10
Kernschuss	1
Kräftiges Fortstoßen	4
Mehrfachschusshaltung	16
Mobile Schützenhaltung	8
Niederschlagen	4
Plötzlicher Sprung	8
Plötzlicher Sturmangriff	1
Positionierender Angriff	8
Rascher Angriff mit zwei Waffen	14
Reaktiver Schild	1
Reflexschild	6
Schildhüter	6
Schleuderndes Fortstoßen	12
Schnelle Wende	4
Schneller Schildblock	8
Schwächerer Schuss	10
Sicherer Angriff	10
Spiegelschild	10
Tänzelnder Angriff	12
Unbegrenzte Reaktion	20
Unglaubliche Zielgenauigkeit	8
Unglaublicher Geschosshagel	18
Unglaublicher Querschläger	12
Unterbrechende Haltung	10
Unterstützender Schuss	2

RÜSTUNGSMEISTERSCHAFT

17.

Dein Können im Umgang mit Rüstungen verbessert sich, so dass deine Chance steigt, Schlägen auszuweichen. Dein Kompetenzbonus im Umgang mit Leichten, Mittelschweren und Schweren Rüstungen sowie für Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Meister.

VIELSEITIGER WAFFENMEISTER

19.

Du bist ein Meister jeder Waffe. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen, Kriegswaffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Legende und dein Kompetenzgrad im Umgang mit Spezialwaffen steigt auf Meister. Dein Kompetenzgrad für deinen Kämpfer-SG steigt auf Meister.

KÄMPFERTALENTE

Wenn du mit Erreichen einer neuen Stufe ein Kämpfertalent erlangst, kannst du eines der folgenden Talente wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

1. STUFE

DESTABILISIERENDER ANGRIFF ◆

TALENT 1

KÄMPFER

Anforderungen Du hast eine Hand frei und dein Ziel befindet sich innerhalb des Angriffsradius dieser Hand.

Du verbindest einen Angriff mit einer schnellen, zupackenden Bewegung, um einen Gegner so lange aus dem Gleichgewicht zu bringen, wie er sich in deines Angriffsradius befindet. Führe einen Angriff aus, während du eine Hand frei hast. Triffst du, erhält dein Ziel den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Beginn deines nächsten Zuges oder bis es nicht mehr innerhalb des Angriffsradius deiner Hand ist, sofern dies zuerst eintritt.

DOPPELSCHNITT ◆◆

TALENT 1

KÄMPFER

Anforderungen Du führst in jeder Hand eine Nahkampfwaffe (insgesamt zwei).

Du schlägst mit beiden Waffen nach deinem Gegner. Führe zwei Angriffe aus (einer für jede deiner beiden Waffen), die deinem aktuellen Malus für Mehrfachangriffe unterliegen. Beide Angriffe müssen dasselbe Ziel haben. Sollte der zweite Angriff mit einer Waffe erfolgen, die nicht über die Eigenschaft Agil verfügt, so unterliegt es einem Malus von -2.

Sollten beide Angriffe treffen, so addiere den Schaden und dann alle weiteren zur Anwendung kommenden Effekte beider Waffen. Du addierst eventuellen Präzisionsschaden nur einmal (entscheide, auf welchen Angriff). Resistenzen und Schwächen des Zieles kommen gegen den Gesamtschaden zur Anwendung (nicht gegen die Schäden beider Angriffe einzeln).

Hinsichtlich des Malus aus Mehrfachangriffen zählt diese Aktivität als zwei Angriffe.

GENAUER ANGRIFF ◆

TALENT 1

KÄMPFER NACHSETZEN

Du führst einen punktgenauen Schlag, bei dem du alles berücksichtigst. Führe einen Angriff aus. Dieser Angriff erhält den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Dieser Angriff zählt nicht gegen deinen Malus für Mehrfachangriff.

HEFTIGER ANGRIFF ◆◆

TALENT 1

ANSTRENGEND KÄMPFER

Du entfesselst einen besonders mächtigen Angriff, mit dem du auf deinen Gegner einprügelst, dabei aber dein Gleichgewicht zum Teil opferst. Führe einen Nahkampfangriff aus. Dieser zählt als zwei Angriffe hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe. Triffst du, verursachst du einen zusätzlichen Würfel an Waffenschaden. Mit der 10. Stufe steigt dies auf zwei zusätzliche Würfel und mit der 18. Stufe auf drei zusätzliche Würfel.

KERNSCHUSS ◆

TALENT 1

ERÖFFNUNG HALTUNG KÄMPFER

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe.

Du zielst sorgfältig, um nahe Gegner auszuschalten. Wenn du diese Haltung nutzt und eine Fernkampfwaffe mit der Eigenschaft Ballistisch verwendest, erhältst du den Malus aus Ballistisch nicht auf deine Angriffswürfe. Sollte die Fernkampfwaffe nicht über die Eigenschaft Ballistisch verfügen, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Schadenswürfe, sofern sich deine Ziele innerhalb der ersten Entfernungseinheit befinden.

PLÖTZLICHER STURMANGRIFF ❖❖

ANSTRENGEND ERÖFFNUNG KÄMPFER

TALENT 1

Mit einem schnellen Sprint rennst du auf deinen Gegner zu und schlägst nach ihm. Laufe zweimal. Sollte deine Fortbewegung innerhalb des Nahkampfangriffsradius von wenigstens einem Gegner enden, so kannst du gegen diesen Feind einen Angriff ausführen. Du kannst Plötzlicher Sturmangriff statt mit Laufen alternativ mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen nutzen, sofern du über die entsprechende Bewegungsrate verfügst.

REAKTIVER SCHILD ➔

KÄMPFER

TALENT 1

Auslöser Ein Gegner trifft dich mit einem Nahkampfangriff.

Anforderungen Du führst einen Schild.

Du kannst im letzten Moment deinen Schild zwischen dich und den Gegner bringen, so dass du nicht getroffen wirst. Du nutzt augenblicklich die Aktion Schild heben und erlangst den Bonus deines Schildes auf die RK. Der Situationsbonus des Schildes wird auf deine RK angerechnet, um den Ausgang des auslösenden Angriffes zu bestimmen

2. STUFE

AGGRESSIVER BLOCK ❖

KÄMPFER

TALENT 2

Auslöser Du nutzt die Reaktion Schildblock, während sich der Gegner, der Schildblock ausgelöst hat, zu dir angrenzend und von der Größenkategorie nicht größer ist als du.

Du verbindest das Abwehren des Angriffes mit einem heftigen Schildstoß, der deinen Gegner fortstößt oder aus dem Gleichgewicht bringt. Du kannst deinen Schild nutzen, um die auslösende Kreatur zu schieben – dies hat entweder Fortschieben um 1,50 m zur Folge oder verleiht der Kreatur den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Dies auslösende Kreatur wählt den Effekt. Sollte sie sich für Fortschieben entscheiden, bestimmst du die Richtung; sollte die Kreatur dadurch einen festen Gegenstand treffen, ein Feld mit Schwierigem Gelände betreten oder die Angriffsfläche einer anderen Kreatur betreten, so wird sie nicht bewegt, sondern erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

AUSFALLSCHRITT ❖

KÄMPFER

TALENT 2

Anforderungen Du führst eine Nahkampfwaffe.

Indem du dich reckst und streckst, greifst du einen Gegner an, der normalerweise außerhalb deines Angriffsradius wäre. Führe einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe aus und erhöhe dein Angriffsradius für diesen Angriff um 1,50 m. Sollte die Waffe über die Eigenschaft Entwaffnen, Fortstoßen oder Zu Fall bringen verfügen, kannst du die fragliche Aktion anstelle des Angriffs ausführen.

BRUTALES FORTSTOSEN ❖

KÄMPFER NACHSETZEN

TALENT 2

Anforderungen Du führst eine zweihändige Nahkampfwaffe. Du legst dein ganzes Gewicht in deinen Angriff und triffst deinen Gegner hart genug, um ihn zurückstolpern zu lassen. Führe einen Angriff mit einer zweihändigen Nahkampfwaffe aus. Triffst du ein Ziel, dessen Größenkategorie nicht höher ist als deine, erhält es bis zum Ende deines aktuellen Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß und du kannst es automatisch Fortschieben mit denselben Vorteilen wie die Aktion Fortschieben (dies schließt auch den Kritischen Erfolgseffekt ein, sollte dein Angriff zu einem Kritischen Treffer geführt haben). Solltest du dich dem Ziel hinterherbewegen, löst deine Bewegung keine Reaktionen aus.

Dieser Angriff besitzt den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Ende deines aktuellen Zuges.

Verbesserte Duellantenriposte	12
Verbesserter Reflexschild	16
Verbessertes Niederschlagen	10
Verbessertes Waffentraining	6
Verbessertes Zwillingssriposte	14
Verteidigung zerschmettern	6
Verzweifelter Todesstoß	14
Vom Himmel holender Angriff	8
Vorteilhafter Angriff	6
Wächters Wacht	6
Waffenüberlegenheit	20
Wirbelnder Angriff	14
Zorniger Fokus	6
Zwillingssparade	4
Zwillingssriposte	10
Zwillingssverteidigung	16



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DUELLANTENPARADE ◆

TALENT 2

KÄMPFER

Anforderungen Du führst lediglich eine einhändige Nahkampfwaffe, während deine andere Hand (oder deine anderen Hände) frei sind. Du kannst gegen dich erfolgende Angriffe mit deiner Einhandwaffe parieren. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges, solange du die Voraussetzungen erfüllst.

EINSCHÜCHTERNDER ANGRIFF ◆◆ **TALENT 2**

FURCHT GEFÜHL KÄMPFER MENTAL

Dein Angriff schlägt nicht nur Wunden, sondern zerschmettert auch das Selbstvertrauen deines Zieles. Führe einen Nahkampfangriff aus. Triffst du und verursachst du Schaden, erhält das Ziel den Zustand Verängstigt 1 (oder Verängstigt 2 im Falle eines Kritischen Treffers).

KÄMPFERISCHES ERGREIFEN ◆ **TALENT 2**

KÄMPFER NACHSETZEN

Anforderungen Du hast eine Hand frei und dein Ziel ist innerhalb des Angriffsradius dieser Hand. Du greifst deinen Gegner an und packst ihn zugleich. Führe einen Angriff aus, während du eine Hand frei hast. Triffst du, ergreifst du das Ziel mit der freien Hand. Die Kreatur erhält den Zustand Ge-griffen bis zum Ende deines nächsten Zuges oder bis es erfolgreich die Aktion Entkommen nutzt, sollte dies zuerst eintreten.

UNTERSTÜTZENDER SCHUSS ◆ **TALENT 2**

KÄMPFER

Mit einem schnellen Schuss störst du einen Gegner mit Kampf. Du kannst die Handlung Jemand anderem helfen mit einer Fernkampfwaffe in deinen Händen nutzen. Du musst dich nicht innerhalb des Angriffsradius des Zieles, wohl aber innerhalb der maximalen Reichweite befinden. Ein Unterstützender Schuss nutzt Munition und erzeugt Mali wie andere Angriffe.

4. GRAD

BEIDHANDSCHLAG ◆ **TALENT 4**

ANSTRENGEND KÄMPFER

Anforderungen Du führst eine einhändige Nahkampfwaffe und hast eine freie Hand. Du packst deine Waffe mit der freien Hand gerade lang genug, um ihr zusätzliche Wucht und Schwung zu verleihen und deinem Gegner einen kräftigeren Schlag zu versetzen. Während des Angriffs wechselst du deinen Griff rasch, um ihn mit beiden Händen auszuführen. Sollte die Waffe normalerweise nicht über die Eigenschaft Beidhändig verfügen, so erhöhe den Waffenschadenswürfel für diesen Angriff um einen Schritt (siehe auch Seite 279). Sollte die Waffe die Eigenschaft Beidhändig besitzen, erlangst du die Vorteile dieser Eigenschaft und einen Situationsbonus auf den Schaden in Höhe der Anzahl der Schadenswürfel der Waffe. Nach dem Angriff führst du die Waffe wieder mit einer Hand. Diese Aktion beendet keine Haltung oder den Effekt eines Kämpfertalentes, die oder das bei dir eine freie Hand erfordern.

DOPPELSCHUSS ◆◆ **TALENT 4**

ANSTRENGEND KÄMPFER

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe mit Nachladen 0. Du schießt blitzschnell zweimal in Folge. Führt zwei Angriffe aus, jeder Angriff geht dabei gegen ein anderes Ziel und unterliegt einem Malus von -2. Beide Angriffe unterliegen deinem Malus für

Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst nach dem zweiten der beiden Angriffe.

DURCHSCHLAGENDER ANGRIFF ◆◆ **TALENT 4**

ANSTRENGEND KÄMPFER

Du führst einen weitausholenden Schlag. Führe einen Nahkampfangriff aus und vergleiche das Ergebnis des Angriffswurfes mit der RK von bis zu zwei Gegnern, welche sich innerhalb deines Nahkampfangriffsradius und angrenzend zueinander befinden müssen. Würfle den Schaden nur einmal aus und füge ihn jeder getroffenen Kreatur zu. Ein Durchschlagender Angriff zählt hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe als zwei Angriffe.

Solltest du eine Waffe der Kategorie Durchschlagend benutzen, kommt ihr Modifikator bei all deinen Angriffen im Rahmen von Durchschlagender Angriff zur Anwendung.

GESCHÜTZTES LAUFEN **TALENT 4**

KÄMPFER

Solange dein Schild gehoben ist, können dich deine Gegner nicht treffen. Wenn du deinen Schild gehoben hast, kannst du Laufen nutzen und dich mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen, ohne Reaktionen aufgrund von Fortbewegung auszulösen (z.B. Gelegenheitsangriffe). Du kannst anstelle von Laufen auch die Aktion Fliegen oder Schwimmen nutzen, sofern du über eine entsprechende Bewegungsrate verfügst.

KRÄFTIGES FORTSTOSEN **TALENT 4**

KÄMPFER

Voraussetzungen Aggressiver Block oder Brutales Fortstoßen
Du kannst größere Gegner mit deinem Angriff herumstoßen. Du kannst Aggressiver Block oder Brutales Fortstoßen gegen eine Kreatur nutzen, welche bis zu zwei Größenkategorien größer ist als du.

Solltest du Fortstoßen gegen eine Kreatur nutzen, welche ihre Bewegung daraufhin beenden muss, da sie ansonsten einen Gegenstand treffen würde, so erleidet sie Schaden in Höhe deines Stärk-modifikators (Minimum 1). Dies tritt ein unabhängig davon, wie du die Kreatur fortgestoßen hast.

NIEDERSCHLAGEN ◆◆ **TALENT 4**

ANSTRENGEND KÄMPFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Athletik
Du greifst einen Gegner an, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen und ihm sodann die Beine wegzutreten oder ihn anderweitig zu Boden zu werfen. Führe einen Nahkampfangriff aus. Sofern du triffst und Schaden verursachst, kannst du einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Zu Fall bringen gegen die getroffene Kreatur ablegen. Solltest du eine zueihändige Nahkampfwaffe führen, kannst du die Voraussetzung einer freien Hand ignorieren. Beide Attacken (der Angriff wie das Zu Fall bringen) zählen gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe, allerdings steigt dieser erst, nachdem du beide ausgeführt hast.

SCHNELLE WENDE ◆ **TALENT 4**

KÄMPFER ANSTRENGEND NACHSETZEN

Anforderungen Du wirst von wenigstens zwei Gegnern flankiert. Du nutzt die Positionierung deiner Gegner mit einer schnellen Drehung. Führe einen Angriff gegen einen der flankierenden Gegner aus. Dann führe einen zweiten Angriff mit derselben Waffe (oder demselben Waffellosen Angriff) gegen einen anderen dich flankierenden Gegner aus. Dieser zweite Angriff unterliegt demselben Malus für Mehrfachangriffe wie der erste Angriff und zählt nicht gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ZWILLINGSPARADE ◀

KÄMPFER

Anforderungen Du führst zwei Nahkampfwaffen (eine pro Hand). Du nutzt deine beiden Waffen, um Angriffe zu parieren. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Dieser Bonus steigt auf +2, sollte eine deiner Waffen die Eigenschaft Parade besitzen. Du verlierst diesen Situationsbonus, solltest du nicht länger die Anforderungen dieses Talentes erfüllen.

TALENT 4

6. GRAD

DREIFACHSCHUSS

KÄMPFER

Voraussetzungen Doppelschuss
Du kannst rasch mehrere Schüsse mit höherer Kontrolle der Flugbahn abgeben. Wenn du Doppelschuss nutzt, kannst du die Angriffe gegen dasselbe Ziel richten. Du kannst eine weitere Aktion für Doppelschuss aufwenden, um drei Fernkampfangriffe statt zweien auszuführen. In diesem Fall beträgt der Malus -4. Alle diese Angriffe zählen gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe, allerdings steigt der Malus erst nach dem letzten.

TALENT 6

ENTHÜLLENDER STICH ▶▶

KÄMPFER

Anforderungen Du führst eine Nahkampfwaffe, welche Stichschaden verursacht.
Du stößt deine Stichwaffe in einen kaum wahrnehmbaren Gegner und enthüllst so deinen Verbündeten seine Position. Führe einen Angriff mit der benötigten Nahkampfwaffe aus. Du musst keinen

TALENT 6

Einfachen Wurf zum Treffen einer verborgenen Kreatur ablegen und musst im Falle einer versteckten Kreatur nur einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen. Solltest du treffen und Schaden verursachen, kannst du die erforderliche Waffe in eine körperliche Kreatur hineinstoßen und so ihr aktuelle Position offenbaren. Wenn du die Waffe sodann loslässt, bleibt sie im Ziel stecken. Sollte das Ziel den Zustand Verborgen besitzen, müssen andere Kreaturen keinen Einfachen Wurf ablegen, ob sie es treffen. Sollte das Ziel den Zustand Versteckt besitzen, müssen andere Kreaturen nur einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, um es ins Ziel nehmen zu können. Um diese Vorteile zu erlangen, müssen die Kreaturen aber imstande sein, deine Waffe zu sehen; das Ziel kann nicht den Zustand Unentdeckt gegenüber jemandem erlangen, der deine Waffe sehen kann. Sollte das Ziel unsichtbar sein, so bleibt die in ihm steckende Waffe sichtbar.

Dieser Vorteil währt, bis die Waffe aus der Kreatur entfernt wird. Das Ziel oder eine an es angrenzende Kreatur kann die Waffe mit 2 Interagierenaktionen entfernen.

ENTWAFFNENDE HALTUNG ▶

HALTUNG KÄMPFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Athletik
Anforderungen Du führst in einer Hand eine einhändige Nahkampfwaffe und hast die andere (oder die anderen Hände) frei.
Du nimmst eine Fechthaltung ein, welche dir größere Kontrolle über deine Waffe verleiht. Während du diese Haltung nutzt, erlangst du einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Entwaffnen und einen Situationsbonus von +2 auf deinen Reflex-SG hinsichtlich Rettungswürfen gegen deine Versuche zum Entwaffnen. Du kannst ferner versuchen, eine Kreatur zu entwaffnen, die bis zu zwei Größenkategorien größer ist als du.

TALENT 6

BEISPIELKÄMPFER



BOGENSCHÜTZE

*Du schaltest deine Gegner aus der Ferne mit Fernkampf-
waffen aus und bist ein Meister darin, fliegende oder
anderweitig schwer erreichbare Gegner zu erledigen.*

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Geschicklichkeit. Konstitution und Weisheit helfen beim Überleben und Stärke erhöht deinen Schaden mit Wurf-
waffen.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Diebeskunst, Heilkunde, Heimlichkeit

ANFANGSTALENT

Kernschuss

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Doppelschuss (4.), Dreifachschuss (6.), Schwächender Schuss (10.),
Mehrfachschusshaltung (16.), Unglaublicher Geschosshagel (18.)

REFLEXSCHILD

TALENT 6

KÄMPFER

Du kannst deinen Schild nutzen, um Flächeneffekte und anderen Schaden abzuwehren. Wenn du die Aktion Schild heben nutzt, erlangst du den Situationsbonus deines Schildes auf deine Reflexwürfe. Solltest du über die Reaktion Schildblock verfügen, kann Schaden, den du aufgrund eines Reflexwurfes erleidest, einen Auslöser für diese Reaktion darstellen, auch wenn es kein körperlicher Schaden ist.

SCHILDHÜTER

TALENT 6

KÄMPFER

Voraussetzungen Schildblock

Du nutzt deinen Schild, um deine Verbündeten zu beschützen. Wenn du deinen Schild gehoben hast, kannst du deine Reaktion Schildblock nutzen, sollte ein Angriff gegen einen zu dir angrenzenden Verbündeten erfolgen. In diesem Fall verhindert der Schild nach den normalen Regeln für Schildblock, dass dein Verbündeter Schaden nimmt, schützt aber nicht zugleich dich vor Schaden.

VERBESSERTES WAFFENTRAINING

TALENT 6

KÄMPFER

Du hast die Kunst des Führens einer Spezialwaffe studiert. Wähle eine Waffengruppe. Du erlangst denselben Kompetenzgrad im Umgang mit allen Spezialwaffen in dieser Gruppe wie im Umgang mit den Kriegswaffen dieser Waffengruppe.

VERTEIDIGUNG ZERSCHMETTERN

TALENT 6

KÄMPFER NACHSETZEN

Anforderungen Innerhalb deines Nahkampfangriffsradius befindet sich eine verängstigte Kreatur.

Dein Angriff nutzt die Furcht deines Gegners aus. Führe einen Nahkampfangriff gegen eine verängstigte Kreatur aus. Wenn du triffst und Schaden verursachst, erhält das Ziel den Zustand Auf dem Falschen Fuß für die Dauer seines Zustandes Verängstigt. Sollte das Ziel dir gegenüber bereits den Zustand Auf dem Falschen Fuß besitzen und du ihm mit diesem Angriff Schaden zufügen, so kann es seinen Wert in Verängstigt bis zum Beginn deines nächsten Zuges nicht unter 1 reduzieren.

VORTEILHAFTER ANGRIFF

TALENT 6

KÄMPFER NACHSETZEN

Wenn ein Gegner in seiner Bewegung eingeschränkt ist, teilst du gefährlichere Schläge aus. Führe einen Angriff gegen eine Kreatur aus, welche den Zustand Gebunden, Ge Griffen oder Liegend besitzt. Du erhältst einen Situationsbonus auf den Schaden in Höhe der Anzahl an Waffenschadenswürfeln. Solltest du die Waffe in zwei Händen führen, so addiere weitere +2 auf den Schaden. Der Angriff erhält den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Du fügst dem Ziel Schaden in Höhe der Anzahl an Waffenschadenswürfeln zu. Solltest du die Waffe in zwei Händen führen, so addiere weitere +2 auf den Schaden. Die Art dieses Schadens entspricht der Schadensart der Waffe.

WÄCHTERS WACHT

TALENT 6

KÄMPFER

Auslöser Ein Verbündeter innerhalb deiner Nahkampfreichweite wird von einem Angriff getroffen, du kannst den Angreifer sehen und ein Bonus von +2 auf die RK des Verbündeten würde einen Kritischen Treffer in einen Treffer bzw. einen Treffer in einen Fehlschlag wandeln.

Anforderungen Du führst eine einhändige Nahkampfwaffe, während du deine andere Hand (oder deine anderen Hände) frei hast

Du nutzt deine Waffe, um den Angriff auf deinen Verbündeten abzuwehren; dies verleiht ihm einen Situationsbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse gegen den auslösenden Angriff und wandelt den auslösenden Kritischen Treffer in einen normalen Treffer, bzw. den auslösenden Treffer in einen Fehlschlag.

ZORNIGER FOKUS

TALENT 6

KÄMPFER

Voraussetzungen Heftiger Angriff

Du hast gelernt, selbst bei wilden Schlägen dein Gleichgewicht zu wahren. Wenn du einen Heftigen Angriff mit einer in beiden Händen geführten Nahkampfwaffe ausführt, so zählt dies als ein Angriff hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe und nicht als zwei Angriffe.

8. STUFE

BLIND KÄMPFEN

TALENT 8

KÄMPFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung

Deine Kampfinstinkte machen dich häufiger auf verborgene und unsichtbare Gegner aufmerksam. Du musst keinen Einfachen Wurf ablegen, um eine verborgene Kreatur ins Ziel zu nehmen. Du erhältst nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegenüber Kreaturen, die dir gegenüber den Zustand Verborgene besitzen (außer Auf dem Falschen Fuß würde aus anderen Gründen als dem Zustand Verborgene resultieren). Du musst nur einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, um eine verborgene Kreatur ins Ziel zu nehmen.

Während du zu einer unentdeckten Kreatur angrenzend bist, deren Stufe die deine nicht übertrifft, besitzt sie dir gegenüber nur den Zustand Versteckt.

DUELLANTENRIPOSTE

TALENT 8

KÄMPFER

Voraussetzungen Duellantenparade

Auslöser Einer Kreatur innerhalb deines Angriffsradius unterläuft ein Kritischer Fehlschlag bei einem gegen dich gerichteten Angriff.

Anforderungen Du besitzt die Vorteile aus Duellantenparade.

Du führst eine Riposte gegen deinen wild um sich schlagenden Gegner durch. Führe einen Nahkampfangriff oder eine Entwaffnenaktion gegen die auslösende Kreatur aus.

MOBILE SCHÜTZENHALTUNG

TALENT 8

HALTUNG KÄMPFER

Deine Schüsse sind schnell und tödlich. Solange du diese Haltung bewahrst, lösen deine Fernkampfangriffe keine Gelegenheitsangriffe oder andere Reaktionen aus, die normalerweise von Fernkampfangriffen ausgelöst werden.

Solltest du über Gelegenheitsangriff verfügen, kannst du diese Reaktion mit einer geladenen Fernkampfwaffe in deinen Händen nutzen. Die auslösende Kreatur darf sich dabei nicht weiter als 1,50 m von dir entfernt befinden.

PLÖTZLICHER SPRUNG

TALENT 8

KÄMPFER

Du führst einen beeindruckenden Sprung aus und schlägst noch in der Luft zu. Führe eine Springenaktion oder eine Hoch- oder Weitsprungaktivität aus und führe zugleich während eines be-

liebigen Punktes deines Sprunges einen Nahkampfangriff aus. Unmittelbar nach dem Angriff stürzt du zu Boden, solltest du dich noch in der Luft befinden, selbst wenn du deine maximale Sprungreichweite nicht ausgereizt haben solltest. Sofern du nicht tiefer stürzt, als du in die Höhe gesprungen bist, erleidest du keinen Schaden und landest auf den Füßen.

Solltest du im Rahmen eines Plötzlichen Sprunges einen Hoch- oder Weitsprung durchführen, so bestimme den SG anhand des Weitsprung-SG und erhöhe deine maximale Sprungreichweite auf deine doppelte Bewegungsrate.

Speziell Solltest du über Vom Himmel holender Angriff verfügen, kannst du 3 Aktionen aufwenden, um im Rahmen eines Plötzlichen Sprunges anstelle eines normalen Angriffs Vom Himmel holender Angriff zu nutzen.

POSITIONIERENDER ANGRIFF

TALENT 8

ANSTRENGEND KÄMPFER

Anforderungen Du führst eine zweihändige Nahkampfwaffe und dein Ziel befindet sich innerhalb deines Angriffsradius.

Du treibst mit strafenden Schlägen deinen Gegner in eine dir genehme Position. Führe einen Angriff mit der erforderlichen Waffe aus. Triffst du, bewegst du das Ziel um 1,50 m auf ein Feld innerhalb deines Angriffsradius. Dies folgt den Regeln zu erzwungener Bewegung auf Seite 475.

SCHNELLER SCHILDBLOCK

TALENT 8

KÄMPFER

Voraussetzungen Schildblock, Reaktiver Schild

Du kannst deinen Schild ohne nachzudenken in Position bringen. Du erlangst zu Beginn jedes deiner Züge eine zusätzliche Reaktion, die du nur für Schildblock nutzen kannst.

UNGLAUBLICHE ZIELGENAUIGKEIT

TALENT 8

KÄMPFER KONZENTRATION

Du wendest einen Moment zum Zielen auf, um sicherzustellen, dass dein Angriff ins Schwarze trifft. Führe einen Fernkampfangriff aus. Du erhältst dabei einen Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf und ignorierst den Zustand Verborgene beim Ziel.

VOM HIMMEL HOLENDER ANGRIFF

TALENT 8

KÄMPFER

Dein Angriff kann einen fliegenden Gegner zu Boden schicken. Führe einen Angriff aus. Sollte dein Angriff ein fliegendes Ziel treffen und ihm Schaden zufügen, so stürzt es bis zu 36 m tief. Der Sturz ist aber kontrolliert genug, dass das Ziel keinen Schaden nimmt, sollte es auf den Boden treffen. Sollte der Angriff ein Kritischer Treffer sein, kann das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht Fliegen, Springen, Schweben oder anderweitig den Boden verlassen.

10. GRAD

AGILE ELEGANZ

TALENT 10

KÄMPFER

Deine eleganten Bewegungen mit Agilen Waffen finden keine Konkurrenz. Dein Malus für Mehrfachangriffe mit Waffen und Waffenlosen Angriffen mit der Eigenschaft Agil sinkt für deinen zweiten Angriff auf -3 und auf -6 auf weitere Angriffe (statt auf -4 und -8).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELKÄMPFER



DUELLANT

Du führst eine Klinge in der einen Hand, während die andere frei bleibt, und bist ein Meister darin, deine Gegner durch Irreführung und entwaffnende Schläge aufzubalzen. Zudem bist du stets auf ihre unbeholfenen Angriffe vorbereitet.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Stärke. Geschicklichkeit und Weisheit helfen beim Überleben und unterstützen deine Vielseitigkeit, während Konstitution dir zusätzliche Abhärtung verleiht.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Heilkunde, Täuschung

ANFANGSTALENT

Destabilisierender Angriff

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Duellantenparade (2.), Wächters Wacht (6.), Duellantenriposte (8.), Duellantentanz (12.), Intuitive Haltung (14.)

ENTWAFNENDER SCHLAG ◆

TALENT 10

KÄMPFER NACHSETZEN

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Athletik

Anforderungen Du führst eine einhändige Nahkampfwaffe, während du die andere Hand (bzw. die anderen Hände) frei hast.

Nachdem dein vorheriger Angriff den Gegner dazu gebracht hat, seine Verteidigung in eine bestimmte Richtung zu wenden, entreißt du mit deinem Folgeangriff ihm die Waffe. Führe einen Nahkampfangriff mit der benötigten Waffe aus. Neben seinen anderen Effekten erhält dieser Angriff die Erfolgs- und Kritischen Erfolgseffekte der Entwaffnenaktion. Der Angriff erhält zudem den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Das Ziel erhält bis zum Ende deines aktuellen Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

FURCHTERWECKENDER SCHLÄGER TALENT 10

KÄMPFER

Furcht macht deine Gegner schwach und verletzlich gegenüber deinen Angriffen. Du erlangst einen Situationsbonus auf Schadenswürfe bei Angriffen gegen verängstigte Kreaturen. Der Bonus entspricht dem doppelten Wert des Zieles für Verängstigt.

Solltest du über den Kompetenzgrad Meister in Einschüchtern verfügen, so erhöhe den Bonus auf den dreifachen Wert des Zieles für Verängstigt.

KAMPFREFLEXE

TALENT 10

KÄMPFER

Du schlägst rasch nach Gegnern, die ihre Verteidigung vernachlässigen. Wenn du zu Beginn deines Zuges deine Aktionen zurückerlangst, erhältst du eine zusätzliche Reaktion, die nur für einen Gelegenheitsangriff genutzt werden kann.

SCHWÄCHENDER SCHUSS ◆◆

TALENT 10

ANSTRENGEND KÄMPFER

Du zielst auf eine Schwachstelle und behinderst deinen Gegner mit einem präzisen Schuss. Führe einen Fernkampfangriff aus. Sofern du triffst und Schaden verursachst, erhält das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Verlangsam 1.

SICHERER ANGRIFF ◆

TALENT 10

KÄMPFER NACHSETZEN

Selbst wenn du nicht triffst, kannst du immer noch den Gegner streifen. Führe einen Nahkampfangriff aus. Dieser erhält den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Dein Angriff fügt den Schaden zu, den er bei einem Angriff zufügen würde, allerdings ohne sämtliche Schadenswürfel (dies betrifft Waffenschadenswürfel und Schadenswürfel aus Waffenrunen, Zaubern und besonderen Fähigkeiten).

SPIEGELSCHILD ↻

TALENT 10

KÄMPFER

Auslöser Ein Gegner wirkt einen Zauber auf dich, erzielt aber bei seinem Zauberangriffswurfs gegen deine RK nur einen Kritischen Fehlschlag.

Anforderungen Du hast einen Schild gehoben.

Du wirfst den Zauber zurück auf den auslösenden Gegner. Führe einen Fernkampfangriff gegen die auslösende Kreatur aus, nutze hierfür deinen höchsten Kompetenzgrad im Umgang mit einer Fernkampfwaffe. Solltest du selbst Zauber wirken können, kannst du alternativ auch einen Zauberangriffswurf ablegen. Bei Erfolg erleidet dein Gegner die Effekte eines erfolgreichen Zauberangriffswurfs für seinen eigenen Zauber (oder die Effekte eines Kritischen Erfolges, sollte dein Angriffswurf einen Kritischen Erfolg erzielen).

UNTERBRECHENDE HALTUNG ❖ **TALENT 10**

HALTUNG KÄMPFER

Die kleinste Ablenkung kann deinen Zorn erwecken und du bist bereit, die Handlungen deiner Gegner zu stören. Solange du diese Haltung nutzt, kannst du Gelegenheitsangriff nutzen, wenn eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius Fortbewegungs-, Handhaben- oder Konzentrationshandlungen ausführt. Sollte dein Angriff treffen, unterbrichst du eine auslösende Handhaben- oder Konzentrationshandlung (und nicht nur bei einem Kritischen Treffer).

VERBESSERTES NIEDERSCHLAGEN **TALENT 10**

KÄMPFER

Voraussetzungen Niederschlagen

Du kannst deinen Gegner mit einem Schlag zu Boden werfen. Wenn du Niederschlagen nutzt, kannst du anstelle einer Kombination aus Angriff und Zu Fall bringen nur einen Angriff nutzen; solltest du in diesem Fall treffen, kommen auch die Kritischen Erfolgseffekte von Zu Fall bringen zur Anwendung. Solltest du dabei eine zweihändige Nahkampfwaffe benutzen, kannst du dieselben Würfel für den Schaden eines kritischen Zu Fall bringen nutzen wie für den Waffenschaden (sollte also deine Waffe für den Schaden W10 nutzen, nutzt du auch W10 für den Zu Fall bringen-Schaden).

ZWILLINGSRIPOSTE ↻ **TALENT 10**

KÄMPFER

Auslöser Ein Kreatur innerhalb deines Angriffsradius führt einen Angriff gegen dich und erzielt dabei einen Kritischen Fehlschlag.

Anforderungen Du profitierst von Zwillingsparade.

Eine clevere Parade mit einer Waffe öffnet die Verteidigung des Gegners für einen Angriff mit der anderen Waffe. Führe einen Nahkampfangriff aus oder nutzt eine Entwaffnenaktion gegen den auslösenden Gegner.

12. GRAD

AUSFALLHALTUNG ❖ **TALENT 12**

HALTUNG KÄMPFER

Voraussetzungen Gelegenheitsangriff, Ausfallschritt

Anforderungen Du führst eine Nahkampfwaffe.

Vor einem Schlag spannst du dich stark an, so dass du auch entfernte Gegner treffen kannst. Solange du diese Haltung nutzt, kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen eine Kreatur führen, welche sich außerhalb deines normalen Angriffsradius, aber innerhalb des Angriffsradius befindet, den du mit einem Ausfallschritt besädest. Bei diesem Gelegenheitsangriff steigt dein Angriffsradius um 1,50 m.

BRUTALER TODESSTOSS ❖ **TALENT 12**

KÄMPFER NACHSETZEN

Anforderungen Du führst eine Nahkampfwaffe mit zwei Händen.

Dein anschließender Stoß kann Wirkung erzielen, selbst wenn er von den Verteidigungen des Gegners abprallen sollte. Führe einen Angriff mit der benötigten Waffe aus. Nach diesem Angriff endet dein Zug. Der Angriff verursacht 1 zusätzlichen Waffenschadenswürfel (oder 2 zusätzliche Waffenschadenswürfel, solltest du wenigstens die 18. Stufe besitzen). Der Angriff erhält zudem den folgenden Fehlschlageffekt.

Fehlschlag Du verursachst Schaden in Höhe eines Waffenschadenswürfels der benötigten Waffe (oder in Höhe von zwei Waffenschadenswürfeln, solltest du wenigstens die 18. Stufe besitzen).

DUELLANTENTANZ ❖ **TALENT 12**

HALTUNG KÄMPFER

Voraussetzungen Duellantenparade

Anforderungen Du führst nur eine einhändige Nahkampfwaffe und hast die andere Hand (oder die anderen Hände) frei.

Indem du deine freie Hand nutzt, um das Gleichgewicht zu halten, kannst du mit deiner Waffe zugleich angreifen und verteidigen. Während du diese Haltung nutzt, besitzt du dauerhaft die Vorteile von Duellantenparade.

HÜTERS WACHT ❖ **TALENT 12**

HALTUNG KÄMPFER

Anforderungen Du führst einen Schild.

Sobald du Gelegenheit hattest, deine Haltung einzunehmen, ist auch dein Schild stets bereit. Während du diese Haltung nutzt, ist dein Schild ständig gehoben, als würdest du die Schild heben-Aktion nutzen, solange du die Voraussetzungen dieser Aktion erfüllst.

SCHLEUDERNDES FORTSTOSEN **TALENT 12**

KÄMPFER

Voraussetzungen Aggressiver Block oder Brutales Fortstoßen

Erhöhe die Entfernung, um die du deinen Gegner mittels Aggressiver Block oder Brutales Fortstoßen fortstößt, auf 3 m bei einem Erfolg (oder 6 m bei einem Kritischen Erfolg). Nutzt du Aggressiver Block, kannst du wählen, ob das Ziel fortgestoßen wird oder den Zustand Auf dem Falschen Fuß erhält. Nutzt du Brutales Fortstoßen, kannst du das Ziel sogar bei einem Fehlschlag um 1,50 m fortstoßen.

TÄNZELNDER ANGRIFF ❖ **TALENT 12**

KÄMPFER NACHSETZEN

Anforderungen Du bist zu einem Gegner angrenzend.

Du tänzelst von einem Gegner fort und greifst dabei einen anderen an. Nutze Laufen mit bis zu deiner Bewegungsrate und beende diese Fortbewegung innerhalb des Nahkampfangriffsradius eines anderen Gegners. Führe am Ende deiner Fortbewegung einen Angriff gegen einen nun in deinem Angriffsradius befindlichen Gegner aus. Anstelle von Laufen kannst du auch Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen nutzen, sofern du über die entsprechende Bewegungsrate verfügst.

UNGLAUBLICHER QUERSCHLÄGER ❖ **TALENT 12**

KÄMPFER KONZENTRATION NACHSETZEN

Voraussetzungen Unglaubliche Zielgenauigkeit

Nachdem dein erster Schuss die Position deines Gegners erreicht hat,feuerst du einen weiteren ab, welcher als Querschläger um Hindernisse herum sein Ziel erreicht. Führe einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur aus, die du während dieses Zuges bereits angegriffen hast. Du ignorierst beim Ziel jede Art von Deckung und den Zustand Verborgnen.

VERBESSERTER DUELLANTENRIPOSTETALENT 12

KÄMPFER

Voraussetzungen Duellantenriposte

Deine Waffe wirbelt herum und schlägt nach Gegnern, wann immer sich dazu eine Gelegenheit bietet. Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du eine zusätzliche Reaktion, die du nur für eine Duellantenriposte nutzen kannst. Du kannst diese zusätzliche Reaktion sogar nutzen, wenn du nicht von Duellantenparade profitierst.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELKÄMPFER



SCHLÄGER

Mit einer Zweihandwaffe stößt du deine Gegner auf dem Schlachtfeld herum und fügst ihnen furchtbare Wunden zu. Deine Spezialität ist es, den größten Gegner niederzumachen, der dir im Weg steht.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Stärke, Konstitution und Weisheit helfen beim Überleben und erhöhen deinen Schaden, während Geschicklichkeit dir zusätzliche Beweglichkeit verleiht.

FERTIGKEITEN

Athletik, Einschüchtern, Handwerkskunst, Heilkunde

ANFANGSTALENT

Heftiger Angriff

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Niederschlagen (4.), Zorniger Fokus (6.), Positionierender Angriff (8.), Brutaler Todesstoß (12.), Brutaler Kritischer Treffer (18.)

14. GRAD

ENTSCHLOSSENHEIT ◆

TALENT 14

KÄMPFER KONZENTRATION

Häufigkeit Einmal am Tag

Dein Training ermöglicht dir, gegnerische Zauber und Zustände in Zeiten der Not abzuschütteln. Wähle einen nichtpermanenten Zauber oder Zustand, der dich betrifft. Solltest du einen Zustand wählen, so endet sein Effekt auf dir. Solltest du einen Zauber wählen, so versuche, diesem entgegenzuwirken (deine Stufe ist deine Entgegenwirkenstufe und du legst einen Willenswurf als deinen Entgegenwirkenwurf ab).

Dies entfernt keinen Trefferpunkteschaden, den der Zauber oder Zustand dir zugefügt hat, und betrifft auch nicht andere betroffene Spieler oder deine Umgebung. Es kann keine anhaltenden Leiden entfernen oder verhindern, dass solch ein Leiden dir später Zustände zufügt. Es kann keine Zustände entfernen, die aus der Situation erwachsen (z.B. Flankiert oder Liegend). Sollte der Effekt einer Kreatur, einer Gefahr oder einem Gegenstand der 20. Stufe oder höher entspringen, so kann Entschlossenheit den Effekt nicht von dir entfernen.

FÜHRENDE RIPOSTE

TALENT 14

KÄMPFER

Voraussetzungen Duellantenriposte

Indem du dein Gewicht verlagerst und deine Waffe entsprechend kantest, bewegst du deinen Gegner in eine für dich günstigere Position. Wenn du Duellantenriposte zum Angriff nutzt und triffst, kannst du das Ziel um bis zu 3 m auf ein Feld innerhalb deines Angriffsradius bewegen. Dies folgt den Regeln für erzwungene Bewegung (siehe Seite 475).

FÜHRENDE ABSCHLUSS ◆

TALENT 14

KÄMPFER NACHSETZEN

Anforderungen Du führst eine einhändige Nahkampfwaffe und hast die andere Hand (oder die anderen Hände) frei.

Du nutzt deine Waffe als Hebel und zwingst deinen Gegner dorthin, wo du ihn haben willst. Führe einen Angriff mit der benötigten Waffe aus. Triffst du, kannst du das Ziel um bis zu 3 m auf ein Feld innerhalb deines Angriffsradius bewegen. Du kannst das Ziel dabei durch deine eigene Angriffsfläche bewegen. Dies folgt den Regeln für erzwungene Bewegung (siehe Seite 475). Dein Angriff erhält den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Du kannst die Kreatur zwingen, sich wie im Fall eines Erfolges zu bewegen, kannst sie dann aber nur 1,50 m weit bewegen.

INTUITIVE HALTUNG ◆

TALENT 14

KÄMPFER

Auslöser Du würfelst deine Initiative aus.

Wenn du Gefahr spürst, nimmst du sofort eine Haltung ein. Nutze eine Handlung der Kategorie Haltung.

RASCHER ANGRIFF MIT

ZWEI WAFFEN ◆

TALENT 14

ANSTRENGEND KÄMPFER NACHSETZEN

Anforderungen Du führst zwei Waffen (jede in einer anderen Hand). Du greifst in einem unvermittelten Schlaghagel mit beiden Waffen an. Führe mit jeder Waffe einen Angriff aus.

VERBESSERTE ZWILLINGSRIPOSTE TALENT 14

KÄMPFER

Voraussetzungen Zwillingssriposte

Deine Waffen sind verschwommene Dinge, die deine Gegner blocken und verletzen. Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du eine zusätzliche Reaktion, die du nur für eine Zwillingssriposte nutzen kannst. Du kannst diese zusätzliche Reaktion selbst dann nutzen, wenn du nicht von Zwillingssparade profitierst.

VERZWEIFELTER TODESSTOSS TALENT 14

KÄMPFER

Auslöser Du verbrauchst die letzte Aktion für deinen Zug, hast ihn aber noch nicht beendet.

Anforderungen Du erfüllst die Voraussetzungen, um eine Handlung der Kategorie Nachsetzen zu erfüllen.

Du legst alles in einen letzten Angriff. Nutze eine dir bekannte Aktion der Kategorie Nachsetzen als Teil des Verzweifelten Todesstoßes. Du kannst bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine weiteren Reaktionen nutzen.

WIRBELNDER ANGRIFF TALENT 14

ANSTRENGEND ERÖFFNUNG KÄMPFER

Du greifst alle nahen Gegner an. Führe einen Nahkampfangriff gegen jeden Gegner innerhalb deines Nahkampfangriffsradius aus. Jeder Angriff zählt gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe, dieser Malus steigt aufgrund der Angriffe aber erst, nachdem du alle deine Angriffe ausgeführt hast.

16. GRAD

ELEGANTER SCHLAG TALENT 16

HALTUNG KÄMPFER

Voraussetzungen Doppelschnitt

Wenn du dich richtig positioniert hast, kannst du mit der Waffe in deiner Zweithand zuschlagen wie mit dem Stachel eines Skorpions. Während du diese Haltung nutzt und dank Doppelschnitt einen zweiten Angriff führen kannst, für den du eine Agile Waffe nutzt, zählt Doppelschnitt hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe als ein Angriff.

VERBESSERTER REFLEXSCHILD TALENT 16

KÄMPFER

Voraussetzungen Reflexschild

Dein Schild kann nahe Verbündete retten. Wenn du Schildblock gegen Schaden nutzt, der aus einem Reflexwurf resultiert, profitieren auch deine angrenzenden Verbündeten, welche aufgrund von Reflexwürfen gegen denselben Effekt Schaden erleiden würden, von der Schadensreduzierung.

MEHRFACHSCHUSSHALTUNG TALENT 16

HALTUNG KÄMPFER

Voraussetzungen Dreifachschuss

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe mit Nachladen 0.

Du nimmst eine stabile Positionierung ein, um schnell und genau feuern zu können. Während du diese Haltung nutzt, wird dein Malus aus Doppelschuss auf -1 reduziert (oder auf -2, solltest du die zusätzliche Aktion hinzufügen, um drei Angriffe auszuführen). Solltest du deine Position verlassen, endet diese Haltung.

ZWILLINGSVERTEIDIGUNG TALENT 16

HALTUNG KÄMPFER

Voraussetzungen Zwillingssparade

Anforderungen Du führst zwei Nahkampfwaffen (jede in einer anderen Hand).

Du bist stets bereit, mit der Waffe in deiner Zweithand gegen dich geführte Angriffe zu unterbrechen. Während du diese Haltung nutzt, erlangst du ständig die Vorteile der Zwillingssparadeaktion

18. GRAD

BRUTALER KRITISCHER TREFFER TALENT 18

KÄMPFER

Du schlägst furchtbare Wunden. Wenn du einen Angriff mit einer Waffe oder einem Waffenlosen Angriff ausführst, für die oder den du den Kompetenzgrad Legende besitzt, erzielst du bereits bei einem Würfelergebnis von 19 einen Kritischen Treffer, sofern das Ergebnis ein Erfolg ist. Dies hat keine Wirkung bei einer 19, sollte das Ergebnis ein Fehlschlag sein.

UNGLAUBLICHER GESCHOSSHAGEL TALENT 18

ANSTRENGEND ERÖFFNUNG KÄMPFER

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe mit den Eigenschaften Nachladen 0 und Ballistisch.

Die feuerst eine Salve auf alle Gegner in einem Bereich ab. Führe jeweils einen Angriff mit einem Malus von -2 gegen jeden Gegner innerhalb eines 3 m Explosionsradius, dessen Zentrum innerhalb oder jenseits des Ballistischen Angriffsradius deiner Waffe liegt. Würfle den Schaden nur einmal aus (nicht bei jedem getroffenen Gegner individuell).

Jeder Angriff zählt gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe, erhöht diesen aber erst, nachdem du alle Angriffe ausgeführt hast.

20. GRAD

UNBEGRENZTE REAKTION TALENT 20

KÄMPFER

Dein sechster Sinn für das Kampfgeschehen lässt dich rasch auf jede Situation reagieren. Zu Beginn jedes gegnerischen Zuges erhältst du eine Reaktion, die du nur während des Zuges des jeweiligen Gegners nutzen kannst.

WAFFENÜBERLEGENHEIT TALENT 20

KÄMPFER

Dein Waffengeschick erlaubt dir, zu jeder Zeit schnell anzugreifen. Du bist permanent im Zustand Beschleunigt. Du kannst deine zusätzliche Aktion aber nur zum Angriff nutzen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG





KLERIKER

Die Götter wirken auf zahllose Weise und du dienst ihnen als einer ihrer standhaftesten sterblichen Diener. Du bist mit göttlicher Magie gesegnet und lebst nach den Idealen deines Glaubens. Du schmückst dich mit den Symbolen deiner Kirche und trainierst fleißig mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit. Deine Zauber könnten deine Verbündeten beschützen und heilen. Vielleicht strafen sie aber auch die Feinde deiner Religion nach dem Willen deiner Gottheit. Du weihst dein Leben dem Glauben und verbreitest die Lehren deiner Religion mit Worten und Taten.

SCHLÜSSELATTRIBUT

WEISHEIT

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Weisheit.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 8

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... wahrst du das Gleichgewicht zwischen Zauberei und Angriffen mit Waffen (meistens der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit), solltest du ein Kriegspriester sein. Solltest du dagegen ein Klosterbruder sein, wirkst du in erster Linie Zauber. Die meisten deiner Zauber können deine Verbündeten stärken, beschützen oder heilen. Abhängig von deiner Gottheit erlangst du zusätzliche Zauber, welche deine Verbündeten heilen oder deinen Gegnern schaden.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... könntest du beeindruckende Reden halten oder diplomatische Vorschläge machen. Aufgrund deiner Weisheit nimmst du zudem die Unwahrheiten anderer wahr.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... nimmst du nahe Magie wahr und interpretierst religiöse Schriften, über die ihr stolpert. Du kannst dich auch auf einen Schutzzauber für deine Verbündeten konzentrieren, solltet ihr angegriffen werden. Nach einem Kampf oder einer Begegnung mit einer Gefahr könntest du die Verletzten heilen.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... hältst du möglicherweise in einem Tempel Gottesdienste ab, reist, um das Wort deiner Gottheit zu verbreiten, studierst heilige Texte, begehst Feiertage oder gründest vielleicht sogar einen neuen Tempel.

MÖGLICHERWEISE...

- ... besuchst du die Tempel und heiligen Stätten deines Glaubens und stehst anderen Anhängern deiner Gottheit intuitiv nahe.
- ... kennst du die Lehren der heiligen Schriften deiner Religion und weißt, wie man sie bei einer Zwangslage anwendet.
- ... kooperierst du mit deinen Verbündeten, solange sie dich nicht auffordern, gegen die Interessen deiner Gottheit zuwider zu handeln.

ANDERE...

- ... sind von deiner Frömmigkeit beeindruckt, selbst wenn sie diese nicht verstehen sollten.
- ... erwarten von dir Heilung.
- ... verlassen sich darauf, dass du für sie mit anderen Religionsvertretern interagierst.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Geübt in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Geübt in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Religionskunde
Geübt in einer Fertigkeit entsprechend der Wahl deiner Gottheit
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 2

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit. Sollte es sich dabei um eine ungewöhnliche Waffe handeln, erlangst du zudem Zugang zu dieser Waffe.
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Ungeübt im Umgang mit allen Rüstungen, allerdings könnte deine Doktrin dies ändern
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

ZAUBER

Geübt in Göttlichen Zauberangriffen
Geübt in Göttlichen Zauber-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-10: PROGRESSION DES KLERIKERS

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Doktrin, Gottheit, Göttlicher Quell, Göttliche Zauberei
2	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 2. Grades, Zweite Doktrin
4	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Wachsamkeit, Zauber des 3. Grades
6	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
7	Allgemeines Talent, Dritte Doktrin, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 4. Grades
8	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
9	Abstammungstalent, Entschlossenheit, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 5. Grades
10	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Klerikertalent
11	Allgemeines Talent, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserung, Vierte Doktrin, Zauber des 6. Grades
12	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Göttliche Verteidigung, Waffenspezialisierung, Zauber des 7. Grades
14	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Fünfte Doktrin, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 8. Grades
16	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
17	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Zauber des 9. Grades
18	Fertigkeitstalent, Klerikertalent
19	Abschließende Doktrin, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Wundersamer Zauber
20	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Klerikertalent

KLASSENMERKMALE

Als Kleriker erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

GOTTHEIT

Als Kleriker zählst du zu den sterblichen Dienern einer Gottheit, die du vor allen anderen verehrst. Die Hauptgottheiten des Pathfinder-Hintergrundes findest du auf den Seiten 437–440 zusammen mit ihren Gesinnungen, Zuständigkeitsbereichen und den Vorteilen, die sie ihren Klerikern verleihen. Deine Gesinnung muss zu denen zählen, die deine Gottheit zulässt (siehe Einträge zu den Gottheiten). Deine Gottheit verleiht dir den Kompetenzgrad Geübt in einer Fertigkeit und im Umgang mit ihrer Bevorzugten Waffe. Sollte die Bevorzugte Waffe eine ungewöhnliche Waffe sein, so erlangst du Zugang zu dieser Waffe.

Deine Gottheit fügt zudem deiner Zauberliste Zauber hinzu. Du kannst diese Zauber wie andere Zauber der Liste der gött-

lichen Zauber vorbereiten, sobald du Zauber des fraglichen Grades als Kleriker vorbereiten kannst. Manche dieser Zauber sind normalerweise nicht Teil der Liste der göttlichen Zauber, doch wenn du sie auf diese Weise vorbereitest, werden sie zu göttliche Zauber.

ANATHEMA

Taten, welche grundlegend im Gegensatz zur Gesinnung, den Zielen oder Idealen deiner Gottheit stehen, sind ein Anathema deiner Religion. Wenn du Zauber erlernst oder wirkst, welche für deine Gottheit ein Anathema darstellen, oder Taten begehst oder Gegenstände nutzt, die ebenfalls als Anathema zählen, verlierst du die Gunst deiner Gottheit.

Ebenso ist das Wirken von Zaubern der Kategorie Böse stets ein Anathema für gute Gottheiten und das Wirken von Zaubern der Kategorie Gut ein Anathema für böse Gottheiten. Entsprechend ist das Wirken chaotischer Zauber ein Anathema für rechtschaffene Gottheiten und umgekehrt. Ein Wahrhaft Neutraler Kleriker, der eine Wahrhaft Neutrale Gottheit verehrt, ist nicht auf diese Weise eingeschränkt, allerdings könnte sich seine Gesinnung mit der Zeit verändern, sollte er regelmäßig Zauber oder Fähigkeiten mit einer bestimmten Gesinnung nutzen. Ebenso kann das Wirken von Zaubern die Verbindung zu deiner Gottheit gefährden, wenn sie ein Anathema für die Gebote oder die Ziele deines Glaubens darstellen. So wäre z.B. das Wirken eines Zaubers zum Erschaffen von Untoten ein Anathema für Pharasma, die Göttin des Todes. In Grenzfällen bestimmen du und dein SL, welche Handlungen ein Anathema sind.

Solltest du genug Taten vollbringen, die ein Anathema für deine Gottheit sind, oder sollte sich deine Gesinnung zu einer verändern, die nicht von deiner Gottheit gestattet ist, verlierst du die magischen Fähigkeiten, welche in Verbindung mit deiner Gottheit stehen. Der SL bestimmt die betroffenen Klassenmerkmale, zu ihnen zählen höchstwahrscheinlich Göttlicher Quell und alle göttlichen Zauberfähigkeiten. Diese Fähigkeiten können nur zurückerlangt werden, wenn du deine Reue im Rahmen eines *Buße*-Rituals demonstrierst (siehe Seite 410).

GÖTTLICHE ZAUBEREI

Deine Gottheit verleiht dir die Macht zum Wirken göttlicher Zauber. Du kannst mittels der Aktivität Zauber wirken göttliche Zauber nutzen und dabei Gesten-, Material- und Verbale Komponenten einbringen (siehe Zauber wirken auf Seite 302). Als Kleriker kannst du in der Regel einen göttlichen Fokus nutzen (z.B. ein religiöses Symbol) anstelle des Zauberkomponentenbeutels, sollte ein Zauber Materialkomponenten erfordern.

Auf der 1. Stufe kannst du jeden Morgen zwei Zauber des 1. Grades und fünf Zaubertricks vorbereiten. Dabei muss es sich um gewöhnliche Zauber von der Liste der göttlichen Zauber (siehe Seite 310) oder um andere göttliche Zauber handeln, zu denen du Zugang hast. Vorbereitete Zauber stehen dir solange zur Verfügung, bis du sie wirkst oder bis du deine Zauber erneut vorbereitest. Die Anzahl an Zaubern, die du jeden Tag wirken kannst, wird als deine Zauberplätze bezeichnet.

Wenn deine Klerikerstufe steigt, steigt auch die Zahl deiner Zauber am Tag, ebenso kannst du schließlich Zauber höheren Grades wirken – siehe auch Tabelle 3-11: Klerikerzauber pro Tag auf Seite 134.

Manche deiner Zauber verlangen von dir einen Zauberangriffswurf, um festzustellen, wie effektiv sie sind. Bei anderen müssen deine Gegner gegen deinen Zauber-SG würfeln – in der Regel im Rahmen von Rettungswürfen. Da Weisheit dein Schlüsselattribut ist, nutzen deine Zauberangriffswürfe und

Zauber-SG deinen Weisheitsmodifikator. Details zur Berechnung dieser Spielwerte findest du auf Seite 447.

ZAUBERGRADERHÖHUNG

Sobald du Zauberplätze des 2. oder höheren Grades erlangst, kannst du diese Zauberplätze mit stärkeren Versionen niedriggradigerer Zauber belegen. Du erhöhst den Grad des fraglichen Zaubers auf den Grad des genutzten Zauberplatzes. Viele Zauber weisen spezifische Verbesserungen auf, wenn sie auf bestimmte Grade erhöht werden (Seite 299).

ZAUBERTRICKS

Einige deiner Zauber fallen in die Kategorie Zaubertrick. Ein Zaubertrick verwendet keinen Zauberplatz. Du kannst einen Zaubertrick beliebig oft am Tag wirken. Dabei wird sein Grad automatisch auf die Hälfte deiner Stufe (aufgerundet) erhöht, was dem höchsten Zaubergrad entspricht, den du als Kleriker wirken kannst. Als Kleriker der 1. Stufe wirkst du Zaubertricks auf dem 1. Grad und als Kleriker der 5. Stufe als Zauber auf dem 3. Grad.

GÖTTLICHER QUELL

Dank des Segens deiner Gottheit erlangst du zusätzliche Zauber, welche entweder Lebensenergie – auch als Positive Energie bezeichnet – oder ihr Gegenteil, Negative Energie, kanalisiert. Wenn du deine täglichen Zauber vorbereitest, kannst du abhängig von deiner Gottheit zusätzliche *Heilung*- oder *Leid*-Zauber wirken – siehe auch den Eintrag zur fraglichen Gottheit (Seiten 437-440); sollten bei einer Gottheit *Heilung* oder *Leid* aufgeführt sind, musst du eine Option wählen. Diese Option kann später nur durch göttliche Intervention oder eine Gesinnungsverschiebung geändert werden.

Heilender Quell: Du erlangst eine Anzahl zusätzlicher Zauberplätze pro Tag mit deinem höchsten Klerikerzaubergrad. Du kannst in diesen Zauberplätzen nur *Heilung*-Zauber vorbereiten (siehe Seite 344). Die Anzahl entspricht Höhe deines Charismamodifikators + 1.

Verletzender Quell: Du erlangst eine Anzahl zusätzlicher Zauberplätze pro Tag mit deinem höchsten Klerikerzaubergrad. Du kannst in diesen Zauberplätzen nur *Leid*-Zauber vorbereiten (siehe Seite 344). Die Anzahl entspricht Höhe deines Charismamodifikators + 1.

DOKTRIN

Selbst unter Angehörigen derselben Religion gibt es zahlreiche Doktrinen und Ansichten, die auch unter Klerikern zuweilen stark variieren. Mit der 1. Stufe wählst du eine Doktrin und erlangst die Vorteile der Ersten Doktrin. In diesem Band findest du die Doktrinen des Klosterbruders (bzw. der Klosterschwester) und des Kriegspriesters. Jede Doktrin verleiht dir Vorteile auf der 1. Stufe, weitere Vorteile kommen mit der Zweiten, Dritten, Vierten, Fünften und Abschließenden Doktrin mit der 3., 7., 11., 15. und 19. Stufe dazu.

KLOSTERBRUDER

Du bist ein Kleriker deiner Kirche. Dein Fokus liegt auf dem Wirken göttlicher Magie und deiner Verbindung zu den Domänen deiner Gottheit.

Erste Doktrin (1.): Du erlangst das Klerikertalent Domäneneingeweihter (siehe Seite 135).

Zweite Doktrin (3.): Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Experte.

Dritte Doktrin (7.): Dein Kompetenzgrad für göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Experte.

Vierte Doktrin (11.): Du erlangst den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit. Wenn du mit dieser Waffe bei einem Angriffswurf einen Kritischen Erfolg landest, wendest du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe an; nutze deinen göttlichen Zauber-SG, falls erforderlich.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-11: KLERIKERZAUBER PRO TAG

Deine Stufe	Zaubertricks	Zaubergrad									
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	5	2*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2*	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3*	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2*	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3*	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2*	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3*	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2*	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3*	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2*	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3*	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2*	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3*	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2*	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3*	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2*	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3*	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†

* Dein Göttlicher Quell verleiht dir zusätzliche Zauberplätze für *Heilung* oder *Leid* auf dieser Stufe. Die Anzahl entspricht deinem Charisma-modifikator + 1.

† Das Klassenmerkmal Wundersamer Zauber verleiht dir einen Zauberplatz des 10. Grades, welcher ein wenig anders funktioniert als andere Zauberplätze.

Fünfte Doktrin (15.): Dein Kompetenzgrad für göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SGs steigt auf Meister.

Abschließende Doktrin (19.): Dein Kompetenzgrad für göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SGs steigt auf Legende.

KRIEGSPRIESTER

Du wurdest in der militanteren Doktrin deiner Kirche unterwiesen und konzentrierst dich auf das Wirken von Zaubern und den Kampf.

Erste Doktrin (1.): Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen und den Kompetenzgrad Experte für Zähigkeitswürfe. Du erhältst das Allgemeine Talent Schildblock (siehe Seite 265), das dir ermöglicht, als Reaktion mit einem Schild eingehenden Schaden zu reduzieren. Sollte die Bevorzugte Waffe deiner Gottheit eine Einfache Waffe sein, erhältst du das Klerikertalent Gefährliche Einfache Waffe (Seite 135). Mit der 13. Stufe erlangst du den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen, wenn du das Klassenmerkmal Göttliche Verteidigung erhältst.

Zweite Doktrin (3.): Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Kriegswaffen.

Dritte Doktrin (7.): Du erlangst den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit. Gelingt dir bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe ein Kritischer Erfolg, wendest du den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe an; nutze deinen göttliche Zauber-SG, falls erforderlich.

Vierte Doktrin (11.): Dein Kompetenzgrad für göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SGs steigt auf Experte.

Fünfte Doktrin (15.): Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Meister. Erzielst du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

Abschließende Doktrin (19.): Dein Kompetenzgrad für göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SGs steigt auf Meister.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5. Sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

KLERIKERTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und dann jeder weiteren geraden Stufe erhältst du ein Klerikertalent. Die Klerikertalente sind ab Seite 135 beschrieben.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und jeder weiteren ungraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

WACHSAMKEIT

Du achtest auf Gefahren. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Experte.

ENTSCHLOSSENHEIT

Dein Verstand wurde mit Entschlossenheit gestählt. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

GÖTTLICHE VERTEIDIGUNG

Dein Training und deine Gottheit schützen dich vor Schaden. Dein Kompetenzgrad in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

WUNDERSAMER ZAUBER

Du bist besonders gesegnet von deiner Gottheit und erlangst wahrhaft unglaubliche Zauber. Du erhältst einen Zauberplatz des 10. Grades, in dem du einen göttlichen Zauber vorbereiten kannst. Du erlangst keine weiteren Zauberplätze des 10. Grades im Rahmen deiner Stufenaufstiege, kannst aber das Talent Wunderwiker wählen, um einen zweiten Zauberplatz des 10. Grades zu erhalten.

KLERIKERTALENTE

Wenn du mit Erreichen einer neuen Stufe ein Klerikertalent erlangst, kannst du eines der folgenden Talente wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

1. STUFE

DOMÄNENEINGEWEIFTER

KLERIKER

Deine Gottheit verleiht dir einen speziellen Zauber aus ihrem Einflussbereich. Wähle eine der Domänen von der Liste deiner Gottheit, um ein besonderes Interessengebiet innerhalb deiner Religion zu repräsentieren. Du erlangst einen Domänenzauber für diese Domäne. Domänenzauber stehen nur jenen Klerikern zur Verfügung, die die entsprechende Domäne wählen. Du findest die Thematik und Zauber aller Domänen in Tabelle 8-2: Domänen auf Seite 441.

TALENT 1

5.

5.

9.

11.

13.

13.

19.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Das folgende Schlüsselwort taucht bei vielen Klassenmerkmalen des Klerikers auf:

Metamagie: Handlungen der Kategorie Metamagie verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Du musst eine Metamagische Aktion direkt vor dem Wirken eines Zaubers nutzen, den du modifizieren möchtest. Solltest du im Anschluss eine andere Handlung (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen) als Zauber wirken ausführen, verschwendest du die Vorteile der Metamagischen Aktion. Alle weiteren Effekte, welche eine Metamagische Aktion hinzufügt, sind Teile des Zaubereffektes, nicht der Metamagischen Aktion selbst.

Domänenzauber sind eine Art der Fokuszauber. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden. Dein Fokuspunkt fasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Du füllst deinen Fokuspunkt während deiner täglichen Vorbereitungen auf, außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, um 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen, in denen du betest oder einen Dienst für deine Gottheit leistest.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Sie erfordern keine Zauberplätze und können auch nicht mittels Zauberplätzen gewirkt werden. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen oder deinen Fokuspunkt erhöhen, allerdings fasst dein Fokuspunkt maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihn aber jedes Mal einer anderen Domäne zuordnen, deren Domänenzauber du sodann erlangst.

GEFÄHRLICHE EINFACHE WAFFE

TALENT 1

KLERIKER

Voraussetzungen Gottheit mit einfacher Bevorzugter Waffe, Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit

Die Waffe deiner Gottheit ist in deinen Händen besonders machtvoll. Wenn du die Bevorzugte Waffe deiner Gottheit führst, steigt ihr Waffenschadenswürfel um einen Schritt.

Sollte die Bevorzugte Waffe deiner Gottheit ein Waffenloser Angriff sein (z.B. eine Faust, wenn Du Irori dienst) und sein Schadenswürfel kleiner als W6 sein, so erhöhe seinen Schadenswürfel auf W6.

HEILENDE HÄNDE

TALENT 1

KLERIKER

Voraussetzungen Heilender Quell

Deine Positive Energie ist kraftvoller und heilender. Wenn du *Heilung* wirkst, nutzt du W10 statt W8.

HEILIGE STRAFE

TALENT 1

KLERIKER

Voraussetzungen Gute Gesinnung

Du verbindest heilige Energie mit Positiver Energie, um Dämonen, Teufeln und ihr böses gleichen Schaden zuzufügen. Wirkst du *Heilung*, so schadet dies Scheusalen, als wären es Untote.

VERLETZENDE HÄNDE

TALENT 1

KLERIKER

Voraussetzungen Verletzender Quell

Die finstere Macht deiner Negativen Energie wächst. Wenn du *Leid* wirkst, nutzt du W10 statt W8.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

KLERIKERTALENTE

Falls du nach einem Klerikertalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Antimagisches Heiliges Zeichen	12
Defensive Erholung	12
Domäneneingeweihter	1
Domänenfokus	12
Energiegeladenes Heiliges Zeichen	8
Ewiges Segnen	16
Ewiges Verfluchen	16
Fokussierte Wohltat	8
Fokussiertes Niederstrecken	4
Gefährliche Einfache Waffe	1
Gemeinsame Heilung	2
Gerichtetes Fokussieren	4
Götterbote	20
Göttliche Waffe	6
Göttlicher Schutz	14
Heilende Hände	1
Heilige Stärkung	12
Heiliger Krieger	10
Heilige Strafe	1
Heiliges Zeichen	2
Heldenhafte Erholung	10
Lebensraub	2
Macht des Lebens	16
Mächtiger Domänenfokus	18
Metamagisches Fokussieren	20
Nekrotische Aufladung	4
Niederwerfen	6
Schnelle Verbannung	14
Schnelles Fokussieren	14
Selektives Fokussieren	6
Standhaftes Zauberwirken	6
Strafende Waffe	10
Untote befehligen	4
Untote einäschern	8
Untote vertreiben	2
Verbesserte Gemeinsame Heilung	4
Verbesserte Schnelle Verbannung	18
Verbessertes Untote befehligen	10
Verlängerte Waffengesinnung	14
Verletzende Hände	1
Vertiefte Domäne	8
Vielseitiger Quell	2
Waffengesinnung	8
Weitreichender Zauber	1
Wiederhallendes Fokussieren	18
Wunderwirker	20
Zusätzliche Zaubertricks	2

WEITREICHENDER ZAUBER ◆

KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Du kannst die Reichweite deiner Zauber erhöhen. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit einer Reichweite ist, so steigt diese Reichweite um 9 m. Sollte der Zauber die Reichweite Berührung besitzen, steigt seine Reichweite auf 9 m.

TALENT 1

2. STUFE

GEMEINSAME HEILUNG

HEILUNG KLERIKER POSITIV

Du kanalisierst die Positive Energie. Während du sie durch deinen Körper leitest, heilen sie einen Teil deiner Verletzungen. Wenn du *Heilung* nutzt, um eine andere Kreatur zu heilen, erlangst du selbst Trefferpunkte in Höhe des Zaubergades von *Heilung* zurück.

TALENT 2

HEILIGES ZEICHEN

ERKUNDUNG KLERIKER

Du gravierst sorgfältig ein Heiliges Zeichen in die Oberfläche eines körperlichen Gegenstandes und stählst dich für den Kampf. Du kannst 10 Minuten aufwenden, um ein Zeichen deiner Gottheit auf einer Waffe oder einem Schild anzubringen. Das Zeichen verblasst erst nach einem Jahr, sofern du nicht vorher ein Heiliges Zeichen auf einem anderen Gegenstand anbringst. Du kannst stets nur ein solches Heiliges Zeichen besitzen. Ebenfalls kann ein Gegenstand nur ein Heiliges Zeichen tragen, solltest du ein Heiliges Zeichen auf einem bereits derart gezeichneten Gegenstand anbringen, so verschwindet das ältere Zeichen. Der Gegenstand wird zu einem religiösen Zeichen deiner Gottheit und kann als Göttlicher Fokus genutzt, während er das Heilige Zeichen trägt. Nach Art des Gegenstandes erlangt er weitere Vorteile. Er verschafft diese Vorteile aber nur Anhängern jener Gottheit, welcher das Heilige Zeichen zuordnet ist.

TALENT 2

- **Schild** Der Schild erhält einen Zustandsbonus von +1 auf seine Härte, so dass er bei Nutzung der Reaktion Schildblock den Schaden stärker reduzieren kann.
- **Waffe** Der Träger erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Schadenswürfe.

LEBENSRAUB

HEILUNG KLERIKER

Du entziehst deinen Gegnern die Lebenskraft, um dich selbst zu heilen. Wenn du *Leid* wirkst und wenigstens einer lebenden Kreatur Schaden zufügst, erlangst du Trefferpunkte in Höhe des Zaubergades von *Leid* zurück. Solltest du selbst keine lebende Kreatur sein, ist dieses Talent für dich nutzlos.

TALENT 2

UNTOTE VERTREIBEN

KLERIKER

Untote, welche durch deine Positive Energie Schaden erleiden, fliehen aufgrund einer innerwohnenden Abneigung gegen die dem Untote entgegengesetzte Kraft. Solltest du *Heilung* nutzen, um einem Untoten Schaden zuzufügen, erhält jeder Untote, dessen Stufe die deine nicht übersteigt und bei seinem Rettungswurf einen Kritischen Fehlschlag erzielt, für 1 Runde den Zustand Fliehend.

TALENT 2

VIELSEITIGER QUELL

KLERIKER

Voraussetzungen Verletzender Quell oder Heilender Quell; Gottheit, welche ihren Klerikern gestattet, beide Quelle zu besitzen
Deine Studien der Aspekte deiner Gottheit führen dich über Grenzen hinweg. Du kannst in den Zauberplätzen, die dir Heilender Quell oder Verletzender Quell verleihen, *Heilung* oder *Leid* vorbereiten.

TALENT 2

ZUSÄTZLICHE ZAUBERTRICKS

KLERIKER

Du beherrscht ein größeres Repertoire einfacher Zauber. Du kannst zwei zusätzliche Zaubertricks am Tag vorbereiten.

TALENT 2

4. STUFE

FOKUSSIERTES NIEDERSTRECKEN ◆◆

GÖTTLICH KLERIKER NEKROMANTIE

Voraussetzungen Verletzender Quell oder Heilender Quell

TALENT 4

Kosten Wende einen *Heilung* oder *Leid*-Zauber dafür auf.

Du lenkst die zerstörerischen Kräfte Positiver oder Negativer Energie durch einen Nahkampfangriff in deinen Gegner. Führe einen Nahkampfangriff aus und addiere den Schaden des Zaubers auf den Angriffsschaden. Dies ist Negativer Schaden, falls du *Leid* aufwendest, und Positiver Schaden, solltest du *Heilung* aufwenden.

Der Zauber wird ohne Effekt aufgewandt, sollte dein Angriff scheitern oder eine Kreatur treffen, die durch die fragliche Schadensart keinen Schaden nimmt (z.B. wenn du eine Kreatur, die nicht untot ist, mit einem *Heilung*-Zauber triffst).

GERICHTETES FOKUSSIEREN TALENT 4
KLERIKER

Du kannst die von dir fokussierte Energie in eine bestimmte Richtung lenken, so dass sie weiter reicht und gerichteter ist. Wenn du eine Version von *Heilung* oder *Leid* mit einem Wirkungsbereich wirkst, kannst du den Wirkungsbereich von einer Ausstrahlung mit 9 m Radius zu einem 18 m-Kegel wandeln.

NEKROTISCHE AUFLADUNG ✦ TALENT 4
KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Voraussetzungen Verletzender Quell, Böse Gesinnung
 Du erfüllst dein untotes Ziel mit Negativer Energie, um seine Angriffe zu stärken. Solltest du als nächste Handlung *Leid* wirken, um bei einer einzelnen untoten Kreatur Trefferpunkte wiederherzustellen, so kann das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges mit seinen Nahkampfwaffen und Waffenlosen Angriffen zusätzlich 1W6 Punkte Negativen Schaden verursachen.

Wirkst du den *Leid*-Zauber wenigstens auf dem 5. Grad, steigt dieser Schaden auf 2W6, wirkst du ihn wenigstens auf dem 8. Grad, steigt der Schaden auf 3W6.

UNTOTE BEFEHLIGEN ✦ TALENT 4
KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Voraussetzungen Verletzender Quell, Böse Gesinnung
 Du packst die belebende Kraft im Leib einer untoten Kreatur und unterwirfst sie deinem Willen. Wenn du als nächste Handlung *Leid* auf eine untote Kreatur wirken solltest, so wandelst du die Effekte des Zaubers ab. Das Ziel erleidet nicht die normalen Effekte des Zaubers. Sofern seine Stufe nicht höher ist als deine Stufe -3, wird das Ziel von Dir kontrolliert. Dem Ziel steht hiergegen ein Willenswurf zu. Sollte das Ziel bereits von einem anderen kontrolliert werden, legt auch diese kontrollierende Kreatur einen Rettungswurf ab. Der Untote nutzt das bessere Ergebnis.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und wird für 24 Stunden immun.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die untote Kreatur wird zu einem Schergen unter deiner Kontrolle. Der Zauber erhält eine Wirkungsdauer von 1 Minute, endet aber vorzeitig, sollten du oder ein Verbündeter den untoten Schergen angreifen.

Kritischer Fehlschlag Wie ein Fehlschlag, aber mit Wirkungsdauer 1 Stunde.

VERBESSERTERTE GEMEINSAME HEILUNG TALENT 4
KLERIKER

Voraussetzungen Gemeinsame Heilung
 Du kannst überschüssige fokussierte Energie nach außen lenken, so dass sie einem Verbündeten zugutekommt. Du kannst die Trefferpunkte, welche du dank Gemeinsamer Heilung erlangen würdest, alternativ einer anderen Kreatur innerhalb der Reichweite deines *Heilung*-

UNTOTE KONTROLLIEREN

Kontrollierte Untote erhalten die Kategorie Scherge. Schergen können 2 Aktionen pro Zug nutzen, aber keine Reaktionen. Ein Scherge handelt im Kampf während deines Zuges, sofern du 1 Aktion aufwendest, um ihm verbale Anweisungen zu geben (diese Aktion besitzt die Kategorien Hörbar und Konzentration). Sollte ein untoter Scherge keine Befehle erhalten, nutzt er Aktionen nur, um sich zu verteidigen oder offenkundigem Schaden zu entkommen.

Werden geistlose Untote wenigstens 1 Minute lang unbeabsichtigt gelassen, verfallen sie in Tatenlosigkeit, während intelligente Untote tun, wie ihnen beliebt. Du kannst maximal vier untote Schergen zugleich besitzen.

Zaubers zukommen lassen. Du kannst zudem Gemeinsame Heilung nutzen, wenn du *Heilung* nur auf dich selbst wirkst, allerdings musst du die zusätzliche Heilung dann einem anderen zukommen lassen.

6. STUFE

GÖTTLICHE WAFFE ✦ TALENT 6
KLERIKER

Häufigkeit Einmal pro Zug
Auslöser Du vollendest während deines Zuges das Wirken eines Zaubers, bei dem du einen deiner göttlichen Zauberplätze nutzt.

Du lenkst mystische Hintergrundenergien in eine von dir geführte Waffe. Bis zum Ende deines Zuges verursacht die Waffe zusätzliche 1W4 Punkte Kraftschaden. Du kannst alternativ zusätzliche 1W6 Punkte Gesinnungsschaden verursachen (es muss sich dabei um eine der Gesinnungskomponenten deiner Gottheit handeln). Wie für Gesinnungsschaden üblich, kann er nur Kreaturen der entgegengesetzten Gesinnung Schaden zufügen.

NIEDERWERFEN ✦ TALENT 6
KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Voraussetzungen Verletzender Quell oder Heilender Quell
 Die schiere Macht deines Glaubens kann einen Gegner zu Boden schleudern. Solltest du als nächste Handlung *Heilung* oder *Leid* wirken, um einer Kreatur Schaden zuzufügen, und sollte das Ziel dadurch auch Schaden erleiden, so erhält es ferner den Zustand Liegend. Sollte der Rettungswurf des Zieles gegen den Zauber einen Kritischen Fehlschlag ergeben, so erleidet es zudem einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate für 1 Minute.

SELEKTIVES FOKUSSIEREN TALENT 6
KLERIKER

Wenn du göttliche Macht herabrufst, kannst du manche Gegner daran hindern, davon zu profitieren, oder manche deiner Verbündeten vor Schaden bewahren. Wenn du eine Version von *Heilung* oder *Leid* mit einem Flächeneffekt nutzt, kannst du eine Anzahl an Kreaturen in Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1) wählen, welche nicht Ziel des Zaubers werden sollten.

STANDHAFTES ZAUBERWIRKEN TALENT 6
KLERIKER

Du bist dir deines Könnens sicher und verlierst Zauber nicht leicht. Sollte dich beim Wirken eines Zaubers eine Reaktion unterbrechen, so lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab; bei Erfolg wird deine Handlung nicht unterbrochen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELKLERIKER



GOZREH- ANHÄNGER

Du folgst dem Wind und den Wellen und schützt die Natur in allen Formen.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Weisheit und Stärke. Charisma erhöht die Anzahl deiner Heilung-Zauber über Göttlicher Quell.

FERTIGKEITEN

Athletik, Naturkunde, Religionskunde, Überlebenskunst

GOTTHEIT

Gozreh (Gesinnung: RN; Göttlicher Quell: Heilung)

DOKTRIN

Kriegspriester

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Domäneneingeweihter (Wasser, 1), Göttliche Waffe (6.)

VORBEREITETE ZAUBER

1. Heilung, Zuflucht, Windstoß-Zauber über Göttlicher Quell;
Zaubertricks Botschaft, Licht, Magie entdecken, Richtung wissen, Schild

8. STUFE

ENERGIEGELADENES HEILIGES ZEICHEN TALENT 8

KLERIKER

Voraussetzungen Heiliges Zeichen

Du lässt elementare Kraft in deine Heiligen Zeichen einfließen und verleihst ihnen so mehr Macht. Wenn du ein Heiliges Zeichen eingravierst, kannst du aus den folgenden Effekten wählen; diese Effekte unterliegen denselben Beschränkungen wie die Basisoptionen.

- **Schild** Wähle Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Der Träger erhält den Situationsbonus des Schildes auf Rettungswürfe gegen diese Schadensart und kann Schildblock gegen Schaden dieser Art nutzen. Der Schild erhält zudem Resistenz gegen diese Schadensart in Höhe deiner halben Stufe, sofern du über einen Domänenzauber der entsprechenden Kategorie (z.B. Feuer) verfügst.
- **Waffe** Wähle Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Die Waffe verursacht zusätzliche 1W4 Schadenspunkte dieser Art. Dieser zusätzliche Schaden steigt auf 1W6, sofern du über einen Domänenzauber der entsprechenden Kategorie (z.B. Feuer) verfügst.

FOKUSSIERTE WOHLTAT TALENT 8

KLERIKER

Voraussetzungen Heilender Quell

Du kannst dank der Gnade deines Gottes Zustände entfernen. Du kannst einen Heilung-Zauber opfern, den du in einem deiner zusätzlichen Zauberplätze aus Heilender Quell vorbereitet hast, um einen der folgenden Zauber stattdessen zu wirken: *Fluch brechen*, *Genesung*, *Krankheit kurieren* oder *Lähmung aufheben*. Der Zauber wird auf denselben Grad erhöht wie der geopfert Heilung-Zauber.

UNTOTE EINÄSCHERN TALENT 8

KLERIKER

Deine Positive Energie setzt Untote in Brand. Wenn du Heilung nutzt, um Untoten Schaden zuzufügen, nimmt jeder betroffene Untote zusätzlich anhaltenden Feuerschaden in Höhe des Zaubergrades.

VERTIEFTE DOMÄNE TALENT 8

KLERIKER

Voraussetzungen Domäneneingeweihter

Deine Studien oder Gebete eröffnen dir tiefgreifende Geheimnisse der Domäne deiner Gottheit. Du erlangst einen Vertieften Domänenzauber von einer deiner Domänen (siehe Tabelle 8-2: Domänen auf Seite 441). Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst aber jedes Mal einem anderen Vertieften Domänenzauber wählen aus einer Domäne, in der du Domänenzauber hast.

WAFFENGESINNUNG TALENT 8

GÖTTLICH HERVORRUFUNG KLERIKER

Voraussetzungen Böse, Chaotische, Gute oder Rechtschaffene Gottheit
Häufigkeit Einmal pro Runde

Du erzeugst bei einer Waffe eine metaphysische Übereinstimmung mit den Ansichten deiner Gottheit. Wenn du dieses Talent wählst, wähle aus Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen. Deine Wahl muss mit einer Gesinnungskomponente deiner Gottheit übereinstimmen. Diese Aktion erhält die deiner Wahl entsprechende Kategorie.

Wenn du diese Aktion nutzt, berührst du eine Waffe. Für 1 Runde verursacht diese Waffe zusätzliche 1W6 Schadenspunkte der gewählten Art bei Kreaturen der entgegengesetzten Gesinnung. Wenn

du z.B. Gut wählst, würde die Waffe bösen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Guten Schaden zufügen. Solltest du diese Fähigkeit erneut auf eine Waffe einsetzen, verliert die vorherige Waffengesinnung den zusätzlichen Schaden.

Speziell Du kannst dieses Talent ein zweites Mal wählen und die andere Gesinnungskomponente deiner Gottheit wählen und bei Einsatz dieser Fähigkeit wählen, welche Komponente du deiner Waffe als Gesinnung verleihst.

10. STUFE

HELDENHAFT ERHOLUNG **TALENT 10**

KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Voraussetzungen Heilender Quell, Gute Gesinnung
Die stärkende Kraft deiner *Heilung* belebt den Empfänger. Sollte deine nächste Handlung darin bestehen, *Heilung* auf eine einzelne lebende Kreatur zu wirken und das Ziel dadurch Trefferpunkte zurück-erlangen, so erhält es zudem drei Boni bis zum Ende seines nächsten Zuges: einen Zustandsbonus von +1,50 m auf Bewegungsrate, einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Zustandsbonus von +1 auf Schadenswürfe.

HEILIGER KRIEGER **TALENT 10**

KLERIKER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit
Wenn du gegen deine Feinde zu Felde ziehst, erlangst du Schutz und Lobpreis deiner Gottheit. Wenn du einer Kreatur mit einem Angriff mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit Schaden zufügst, erlangst du eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe deiner halben Stufe (oder im Falle eines Kritischen Treffers in Höhe deiner Stufe). Diese Temporären Trefferpunkte halten bis zum Beginn deines nächsten Zuges an.

STRAFENDE WAFFE **TALENT 10**

KLERIKER

Voraussetzungen Heilige Strafe
Die strafende Macht deiner Gottheit stärkt deinen Körper, damit du das Böse niederstrecken kannst. Nachdem du einem Scheusal mittels *Heilung* Schaden zugefügt hast, fügt deine Waffe oder dein Waffenloser Angriff Scheusalen bis zum Ende deines nächsten Zuges zusätzlichen Guten Schaden in Höhe des halben Zaubergrades zu. Dies ist kumulativ mit eventuellen anderen Guten Schaden, den die Waffe bereits zufügt (z.B. aufgrund einer *Heilig*-Rune).

VERBESSERTES UNTOTE BEFEHLIGEN **TALENT 10**

KLERIKER

Voraussetzungen Verletzender Quell, Untote befehligen, Böse Gesinnung
Es ist untoten Kreaturen nahezu unmöglich, sich deinen Befehlen zu widersetzen. Wenn du Untote befehligen nutzt und dem Untoten der Rettungswurf gelingt, er dabei aber keinen Kritischen Erfolg erzielt, so wird er für 1 Runde zu deinem Schergen. Misslingt sein Rettungswurf, wird er für 10 Minuten zu deinem Schergen, und im Fall eines Kritischen Fehlschlages für 24 Stunden.

12. STUFE

ANTIMAGISCHES HEILIGES ZEICHEN **TALENT 12**

KLERIKER

Voraussetzungen Heiliges Zeichen

Das Heilige Zeichen deiner Gottheit schützt vor offensiver Magie. Wenn du ein Heiliges Zeichen eingravierst, kannst du alternativ aus den folgenden Effekten wählen. Diese Effekte unterliegen denselben Einschränkungen wie die Grundoptionen.

- **Schild** Wenn der Träger den Schild gehoben hat, erlangt er den Situationsbonus des Schildes auf Rettungswürfe gegen Magie und kann zudem Schildblock gegen den Schaden gegnerischer Zauber einsetzen.
- **Waffe** Wenn der Träger der Waffe mit ihr einen Kritischen Treffer landet, kann er versuchen, einem auf dem Ziel liegenden Zauber entgegenzuwirken (er verwendet zum Entgegenwirken seine Stufe). Dies lässt das Heilige Zeichen daraufhin augenblicklich verschwinden.

DEFENSIVE ERHOLUNG **TALENT 12**

KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Voraussetzungen Verletzender Quell oder Heilender Quell
Dein Glauben verschafft dir zusätzlichen Schutz neben der Heilung. Sollte deine nächste Handlung das Wirken von *Heilung* oder *Leid* auf ein einzelnes Ziel sein und das Ziel dadurch Trefferpunkte zurück-erlangen, so erhält es ferner einen Zustandsbonus von +2 auf seine RK und Rettungswürfe für 1 Runde.

DOMÄNENFOKUS **TALENT 12**

KLERIKER

Voraussetzungen Wenigstens ein Domänenzauber
Deine Hingabe zu den Domänen deiner Gottheit wächst und mit ihr die dir verliehene Kraft. Wenn du wenigstens 2 Fokuspunkte verbraucht hast, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Fokus erneuern 2 Fokuspunkte zurück statt 1 Punktes.

HEILIGE STÄRKUNG **TALENT 12**

KLERIKER

Voraussetzungen Heiliger Krieger
Wenn deine Gottheit deine kriegerischen Akte segnet, kannst du diese Gunst deinen Verbündeten verleihen. Statt selbst die Temporären Trefferpunkte aus Heiliger Krieger zu erlangen, kannst du sie einem maximal 3 m entfernten Verbündeten verleihen. Dabei kannst du sie jedes Mal einem anderen Verbündeten verleihen und so theoretisch in einem Zug mehreren Kreaturen Temporäre Trefferpunkte verleihen.

14. STUFE

GÖTTLICHER SCHUTZ **TALENT 14**

KLERIKER

Voraussetzungen Vertiefte Domäne
Wenn du die Macht deiner Gottheit anrufst, um die Ziele ihrer Domäne zu verwirklichen, so erlangst du göttlichen Schutz. Nachdem du einen Domänenzauber gewirkt hast, erhältst du Resistenz gegen allen Schaden in Höhe des Zaubergrades bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

SCHNELLES FOKUSSIEREN **TALENT 14**

KLERIKER

Voraussetzungen Verletzender Quell oder Heilender Quell
Die Macht des Göttlichen ist für dich sofort zur Hand und reagiert rasch auf deinen Ruf. Wenn du 2 Aktionen aufwendest, um *Heilung* oder *Leid* zu wirken, kannst du statt der Effekte der 2-Aktionen-Version die Effekte der 3-Aktionen-Version des Zaubers erhalten.

Sofern du über Heilender Quell verfügst, ist dir dies bei *Heilung* möglich, oder, wenn du über Verletzender Quell verfügst, bei *Leid*, (oder bei beiden, falls du über das Klassentalent Vielseitiger Quell verfügst).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

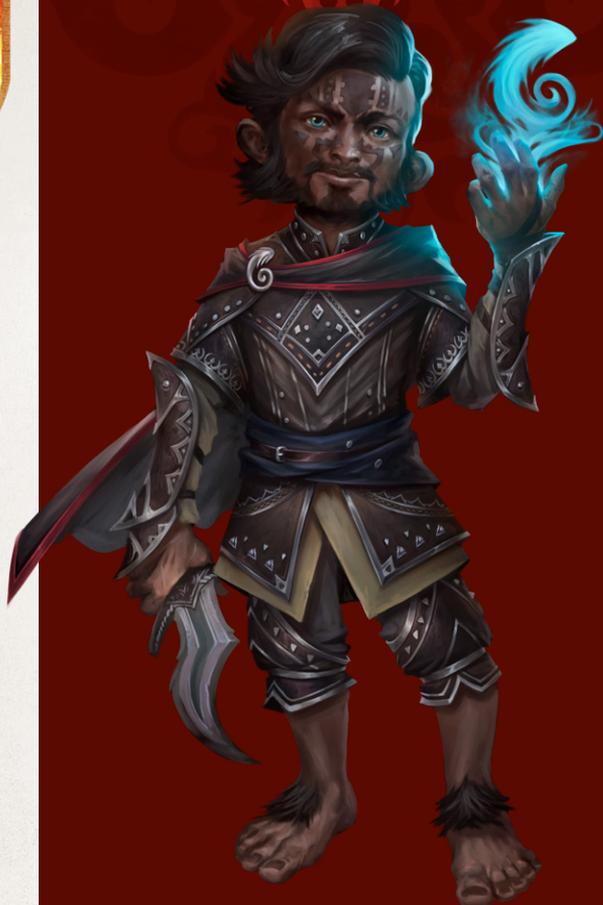
SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELKLERIKER



PHARASMIT

Als Anhänger der Herrin der Gräber respektierst du die Heiligkeit des Lebens und des Todes.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Weisheit; dein zweitwichtigstes Attribut ist Charisma, um deine heilenden Kräfte zu maximieren und dir dabei zu helfen, das Wort deiner Göttin zu verbreiten.

FERTIGKEITEN

Diplomatie, Heilkunde, Okkultismus, Religion

GOTTHEIT

Pharasma (Gesinnung: N; Göttlicher Quell: Heilung)

DOKTRIN

Klosterbruder/-schwester (Domäne des Todes)

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Untote vertreiben (2.), Selektives Fokussieren (6.)

VORBEREITETE ZAUBER

1. *Furcht, Gedankenverbindung, Heilung*-Zauber durch Göttlichen Quell; **Zaubertricks** *Benommenheit, Licht, Magie entdecken, Stabilisieren, Untote schwächen*

SCHNELLE VERBANNUNG ↻

TALENT 14

KLERIKER

Auslöser Du landest einen Kritischen Treffer bei einer Kreatur, die sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet.

Anforderungen Du hast *Verbannung* vorbereitet.

Die Macht deines Schlages schießt dein Opfer auf seine Heimatebene zurück. Du verbrauchst einen vorbereiteten *Verbannung*-Zauber, welcher auf die kritische getroffene Kreatur einwirkt, ohne dass du ihn wirken müsstest. Die Kreatur kann dem Zauber normal widerstehen.

VERLÄNGERTE WAFFENGESINNUNG TALENT 14

KLERIKER

Voraussetzungen Waffengesinnung

Die Gesinnung, welche du einer Waffe verleihst, hält länger an. Die Wirkungsdauer von Waffengesinnung steigt auf 1 Minute.

16. STUFE

EWIGES SEGNERN

TALENT 16

KLERIKER

Voraussetzungen Gute Gesinnung

Deine guten Taten lassen dich auf alle Ewigkeit im Licht deiner Gottheit erstrahlen. Du bist ständig von einem *Segnen*-Zauber mit einem Zaubergrad in Höhe deiner halben Stufe (aufgerundet) mit 4,50 m Radius umgeben. Du kannst diesen Effekt nicht verbessern. Du kannst den Zauber aufheben, allerdings kehrt er automatisch nach 1 Minute zurück.

EWIGES VERFLUCHEN

TALENT 16

KLERIKER

Voraussetzungen Böse Gesinnung

Ein Leben voller böser Taten hat sich zu einem Verbindungsglied für die finstere Macht deiner Gottheit gemacht. Du bist ständig von einem *Verfluchen*-Zauber mit einem Zaubergrad in Höhe deiner halben Stufe (aufgerundet) mit 4,50 m Radius umgeben. Du kannst diesen Effekt nicht verbessern. Du kannst den Zauber aufheben, allerdings kehrt er automatisch nach 1 Minute zurück.

MACHT DES LEBENS

TALENT 16

KLERIKER

Du kannst dafür sorgen, dass eine von dir ins Leben zurückgebrachte Kreatur gedeiht und fortsetzt zu heilen. Wenn du einer sterbenden Kreatur Trefferpunkte zurückgibst oder eine tote Kreatur ins Leben zurückbringst und bei ihr Trefferpunkte wiederherstellst, so verleihst du ihr zudem *Schnelle Heilung 5* für 1 Minute. Diese *Schnelle Heilung* endet, sollte die Kreatur während dieser Zeit den Zustand *Bewusstlos* erhalten.

18. STUFE

MÄCHTIGER DOMÄNENFOKUS

TALENT 18

KLERIKER

Voraussetzungen Domänenfokus

Die Stärke deines Fokus wächst anhand deiner getätigten Investitionen in deine Domänen. Wenn du wenigstens 3 Fokuspunkte verbraucht hast, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Fokus erneuern 3 Fokuspunkte zurück statt 1 Punktes.

VERBESSERTERTE SCHNELLE VERBANNUNG TALENT 18

KLERIKER

Voraussetzungen Schnelle Verbannung



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Du verbannst Kreaturen problemlos mit deiner Waffe. Du kannst Schnelle Verbannung nutzen, solange du über einen Zauberplatz des wenigstens 5. Grades verfügst, selbst wenn du *Verbannung* nicht vorbereitet haben solltest. Du musst allerdings einen vorbereiteten Zauber des 5. Grades oder höher opfern und der Grad des von dir dabei erschaffenen *Verbannung*-Effektes wird auf den Grad des geopferten Zaubers erhöht. Deine Waffe fungiert als die besondere Materialkomponente von *Verbannung*, so dass das Ziel den Malus von -2 auf seinen Rettungswurf gegen die von dir mittels Schnelle Verbannung gewirkte *Verbannung* erhält.

WIEDERHALLENDES FOKUSSIEREN **◆** TALENT 18

KLERIKER KONZENTRATION METAMAGIE

Wenn du Positive oder Negative Energie nutzt, erzeugst du nebenbei kleinere Taschen der jeweiligen Energie. Solltest du als nächste eine 2-Aktionen-Version von *Heilung* oder *Leid* wirken, um eine einzelne Kreatur zu heilen oder zu verletzen, so wähle eine weitere Kreatur, die entweder zu dir oder zum Ziel angrenzend ist. Diese Kreatur wird das Ziel der 1-Aktionen-Version desselben Zaubers mit demselben Grad wie die 2-Aktionen-Version, ohne dass dies einen weiteren Zauberplatz verbraucht.

20. STUFE

GÖTTERBOTE

KLERIKER

TALENT 20

Dein umfangreicher Dienst erhöht dich zu einem minderen Herold deiner Gottheit mit bestimmten Privilegien. Erstens weiß jede

Kreatur, der du begegnest, instinktiv, dass du für deine Gottheit sprichst. Zweitens kannst du das Ritual *Heiliges Gespräch* durchführen, um deine Gottheit zu kontaktieren, ohne dass du die Kosten entrichten musst; ferner erzielst du dabei automatisch einen Kritischen Erfolg. Drittens kannst du einmal am Tag *Ebenenwechsel* als immanenten göttlichen Zauber wirken, um in das Reich deiner Gottheit zu reisen (keine anderen Ziele). Der Zeitaufwand beträgt 1 Minute. Dein religiöses Symbol genügt als Stimmgabel für diesen Zauber. Du erscheinst exakt, wo du erscheinen willst. Bist du dank dieses Zaubers bereits im Reich deiner Gottheit, kannst du beim Wirken von *Ebenenwechsel* eine einzelne Aktion mit den Kategorien Göttlich und Konzentration aufwenden, um an deinen Ausgangsort zurückzukehren.

WUNDERWIRKER

KLERIKER

TALENT 20

Voraussetzungen Wundersamer Zauber

Du bist Überträger wahrlich göttlicher Kraft. Du erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz des 10. Grades.

METAMAGISCHES FOKUSSIEREN **◆** TALENT 20

KLERIKER KONZENTRATION

Dein tiefgreifendes Verständnis göttlicher Offenbarungen zur Natur der Lebensessenz gestattet es dir, die Effekte deiner Positiven oder Negativen Energie frei zu manipulieren. Nutze 1 Metamagiehandlung, die du ausführen kannst, die normalerweise 1 Aktion verbraucht und auf *Heilung* oder *Leid* angewendet werden kann. Solltest du die Handlung auf diese Weise nutzen, können ihre Effekt nur auf *Heilung* oder *Leid* angewendet werden.





MAGIER

Du bist ein ewiger Schüler der arkanen Geheimnisse des Universums und nutzt deine Meisterschaft der Magie, um mächtige und verheerende Zauber zu wirken. Du behandelst Magie wie eine Wissenschaft und vergleichst die neuesten Schriften zu praktischer Zauberkunst mit uralten esoterischen Werken, um zu entdecken und zu verstehen, wie Magie funktioniert. Allerdings ist die magische Theorie ein weites Feld und du kannst unmöglich alle ihre Bereiche studieren. Entweder spezialisierst du dich in einer der acht Schulen der Magie und erlangst tiefgreifendes Verständnis der Feinheiten ihrer Zauber oder du bevorzugst einen breitgefächerten Ansatz zu Lasten tiefgehender Spezialisierung.

SCHLÜSSELATTRIBUT

INTELLIGENZ

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Intelligenz.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 6

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... hältst du dich wahrscheinlich aus dem Getümmel heraus und schätzt sorgfältig ab, wann du deine Zauber nutzen solltest. Du hebst dir deine mächtigste Magie auf, um bedrohliche Gegner kampfunfähig zu machen und nutzt deine Zaubertricks, wenn nur noch schwächere Gegner übrig sind. Wenn Gegner Tricks wie Unsichtbarkeit oder Fliegen aus dem Ärmel schütteln, antwortest du mit *Glitzerstaub* oder *Fesseln der Erde* und ebnest deinen Verbündeten das Feld.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHER BEGEGNUNGEN...

... bist du der Experte für arkane Fragen und löst Streitigkeiten mit Logik.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... lokalisierst du magische Auren und bestimmst die arkane Bedeutung magischer Schriften oder Phänomene, auf die du stößt. Wenn du über ein ungewöhnliches Hindernis stolperst, hast du wahrscheinlich eine Schriftrolle, um es leichter zu überwinden.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... erlernst du neue Zauber, stellst magische Gegenstände her oder fertigst Schriftrollen für deine Gruppe an, während du zugleich nach neuen interessanten Formeln und Zaubern suchst. Du könntest auch Kontakte zu anderen Gelehrten knüpfen oder sogar eine eigene Schule oder Gilde begründen.

MÖGLICHERWEISE...

- ... besitzt du einen unstillbaren Wissensdurst und bist neugierig, wie alles in der Welt um dich herum funktioniert – insbesondere Magie.
- ... glaubst du felsenfest, dass deine Schule der Magie anderen überlegen ist (so du ein Spezialist bist) oder vertrittst die Ansicht, dass wahre Meisterschaft der Magie Wissen über alle Schulen erfordert. (solltest du ein Universalist sein).
- ... nutzt du esoterische Ausdrücke und technische Begriffe, um präzise magische Effekte zu beschreiben, auch wenn andere die ganzen Unterschiede vielleicht gar nicht verstehen.

ANDERE...

- ... halten dich vielleicht für unglaublich mächtig und gefährlich.
- ... fürchten möglicherweise, was deine Magie mit ihren Körpern, Geistern und Seelen anrichten könnte, und bitten dich, in der Zivilisation doch auf Zauberei zu verzichten – schließlich können viele nicht erkennen, ob ein Zauber harmlos oder bösartig ist, bis es zu spät ist.
- ... nehmen eventuell an, dass du all ihre Probleme mit einem Fingerschnippen lösen könntest, sei es gefährliches Wetter oder schlechte Ernte, und bitten dich um Zauber, die ihnen zu den Dingen verhelfen können, die sie begehren.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Geübt in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Geübt in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Arkane Künste
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 2

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Armbrust, Dolch, Kampfstab, Knüppel und Schwerer Armbrust.
Geübt in Waffenloser Angriff

VERTEIDIGUNGEN

Ungeübt im Umgang mit allen Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

ZAUBER

Geübt in Arkanen Zaubenangriffen
Geübt in Arkanen Zauber-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-12: PROGRESSION DES MAGIERS

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Arkane Zauberei, Arkane Schule, Arkane Verbindung, Arkane Magisterarbeit
2	Fertigkeitstalent, Magiertalent
3	Zauber des 2. Grades, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung
4	Fertigkeitstalent, Magiertalent
5	Zauber des 3. Grades, Attributsverbesserungen, Abstammungstalent, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserung
6	Fertigkeitstalent, Magiertalent
7	Zauber des 4. Grades, Zauberperte, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung
8	Fertigkeitstalent, Magiertalent
9	Zauber des 5. Grades, Abstammungstalent, Magische Zähigkeit, Fertigkeitsverbesserung
10	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Magiertalent
11	Zauber des 6. Grades, Wachsamkeit, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Magierwaffenexpertise
12	Fertigkeitstalent, Magiertalent
13	Zauber des 7. Grades, Abstammungstalent, Defensive Robe, Fertigkeitsverbesserung, Waffenspezialisierung
14	Fertigkeitstalent, Magiertalent
15	Zauber des 8. Grades, Attributsverbesserungen, Allgemeines Talent, Zaubervermeister, Fertigkeitsverbesserung
16	Fertigkeitstalent, Magiertalent
17	Zauber des 9. Grades, Abstammungstalent, Entschlossenheit, Fertigkeitsverbesserung
18	Fertigkeitstalent, Magiertalent
19	Erzmagier, Zauberverlegende, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung
20	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Magiertalent

KLASSENMERKMALE

Als Magier erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihrem Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

ARKANE ZAUBEREI

Dank umfangreicher Studien und Übungen kannst du arkane Kräfte zähmen, um Zauber zu wirken. Du kannst mittels der Aktivität Zauber wirken arkane Zauber nutzen und dabei Material-, Gesten und Verbale Komponenten einbringen (siehe Zauber wirken auf Seite 302).

Auf der 1. Stufe kannst du jeden Morgen bis zu zwei Zauber des 1. Grades und fünf Zaubertricks aus deinem Zauberbuch (siehe oben) vorbereiten plus einen zusätzlichen Zaubertrick und Zauber deiner gewählten Schule pro dir zugänglichem Zaubergrad, solltest du ein Spezialist sein. Vorbereitete Zau-

ber bleiben dir verfügbar, bis du sie wirkst oder bis du deine Zauber erneut vorbereitest. Die Anzahl an Zaubern, die du jeden Tag wirken kannst, wird als deine Zauberplätze bezeichnet.

Wenn deine Magierstufe steigt, steigt auch die Zahl deiner Zauber am Tag, ebenso kannst du schließlich Zauber höheren Grades wirken – siehe auch Tabelle 3-13: Magierzauber pro Tag auf Seite 145.

Manche deiner Zauber verlangen von dir einen Zauberangriffswurf, um festzustellen, wie effektiv sie sind. Bei anderen müssen deine Gegner gegen deinen Zauber-SG würfeln – in der Regel im Rahmen von Rettungswürfen. Da Intelligenz dein Schlüsselattribut ist, nutzen deine Zauberangriffswürfe und Zauber-SG deinen Intelligenzmodifikator. Details zur Berechnung dieser Spielwerte findest du auf Seite 447.

ERHÖHTE ZAUBER

Sobald du Zauberplätze des 2. oder höheren Grades erlangst, kannst du diese Zauberplätze mit stärkeren Versionen von Zaubern niederen Grades belegen. Du erhöht den Grad des fraglichen Zaubers auf den Grad des genutzten Zauberplatzes. Viele Zauber weisen spezifische Verbesserungen auf, wenn sie auf bestimmte Grade erhöht werden.

ZAUBERTRICKS

Einige deiner Zauber fallen in die Kategorie Zaubertrick. Ein Zaubertrick verwendet keinen Zauberplatz. Du kannst einen Zaubertrick beliebig oft am Tag wirken. Dabei wird sein Grad automatisch auf die Hälfte deiner Stufe (aufgerundet) erhöht, was dem höchsten Zaubergrad entspricht, den du als Magier wirken kannst. Als Magier der 1. Stufe wirkst du Zaubertricks auf dem 1. Grad und als Magier der 5. Stufe als Zauber des 3. Grades.

ZAUBERBUCH

Von jedem arkanen Zauber gibt es eine schriftliche Version, die meistens in einem Zauberbuch niedergeschrieben wird. Du beginnst mit einem kostenlosen Zauberbuch im Wert von maximal 10 SM (siehe auch Seite 292), welches du jeden Tag studieren musst, um deine Zauber vorzubereiten. Das Zauberbuch enthält 10 arkane Zaubertricks und fünf arkane Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus den gewöhnlichen Zaubern der arkanen Zauberliste (siehe Seite 307) in diesem Band und/oder anderen arkanen Zaubern, zu denen du Zugang hast.

Aussehen, Form und Name deines Zauberbuches bestimmst du selbst. Es könnte ein modriges, in Leder gebundenes Buch oder eine Sammlung dünner Metallscheiben an einem Messingring sein. Es könnte einen esoterischen Namen wie *Das Blutrote Buch* tragen oder eher akademisch wirken wie *Feldstudien zur Angewandten Verwandlungsmagie*.

Wenn du eine Stufe aufsteigst, füge zwei weitere arkane Zauber deinem Zauberbuch hinzu, die du vom Grad her wirken könntest. Du kannst ferner die Fertigkeit Arkane Künste nutzen, um auf deinen Abenteuern gefundene Zauber deinem Zauberbuch hinzuzufügen – siehe auch Seite 241.

ARKANE SCHULE

Viele arkane Zauberkundige tauchen tief in die Geheimnisse einer einzelnen Schule der Magie ein, um sie zu meistern. Wenn du einen spezialisierten Magier spielen willst, so wähle eine Schule. Du erlangst zusätzliche Zauber und Zauberplätze für Zauber deiner Schule. Die arkanen Schulen werden auf Seite 147 im Detail präsentiert.

TABELLE 3-13: MAGIERZAUBER PRO TAG

Deine Stufe	Zaubertricks	Zaubergrad										
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*	–
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* Das Klassenmerkmal Erzmagier verleiht dir einen Zauberplatz des 10. Grades, welcher ein wenig anders funktioniert als andere Zauberplätze.

Solltest du keine Schule wählen, bist du ein Universalist, ein Magier, der glaubt, dass der Weg zum wahren Verständnis der Magie ein multidisziplinäres Verständnis davon erfordert, wie alle acht Schulen zusammenarbeiten. Obwohl einem Universalisten der Fokus eines Spezialisten fehlt, besitzt er größere Flexibilität – Universalisten werden auf Seite 148 beschrieben.

ARKANE VERBINDUNG

Du erfüllst einen gebundenen Gegenstand mit einem Teil deiner magischen Macht. Wenn du deine täglichen Zaubervorbereitungen triffst, kannst du einen deiner Gegenstände zu deinem gebundenen Gegenstand bestimmen. Meistens ist es ein mit Zauberei assoziierter Gegenstand, z.B. ein Ring, Zauberstecken oder Zauberstab, du kannst aber auch eine Waffe oder einen anderen Gegenstand wählen. Du erhältst die Freie Aktion Gebundenen Gegenstand auszehren.

GEBUNDENEN GEGENSTAND AUSZEHREN

ARKAN MAGIER

Häufigkeit Einmal am Tag

Anforderungen Du hast während deines Zuges noch nicht gehandelt.

Du verbrauchst die in deinem gebundenen Gegenstand gespeicherte Energie. Dies verleiht dir die Fähigkeit, einen Zauber zu wirken, den du heute vorbereitet und bereits gewirkt hast, ohne einen Zauberplatz aufwenden zu müssen. Du musst immer noch die Handlung Zauber wirken nutzen und die anderen Voraussetzungen des Zaubers erfüllen.

ARKANE MAGISTERARBEIT

Während deiner Studien auf dem Weg zu einem richtigen Magier hast du eine Forschungsarbeit zu einem Thema erstellt. Du erlangst einen besonderen Vorteil abhängig vom Thema deiner Magisterarbeit. Du findest einige mögliche Magisterarbeitsthemen im Folgenden; deine tatsächliche Magisterarbeit hat möglicherweise einen viel längeren und technischeren Titel wie „Zu den Methoden der Zauberinterpolation und der Genesis eines neuen Verständnisses zu den Bausteinen der Magie“.

METAMAGISCHE VERSUCHE

Du hast erkannt, dass Metamagie eigentlich ein Überbleibsel aus vergangenen Zeiten ist, in denen Magier ihre eigenen Zauber und Varianten entwickeln mussten, statt auf die Schöpfungen anderer zurückgreifen zu können. Dies erlaubt dir effizient auf diverse metamagische Effekte zurückzugreifen. Du erlangst ein metamagisches Magiertalent der 1. Stufe als Bonustalent. Mit der 4. Stufe kannst du im Rahmen deiner täglichen Vorbereitungen ein metamagisches Magiertalent deiner Wahl erhalten, welches maximal deine halbe Stufe voraussetzt; du kannst dieses Talent dann bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen einsetzen.

VERBESSERTE VERTRAUTENEINSTIMMUNG

Du vertrittst die Ansicht, dass Feineinstellungen an den Bindungen zwischen einem Magier und seinem Vertrauten die mystische Verbindung stärken können, wenn man diese Methoden mit dem sicheren, aber generischen Vorgehen der meisten Magier vergleicht. Du bist solch einen Pakt mit deinem Vertrauten eingegangen und erlangst diesbezüglich mehr Vorteile als die meisten anderen Magier. Du erhältst das Magiertalent Vertrauter als Bonustalent. Dein Vertrauter erlangt eine zusätzliche Fähigkeit und jeweils eine weitere zusätzliche Fähigkeit, wenn du die 6., 12. und 18. Stufe erreichst.

Deine Verbindung zu deinem Vertrauten verändert dein Klassenmerkmal Arkane Verbindung, so dass du deine magische Energie in deinem Vertrauten statt in einem Gegenstand speicherst; statt der Freien Aktion Gebundenen Gegenstand auszehren erhältst du die Freie Aktion Vertrauten auszehren. Letztere Fähigkeit kann genutzt werden, wenn du Gebundenen Gegenstand auszehren nutzen könntest – beide Fähigkeiten funktionieren im Grunde identisch, nur dass du die magische Energie deinem Vertrauten anstelle eines Gegenstandes entziehst.

ZAUBER ERSETZEN

Du akzeptierst die Tatsache nicht, dass vorbereitete Zauber bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen quasi in Stein gemeißelt sind. Du hast eine Abkürzung entdeckt, wie du vorbereitete Zauber gegen neue austauschen kannst.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELZAUBERBUCH

Du kannst dein Zauberbuch mit allen Zaubern füllen, die du möchtest, aber die folgende Liste deckt eine gute Auswahl an Einstiegszaubern für einen Magier der 1. Stufe ab. Diese Zaubere findest man z.B. in *Strukturen* und *Interpretationen der Arkanen Magie*, einem Grundlagenlehrbuch, welches Magierschulen und Lehrmeister nutzen, um Lehrlingen beizubringen, wie man ordentliche arkane Forschungen betreibt.

Zaubertricks: *Blitzbogen*, *Botschaft*, *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magische Aura lesen*, *Säurespritzer*, *Schild* und *Magische Aura lesen*.

1. Stufe: *Brennende Hände*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schmierer* und *Sprühende Farben* plus ein Zauber deiner Schule, falls du ein Spezialist bist.

Du kannst 10 Minuten aufwenden, um einen deiner vorbereiteten Zaubersplätze zu leeren und darin dann einen anderen Zauber aus deinem Zauberbuch vorzubereiten. Solltest du dabei unterbrochen werden, bleibt der ursprüngliche Zauber vorbereitet und kann immer noch gewirkt werden. Du kannst später erneut versuchen den Zauber auszutauschen, musst den Prozess dafür aber von vorne beginnen.

ZAUBER VERBINDEN

Du vertrittst die Theorie, dass Zaubersplätze nur ein Kürzel für eine alles durchdringende Energie sind, die alle Zauberei antreibt. Du hast eine Möglichkeit gefunden, mit der Hierarchie von Zaubersplätzen herumzubasteln und sie zu kombinieren, um mächtigere Zaubere wirken zu können.

Wenn du deine täglichen Vorbereitungen triffst, kannst du zwei Zaubersplätze desselben Grades gegen einen Bonuszaubersplatz eintauschen, dessen Grad maximal 2 höher ist. Der fragliche Zaubersgrad muss dir zugänglich sein und jeder Bonuszaubersplatz, den du auf diese Weise erlangst, muss einen anderen Grad besitzen. Du kannst zudem einen beliebigen Zaubersplatz gegen zwei weitere Zaubersplätze austauschen (dies ist dir aber nur einmal am Tag möglich).

MAGIERTALENTE

Mit der 2. Stufe und danach mit jeder geraden Stufe erhältst du ein Magiertalent. Die Magiertalente sind ab Seite 148 beschrieben.

FERTIGKEITSTALENTE

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5; sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

Mit der 3. Stufe und jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ABSTAMMUNGSTALENTE

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributsverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.



BLITZSCHNELLE REFLEXE 5.

Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

ZAUBEREXPERTE 7.

Dein Kompetenzgrad für arkanen Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Experte.

MAGISCHE ZÄHIGKEIT 9.

Magische Macht härtet deinen Leib ab. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Experte.

MAGIERWAFFENEXPERTISE 11.

Dank einer Kombination aus Magie und Training kannst du Magierwaffen effektiver führen. Du erlangst den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit Armbrust, Dolch, Kampfstab, Keule, Knüppel und Schwerer Armbrust.

WACHSAMKEIT 11.

Du achtest auf Gefahren. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Experte.

DEFENSIVE ROBE 13.

Der Fluss der Magie und deine Ausbildung helfen dir, Angriffen zu entgehen. Dein Kompetenzgrad in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte.

WAFFENSPEZIALISIERUNG 13.

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

ZAUBERMEISTER 15.

Du hast die Kräfte des Arkanen gemeistert. Dein Kompetenzgrad für arkanen Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Meister.

ENTSCHLOSSENHEIT 17.

Dein Verstand ist gestählt. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

ERZMAGIER 19.

Du befehlighst die mächtigste arkanen Magie und kannst einen wahrlich unglaublichen Zauber wirken. Du erhältst einen einzelnen Zauberplatz des 10. Grades und kannst darin einen arkanen Zauber vorbereiten. Allerdings erhältst du über deine Stufenprogression keinen weiteren Zauberplatz des 10. Grades. Du kannst jedoch das Talent Erzmagiermacht wählen, um einen zweiten Zauberplatz zu erlangen.

ZAUBERLEGENDE 19.

Dein Verständnis für Theorie und Anwendung arkaner Magie ist legendär. Dein Kompetenzgrad für arkanen Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Legende.

ARKANE SCHULEN

Solltest du dich auf eine arkanen Schule spezialisieren, statt dich wie ein Universalist allen Schulen in gleichem Umfang zu widmen, erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz für jeden dir ver-

fügbaren Zaubergrad. Du kannst nur Zauber deiner gewählten arkanen Schule in diesen zusätzlichen Zauberplätzen vorbereiten. Du kannst außerdem einen zusätzlichen Zaubertrick deiner gewählten Schule vorbereiten. Und du fügst einen weiteren arkanen Zauber deiner gewählten Schule deinem Zauberbuch hinzu.

Du erlernst einen Schulenzauber, eine besondere Art von Zauber, welche Schülern deiner arkanen Schule beigebracht wird. Schulenzauber sind eine Unterart von Fokuszaubern. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden, und dein Fokuspunkt fasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Du füllst deinen Fokuspunkt während deiner täglichen Vorbereitungen auf, außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, um 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen, in denen du dein Zauberbuch studierst oder dich arkanen Forschungen widmest.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Sie erfordern keine Zauberplätze und können auch nicht mittels Zauberplätzen gewirkt werden. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen und/oder deinen Fokuspunkt erhöhen, allerdings fasst dein Fokuspunkt maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300.

BANNMAGIE

Als Bannwirker meisterst du die Kunst, dich vor Magie zu schützen, Verteidigungen zu stärken, Angriffe zu vereiteln und Magie gegen Magie einzusetzen. Du weißt, dass Vorsorge viel besser ist als Nachsorge. Füge einen Zauber der Schule der Bannmagie des 1. Grades (z.B. *Federfall*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Schutzaura* (siehe Seite 400).

BESCHWÖRUNGSMAGIE

Als Beschwörer beschwörst du Gegenstände und Kreaturen aus anderen Existenzebenen und nutzt Magie, um an ferne Orte zu reisen. Du weißt, dass zahlenmäßige Überlegenheit der wahre Schlüssel zum Sieg ist. Füge einen Zauber der Schule der Beschwörung des 1. Grades (z.B. *Beschwörung eines Tieres*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Verstärkte Beschwörung* (siehe Seite 401).

ERKENNTNISMAGIE

Als Seher meisterst du Zauber, die es dir erlauben, ferne Orte zu beobachten, Vorahnungen zu haben und an Informationen zu gelangen, welche sich auf Ermittlungen, Nachforschungen und Kampfstrategien auswirken können. Du weißt, dass Wissen Macht ist. Füge einen Zauber der Schule der Erkenntnismagie des 1. Grades (z.B. *Zielsicherer Schlag*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Blick in die Zukunft* (siehe Seite 400).

HERVORRUFUNGSMAGIE

Du badest in der rohen Macht der Magie und nutzt sie, um mit Leichtigkeit Dinge zu erschaffen und zu zerstören. Du kannst Elemente, Energien und Kräfte herbeirufen, um deine Gegner zu verheeren oder dir auf andere Weise beizustehen. Du weißt, dass der direkteste Ansatz auch der eleganteste ist. Füge einen Zauber der Schule der Hervorrufungsmagie des 1. Grades (z.B. *Schockgriff*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Energiegeschoss* (siehe Seite 400).

ILLUSIONSMAGIE

Als Illusionist nutzt du Magie, um Trugbilder und Phantome zu erschaffen, um deine Gegner zu verwirren. Du weißt, dass die Manipulation der Wahrnehmung Macht über die Realität gibt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELMAGIER



BESCHWÖRER

Deine Magie beschwört Kreaturen, transportiert dich und erschafft nützliche Gegenstände. Du weißt um seltsame Kreaturen und ferne Reiche.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Intelligenz, Geschicklichkeit, Konstitution und Weisheit runden deine Verteidigungen ab.

FERTIGKEITEN

Arkane Künste, Diplomatie, Gesellschaftskunde, Handwerkskunst, Naturkunde, Okkultismus, Religionskunde

SPEZIALISIERUNG

Beschwörungsmagie

MAGISTERARBEIT

Verbesserte Vertrauteneinstimmung

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Verbesserter Vertrauter (2.), Verbesserter Schulenzauber (8.), Mühelose Konzentration (16.)

Füge einen Zauber der Schule der Illusionsmagie des 1. Grades (z.B. *Scheinobjekt*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Verzerrtes Gelände* (siehe Seite 401).

NEKROMANTIE

Als Nekromant gehorchen dir die Kräfte von Leben und Tod. Deine Schule wird oft aufgrund ihrer Assoziation mit der Erschaffung von Untoten verdammt, doch du weißt, dass die Kontrolle über das Leben auch Kontrolle über Heilung bedeutet. Füge einen Zauber der Schule der Nekromantie des 1. Grades (z.B. *Finstere Tentakel*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Ruf des Grabes* (siehe Seite 400).

VERZAUBERUNGSMAGIE

Als Verzauberer nutzt du Magie, um den Verstand anderer zu manipulieren. Möglicherweise setzt du deine Fähigkeiten subtil ein, um andere zu beeinflussen oder um die Kontrolle über sie zu übernehmen. Du weißt, dass der Verstand den Körper überflügelt. Füge einen Zauber der Schule der Verzauberungsmagie des 1. Grades (z.B. *Kreatur bezaubern*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Bezaubernde Worte* (siehe Seite 399).

VERWANDLUNGSMAGIE

Du veränderst die körperlichen Eigenschaften der Dinge und verwandelst Kreaturen, Gegenstände, die Welt und sogar dich selbst ganz nach deinen Launen. Du weißt, dass Veränderungen unvermeidbar sind. Füge einen Zauber der Schule der Verwandlungsmagie des 1. Grades (z.B. *Magische Waffe*) deinem Zauberbuch hinzu. Du erlernst den Schulenzauber *Körperliche Kräftigung* (siehe Seite 400).

UNIVERSALISTEN

Statt dich auf eine arkane Schule zu spezialisieren und zu beschränken, kannst du auch zu einem Universalisten werden, welcher alle Schulen in gleichem Maße studiert und sich dem Verständnis sämtlicher arkaner Künste widmet. Pro Zaubergrad, zu dem du Zugang hast, kannst du Gebundenen Gegenstand auszehren einmal am Tag nutzen, um einen Zauber des fraglichen Grades in dein Bewusstsein zurückzurufen (statt diese Fähigkeit nur einmal am Tag insgesamt nutzen zu können). Du erlangst ein zusätzliches Magiertalent und fügst einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl deinem Zauberbuch hinzu.

MAGIERTALENTE

Wenn du mit Erreichen einer neuen Stufe ein Magiertalent erlangst, kannst du eines der folgenden Talente wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

1. STUFE

AUSGEDEHNTER ZAUBER ♦

HANDHABEN **MAGIER** **METAMAGIE**

TALENT 1

Du manipulierst die Energie deines Zaubers, so dass er einen größeren Wirkungsbereich hat. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit Wirkungsbereich Explosion, Kegel oder Linie ohne Wirkungsdauer sein, so erhöhe den Wirkungsbereich. Sofern es sich um eine Explosion mit wenigstens 3 m Radius handelt, so erhöhe den Radius um 1,50 m (kleinere Explosionsradien sind nicht betroffen). Sofern es sich um einen Kegel oder eine Linie von maximal 4,50 m handelt, so addiere 3 m auf die Länge des Kegels oder der Linie.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GEGENZAUBER ↻

ARKAN BANNMAGIE MAGIER

Auslöser Eine Kreatur wirkt einen Zauber, den du vorbereitet hast. Wenn ein Gegner die Handlung Zauber wirken nutzt und du die Manifestationen sehen kannst, kannst du deine eigene Magie nutzen, um den Gegner zu unterbrechen. Du wendest einen vorbereiteten Zauber auf, um der auslösenden Kreatur entgegenzuwirken, sofern sie denselben Zauber wirkt. Du verlierst deinen Zauberplatz, als hättest du den auslösenden Zauber gewirkt. Dann versuchst du dem auslösenden Zauber entgegenzuwirken (siehe Seite 459).

HAND DES LEHRLINGS

MAGIER

Voraussetzungen Universalist
Du kannst magisch deine Waffen nach einem Gegner schleudern. Du erlangst den Universalistenzauber *Hand des Lehrlings*. Universalistenzauber sind eine Unterart der Fokuszauber ähnlich den Schulenzaubern. Dein Fokusvorrat fasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Mehr zu Fokuszaubern findest du auf Seite 144 unter Arkane Schulen.

MATERIALKOMPONENTENLOS ZAUBERN TALENT 1

MAGIER

Du kannst schlaue Tricks nutzen, um die arkane Essenz verschiedener Materialien nachzuahmen. Wenn du einen Zauber wirkst, welcher Materialkomponenten erfordert, kannst du diese Materialkomponenten ohne einen Zauberkomponentenbeutel beisteuern, indem du komplexe Symbole in die Luft zeichnest. Im

TALENT 1

Gegensatz zu normaler Gestik musst du hierzu eine völlig freie Hand haben. Im Kosteneintrag des Zaubers aufgeführte Materialien müssen immer noch beigeuert werden.

VERTRAUTER

MAGIER

Du gehst einen Pakt mit einer Kreatur ein, die dir dient und dein Zauberwirken unterstützt. Du erlangst einen Vertrauten (siehe Seite 217).

TALENT 1

WEITREICHENDER ZAUBER ↗

KONZENTRATION MAGIER METAMAGIE

Du kannst die Reichweite deiner Zauber erhöhen. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit Reichweite sein, so erhöhe die Reichweite dieses Zaubers um 9 m. Sollte der Zauber die Reichweite Berührung besitzen, so steigt sie auf 9 m.

TALENT 1

2. STUFE

VERBESSERTER VERTRAUTER

MAGIER

Voraussetzungen Ein Vertrauter
Du erfüllst deinen Vertrauten mit zusätzlicher magischer Energie. Du kannst jeden Tag vier Vertrauten- oder Meisterfähigkeiten wählen statt nur zwei.

TALENT 2

Speziell Sollte deine Arkane Magisterarbeit Verbesserte Vertrauteneinstimmung sein, so verfügt dein Vertrauter über vier Vertrautenfähigkeiten, ehe du zusätzliche Fähigkeiten über die Arkane Magisterarbeit hinzufügst.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Magiers auf:

Metamagie: Handlungen der Kategorie Metamagie verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Diese Handlungen werden in der Regel durch Metamagische Talente ermöglicht. Du musst eine Metamagiehandlung direkt vor dem Wirken eines Zaubers nutzen, den du modifizieren möchtest. Solltest du stattdessen andere Handlungen (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen) ausführen, verschwendest du die Vorteile der Metamagiehandlung. Alle weiteren Effekte, welche eine Metamagiehandlung hinzufügt, sind Teil des Zaubereffektes, nicht der Metamagiehandlung selbst.

ZAUBEREI VERBERGEN

TALENT 2

HANDHABEN KONZENTRATION MAGIER METAMAGIE

Du verbirgst deine Gesten und verbalen Komponenten innerhalb anderer Worte und Bewegungen, damit andere nicht bemerken, dass du einen Zauber wirkst. Sofern deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers ist, lege einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen die Wahrnehmungs-SG vorhandener Beobachter ab; sollte der Zauber verbale Komponenten aufweisen, musst du zudem einen Fertigkeitswurf für Täuschung gegen die Wahrnehmungs-SG der Beobachter ablegen. Gelingt dir dein Fertigkeitswurf (bzw. die Fertigkeitwürfe) gegen den SG eines Beobachters, so bemerkt dieser Beobachter nicht, dass du einen Zauber wirkst. Materialkomponenten, Gestik und verbale Komponenten sind normalerweise auffällig und Zauber besitzen in der Regel sensorische Manifestationen, so dass nahe Beobachter klar erkennen, dass du einen Zauber wirkst.

Die Fähigkeit verbirgt nur das Wirken des Zaubers und seine Manifestationen, nicht aber seine Effekte – d.h. ein Beobachter würde immer noch einen Strahl aus deiner Hand schießen sehen oder sehen, wie du verschwindest, wenn du dich z.B. unsichtbar machst.

ZUSÄTZLICHE ZAUBERTRICKS

TALENT 2

MAGIER

Deine Studien erlauben dir, mehr einfache Zauber vorzubereiten. Du kannst jeden Tag zwei zusätzliche Zaubertricks vorbereiten.

4. STUFE

ARKANE WAFFE

TALENT 4

MAGIER

Häufigkeit Einmal pro Zug

Anforderungen Deine letzte Handlung war das Wirken eines Zaubers, der nicht zu den Zaubertricks zählt.

Du leitest Zauberenergie in eine von dir geführte Waffe. Bis zum Ende deines Zauber verursacht die Waffe zusätzliche 1W6 Schadenspunkte; die Art dieses Zusatzschadens richtet sich nach der Schule des gerade von dir gewirkten Zaubers:

- **Bannmagie** Kraftschaden
- **Beschwörungs- oder Verwandlungsmagie** dieselbe Schadensart wie die Waffe
- **Erkenntnis-, Illusions oder Verzauberungszauber** mentaler Schaden
- **Hervorrufung** dieselbe Schadensart wie beim Zauber oder Kraftschaden, sollte der Zauber keinen Schaden verursachen
- **Nekromantie** Negativer Energieschaden

FOKUSBINDUNG

TALENT 4

MAGIER

Voraussetzungen Arkane Verbindung, Arkane Schule

Häufigkeit Einmal am Tag

Du hast deinen gebundenen Gegenstand an den Kraftquell gebunden, welcher deine Schulenzauber antreibt. Wenn du Gebundenen Gegenstand auszehren nutzt, um einen Zauber deiner Arkane Schule zu wirken, erlangst du zudem 1 Fokuspunkt zurück.

LAUTLOSER ZAUBER

TALENT 4

KONZENTRATION MAGIER METAMAGIE

Voraussetzungen Zauberei verbergen

Du hast gelernt, viele deiner Zauber ohne die normalerweise erforderlichen Worte zu wirken. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit einer verbalen und wenigstens einer weiteren Komponente sein, kannst du die verbale Komponente entfernen. Dies macht den Zauber leiser und gestattet dir, ihn in Bereichen zu wirken, in denen der Schall nicht weitergetragen wird. Der Zauber hat aber immer noch visuelle Manifestationen und ist daher für einen Beobachter nicht weniger offenkundig.

Wenn du Lautlose Zauber nutzt, kannst du wählen, die Vorteile von Zauberei verbergen zu erlangen. Du musst keinen Fertigkeitwurf für Täuschung ablegen, da der Zauber keine verbalen Komponenten besitzt.

6. STUFE

DURCHSCHLAGENDER ZAUBER

TALENT 6

MAGIER

Du hast Möglichkeiten studiert, die angeborenen magischen Resistenzen von Drachen, außerweltlichen Wesen und bestimmten anderen mächtigen Kreaturen zu überwinden. Besitzt eine Kreatur einen Zustandsbonus auf Rettungswürfe gegen Magie, so wird dieser Bonus gegenüber deinen Zaubern um 1 reduziert.

STANDHAFTES ZAUBERWIRKEN

TALENT 6

MAGIER

Du hast großes Selbstvertrauen in deine Technik und verlierst deine Konzentration beim Wirken eines Zaubers nicht so rasch. Sollte eine Reaktion dich beim Zaubern unterbrechen, so lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab; bei Erfolg wird deine Handlung nicht unterbrochen.

8. STUFE

BINDUNGSERHALT

TALENT 8

HANDHABEN MAGIER METAMAGIE

Voraussetzungen Arkane Verbindung

Anforderungen Deine letzte Aktion war Gebundenen Gegenstand auszehren

Indem du sorgfältig die in deinem gebundene Gegenstand gespeicherten arkanen Energien manipulierst, während du ihn auszehrst, kannst du gerade genug Energie übriglassen, um einen weiteren, etwas schwächeren Zauber zu wirken. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit der Energie sein, die du durch Gebundenen Gegenstand auszehren erlangt hast, so erhältst du eine weitere Anwendung von Gebundenen Gegenstand auszehren. Du musst diese zusätzliche Anwendung vor dem Ende deines nächsten Zuges nutzen, andernfalls verlierst du sie. Du kannst die zusätzliche Anwendung nur zum Wirken eines Zaubers nutzen,

dessen Grad 2 oder mehr Grade niedriger ist als der Grad des ersten Zaubers, den du mittels Gebundenen Gegenstand auszehren gewirkt hast.

UNIVERSELLE VIELSEITIGKEIT

TALENT 8

MAGIER

Voraussetzungen Universalist, Hand des Lehrlings

Du hast Zugriff auf die grundlegenden Fähigkeiten aller Schulen der Magie. Wähle während deiner täglichen Vorbereitungen einen der acht Schulenzauber, wie sie Spezialisten der 1. Stufe erlangen. Du kannst diesen Schulenzauber bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen nutzen. Wenn du deinen Fokus erneuerst, kannst du einen anderen dieser acht Schulenzauber wählen und den bisherigen damit ersetzen. Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

VERBESSERTER SCHULENZAUBER

TALENT 8

MAGIER

Voraussetzungen Arkane Schule

Du erlangst Zugang zu einem mächtigen neuen Schulenzauber in Abhängigkeit von deiner arkanen Schule. Bannmagie - *Elementabsorption*. Beschwörungsmagie - *Dimensionsschritt*. Erkenntnismagie - *Wachsame Auge*. Hervorrufungsmagie - *Elementarer Wirbel*. Illusionsmagie - *Tarnmantel*. Nekromantie - *Nekromantische Heilung*. Verwandlungszauber - *Variable Gestalt*. Verzauberungsmagie - *Aura des Schreckens*. Du findest die Beschreibungen dieser Zauber auf den Seiten 399-401. Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

10. STUFE

SCHNELLER ZAUBER ◆

TALENT 10

KONZENTRATION MAGIER METAMAGIE

Häufigkeit Einmal am Tag

Auf mental anstrengende Weise modifizierst du deine Zauberei, so dass du weniger Zeit zum Wirken eines Zaubers benötigst. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Magierzaubers sein, dessen Grad wenigstens 2 Grade niedriger ist als der höchste dir mögliche Magierzaubergrad, so reduziere die zum Wirken erforderliche Anzahl an Aktionen um 1 (Minimum 1 Aktion).

SCHRIFTROLLENSPEZIALIST

TALENT 10

MAGIER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst

Während deiner täglichen Vorbereitungen kannst du zwei temporäre Schriftrollen mit arkanen Zaubern aus deinem Zauberbuch erschaffen. Diese Schriftrollen folgen den normalen Regeln für Schriftrollen (siehe Seite 595) mit den zusätzlichen weiteren Einschränkungen: Jede Schriftrolle muss einen anderen Zaubergrad enthalten und der Maximalgrad jedes der beiden Zauber muss wenigstens 2 Grade unter dem dir möglichen Maximalgrad liegen. Jede auf diese Weise erschaffene Schriftrolle wird zu einem nichtmagischen Gegenstand, wenn du deine nächsten täglichen Vorbereitungen triffst. Eine temporäre Schriftrolle hat keinen Wert.

Solltest du den Kompetenzgrad Meister in Arkanen Zauber-SG besitzen, so kannst du während deiner täglichen Vorbereitungen drei temporäre Schriftrollen herstellen. Solltest du den Kompetenzgrad Legende in Arkanen Zauber-SG besitzen, so kannst du während deiner täglichen Vorbereitungen vier temporäre Schriftrollen herstellen.

ÜBERWÄLTIGENDE ENERGIE ◆

TALENT 10

HANDHABEN MAGIER METAMAGIE

Mit einer komplexen Geste veränderst du die Energie deines Zaubers, um Resistenzen zu überwinden. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers sein, so ignoriert dieser Zauber beim Ziel Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall in Höhe deiner Stufe. Dies gilt für allen Schaden, den der Zauber verursacht, anhaltenden Schaden und den Schaden eingeschlossen, den ein anhaltender Effekt des Zaubers verursacht, z.B. die Wand, welche der Zauber *Feuerwand* erschafft. Eventuelle Immunitäten einer Kreatur sind hiervon nicht betroffen.

MAGIERTALENTE

Falls du nach einem Magiertalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Arkane Waffe	4
Ausgedehnter Zauber	1
Bindungserhalt	8
Durchschlagender Zauber	6
Erzmagiermacht	20
Fokusbindung	4
Gebundener Fokus	14
Gegenzauber	1
Hand des Lehrlings	1
Lautloser Zauber	4
Listiger Gegenzauber	12
Magiegespür	12
Materialkomponentenlos zaubern	1
Metamagiemeisterschaft	20
Mühelese Konzentration	16
Schneller Zauber	10
Schriftrollenspezialist	10
Standhaftes Zauberwirken	6
Überlegene Verbindung	14
Überwältigende Energie	10
Unendliche Möglichkeiten	18
Universelle Vielseitigkeit	8
Verbesserter Schulenzauber	8
Verbesserter Vertrauter	2
Vertrauter	1
Weitreichender Zauber	1
Zauberbastler	16
Zauberei verbergen	2
Zauber kombinieren	20
Zauber wieder vorbereiten	18
Zauber zurückwerfen	14
Zusätzliche Zaubertricks	2

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

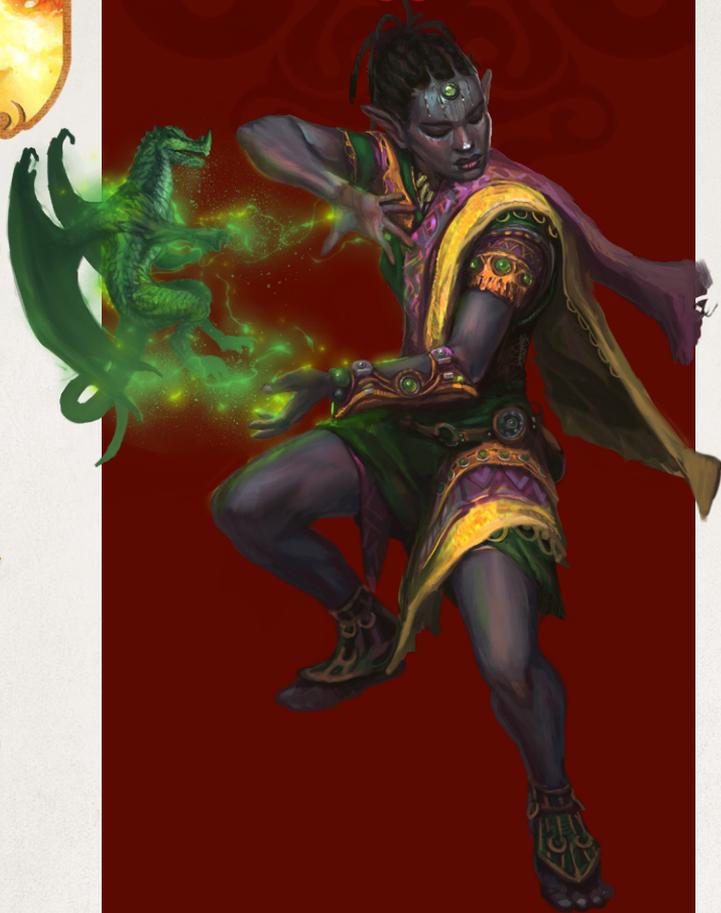
SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELMAGIER



ILLUSIONIST

Du wirkst Illusionszauber, welche die Sinne täuschen, und verstehst dich darauf, Gefahren zu überwinden, ohne auf Gewalt zurückzugreifen.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Intelligenz. Erhöhe Geschicklichkeit und Charisma, so dass du schleichen und andere mit Fertigkeiten und Zaubern täuschen kannst.

FERTIGKEITEN

Arkane Künste, Diebeskunst, Diplomatie, Gesellschaftskunde, Heimlichkeit, Okkultismus, Täuschung

SPEZIALISIERUNG

Illusionsmagie

MAGISTERARBEIT

Zauber verbinden

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Zauberei verbergen (2.), Lautloser Zauber (4.), Verbesserter Schulenzauber (8.), Magiegespür (12.)

12. STUFE

LISTIGER GEGENZAUBER

TALENT 12

MAGIER

Voraussetzungen Gegenzauber, Schnelles Erkennen

Du wendest deine vorbereiteten Zauber kreativ an, um mit ihnen einer größeren Varianz der Magie deines Gegners entgegenzuwirken. Du musst nicht länger denselben Zauber vorbereitet haben, um einem gegnerischen Zauber entgegenzuwirken, musst den fraglichen Zauber aber in deinem Zauberbuch haben. Ferner muss der vorbereitete Zauber, den du als Gegenzauber nutzt, wenigstens eine Kategorie mit dem entgegenzuwirkenden Zauber gemeinsam haben – die Tradition zählt hierbei nicht. Wenn der SL es erlaubt, kannst du alternativ auch einen Zauber wirken, der einer entgegengesetzten Tradition angehört oder ein logischer Gegenzauber wäre – z.B. ein Kälte- oder Wasserzauber als Gegenzauber zu einem *Feuerball* oder *Furcht bannen* gegen einen Furchtzauber. Unabhängig vom aufgewandten Zauber erleidest du einen Malus von -2 auf den Entgegenwirkenwurf; der SL kann diesen Malus aufheben, sollte der aufgewandte Zauber besonders passend sein.

MAGIEGESPÜR

TALENT 12

ARKAN ENTDECKUNG ERKENNTNIS MAGIER

Du besitzt einen sprichwörtlichen sechsten Sinn für Magie in deiner Umgebung. Du kannst die Präsenz magischer Auren spüren, als würdest du ständig *Magie entdecken* auf dem 1. Grad einsetzen. Wenn du Suchen nutzt, erhältst du die Vorteile von *Magie entdecken* auf dem 3. Grad hinsichtlich Dingen, die du sehen kannst (neben den normalen Vorteilen von Suchen). Du kannst dieses Gespür als Freie Aktion zu Beginn oder am Ende deines Zuges ein- oder ausschalten.

14. STUFE

GEBUNDENER FOKUS

TALENT 14

MAGIER

Voraussetzungen Arkane Verbindung

Deine Verbindung zu deinem Gebundenen Gegenstand stärkt deinen Fokusvorrat.

Solltest du wenigstens 2 Fokuspunkte aufgewandt haben, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Fokus erneuern 2 Fokuspunkte zurück statt 1 Fokuspunkt.

ÜBERLEGENE VERBINDUNG

TALENT 14

MAGIER

Voraussetzungen Arkane Verbindung

Wenn du auf deinen gebundenen Gegenstand zurückgreifst, kannst du einen Funken Energie zur späteren Verwendung zurücklassen. Du kannst Gebundenen Gegenstand auszehren ein weiteres Mal am Tag nutzen, allerdings kannst du auf diese Weise nur einen Zauber wirken, dessen Grad um 2 oder mehr niedriger ist als der höchste Grad, auf den du Zugriff hast.

ZAUBER ZURÜCKWERFEN

TALENT 14

MAGIER

Voraussetzungen Gegenzauber

Wenn du erfolgreich Gegenzauber nutzt, um einem Zauber entgegenzuwirken, der auf Zielcreaturen oder einen Bereich einwirkt, kannst du den Effekt dieses Zaubers auf den Zauberwirker zurückwerfen. Ein derart zurückgeworfener Zauber betrifft nur

den ursprünglichen Zauberwirker, selbst wenn es sich um einen Flächenzauber handelt oder er normalerweise mehr als eine Kreatur betrifft. Der ursprüngliche Zauberwirker kann einen Rettungswurf ablegen und andere Verteidigungen gegen den zurückgeworfenen Zauber zur Anwendung bringen, wenn dies normal möglich ist.

16. STUFE

MÜHELOSE KONZENTRATION  **TALENT 16**

MAGIER

Auslöser Dein Zug beginnt.

Du verschwendest kaum einen Gedanken, um Zauber aufrechtzuerhalten. Du erlangst augenblicklich die Effekte der Aktion Zauber aufrechterhalten und kannst so die Wirkungsdauer eines deiner aktiven Magierzauber verlängern.

ZAUBERBASTLER  **TALENT 16**

KONZENTRATION **MAGIER**

Du hast gelernt, die Entscheidungen zu ändern, die du triffst, wenn du Zauber auf dich selbst wirkst. Nachdem du einen Zauber ausschließlich auf dich selbst gewirkt hast, der mehrere Wahlmöglichkeiten hinsichtlich des Effektes enthält (z.B. *Energien widerstehen*, *Immunität gegen Zauber* oder ein Gestaltwandelzauber, der die Wahl zwischen mehreren Gestalten eröffnet), kannst du die beim Wirken des Zaubers getroffene Wahl ändern (z.B. indem du eine andere Schadensart für *Energien widerstehen* wählst). Dies schwächt allerdings die Matrix des Zaubers und reduziert die restliche Wirkungsdauer auf die Hälfte.

Du kannst dieses Talent nicht nutzen, falls die Vorteile des Zaubers bereits verbraucht wurden oder die Effekte der ersten Wahl auch nach einer Änderung noch weiterbestehen (z.B. wenn eine der Optionen die Erschaffung eines Verbrauchsgegenstandes war, den du bereits verwendet hast, oder darin bestanden hat dich zu heilen). Dasselbe gilt, sollte durch das Talent ein mächtigerer Effekt erzeugt werden, als ihn der Ausgangszauber ermöglicht. Der SL hat das letzte Wort, wie dieses Talent genutzt werden kann.

18. STUFE

UNENDLICHE MÖGLICHKEITEN **TALENT 18**

MAGIER

Du hast einen Weg gefunden, einen Zauberplatz in deinem Verstand so vorzubereiten, dass er viele verschiedene Möglichkeiten zugleich fasst. Während deiner täglichen Vorbereitungen kannst du einen einzelnen Zauberplatz nutzen und mit unendlichem Potential versehen, statt in ihm einen Zauber vorzubereiten. Du kannst diesen Zauberplatz nutzen, um einen beliebigen Zauber aus deinem Zauberbuch zu wirken, dessen Grad aber wenigstens 2 Grade niedriger sein muss als der Grad des verwendeten Zauberplatzes; der Zauber verhält sich in jeder Weise wie ein um 2 Grade niedrigerer Zauber. Bis du von dem Potential Gebrauch machst, hast du in diesem Zauberplatz keinen Zauber vorbereitet.

ZAUBER WIEDER VORBEREITEN **TALENT 18**

MAGIER

Du hast entdeckt, wie du einige deiner Zauberplätze wieder und wieder nutzen kannst. Du kannst 10 Minuten aufwenden, um einen Zauber vorzubereiten, den du heute bereits gewirkt hast,

und Zugang zum fraglichen Zauberplatz zurückerlangen. Der Zauber muss maximal dem 4. Grad angehören und darf keine Wirkungsdauer besitzen. Du kannst einen Zauber auf diese Weise nur wieder vorbereiten, wenn du ihn am selben Tag bereits vorbereitet hattest.

Solltest du über die Arkane Magisterarbeit Zauber austauschen verfügen, kannst du stattdessen einen anderen Zauber in einem verbrauchten Zauberplatz vorbereiten, solange der neue Zauber keine Wirkungsdauer hat. Sobald du einen Zauber in diesem Zauberplatz auch nur einmal wieder vorbereitet hast, kannst du deine Arkane Magisterarbeit nutzen, um nur Zauber ohne Wirkungsdauer in diesem Zauberplatz zu ersetzen.

20. STUFE

ERZMAGIERMACHT **TALENT 20**

MAGIER

Voraussetzungen Erzmagier

Du hast die größten Geheimnisse der arkanen Magie gemeistert. Du erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz des 10. Grades.

METAMAGIEMEISTERSCHAFT **TALENT 20**

MAGIER

Du benötigst keine zusätzliche Zeit, um deine Zauber zu modifizieren. Du kannst einzelne Metamagie-Aktionen als Freie Aktionen verwenden.

ZAUBER KOMBINIEREN **TALENT 20**

MAGIER

Du kannst Zauber verschmelzen und so mehrere Effekte mit einem Zauber produzieren. Mit Ausnahme deiner Zauberplätze des 1. und 2. Grades kannst du in jedem deiner Zauberplätze Zauber kombinieren. Zaubertricks sind hiervon nicht betroffen. Wenn du deine Zauber vorbereitest, kannst du einen Kombinationszauberplatz mit zwei Zaubern füllen; hierbei muss der Grad jedes dieser Zauber um wenigstens 2 Grade unter dem Grad des Zauberplatzes liegen und beide Zauber dürfen nur eine Kreatur oder einen Gegenstand als Ziel haben oder die Option aufweisen, nur eine Kreatur oder einen Gegenstand als Ziel zu wählen. Ferner muss jeder Zauber in der Kombination auf dieselbe Weise bestimmen, ob ein Effekt eintritt – beide Zauber müssen einen Zauberfernkampfangriffswurf erfordern oder dieselbe Art von Rettungswurf oder automatisch das Ziel betreffen.

Wenn du einen Kombinationszauber wirkst, betrifft er nur ein Ziel, selbst wenn seine Komponenten normalerweise mehrere Ziele betreffen. Sollte ein Zauber in der Kombination weitere Einschränkungen besitzen (z.B. nur lebende Kreaturen als legale Ziele), musst du dich all diesen Einschränkungen unterwerfen. Der Kombinationszauber nutzt die kürzere Reichweite der beiden Zauber. Führe einen Kombinationszauber aus, als wäre er ein einzelner Zauber, aber bringe die Effekte beider Zauber zur Anwendung. Sollte dem Ziel des Zaubers z.B. der Rettungswurf gelingen, so käme der Erfolgseffekt bei beiden Zaubern zur Anwendung; sollte er einen Kritischen Fehlschlag generieren, so wird er hinsichtlich der Effekte beider Zauber behandelt, als hätte das Ziel des Zaubers einen Kritischen Fehlschlag erwürfelt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG





MÖNCH

Die Stärke deiner Faust entspringt deinem Geist und deinem Verstand. Du strebst nach Perfektion, indem du deinen Körper zu einem makellosen Instrument und deinen Geist zu einer geordneten Bastion der Weisheit formst. Du bist ein zäher Kämpfer und bekannt für deine Kampfkünste und -haltungen, die dir einzigartige Möglichkeiten eröffnen. Die Herausforderung, viele Kampfstile zu meistern, treibt dich zu stets neuen Höhen, doch zugleich genießt du es, über philosophische Fragen zu meditieren und neue Wege zu entdecken, wie du Frieden und Erleuchtung erlangen könntest.

SCHLÜSSELATTRIBUT

STÄRKE ODER GESCHICKLICHKEIT

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Stärke oder Geschicklichkeit (deine Wahl).

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 10

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... eilst du ins Getümmel, weichst Angriffen aus und springst mit akrobatischen Manövern über Hindernisse. Du schlägst in rascher Folge mit den nackten Fäusten oder besonderen Waffen zu, die du während deiner Ausbildung gemeistert hast. Für unterschiedliche Situationen verfügst du über verschiedene Haltungen und deine Ki-Fähigkeiten gestatten dir, mystische Handlungen vorzunehmen, wie dich selbst zu heilen oder durch die Luft zu fliegen.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... erlaubt dir deine Aufmerksamkeit, Lügen zu durchschauen, während deine philosophische Ausbildung dir ermöglicht, jede Lage zu verstehen.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... erklimmst du Mauern, weichst Fallen aus, überwindest Hindernisse und springst über Gruben. Meistens hältst du dich mehr am Rand der Gruppe auf, um die verletzlicheren Mitglieder beschützen zu können, aber du bist auch bestens imstande, nach Gefahren Ausschau zu halten oder dich verstohlen voran zu bewegen.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... trainierst du fleißig, ernährst dich gesund, meditierst und studierst diverse Philosophien. Möglicherweise widmest du dich auch einem Handwerk, das du perfektionieren willst.

MÖGLICHERWEISE...

- ... folgst du einem Trainings- und Meditationsplan.
- ... beegnest du Problemen ruhig und ausgeglichen, ohne in Panik oder Verzweiflung zu verfallen.
- ... hoffst du, in der Zukunft Wege zur Perfektion zu finden, während du in der Gegenwart mit deinem Zustand zufrieden bist.

ANDERE...

- ... staunen vielleicht über deine körperlichen Fähigkeiten.
- ... halten dich möglicherweise angesichts deiner Schwüre und Kodexe für arrogant.
- ... wenden sich zuweilen an dich um philosophischen Rat.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Experte in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Experte in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 4

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Ungeübt im Umgang mit allen Rüstungen
Experte in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Mönch-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

**TABELLE 3-14:
PROGRESSIONSTABELLE DES MÖNCHS**

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Machtvolle Fäuste, Mönchstalent, Schlaghagel
2	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Mystische Schläge, Unglaubliche Fortbewegung +3 m
4	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Kampfkunstexperte, Wachsamkeit
6	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
7	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Unglaubliche Fortbewegung +4,50 m, Waffenspezialisierung, Weg zur Perfektion
8	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
9	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Metallene Schläge, Mönchsexpertise
10	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Mönchstalent
11	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Unglaubliche Fortbewegung +6 m, Zweiter Weg zur Perfektion
12	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Kampfkunstmeister, Verteidigungsmeisterschaft
14	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Dritter Weg zur Perfektion, Fertigkeitsverbesserung, Mächtige Waffenspezialisierung, Unglaubliche Fortbewegung +7,50 m
16	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
17	Abstammungstalent, Adamantene Schläge, Fertigkeitsverbesserung, Verteidigungslegende
18	Fertigkeitstalent, Mönchstalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Perfekte Kampfkunst, Unglaubliche Fortbewegung +9 m
20	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Mönchstalent

KLASSENMERKMALE

Als Mönch erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

SCHLAGHAGEL

Du kannst rapide mit Fäusten, Füßen, Ellbogen, Knien und anderen waffenlosen Angriffen angreifen. Du erhältst die Aktion Schlaghagel.

SCHLAGHAGEL ✦

ANSTRENGEND MÖNCH

Führe zwei Waffenlose Angriffe aus. Treffen beide dieselbe Kreatur, so kombiniere den Schaden, ehe du Resistenzen und Schwächen zur Anwendung bringst. Dein Malus für Mehrfachangriffe kommt nor-

mal zur Anwendung. Da Schlaghagel die Kategorie Anstrengend besitzt, kannst du diese Aktion nur einmal pro Zug nutzen.

MÖNCHSTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Mönchstalent. Du findest die Mönchstalente ab Seite 158.

MACHTVOLLE FÄUSTE

Deine Fäuste sind tödliche Waffen. Der Schadenswürfel für deine Fäuste steigt von 1W4 auf 1W6. Die meisten Leute erhalten einen Situationsmalus von -2 auf tödliche Angriffe mit Nichttödlichen Waffenlosen Angriffen, da es ihnen schwerfällt, mit derartiger Kraft zuzuschlagen – du nicht! Du erleidest diesen Malus nicht, wenn du einen tödlichen Angriff mit deiner Faust oder anderen Waffenlosen Angriffen ausführt.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5; sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

UNGLAUBLICHE FORTBEWEGUNG

3.

Du bewegst dich schnell wie der Wind. Du erlangst einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate, wenn du keine Rüstung trägst. Der Bonus steigt mit der 7. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1,50 m.

MYSTISCHE SCHLÄGE

3.

Indem du deine Willenskraft in deine körperlichen Angriffe einfließen lässt, erfüllst du sie mit mystischer Energie. Deine Waffenlosen Angriffe werden magisch, so dass du mit ihnen Resistenzen gegen nichtmagische Angriffe überwindest. Du benötigst aber immer noch einen Gegenstand wie z.B. *Schlaghandwickel*, um einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe zu erhalten oder den Waffenschadenswürfel deiner Angriffe zu erhöhen.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

WACHSAMKEIT

5.

Du achtest auf deine Umgebung und eventuelle Gefahren. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Experte.

KAMPFKUNSTEXPERTE

5.

Dank deines Trainings verbessert sich dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und für Waffenlose Angriffe zu Experte.

WEG ZUR PERFEKTION

7.

Du machst Fortschritte auf deinem Weg zur Erleuchtung. Wähle Reflex-, Willens- oder Zähigkeitswurf. Dein Kompetenzgrad für den gewählten Rettungswurf steigt auf Meister. Wenn du bei einem Rettungswurf dieser Art einen Erfolg erzielst, wird dies stattdessen als Kritischer Erfolg behandelt.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

7.

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

METALLENE SCHLÄGE

9.

Du kannst deinen Körper anpassen, um Waffenlose Angriffe auszuführen, welche mit der mystischen Energie seltener Metalle aufgeladen sind. Deine Waffenlosen Angriffe werden als Kaltes Eisen und Silber behandelt. Dies gestattet dir, diversen übernatürlichen Kreaturen wie Dämonen, Feen und Teufeln höheren Schaden zuzufügen.

MÖNCHSEXPERTISE

9.

Dein Kompetenzgrad für deinen Mönchsklassen-SG steigt auf Experte. Solltest du über Ki-Zauber verfügen, so steigt dein Kompetenzgrad für Zauberangriffe und Zauber-SG hinsichtlich der magischen Tradition, welche du für deine Ki-Zauber nutzt, auf Experte.

ZWEITER WEG ZUR PERFEKTION

11.

Du hast gelernt, Perfektion in jedem Erfolg zu finden. Wähle einen anderen Rettungswurf als jenen, den du für deinen Weg zur Perfektion gewählt hast. Dein Kompetenzgrad für diesen Rettungswurf steigt auf Meister. Wenn du bei einem Rettungswurf dieser Art einen Erfolg erzielst, wird dies stattdessen als Kritischer Erfolg behandelt.

VERTEIDIGUNGSMEISTERSCHAFT

13.

Du bewegst dich auf dem Schlachtfeld voller Eleganz und weichst Schlägen aus oder lässt sie ins Leere laufen. Dein Kompetenzgrad für Ungerüstete Verteidigung steigt auf Meister.

KAMPFKUNSTMEISTER

13.

Dein Körper ist eine Waffe. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und für Waffenlose Angriffe steigt auf Meister.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Mönchs auf:

Anstrengend: Handlungen dieser Kategorie sind besondere Techniken, welche zu viel Anstrengungen erfordern, als dass du sie häufiger nutzen kannst. Du kannst pro Zug nur 1 Handlung der Kategorie Anstrengend nutzen.

Haltung: Eine Haltung ist eine allgemeine Kampfstrategie, welche du auszuführen beginnst, indem du eine Handlung der Kategorie Haltung nutzt. Eine Haltung währt, bis du den Zustand Bewusstlos erhaltst, gegen ihre Voraussetzungen (sofern vorhanden) verstößt, bis die Begegnung endet oder du eine neue Haltung annimmst, so dies zuerst eintritt. Nachdem du eine Handlung der Kategorie Haltung genutzt hast, kannst du für 1 Runde keine weitere Haltung annehmen. Du kannst eine Haltung nur im Begegnungsmodus annehmen und/oder aufrechterhalten.

Kampfuntätigkeit: Eine Fähigkeit dieser Kategorie kein einen Charakter aus dem Kampf nehmen. Solltest du einen solchen Effekt gegen eine Kreatur nutzen, deren Stufe höher ist als die deine, so reduzierst du den Erfolgsgrad um einen Schritt, bzw. erhöht die Kreatur im Falle eines anstehenden Rettungswurfes ihren Erfolgsgrad um einen Schritt.

Ki-Zauber: Du kannst auf eine übernatürliche innere Reserve namens Ki zurückgreifen, um magische Effekte zu erzeugen. Bestimmte Zauber verleihen dir besondere Zauber, sogenannte Ki-Zauber. Ki-Zauber sind eine besondere Art von Fokuszauber. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden. Mit deinem ersten Fokuszauber erlangst einen Fokusvorrat, welcher zu Beginn 1 Fokuspunkt fasst. Du füllst deinen Fokusvorrat während deiner täglichen Vorbereitungen auf, außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen, in denen du meditierst, um inneren Frieden zu erlangen.

Wenn du deinen ersten Ki-Zauber erlangst, bestimmst du, ob du göttliche oder okkulte Zauber wirkst. Dein magisches Schlüsselattribut ist Weisheit. Du erhältst sodann den Kompetenzgrad Geübt in Zauberangriffen und Zauber-SG dieser Tradition.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Sie erfordern keine Zauberplätze und können auch nicht mittels Zauberplätzen gewirkt werden. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen und/oder deinen Fokusvorrat erhöhen, allerdings fasst dein Fokusvorrat maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300.

MÄCHTIGE WAFFENSPEZIALISIERUNG

15.

Dein Zusatzschaden aus Waffenspezialisierung steigt bei Waffen und Waffenlosen Angriffen, in denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt, auf 4. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 6 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 8.

DRITTER WEG ZUR PERFEKTION

15.

Du machst Fortschritte in deinen persönlichen Studien der Erleuchtung. Wähle einen der Rettungswürfe, die du für deinen Weg zur Perfektion oder Zweiten Weg zur Perfektion gewählt hast. Dein Kompetenzgrad für diesen Rettungswurf steigt auf Legende. Wenn du bei einem Rettungswurf dieser Art einen Kritischen Fehlschlag erzielst, wird dies stattdessen als Fehlschlag

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

MÖNCHSTALENTE

Solltest du ein Mönchtalent nach seinem Namen nachschlagen statt nach seiner Stufe, so nutze diese Tabelle:

Talent	Stufe
Achtsame Fortbewegung	4
An Wänden laufen	8
Ätherischer Leib	18
Bergfeste	6
Berghaltung	1
Berglawine	14
Betäubende Fäuste	2
Blatt im Wind	2
Diamantfäuste	18
Diamantseele	12
Drachengebrüll	6
Drachenhaltung	1
Eisenhaltung	8
Eisenhemd	14
Elementarfäuste	2
Erleuchtete Ausstrahlung	16
Explosives Ki	6
Fliegender Sprung	10
Fliegender Tritt	4
Fortwährende Schnelligkeit	20
Gemischtes Manöver	8
Geschosse abwehren	4
Geschosse zurückwerfen	8
Intuitive Haltung	12
Kein Vorbeikommen	4
Ki unterbrechen	12
Ki-Schlag	1
Klosterwaffen	1
Kombinierte Haltung	20
Kranichflügel	6
Kranichhaltung	1
Manöverhagel	4
Meditativer Fokus	12
Meister vieler Stile	16
Prügelspezialist	2
Schmettererschlag	16
Sprache von Sonne und Mond	14
Sturmwindinitiant	8
Sturmwindstoß	14
Tigerhaltung	1
Tigerpranke	6
Unmögliche Technik	20
Unversehrtheit des Körpers	4
Urwaldhaltung	8
Urwaldrankenschlag	14
Verbesserter Meditativer Fokus	18
Verbessertes Zurücktreiben	12
Verzerrender Schritt	1
Vibrierende Handfläche	16
Wasserschritt	6
Weiter Schritt	6
Wie das Wasser	18
Wie der Strom	10
Wirbelwurf	6
Wolfshaltung	1
Wolfszerrn	6
Würgegriff	10
Zeitloser Körper	14
Zerdrückender Griff	2
Zurücktreibender Schlag	10

behandelt. Sollte dir ein solcher Rettungswurf gegen einen Effekt misslingen, der Schaden verursacht, so erleidest du halben Schaden.

ADAMANTENE SCHLÄGE

17.

Deine Schläge sind so unnachgiebig wie die härtesten Metalle der Welt. Deine Waffenlosen Schläge werden als Adamant behandelt.

VERTEIDIGUNGSLEGENDE

17.

Minimale, unauffällige Bewegungen verleihen dir unvergleichlichen Schutz. Dein Kompetenzgrad für deine Ungerüstete Verteidigung steigt auf Legende. Dein Kompetenzgrad für deinen Mönchsklassen-SG steigt auf Meister. Solltest du über Ki-Zauber verfügen, steigt dein Kompetenzgrad für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG mit der magischen Tradition, die du für deine Ki-Zauber nutzt, auf Meister.

PERFEKTE KAMPFKUNST

19.

Du hast deine Techniken von allen Schwächen befreit. Solltest du bei deinem ersten Angriff während deines Zuges niedriger als 10 würfeln, so kannst du den Angriffswurf als eine 10 behandeln. Dies ist ein Glückseffekt.

MÖNCHSTALENTE

Wenn du ein Mönchtalent erhältst, kannst du aus den folgenden auswählen. Ehe du ein Talent erhalten kannst, musst du seine Voraussetzungen erfüllen.

1. STUFE

BERGHALTUNG 

TALENT 1

HALTUNG MÖNCH

Anforderungen Du trägst keine Rüstung und berührt den Boden.

Du nimmst die Haltung des unverrückbaren Berges ein. Diese erstmals von zwergischen Mönchen entdeckte und genutzte Technik gestattet es dir, mit der Wucht einer Lawine zuzuschlagen. Du kannst Zuschlag nur zu Waffenlosen Steinschlagangriffen nutzen. Diese verursachen 1W8 Punkte Wuchtschaden, gehören der Raufwaffengruppe an und besitzen die Eigenschaften Dynamisch, Nichttödlich, Waffenlos.

Während du diese Haltung nutzt, erlangst du einen Zustandsbonus von +4 auf deine RK und einen Situationsbonus von +2 auf deine Verteidigung gegen Fortstoßen oder Zu Fall bringen. Allerdings ist dein Geschicklichkeitsmodifikator auf deine RK bei +0 gedeckelt, so dass du deinen GE-Bonus nicht auf deine RK addierst. Zudem werden alle deine Bewegungsraten um 1,50 m reduziert.

DRACHENHALTUNG 

TALENT 1

HALTUNG MÖNCH

Anforderungen Du trägst keine Rüstung.

Du nimmst die Haltung des Drachen ein und führst kräftige Tritte aus, die die Macht eines peitschenden Drachenschwanzes besitzen. Du kannst Drachenschweifangriffe ausführen, die 1W10 Punkte Wuchtschaden verursachen. Sie gehören der Raufwaffengruppe an und besitzen die Eigenschaften Nichttödlich, Schwung und Waffenlos.

Während du die Drachenhaltung nutzt, kannst du beim Laufen das erste Feld an Schwierigem Gelände ignorieren.

KI-SCHLAG

TALENT 1

MÖNCH

Dein Studium des Flusses mystischer Energien erlaubt dir, sie zu körperlichen Schlägen zu nutzen. Du erlangst den Ki-Zauber *Ki-Schlag* und einen Fokusvorrat, welcher maximal 1 Fokuspunkt fasst. Die Regeln für Ki-Zauber und Fokuspunkte sind im Kasten auf Seite 157 zusammengefasst; die vollständigen Regeln findest du auf Seite 300.

KLOSTERWAFFEN

TALENT 1

MÖNCH

Du trainierst mit den traditionellen Waffen deines Klosters oder deiner Schule. Du erlangst Zugang zu Waffen der Kategorie Ungewöhnlich, die zugleich der Kategorie Mönch angehören, und erhältst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Einfachen Mönchswaffen und Mönchskriegswaffen. Wenn dein Kompetenzgrad für Waffenlose Angriffe auf Experte oder Meister steigt, steigt auch dein Kompetenzgrad im Umgang mit diesen Waffen auf Experte oder Meister.

WAFFENLOSE MÖNCHSANGRIFFE

Manche Mönchshaltungen gestatten dir besondere Waffenlose Angriffe, während du sie nutzt. Diese Angriffe sind hier zusammengefasst:

Angriff	Schaden	Gruppe	Kategorien
Drachenschweif	1W10 W	Raufwaffen	Nichttödlich, Schwung, Waffenlos
Eisenbesen	1W8 W	Raufwaffen	Durchschlagend, Nichttödlich, Parade, Waffenlos
Kranichschwinge	1W6 W	Raufwaffen	Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos
Peitschenranke	1W8 H	Raufwaffen	Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos
Steinschlag	1W8 W	Raufwaffen	Dynamisch, Nichttödlich, Waffenlos
Sturmwind*	1W6 H	Raufwaffen	Agil, Geschoss, Nichttödlich, Waffenlos
Tigerklaue	1W8 H	Raufwaffen	Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos
Wolfsbiss	1W8 S	Raufwaffen	Agil, Finesse, Heimtückisch, Nichttödlich, Waffenlos

* *Sturmwindhaltung* ist ein Ki-Zauber, daher findest du mehr zum Sturmwindangriff auf Seite 401.

Du kannst Mönchsnahkampfwaffen mit allen Mönchstalenten oder -fähigkeiten einsetzen, welche normalerweise Waffenlose Angriffe erfordern, allerdings nicht mit Talenten oder Fähigkeiten, die voraussetzen, dass du eine bestimmte Angriffsart einsetzt wie z.B. die Kranichhaltung.

KRANICHHALTUNG

TALENT 1

HALTUNG MÖNCH

Anforderungen Du trägst keine Rüstung.

Du nimmst die Haltung des Kranichs an mit ausgebreiteten Armen und fließenden, defensiven Bewegungen. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf deine RK. Allerdings sind du im Rahmen von Angriffen nur Kranichschwingenangriffe möglich. Diese verursachen 1W6 Punkte Wuchtschaden, gehören der Raufwaffengruppe an und besitzen die Eigenschaften Agil, Finesse, Nichttödlich und Waffenlos.

Während du die Kranichhaltung nutzt, sinkt der SG deiner Hoch- und Weitsprünge um 5. Solltest du Springen nutzen, kannst du dich weitere 1,50 m horizontal oder 0,60 m vertikal fortbewegen.

TIGERHALTUNG

TALENT 1

HALTUNG MÖNCH

Anforderungen Du trägst keine Rüstung.

Du nimmst die Haltung des Tigers an und kannst Tigerklauenangriffe ausführen. Diese verursachen 1W8 Punkte Hiebschaden, zählen zu den Raufwaffen und besitzen die Eigenschaften Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos. Generiert ein Angriffswurf mit deinen Tigerklauen einen Kritischen Erfolg und verursachst du Schaden, so erleidet das Ziel 1W4 Punkte anhaltenden Blutungsschaden.

Solange du diese Haltung nutzt und deine Bewegungsrate wenigstens 6 m beträgt, kannst du im Rahmen eines Vorsichtigen Schrittes 3 m zurücklegen.

VERZERRENDER SCHRITT

MÖNCH

Du kannst Ki nutzen, um dich mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit zu bewegen, so dass man dich schwieriger trifft. Du erlangst den Ki-Zauber *Verzerrender Schritt* und einen Fokusvorrat, welcher maximal 1 Fokuspunkt fasst. Die Regeln für Ki-Zauber und Fokuspunkte sind im Kasten auf Seite 157 zusammengefasst; die vollständigen Regeln findest du auf Seite 300.

WOLFSHALTUNG

TALENT 1

HALTUNG MÖNCH

Anforderungen Du trägst keine Rüstung.

Du nimmst die Haltung eines Wolfes an, der dicht über den Boden streicht, während du deine Hände wie ein reiß-



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

zahnbewehrtes Maul hältst. Du kannst Waffenlose Wolfsbissangriffe ausführen; diese verursachen 1W8 Punkte Stichschaden, zählen zu den Raufwaffen und besitzen die Eigenschaften Agil, Finesse, Heimtückisch, Nichttödlich und Waffenlos.

Flankierst du ein Ziel, während du diese Haltung nutzt, erhalten deine Waffenlosen Wolfsbissangriffe zudem die Eigenschaft Zu Fall bringen.

2. STUFE

BETÄUBENDE FÄUSTE **TALENT 2**

MÖNCH

Voraussetzungen Schlaghagel

Die fokussierte Macht deines Schlaghagels kann deinen Gegner überwältigen. Wenn du zweimal den Angriff deines Schlaghagels gegen dieselbe Kreatur nutzt, kannst du sie möglicherweise betäuben. Treffen beide Angriffe und verursachen beiden auch Schaden, so muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG ablegen; bei einem Fehlschlag erhält es den Zustand Betäubt 1 (bei einem Kritischen Fehlschlag Betäubt 3). Dies ist ein Kampfunfähig-machender Effekt.

BLATT IM WIND **TALENT 2**

MÖNCH

Du bist leicht wie ein Blatt im Wind. Wenn du Springen nutzt oder erfolgreich einen Hoch- oder Weitsprung ausführst, so erhöhe die Sprungdistanz um 1,50 m. Wenn du Sturzschaden berechnest, so ignoriere jene Distanz, während der du dich zu einer Wand angrenzend befunden hast.

ELEMENTARFÄUSTE **TALENT 2**

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Schlag

Du greifst auf die Macht der Elemente zurück und erfüllst dein Ki mit elementarer Energie, so dass deine Angriffe Energieschaden verursachen. Wenn du *Ki-Schlag* wirkst, hast du neben den üblicherweise verfügbaren Schadensarten die Wahl den zusätzlichen Schaden in Form eines Sturmwindes (Elektrizitätsschaden; der Schlag erhält die Kategorie Luft), als Steinbrocken (Wuchtschaden; der Schlag erhält die Kategorie Erde), als tanzende Flamme (Feuerschaden) oder donnernde Welle aus eiskaltem Wasser (Kälteschaden; der Schlag erhält die Kategorie Wasser) zu übermitteln.

PRÜGELSPEZIALIST **TALENT 2**

MÖNCH

Du weißt, wie du im waffenlosen Nahkampf das Maximum aus deinen Angriffen ziehst. Du erlangst Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten der Waffenlosen Schläge und der Waffen in der Raufwaffengruppe. Solltest du über das Talent Klosterwaffen verfügen, erlangst du auch die Kritischen Spezialisierungseffekte aller Mönchswaffen, in deren Umgang du zumindest den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

ZERDRÜCKENDER GRIFF **TALENT 2**

MÖNCH

Wie eine Würgeschlange erdrückst und zermalmst du deine Ziele in deinem unnachgiebigen Griff. Wenn du erfolgreich die Aktion Ergreifen gegen eine Kreatur einsetzt, kannst du ihr Wuchtschaden in Höhe deines Stärkemodifikators zufügen. Du kannst mit diesem Angriff Nichttödlichen Schaden verursachen, ohne dass der Angriffswurf einem Malus unterliegt.

4. STUFE

ACHTSAME FORTBEWEGUNG **TALENT 4**

MÖNCH

Selbst in der Bewegung bist du wachsam. Du erlangst einen Situationsbonus von +4 auf deine RK gegen Reaktionen, die durch deine Fortbewegung ausgelöst werden.

FLIEGENDER TRITT **TALENT 4**

MÖNCH

Du wirfst dich auf einen Gegner. Führe eine Aktion zum Springen oder einen Hoch- oder Weitsprung aus. Sofern du am Ende des Sprunges zu einem Gegner angrenzend bist, kannst du augenblicklich diesen Gegner mit einem Waffenlosen Angriff attackieren, selbst wenn der Gegner sich in der Luft befindet. Nach dem Angriff stürzt du zu Boden. Sofern die Sturzdistanz dir Höhe deines Sprunges nicht übersteigt, landest du auf den Füßen und erleidest keinen Schaden.

GESCHOSSE ABWEHREN **TALENT 4**

MÖNCH

Auslöser Du bist das Ziel eines körperlichen Fernkampfangriffes.

Anforderungen Du weißt um den Angriff, bist gegen ihn nicht auf dem Falschen Fuß betroffen und hast eine Hand frei.

Du erlangst einen Situationsbonus von +4 auf deine RK gegen den auslösenden Angriff. Sollte der Angriff dich verfehlen, hast du ihn abgewehrt. Du kannst mit diesem Talent keine ungewöhnlich großen oder massigen Fernkampfgeschosse abwehren wie z.B. Felsen oder Ballistabolzen.

KEIN VORBEIKOMMEN **TALENT 4**

MÖNCH

Auslöser Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius nutzt eine Fortbewegungshandlung oder verlässt im Rahmen ihrer Fortbewegungshandlung ein Feld.

Du greifst einen fliehenden Gegner an. Führe einen Angriff im Nahkampf gegen die auslösende Kreatur aus. Solltest du einen Kritischen Treffer landen und der Auslöser eine Handlung zum Bewegen sein, so unterbrichst du diese Aktion.

MANÖVERHAGEL **TALENT 4**

MÖNCH

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Athletik

Dein Schlaghagel ist eine Kombination aus Manövern. Du kannst einen oder beide Angriffe des Schlaghagels gegen Aktionen zum Ergreifen, Fortstoßen oder Zu Fall bringen tauschen.

UNVERSEHRTHEIT DES KÖRPERS **TALENT 4**

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Zauber

Du kannst auf dein Ki zurückgreifen, um deine Gesundheit wiederherzustellen. Du erlangst den Ki-Zauber *Unversehrtheit des Körpers* (siehe Seite 402). Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokussvorrat um 1.

6. STUFE

KRANICHFLÜGEL **TALENT 6**

MÖNCH

Voraussetzungen Kranichhaltung

Auslöser Du bist das Ziel eines Nahkampfangriffes und kannst den Angreifer sehen.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Anforderungen Du nutzt die Kranichhaltung.

Du bringst deinen Arm zwischen dich und deinen Gegner. Dein Situationsbonus auf deine RK aus Kranichhaltung steigt gegen den auslösenden Angriff auf +3. Sollte der Angriff fehlgehen, kannst du augenblicklich einen Angriff mit deiner Kranichschwinge gegen den Angreifer mit einem Malus von -2 ausführen, selbst wenn der Angreifer sich nicht in deinem Angriffsradius befinden sollte.

DRACHENGEBRÜLL

FURCHT GEFÜHL HÖRBAR MENTAL MÖNCH

TALENT 6

Voraussetzungen Drachenhaltung

Anforderungen Du nutzt die Drachenhaltung.

Du stößt ein furchterweckendes Brüllen aus. Gegner innerhalb einer Ausstrahlung mit 4,50 m-Radius um dich herum müssen einen Willenswurf gegen deinen Einschüchtern-SG ablegen; bei einem Fehlschlag erhält ein Gegner Verängstigt 1 (bei einem Kritischen Fehlschlag Verängstigt 2). Beginnt eine derart verängstigte Kreatur ihren Zug zu dir angrenzend, kann sie den Zustandswert während dieses Zuges nicht unter 1 reduzieren. Dein erster Angriff, welcher eine nach deinem Brüllen verängstigte Kreatur vor dem Ende deines nächsten Zuges trifft, erhält einen Situationsbonus von +4 auf den Schaden.

Nachdem du Drachengebrüll genutzt hast, kannst du diese Fähigkeit für 1W4 Runden nicht erneut nutzen. Die Effekte enden augenblicklich, solltest du die Drachenhaltung aufgeben; Kreaturen im Wirkungsbereich deines Gebrülls sind sodann vorübergehend für 1 Minute dagegen immun.

BERGFESTE

MÖNCH

TALENT 6

Voraussetzungen Berghaltung

Anforderungen Du nutzt die Berghaltung.

Du konzentrierst dich auf deine Verbindung zu Erde und nutzt die Macht des Berges, um Angriffe abzuwehren. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Speziell Wenn du über dieses Talent verfügst, steigt die Obergrenze deines GE-Modifikators auf deine RK von +0 auf +1, während du die Berghaltung nutzt.

EXPLOSIVES KI

MÖNCH

TALENT 6

Voraussetzungen Ki-Zauber

Du kannst dein Ki nutzen, um einen wuchtigen Kegel kinetischer Energie zu entfesseln. Du erhältst den Ki-Zauber *Explosives Ki* (siehe Seite 401). Erhöhe das Maximum der Ki-Punkte in deinem Ki-Vorrat um 1.

TIGERPRANKE

MÖNCH

TALENT 6

Voraussetzungen Tigerhaltung

Anforderungen Du nutzt die Tigerhaltung.

Du führst Schläge mit beiden Händen aus. Führe einen Angriff mit der Tigerklaue aus. Der Angriff verursacht zwei zusätzliche Waffenschadenswürfel (mit der 14. Stufe drei zusätzliche Waffenschadenswürfel), zudem kannst du das Ziel 1,50 m wegstoßen (wie bei einem erfolgreichen Fortstoßen). Sollte der Angriff einen Kritischen Erfolg ergeben und Schaden verursachen, so addiere deinen Schadensmodifikator auf den anhaltenden Blutungsschaden deiner Tigerklaue.

BEISPIEL MONCH



KI-MÖNCH

Du zentrierst dich und greifst auf die internen magischen Kräfte zurück, welche in allen lebenden Dingen bestehen. Dieses Ki kann deinen Leib stärken oder als reine Energie herauschießen.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Stärke. Weisheit stärkt deine Ki-Zauber, Wahrnehmung und Willenswürfe, Konstitution und Geschicklichkeit helfen deinen körperlichen Verteidigungen.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Okkultismus, Heimlichkeit

ANFANGSTALENT

Ki-Schlag (okkult)

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Berghaltung (1), Elementarfäuste (2), Unversehrtheit des Körpers (4), Explosives Ki (6), Meditativer Fokus (12), Vibrierende Handfläche (16), Ätherischer Leib (20)

WASSERSCHRITT

TALENT 6

MÖNCH

Du kannst Aktionen zum Laufen nutzen, um dich über Flüssigkeiten und Oberflächen hinwegzubewegen, welche dein Gewicht nicht tragen. Dieser Vorteil gilt nur während deiner Fortbewegung. Solltest du deine Fortbewegung auf einer Oberfläche beenden, welche dich nicht trägt, so stürzt du hinein oder bricht sie unter dir zusammen.

WEITER SCHRITT

TALENT 6

MÖNCH

Voraussetzungen Unglaubliche Fortbewegung, Ki-Zauber

Du kannst über kurze Distanzen hinweg teleportieren. Du erhältst den Ki-Zauber *Weiter Schritt* (siehe Seite 402). Erhöhe das Maximum der Punkte in deinem Fokusvorrat um 1.

WIRBELWURF

TALENT 6

MÖNCH

Anforderungen Du hast einer Kreatur den Zustand Ge Griffen oder Gebunden verliehen.

Du schleuderst deinen gegriffenen oder gebundenen Gegner über eine weite Distanz. Du kannst die Kreatur bis zu 3 m plus 1,50 m x dein Stärkemodifikator weit werfen. Bei Erfolg erleidet die Kreatur Wuchtschaden in Höhe deines Stärkemodifikators plus 1W6 pro 3 m, die du sie geworfen hast.

Lege einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen den Zähigkeits-SG des Gegners ab. Sollte das Ziel eine Größenkategorie größer sein als du, unterliegt der Fertigkeitwurf einem Situationsmalus von -2 (sollte das Ziel noch größer sein, beträgt der Situationsmalus -4). Sollte das Ziel eine Größenkategorie kleiner sein als du, erhältst du auf den Fertigkeitwurf einen Situationsbonus von -2 (sollte das Ziel noch kleiner sein, beträgt der Situationsbonus +4).

Kritischer Erfolg Du wirfst die Kreatur über die beabsichtigte Entfernung und sie erhält am Zielpunkt den Zustand Liegend.

Erfolg Du wirfst die Kreatur die beabsichtigte Strecke.

Fehlschlag Du wirfst die Kreatur nicht.

Kritischer Fehlschlag Du wirfst die Kreatur nicht und sie ist nicht länger von dir gegriffen oder gebunden.

WOLFSZERREN

TALENT 6

MÖNCH

Voraussetzungen Wolfshaltung

Anforderungen Du nutzt die Wolfshaltung.

Du beißt deinen Gegner von den Füßen. Führe einen Angriff mit deinem Wolfsbiss aus. Dein Wolfsbiss erhält die Eigenschaft Tödlich W12 für diesen Angriff; bei einem Erfolg verleihst du dem Ziel den Zustand Liegend.

8. STUFE

AN WÄNDEN LAUFEN

TALENT 8

MÖNCH

Du ignorierst die Schwerkraft und bereist vertikale Ebenen ebenso leicht wie den Boden. Nutze eine Bewegung zum Laufen und bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate. Du muss deine Fortbewegung auf einer horizontalen Oberfläche beginnen. Während der Fortbewegung kannst du vertikale Oberflächen (z.B. Wände) mit voller Bewegungsrate hinauflaufen. Solltest du deine Fortbewegung nicht auf dem Boden beenden, so stürzt du nach deiner nächsten Aktion oder wenn dein Zug endet, sollte dies zuerst eintreten (du kannst aber die Reaktion Halt ergreifen nutzen, sofern ein solcher vorhanden ist). Solltest du über Wasserschritt oder

eine ähnliche Fähigkeit verfügen, so gestattet dir An Wänden laufen, dich auch über dünne vertikale Oberflächen und vertikal fließende Flüssigkeiten (z.B. einen Wasserfall) zu bewegen.

EISENHALTUNG **TALENT 8**

HALTUNG MÖNCH

Anforderungen Du trägst keine Rüstung.

Du nimmst die Haltung des undurchdringlichen Eisens an und weigerst dich, Schlägen nachzugeben. Du kannst Waffenlose Eisenbesenangriffe ausführen. Diese verursachen 1W8 Punkte Wuchtschaden, gehören der Raufwaffengruppe und besitzen die Eigenschaften Durchschlagend, Nichttödlich, Parade und Waffenlos.

In dieser Haltung erlangst du Resistenz 2 gegen jeden Schaden. Mit der 12. Stufe steigt dies auf Resistenz 3, mit der 16. Stufe auf Resistenz 4 und mit der 20. Stufe auf Resistenz 5.

GEMISCHTES MANÖVER **TALENT 8**

MÖNCH

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Athletik

Du verbindest zwei verschiedene Manöver zu einem fließenden Ganzen. Wähle zwei aus Ergreifen, Fortstoßen und Zu Fall bringen. Nutze die beiden gewählten Angriff gegen dieselbe oder verschiedene Kreaturen; dein Malus für Mehrfachangriffe kommt erst nach diesen beiden Angriffen zur Anwendung.

GESCHOSSE ZURÜCKWERFEN **TALENT 8**

MÖNCH

Voraussetzungen Geschosse abwehren

Du greifst Geschosse aus der Luft und schleuderst sie zu ihrer Quelle zurück. Wenn du erfolgreich einen Angriff mit Geschosse abwehren vereitelst, kannst du als Teil dieser Reaktion augenblicklich einen Angriff im Fernkampf gegen den Angreifer mit dessen eigenem Geschoss ausführen. Dies ist eine WurfWaffe mit derselben Entfernungseinheit und denselben Effekten bei einem Treffer wie der auslösende Angriff.

URWALDHALTUNG **TALENT 8**

HALTUNG MÖNCH

Voraussetzungen Du trägst keine Rüstung.

Du streckst deine Arme wie knorrige Äste aus, um die Bewegungen deiner Gegner zu stören. Du kannst Waffenlose Peitschenrankenangriffe ausführen; diese verursachen 1W8 Punkte Hiebschaden, gehören zur Raufwaffengruppe und besitzen die Eigenschaften Agil, Finesse, Nichttödlich und Waffenlos.

Während du diese Haltung nutzt und handlungsfähig bist, muss jeder Gegner, der sich von dir fortbewegen will, einen Reflexwurf oder einen Fertigkeitwurf für Akrobatik oder Athletik gegen deinen Klassen-SG ablegen; bei einem Fehlschlag wird er durch die Aktion bewegungsunfähig. Sofern du dies wünschst, kannst du dem Gegner die Fortbewegung gestatten.

STURMWINDINITIANT **TALENT 8**

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Zauber

Du erlernst eine mystische Haltung, welche dir Fernkampfangriffe ermöglicht. Du erlangst den Ki-Zauber *Sturmwindhaltung* (siehe Seite 401). Erhöhe die maximale Anzahl an Fokuspunkten in deinem Fokusvorrat um 1.

Die Einnahme dieser Haltung ist ein Ki-Zauber, die von ihr verliehenen Sturmwindangriffe dagegen nicht, daher kannst du letztere beliebig oft einsetzen, solange du diese Haltung nutzt.

10. STUFE

FLIEGENDER SPRUNG **TALENT 10**

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Zauber

Du sammelst den Wind unter dir und kannst weiter springen. Du erlangst den Ki-Zauber *Fliegender Sprung* (siehe Seite 401). Erhöhe die maximale Anzahl an Fokuspunkten in deinem Fokusvorrat um 1.

WIE DER STROM **TALENT 10**

MÖNCH

Häufigkeit Einmal pro Runde

Jede Reise besteht aus mehr als nur dem Erreichen des Zieles. Du nutzt zwei der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge: Aufstehen, Laufen und Schritt. Du kannst keine dieser Aktionen dabei zweimal nutzen.

WÜRGEGRIF **TALENT 10**

ANGRIFF KAMPFUNFÄHIG MÖNCH

Anforderungen Du hast eine Kreatur in den Zustand Geffren oder Gebunden versetzt.

Du übst Druck auf Nervenknotten des Gegners aus und versuchst sie zu blockieren. Lege einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Ergreifen der Kreatur ab; der übliche Erfolg und Kritische Erfolg dieser Fertigkeitshandlung wird durch die folgenden Versionen ersetzt:

Kritischer Erfolg Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand Bewusstlos, bleibt dabei aber stehen und lässt in den Händen gehaltene Gegenstände auch nicht fallen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Unbeholfen 1 bis zum Ende seines nächsten Zuges.

ZURÜCKTREIBENDER SCHLAG **TALENT 10**

KONZENTRATION MÖNCH

Du legst alle Kraft in einen wichtigen Schlag, um Gegner von dir fortzustoßen. Führe einen Waffenlose Angriff aus. Triffst du, so lege einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Fortstoßen ab. Dieser Angriff nutzt denselben Malus für Mehrfachangriffe wie deine normalen Angriffe, zählt selbst aber nicht gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe.

12. STUFE

DIAMANTSEELE **TALENT 12**

MÖNCH

Du hast deinen Körper und Geist gegen mystische Effekte gestählt. Du erhältst einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Magie.

INTUITIVE HALTUNG **TALENT 12**

MÖNCH

Auslöser Du würfelst deine Initiative.

Du nimmst intuitiv eine Haltung an. Nutze eine Aktion der Kategorie Haltung.

KI UNTERBRECHEN **TALENT 12**

MÖNCH NEGATIV

Führe einen Waffenlosen Angriff aus. Solltest du damit einer lebenden Kreatur Schaden zufügen, blockierst du den Fluss ihrer Lebenskraft. Die Kreatur erleidet 2W6 Punkte anhaltenden Negativen Energieschaden und den Zustand Kraftlos 1 bis der anhaltende Schaden endet. Mit der 18. Stufe steigt dieser anhaltende Negative Energieschaden auf 3W6 Punkte.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

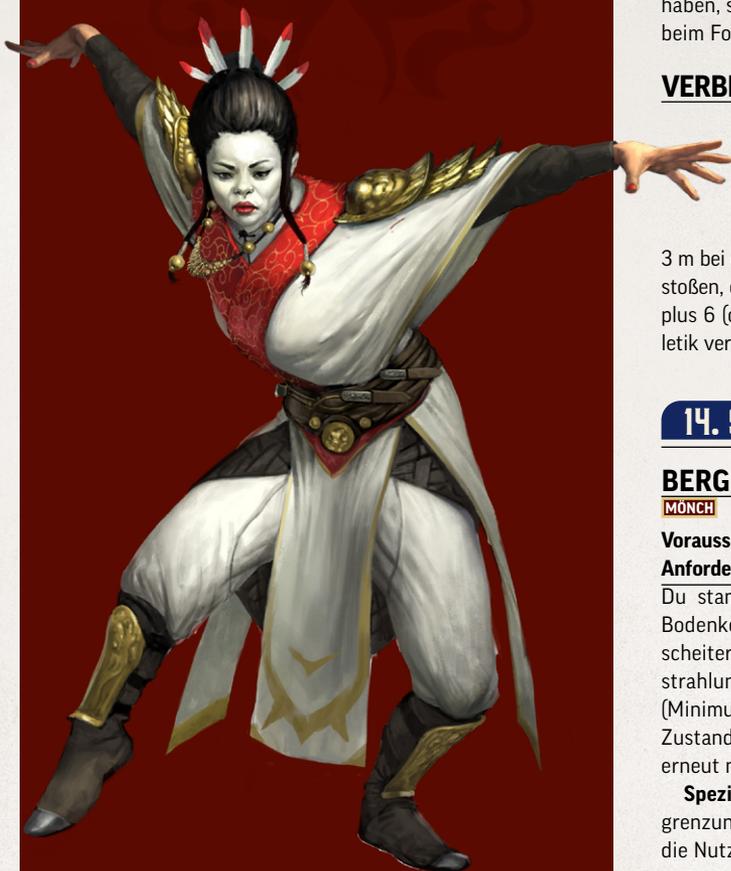
SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELMÖNCH



KRANICHMÖNCH

Du strebst stets nach Eleganz und ahmst die fließenden Bewegungen des Kranichs nach. Deine Schläge sind schnell wie der Wind und dein Verstand ist klar wie ein friedlicher See.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Geschicklichkeit für Angriffe mit Finessewaffen und gute Verteidigungen. Hohe Weisheit lässt dich Gefahren wahrnehmen und schnell handeln, während Konstitution deine Abhärtung verbessert.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Heimlichkeit, Nature, Religion

ANFANGSTALENT

Kranichhaltung

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Blatt im Wind (2.), Fliegender Tritt (4.), Kranichflügel (6.), Wie der Strom (10.), Intuitive Haltung (12.), Fortwährende Schnelligkeit (20.)

MEDITATIVER FOKUS

TALENT 12

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Zauber

Deine Meditation ist so effektiv, dass du einen umfassenden Fokus gewinnst. Solltest du wenigstens 2 Fokuspunkte aufgewandt haben, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Fokus erneuern 2 Fokuspunkte zurück statt 1 Fokuspunkt.

VERBESSERTES ZURÜCKTREIBEN

TALENT 12

MÖNCH

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Athletik

Wenn du erfolgreich gegen eine Kreatur Fortstoßen nutzt, so erhöhe die Distanz, um welche du die Kreatur stoßen und ihr dann folgen kannst, um 1,50 m bei einem Erfolg (bzw. 3 m bei einem Kritischen Erfolg). Solltest du das Ziel in ein Hindernis stoßen, erleidet es Wuchtschaden in Höhe deines Stärkemodifikators plus 6 (oder plus 8, solltest du den Kompetenzgrad Legende in Athletik verfügen).

14. STUFE

BERGLAWINE ◆

TALENT 14

MÖNCH

Voraussetzungen Bergfeste

Anforderungen Du nutzt die Berghaltung.

Du stampfst auf und lässt den Boden erbeben. Kreaturen mit Bodenkontakt müssen einen einfachen Zähigkeitswurf ablegen; scheitert dieser, erleidet eine Kreatur innerhalb eines 6 m Ausstrahlungsradius Schaden in Höhe deines Stärkemodifikators (Minimum 0); bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur zudem den Zustand Liegend. Du kannst diese Aktion erst 1W4 Runden später erneut nutzen.

Speziell Solltest du über dieses Talent verfügen, steigt die Begrenzung deines Geschicklichkeitsmodifikators auf deine RK durch die Nutzung von Berghaltung von +1 auf +2.

EISENHEMD ◆

TALENT 14

MÖNCH

Voraussetzungen Eisenhaltung

Anforderungen Du nutzt die Eisenhaltung.

Du stählst dich selbst und bereitest dich darauf vor, nahenden Angriffen zu widerstehen und mit deinen Muskeln zu absorbieren. Du erlangst die Vorteile der Eigenschaft Parade deines Eisenbesens (Situationsbonus von +1 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges) und deine Resistenz aus Eisenhaltung steigt für dieselbe Wirkungsdauer auf den Wert deines Stärkemodifikators (sofern dieser höher ist).

SPRACHE VON SONNE UND MOND

TALENT 14

MÖNCH

Du überwindest alle Sprachbarrieren und kannst alle gesprochenen Sprachen sprechen und verstehen (aber nicht lesen und schreiben).

STURMWINDSTOSS ◆◆

TALENT 14

HANDHABEN HERVORRUFUNG KONZENTRATION LUFT MÖNCH

Voraussetzungen Sturmwindinitiant

Anforderungen Du nutzt die Sturmwindhaltung.

Du sammelst Energie und setzt sie in heftigen Windstoß wieder frei. Führe einen Angriff mit Sturmwind gegen jede Kreatur in einem 9 m-Kegel oder auf einer 18 m-Linie (deine Wahl) aus.

Diese Angriffe zählen allesamt gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst, nachdem du alle Angriffe ausgeführt hast.

URWALDRANKENSCHLAG  **TALENT 14**

MÖNCH

Voraussetzungen Urwaldhaltung

Anforderungen Du nutzt die Urwaldhaltung.

Du versetzt Gegner mit deinen Rankenangriffen. Führe einen Angriff mit deinem Peitschenrankenangriff aus. Solltest du treffen und Schaden zufügen, zwingst du das Ziel, sich 1,50 m weit auf ein Feld innerhalb deines Angriffsradius zu bewegen. Dies folgt den Regeln zu erzwungener Bewegung auf Seite 475.

ZEITLOSER KÖRPER **TALENT 14**

MÖNCH

Du alterst nicht länger. Zudem erlangst du einen Zustandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten und erhältst Resistenz gegen Giftschaden in Höhe deiner halben Stufe.

16. STUFE

ERLEUCHTETE AUSSTRAHLUNG **TALENT 16**

GEFÜHL MENTAL MÖNCH

Du strahlst eine Aura der Entschlossenheit aus. Du und deine Verbündeten innerhalb von 4,50 m Entfernung zu dir erhalten einen Zustandsbonus von +2 auf Willenswürfe gegen mentale Effekte.

MEISTER VIELER STILE  **TALENT 16**

MÖNCH

Voraussetzungen Intuitive Haltung

Anforderungen Dies ist deine Handlung während deines Zuges.

Du wechselst zwischen Haltungen in einem ewigen Tanz. Nutze eine Aktion der Kategorie Haltung.

SCHMETTERSCHLAG  **TALENT 16**

MÖNCH

Die Macht deines wohlgedachten Schläges zerschmettert Gegenstände und Verteidigungen. Führe einen Waffenlosen Angriff durch. Dies umgeht die Resistenzen des Zieles. Sollte das Ziel über Härte verfügen, behandelt der Angriff die Härte, als wäre sie nur halb so hoch.

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE **TALENT 16**

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Zauber

Deine Schläge können töten. Du erhältst den Ki-Zauber *Vibrierende Handfläche* (Siehe Seite 402). Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokussvorrat um 1.

18. STUFE

ÄTHERISCHER LEIB **TALENT 18**

MÖNCH

Voraussetzungen Ki-Zauber

Du nimmst ätherische Gestalt an. Du erlangst den Ki-Zauber *Ätherischer Leib* (siehe Seite [401]). Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokussvorrat um 1.

DIAMANTFÄUSTE **TALENT 18**

MÖNCH

Dein Körper verhärtet, während du deine Angriffe kombinierst und so größeren Schaden verursachst. Deine Waffenlosen Angriffe erhalten die Eigenschaft Dynamisch; sollte einer deiner Waffenlose Angriffe bereits über die Eigenschaft Dynamisch verfügen, so steigt stattdessen seine Waffenschadenswürfel um einen Schritt.

VERBESSERTER MEDITATIVER FOKUS **TALENT 18**

MÖNCH

Voraussetzungen Meditativer Fokus

Wenn du deinen Verstand leerst, gewinnst du deinen Fokus zurück. Solltest du wenigstens 3 Fokuspunkte aufgewandt haben, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Fokus erneuern 3 Fokuspunkte zurück statt 1 Fokuspunkt.

WIE DAS WASSER  **TALENT 18**

MÖNCH

Auslöser Dein Zug endet und du verfügst über einen Zustandsmalus hinsichtlich deiner Bewegungsrate oder besitzt den Zustand Bewegungsunfähig oder Verlangsamt.

Wie fließendes Wasser umgehst du alle Fesseln. Beende einen Zustandsmalus, der deine Bewegungsrate betrifft, oder den dich betreffenden Zustand Bewegungsunfähig oder Verlangsamt.

20. STUFE

FORTWÄHRENDE SCHNELLIGKEIT **TALENT 20**

MÖNCH

Du bewegst dich so schnell und so hoch wie der Wind selbst. Du erhältst dauerhaft den Zustand Beschleunigt. Du kannst deine zusätzliche Aktion zum Laufen oder Springen nutzen oder um eine der erforderlichen Aktionen für Hoch- oder Weitsprung beizusteuern.

KOMBINIERTE HALTUNG **TALENT 20**

MÖNCH

Voraussetzungen Wenigstens zwei Haltungen

Du kombinierst zwei Haltungen zu einer. Wenn du dieses Talent wählst, so ordne ihm zwei dir bekannte Haltungen zu und verbinde sie zu einer Kombinierten Haltung. Gib dieser Kombinierten Haltung einen eigenen Namen; wenn du sie annimmst, erlangst du die Effekte beider Haltungen (Voraussetzungen und Anforderungen eingeschlossen).

Du kannst keine fundamental inkompatiblen Voraussetzungen oder Anforderungen kombinieren (z.B. Eisenhaltung und Kranichhaltung, da beide dich auf eine Art von Angriff beschränken).

UNMÖGLICHE TECHNIK  **TALENT 20**

GLÜCK MÖNCH

Auslöser Der Angriff eines Gegners trifft dich oder dir misslingt ein Rettungswurf gegen die Fähigkeit eines Gegners.

Anforderungen Du trägst keine Rüstung und hast auch nicht den Zustand Erschöpft.

Du führst ein im Grunde unmögliches Manöver durch. Sollte der auslösende Effekt ein dich treffender Angriff eines Gegners sein, muss der Gegner den Angriffswurf wiederholen und das schlechtere Ergebnis behalten. Sollte der auslösende Effekt ein misslungener Rettungswurf sein, so wiederholst du den Rettungswurf und behältst das bessere Ergebnis.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG





SCHURKE

Du bist ein fähiger Opportunist, der mit scharfem Verstand und schnellen Reaktionen die Fehler seiner Gegner ausnutzt und zuschlägt, wo es ihnen wehtut. Du spielst ein gefährliches Spiel, suchst du doch nach Nervenkitzel und Gelegenheiten, dein Können zu testen. Wahrscheinlich sind dir Gesetze, die dagegensprechen, völlig egal. Der Weg jedes Schurken ist einzigartig und voller Gefahren, doch euch allen ist gemein, dass ihr über viele und umfassende Fertigkeiten verfügt.

SCHLÜSSELATTRIBUT

GESCHICKLICHKEIT ODER ANDERES

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Geschicklichkeit oder passend zu deiner Schurkenkarriere.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 8

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... bewegst du dich heimlich und unauffällig, um Gegner zu überraschen. Du bist ein Präzisionswerkzeug und nützlicher gegen einen zähen Anführer oder fernen Zauberwirker als gegen eine Masse gewöhnlicher Fußsoldaten.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... geben dir deine Fertigkeiten viele Werkzeuge an die Hand, um die andere Seite zu beeinflussen. Betrügereien und andere auszuhorchen sind dir praktisch angeboren.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... schleichst du umher, um Gegner zu überraschen und nach Fallen und Gefahren zu spähen. Du bist eine große Hilfe, da du Fallen entschärfen, Rätsel lösen und Gefahren voraussahen kannst.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... könntest du dich dem Taschendiebstahl oder Handel mit verbotenen Gütern widmen. Du könntest einer Diebesgilde angehören oder sogar selbst eine gründen.

MÖGLICHERWEISE...

- ... schärfst du deine Fertigkeiten durch Übung, egal ob du allein oder mit anderen unterwegs bist.
- ... weißt du, wo du illegale Güter erwerben kannst.
- ... biegest oder brichst du das Gesetz, weil du es für sinnlos hältst oder deinem eigenen Kodex folgst.

ANDERE...

- ... halten dich für charmant oder faszinieren, selbst wenn sie wissen, dass sie dir nicht vertrauen solltest.
- ... wenden sich an dich, wenn sie jemanden benötigen, der risikobereit ist oder fragwürdige Methoden einsetzt.
- ... glauben, dass du hauptsächlich von Gier motiviert wirst.

KLASSENMERKMALE

Als Schurke erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Experte in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Experte in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Geübt in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Heimlichkeit
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 7

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt im Umgang mit Kurzbogen, Kurzsword, Rapier und Totschläger
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Schurken-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

**TABELLE 3-15:
PROGRESSIONSTABELLE DES SCHURKEN**

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Fertigkeitstalent, Hinterhältiger Angriff 1W6, Schurkenkarriere, Schurkentalent, Überraschungsangriff
2	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Vorteil verweigern
4	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
5	Abstammungstalent, Attributverbesserungen, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Hinterhältiger Angriff 2W6, Waffentricks
6	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
7	Allgemeines Talent, Entrinnen, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Wachsame Sinne, Waffenspezialisierung
8	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
9	Abstammungstalent, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Große Zähigkeit, Schwächerer Schlag
10	Attributverbesserungen, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
11	Allgemeines Talent, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Hinterhältiger Angriff 3W6, Schurkenexpertise
12	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Leichte Rüstungsexpertise, Meisterhafte Tricks, Unglaubliche Sinne, Verbessertes Entrinnen
14	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
15	Allgemeines Talent, Attributverbesserungen, Doppelte Schwächung, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Mächtige Waffenspezialisierung
16	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
17	Abstammungstalent, Entschlüpfender Verstand, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Hinterhältiger Angriff 4W6
18	Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Leichte Rüstungsmeisterschaft, Meisterhafter Schlag
20	Attributverbesserungen, Fertigkeitstalent, Fertigkeitsverbesserung, Schurkentalent

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

SCHURKENKARRIERE

Wenn du die ersten Schritte auf dem Weg des Schurken gehst, entwickelst du zugleich deinen eigenen Stil hinsichtlich deiner illegalen Aktivitäten. Deine Ausrichtung bestimmt deine Techniken und wie du eine Aufgabe angeht, während sie zugleich beeinflusst, wie du deinen Ruf in der Unterwelt für bestimmte Tätigkeiten aufbaust. Ein Klient mit tiefen Taschen könnte sogar eine Gruppe von unterschiedlich spezialisierten Schurken für einen Beutezug anheuern, um alle Bereiche abzudecken. Wähle eine Schurkenkarriere; in diesem Band findest du die folgenden Ausrichtungen:

DIEB

Nichts ist aufregender, als anderen Dinge völlig unbemerkt wegzunehmen. Du könntest ein Taschendieb in der Menge sein, ein Einbrecher, der durch Fenster einsteigt und über Dächer flüchtet, oder ein Tresornacker, der in sorgsam bewachte Schatz-

kammern einbricht. Vielleicht arbeitest du auch als Berater, der die Verteidigungsmaßnahmen von Kunden testet, indem er ihnen Wertsachen zu stehlen versucht.

Im Kampf bevorzugst du leichte, schnelle Waffen und führst deine Schläge dorthin, wo es wehtut. Wenn du mit einer Finessewaffe im Nahkampf angreift, kannst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators auf Schadenswürfe addieren.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Diebeskunst.

GAUNER

Du redest schnell, schmeichelst und sprichst mit einer wahren Silberzunge, um Gefahren auszuweichen und aus schwierigen Lagen zu entkommen. Du könntest ein Betrüger oder Schwindler sein, der von Ort zu Ort reist und anderen ständig neue Geschichten aufzischt und neue Pläne verfolgt. Diese Ausrichtung eignet sich aber auch für manche reputable Berufe wie Anwalt, Diplomat oder Politiker.

Gelingt dir eine erfolgreiche Finte (siehe Seite 253), so ist das Ziel gegen deine Nahkampfangriffe bis zum Ende deines nächsten Zuges auf dem Falschen Fuß betroffen. Bei einem Kritischen Erfolg ist das Ziel gegen alle Nahkampfangriffe bis zum Ende deines nächsten Zuges auf dem Falschen Fuß betroffen.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Diplomatie und Täuschung. Du kannst Charisma als Schlüsselattribut wählen.

GROBIAN

Du bevorzugst es, andere einzuschüchtern oder zu nötigen, statt dich auf Finesse oder tolle Tricks zu verlassen. Du könntest ein Vollstrecker des organisierten Verbrechens sein, ein Straßenräuber oder ein Adelige, der anderen mit der Macht seiner Familie droht, um sie herum zu schubsen. Alternativ könntest du deine Fertigkeiten auch gegen Tunichtgute einsetzen und vielleicht als privater Sicherheitsmann oder Beschützer oder als Stadtwache in einer entsprechenden Ortschaft arbeiten.

Du nutzt die Werkzeuge, die du zur Hand hast, um deine Aufgaben zu erledigen. Du kannst im Rahmen von Hinterhältigen Angriffen mit jeder Einfachen Waffen Schaden verursachen, nicht nur mit den unter Hinterhältiger Angriff aufgelisteten Waffen. Erzielst du bei einem Angriffswurf mit einer Einfachen Waffe einen Kritischen Erfolg gegen ein auf dem Falschen Fuß befindliches Ziel, so kannst du auch den Kritischen Spezialisierungseffekt der genutzten Waffe anwenden (siehe Seite 283). Du erlangst diese Vorteile nur, wenn die Waffe maximal einen Waffenschadenswürfel von W8 nutzt (nach Anwendung aller Fähigkeiten, welche den Schadenswürfel modifizieren).

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Einschüchtern und im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen. Du kannst Stärke als Schlüsselattribut wählen. Wenn du das Klassenmerkmal Leichte Rüstungsexpertise erlangst, erhältst du auch den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

Wenn dein Gegner sich nicht richtig verteidigen kann, nutzt du dies zu deinem Vorteil, um zusätzlichen Schaden zu verursachen. Führst du einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe mit der Eigenschaft Agil oder Finesse, einem Waffenlosen Angriff mit der Eigenschaft Agil oder Finesse oder mit einer Fernkampfwaffe gegen eine Kreatur, die den Zustand Auf dem Falschen Fuß (siehe Seite 618) besitzt, so verursachst du zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden. Im Falle eines Fernkampfangriffes mit einer geworfenen Nahkampfwaffe, muss diese Waffe die Eigenschaft Agil oder Finesse besitzen.

Mit deiner Schurkenstufe steigt auch die Anzahl an Schadenswürfel für deinen Hinterhältigen Angriff – mit der 5., 11. und 17. Stufe steigt die Anzahl der Schadenswürfel jeweils um 1.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Du springst deine Gegner an, ehe sie reagieren können. Solltest du für deine Initiative einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit oder Täuschung abgelegt haben, so sind Kreaturen, die während der ersten Kampfrunde noch nicht reagiert haben, dir gegenüber auf dem Falschen Fuß betroffen.

SCHURKENTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Schurkentalent. Du findest die Schurkentalente ab Seite 171.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5; sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

2.

Du erlangst mehr Fertigkeitsverbesserungen als Angehörige anderer Klassen. Mit der 2. Stufe und dann jeder weiteren Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

VORTEIL VERWEIGERN

3.

Es fällt deinen Gegnern schwer, deine Verteidigung zu umgehen. Du erhältst den Zustand Auf dem Falschen Fuß nicht, wenn Kreaturen dich flankieren oder dir gegenüber Unentdeckt oder Versteckt sind. Dasselbe gilt, wenn Kreaturen gegen dich Überraschungsangriffe ausführen, solange ihre Stufe nicht die deine übertrifft; sie können aber immer noch dich mit ihren Verbündeten flankieren.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Schurken auf:

Anstrengend: Handlungen dieser Kategorie sind besondere Techniken, welche zu viel Anstrengungen erfordern, als dass du sie häufiger nutzen kannst. Du kannst pro Zug nur 1 Handlung der Kategorie Anstrengend nutzend.

Schwächung: Schwächungen verleihen einer Kreatur Zustände und andere negative Effekte. Wird eine Kreatur von einer neuen Schwächung betroffen, endet die Wirkungsdauer einer Schwächung, unter der sie bisher gelitten hat.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

WAFFENTRICKS

Du bist durch und durch mit den Werkzeugen deines Gewerbes vertraut. Du erlangst den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit Einfachen Waffen, dem Kurzbogen, dem Kurzsword, dem Rapier und dem Totschläger.

Gelingt dir ein Kritischer Erfolg bei einem Angriffswurf gegen eine auf dem Falschen Fuß betroffene Kreatur mit einer der aufgeführten Waffen oder einer Einfachen Waffe mit der Eigenschaft Agil oder Finesse, so bringst du den Kritischen Spezialisierungseffekt der fraglichen Waffe zur Anwendung.

ENTRINNEN

Du hast gelernt, dich schnell zu bewegen, um Explosionen, dem Odem von Drachen und schlimmerem auszuweichen. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Meister. Erzielst du bei einem Reflexwurf einen Erfolg, so zählt dieser als Kritischer Erfolg.

WACHSAME SINNE

Während deiner Abenteuer hast du deine Sinne geschärft und gelernt, auf Details zu achten. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Meister.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

SCHWÄCHENDER SCHLAG

Wenn du eine Schwachstelle in der Verteidigung deines Gegners nutzt, behinderst und verletzst du ihn. Du erlangst die Freie Aktion Schwächender Schlag:

SCHWÄCHENDER SCHLAG 

SCHURKE

Auslöser Dein Angriff trifft eine auf dem Falschen Fuß befindliche Kreatur und fügt ihr Schaden zu.

Du fügst dem Ziel eine der folgenden Schwächungen zu, die bis zum Ende deines nächsten Zuges anhält:

Schwächung Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsraten.

Schwächung Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 1.

GROSSE ZÄHIGKEIT

Du bist unglaublich zäh. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Experte.

SCHURKENEXPERTISE

Du trainierst deine Techniken derart hart, dass man ihnen schwer widerstehen kann. Dein Kompetenzgrad für deinen Schurkenklassen-SG steigt auf Experte.

VERBESSERTES ENTRINNEN

Du gehst Gefahren aus dem Weg wie kaum ein anderer. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Legende. Solltest du bei einem Reflexwurf einen Kritischen Fehlschlag erzielen, so zählt er nur als normaler Fehlschlag. Sollte dir ein Reflexwurf gegen einen Effekt misslingen, der Schaden verursacht, erleidest du nur halben Schaden.

5.

UNGLAUBLICHE SINNE

Dir fallen Dinge auf, die anderen in der Regel entgehen und kaum zu erkennen sind. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Legende.

LEICHTE RÜSTUNGSEXPERTISE

Du lernst, besser Angriffen auszuweichen, während du maximal eine Leichte Rüstung trägst. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und für deine Ungerüstete Verteidigung steigt auf Experte.

MEISTERHAFTE WAFFENTRICKS

Du hast die Kampftechniken der Schurken gemeistert. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen Einfachen Waffen, dem Kurzbogen, dem Kurzsword, dem Rapier und dem Totschläger steigt auf Meister.

DOPPELTE SCHWÄCHUNG

Deine opportunistischen Angriffe sind besonders schädigend. Wenn du Schwächender Schlag nutzt, kannst du zwei Schwächungen zugleich anbringen; wird eine davon entfernt, wird auch die andere entfernt.

MÄCHTIGE WAFFENSPEZIALISIERUNG

Dein Zusatzschaden aus Waffenspezialisierung steigt bei Waffen und Waffenlosen Angriffen, in denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt, auf 4. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 6 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 8.

ENTSCHLÜPFENDER VERSTAND

Du spielst mentale Spiele und nutzt kognitive Tricks, um geistesbeeinflussende Effekte abzuschütteln. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Gelingt dir bei einem Willenswurf ein Erfolg, so zählt dieser als Kritischer Erfolg.

LEICHTE RÜSTUNGSMEISTERSCHAFT

Dein Können im Umgang mit Leichten Rüstungen wächst und mit ihm deine Befähigung, Schlägen auszuweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und für deine Ungerüstete Verteidigung steigt auf Meister.

MEISTERHAFTER SCHLAG

Du einen ahnungslosen Gegner mit einem einzelnen Schlag kampfunfähig machen. Dein Kompetenzgrad für deinen Schurkenklassen-SG steigt auf Meister. Du erlangst ferner die Freie Aktion Meisterhafter Schlag:

MEISTERHAFTER SCHLAG 

KAMPFUNFÄHIG SCHURKE

Auslöser Dein Angriff trifft eine auf dem Falschen Fuß befindliche Kreatur und fügt ihr Schaden zu.

Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG zu. Im Anschluss ist es für 1 Tag gegen deinen Meisterhaften Schlag vorübergehend immun.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist unbetroffen.

Erfolg Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 2.

Fehlschlag Das Ziel erhält für 4 Runden Zustand Gelähmt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält entweder für 4 Runden den Zustand Gelähmt, für 2 Stunden den Zustand Bewusstlos oder den Zustand Tod (deine Wahl).

15.

13.

13.

15.

15.

17.

19.

19.

SCHURKENTALENTE

Wenn du ein Schurkentalent erhältst, kannst du aus den folgenden auswählen. Ehe du ein Talent erhalten kannst, musst du seine Voraussetzungen erfüllen.

1. STUFE

BEHÄNDES AUSWEICHEN ↻

TALENT 1

SCHURKE

Auslöser Ein Kreatur macht dich zum Ziel eines Angriffes und du kannst den Angreifer sehen.

Anforderungen Du hast nicht den Zustand Belastet.

Du weichst behände aus und erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen den auslösenden Angriff.

DU BIST DER NÄCHSTE! ↻

TALENT 1

FURCHT GEFÜHL MENTAL SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Einschüchtern

Auslöser Du reduzierst einen Gegner auf 0 Trefferpunkte.

Nachdem du einen Gegner niedergestreckt hast, signalisierst du einem weiteren Gegner, dass er der nächste sein wird. Lege einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern zum Demoralisieren gegen einen einzelnen Gegner mit einem Situationsbonus von +2 ab, den du sehen kannst und der dich sehen kann. Solltest du den Kompetenzgrad Legende in Einschüchtern besitzen, kannst du dieses Talent als Freie Aktion nutzen (der Auslöser bleibt derselbe).

FALLENFINDER

TALENT 1

SCHURKE

Dein Gespür weist dich auf Gefahren und Fallen hin. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf Wahrnehmungswürfe zum Auffinden von Fallen, auf deine RK gegen von Fallen ausgehende Angriffe und auf Rettungswürfe gegen Fallen. Selbst wenn du nicht die Handlung Suchen nutzt, erhältst du einen Wurf zum Fallen finden, der normalerweise erfordert, dass du suchst. Du musst immer noch alle anderen Anforderungen zum Finden der Falle erfüllen.

Du kannst Fallen ausschalten, welche den Kompetenzgrad Meister in Diebeskunst erfordern. Solltest du bereits den Kompetenzgrad Meister in Diebeskunst besitzen, kannst du stattdessen Fallen entschärfen, die den Kompetenzgrad Legende erfordern, zudem steigt der Situationsbonus gegen Fallen auf +2.

ZWILLINGSFINTE ⇨⇨

TALENT 1

SCHURKE

Anforderungen Du führst zwei Nahkampfwaffen in unterschiedlichen Händen.

Du führst eine schwindelerregende Reihe von Angriffen mit beiden Waffen aus und nutzt den ersten Angriff, um deinen Gegner hinsichtlich des zweiten Angriffes aus dem Gleichgewicht zu bringen. Führe mit jeder der beiden Nahkampfwaffen einen Angriff jeweils gegen dasselbe Ziel aus. Das Ziel erhält gegen den zweiten Angriff automatisch den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Dein Malus für Mehrfachangriffe kommt normal zur Anwendung.

2. STUFE

ABLENKENDE FINTE

TALENT 2

SCHURKE

Voraussetzungen Schurkenkarriere Gauner

Deine Finten sind ablenkender als dies normal der Fall wäre, so dass du die Aufmerksamkeit deiner Gegner auf dich ziehst und dir und deinen Verbündeten größere Vorteile verschaffst. Erhält eine Kreatur aufgrund deiner Finte den Zustand Auf dem Falschen Fuß, so erleidet sie zudem auch einen Situationsmalus von -2 auf Wahrnehmung- und Reflexwürfe.

BEWEGLICHKEIT

TALENT 2

SCHURKE

Du bewegst dich auf eine Weise, die deinen Gegnern die Gelegenheit verwehrt, nach dir zu schlagen. Wenn du die Aktion Laufen nutzt, um dich maximal mit halber Bewegungsrate fortzubewegen, löst diese Fortbewegung keine Reaktionen aus. Du kannst Beweglichkeit auch in Verbindung mit Fliegen, Klettern oder Schwimmen nutzen, sofern du über die entsprechende Bewegungsrate verfügst.

SCHURKENTALENTE

Falls du nach einem Schurkentalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Ablenkende Finte	2
Ass im Ärmel	18
Aus den Schatten springen	12
Ausweichrolle	14
Ausweichschritt	8
Bannender Schlag	16
Behändes Ausweichen	1
Behändes Wegrollen	8
Blind kämpfen	8
Bösartige Schwächung	10
Du bist der Nächste!	1
Einkreisen	6
Fallenauslösung verzögern	8
Fallenfinder	1
Fantastischer Sprung	12
Furcht ausnutzen	4
Gegner ablenken	14
Gegner einschätzen	4
Gelegenheit erschaffen	14
Gleichgewicht raubender Schlag	2
Hinterhältiger Opportunist	8
Kognitives Schlupfloch	16
Kraftvoller Hinterhältiger Angriff	18
Kritische Schwächung	12
Leichte Schritte	6
Magischer Trickster	4
Mindere Magie	2
Mobility	2
Perfekte Ablenkung	16
Perfektes Verstecken	20
Plänklerangriff	6
Präzise Schwächung	10
Punktgenaue Angriffe	8
Punktgenaue	
Hinterhältige Angriffe	20
Reaktive Ablenkung	20
Reaktive Einmischung	12
Reaktive Verfolgung	4
Sabotage	4
Schnelle Waffenbereitschaft	2
Taktische Schwächung	10
Unbemerktet spüren	14
Unbeschriebenes Blatt	16
Unglaubliche Infiltration	18
Verbessertes Waffe vergiften	8
Verbündete warnen	4
Vom Himmel holender Schuss	12
Waffe vergiften	4
Wie ein Schatten	10
Wolkenschritt	16
Wunden aufreißen	6
Zusammenschlagen	2
Zwillingsfinte	1

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELSCHURKE



GAUNER

Du lenkst deine Gegner ab und führst zugleich hochgefährliche Angriffe aus.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Geschicklichkeit plus Charisma, um deine Finten zu verbessern.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Täuschung, Diebeskunst, Diplomatie, Einschüchtern, Gesellschaftskunde, Handwerkskunst, Heimlichkeit, Okkultismus

SCHURKENKARRIERE

Gauner

ANFANGSTALENT

Fallenfinder

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Ablenkende Finte (2.), Wunden aufreißen (6.), Taktische Ablenkung (10.), Perfekte Ablenkung (16.)

GLEICHGEWICHT RAUBENDER SCHLAG TALENT 2

SCHURKE

Voraussetzungen Schurkenkarriere Dieb

Indem du deine besten Angriffe elegant miteinander verwebst, bringst du deine Gegner kurzfristig aus dem Gleichgewicht. Wenn dein Angriff einen Kritischen Treffer ergibt und Schaden verursacht, erhält das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zuges gegen deine Angriffe den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

MINDERE MAGIE TALENT 2

SCHURKE

Du hast dich lange genug mit diversen magischen Tricks beschäftigt, mindere Zauberkräfte einer bestimmten Tradition zu entwickeln. Wähle Arkane, Göttliche, Okkulte oder Naturmagie und erhalte zwei der gewöhnlichen Zaubertricks, die dieser Tradition verfügbar sind. Dein magisches Schlüsselattribut ist Charisma; du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Zauberangriffswürfen und dem SG für die Tradition deiner gewählten Zaubertricks.

SCHNELLE WAFFENBEREITSCHAFT ✦ TALENT 2

SCHURKE

Du ziehst mit derselben Bewegung deine Waffe und greifst an. Nutze erst Interagieren, um eine Waffe zu ziehen, und dann Angriff mit dieser Waffe.

ZUSAMMENSCHLAGEN TALENT 2

SCHURKE

Voraussetzungen Schurkenkarriere Grobian

Die Brutalität deiner Kritischen Treffer erschüttert das Selbstvertrauen deiner Gegner. Wenn dein Angriff zu einem Kritischen Treffer führt, erhält das Ziel den Zustand Verängstigt 1.

4. STUFE

GEGNER EINSCHÄTZEN ✦ TALENT 4

SCHURKE VERDECKT

Du beobachtest einen Gegner aufmerksam im Kampf, um seine Stärken und Schwächen zu erkennen. Der SL legt für dich einen verdeckten Wahrnehmungswurf gegen den Heimlichkeits- oder Täuschungs-SG (höherer Wert) eines am Kampf beteiligten Gegners deiner Wahl ab, der dir gegenüber nicht den Zustand Verborgene, Versteckt oder Unentdeckt hat. Der SL könnte bei diesem Wurf einen Entfernungsmalus anwenden, sollte der Gegner weiter weg sein von dir. Im Anschluss ist der Gegner für 1 Tag vorübergehend immun gegen dein Gegner einschätzen.

Kritischer Erfolg Der SL teilt dir zwei der folgenden Informationen über den Gegner mit: welche seiner Schwäche am höchsten ist, welcher seiner Rettungswürfe den niedrigsten Modifikator besitzt, eine Immunität des Gegners oder welche Resistenz des Gegners die höchste ist. Im Falle eines Gleichstandes sollte der SL zufällig eine Information wählen.

Erfolg Der SL wählt eine der Informationen aus der List oben über den Gegner und teilt sie dir mit.

Kritischer Fehlschlag Der SL gibt dir falsche Informationen, die er sich ausdenkt.

FURCHT AUSNUTZEN TALENT 4

SCHURKE

Du nutzt die Ängste deiner Gegner, um an ihren Verteidigungen vorbeizukommen. Jede Kreatur mit dem Zustand Verängstigt besitzt dir gegenüber zudem den Zustand Auf dem Falschen Fuß.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

MAGISCHER TRICKSTER

SCHURKE

Egal ob du magische Gegenstände nutze, immanente Magie einsetzt oder dich mit dem Wirken von Zaubern beschäftigst, du kannst Zauber ebenso leicht wie leicht wie deine Klingen an den Verteidigungen deiner Gegner vorbeiführen. Gelingt dir ein Zaubenangriffswurf gegen die RK eines auf dem Falschen Fuß befindlichen Gegners und fügst du ihm Schaden zu, kannst du dem Schadenswurf deinen Hinterhältigen Angriffsschaden hinzufügen. Sollte dein Zauber mehrere separate Schadenswürfe generieren, so addiere deinen Hinterhältigen Angriffsschaden pro Ziel nur jeweils einmal.

REAKTIVE VERFOLGUNG

SCHURKE

Auslöser Ein angrenzender Gegner bewegt sich von dir fort und du könntest mit einer Aktion zum Laufen wieder zu ihm angrenzend werden.

Du hältst mit einem zurückweichenden Gegner Schritt, musst deine Fortbewegung aber angrenzend zum auslösenden Gegner beenden. Deine Fortbewegung löst keine Reaktionen beim auslösenden Gegner aus. Du kannst Reaktive Verfolgung alternativ mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen nutzen, sofern du über die passende Bewegungsrate verfügst.

SABOTAGE

KAMPFUNFÄHIG SCHURKE

Anforderungen Du hast eine Hand frei.

Du beschädigst die Ausrüstung anderer auf subtile Weise. Wähle einen Gegenstand, den eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite führt oder trägt. Der Gegenstand muss über sabotierbare bewegliche Teile verfügen (ein Kurzbogen könnte z.B. sabotiert werden, ein Lang-

TALENT 4

schwert nicht). Lege einen Fertigkeitswurf für Diebeskunst gegen den Reflex-SG der Kreatur ab. Der mittels Sabotage dem Gegenstand zugefügte Schaden kann diesen nicht unter seinen Beschädigtwert reduzieren.

Kritischer Erfolg Du fügst dem Gegenstand Schaden in Höhe des Vierfachen deines Kompetenzbonus zu.

Erfolg Du fügst dem Gegenstand Schaden in Höhe des Doppelten deines Kompetenzbonus zu.

Kritischer Fehlschlag Der Gegenstand ist für 1 Tag vorübergehend gegen deine Sabotage immun.

VERBÜNDETE WARNEN

SCHURKE

Auslöser Du willst einen Wahrnehmungs- oder Fertigkeitswurf für Überlebenskunst zur Feststellung der Initiative ablegen.

Du warnst mit Rufen oder Gesten deine Verbündeten vor Gefahren und verleiht jedem von ihnen einen Situationsbonus von +1 auf seinen Initiativwurf. Abhängig davon, ob du Worte und/oder Gesten nutzt, erhält diese Handlung die Kategorie Hörbar und/oder Sichtbar.

WAFFE VERGIFTEN

HANDHABEN SCHURKE

Anforderungen Du führst eine Hieb- oder Stichwaffe

Du trägst Gift auf die benötigte Waffe auf; solltest du kein Gift in der Hand haben, aber über eine freie Hand verfügen, kannst du als Teil dieser Aktion mittels Interagieren ein Gift hervorholen. Sollte dein nächster Angriff mit dieser Waffe vor dem Ende deines nächsten Zuges treffen und Schaden zufügen, kommen die Effekte des Giftes zur Anwendung, sofern es per Kontakt oder Verwundung übertragen werden kann. Sollte dein Angriff ein Kritischer Fehlschlag sein, so wird das Gift wie üblich verschwendet.

TALENT 4

TALENT 4

BEISPIELSCHURKE



DIEB

Flink und schnell knackst du Schlösser, findest Geheimtüren und Fallen und sammelst die besten Beutestücke ein.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Geschicklichkeit. Konstitution verbessert deine Gesundheit und Weisheit hilft dir, Fallen zu bemerken.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Arkane Künste, Athletik, Diebeskunst, Diplomatie, Gesellschaftskunde, Handwerkskunst, Heimlichkeit, Täuschung

SCHURKENKARRIERE

Dieb

ANFANGSTALENT

Behändes Ausweichen

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Schnelle Waffenbereitschaft (2.), Plänklerangriff (6.), Wie ein Schatten (10.), Aus den Schatten springen (12.), Ung

Speziell Du kannst während deiner täglichen Vorbereitungen eine Anzahl einfacher Verwundungsgifte in Höhe deiner Schurkenstufe zubereiten. Diese Gifte verursachen jeweils 1W4 Punkte Giftschaden. Nur du kannst diese Gifte korrekt auftragen und sie halten sich auch nur, bis du das nächste Mal deine täglichen Vorbereitungen triffst.

6. STUFE

EINKREISEN

SCHURKE

Du und deine Verbündeten halten einen Gegner gemeinsam beschäftigt. Sollten ein Gegner sich innerhalb deines Angriffsradius und des Angriffsradius eines Verbündeten befinden, zählt er als von dir flankiert und ist gegen deine Nahkampfangriffe auf dem Falschen Fuß betroffen. Deine Verbündeten müssen einen Gegner aber immer noch flankieren, damit er ihnen gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß besitzt.

TALENT 6

LEICHTE SCHRITTE

SCHURKE

Schwieriges Gelände kümmert dich nicht – deine Füße finden wie von selbst immer sicheren Halt. Wenn du die Aktionen Laufen oder Vorsichtiger Schritt nutzt, kannst du Schwieriges Gelände ignorieren.

TALENT 6

PLÄNKLERANGRIFF ⚡

ANSTRENGEND SCHURKE

Deine Beinarbeit und deine Waffenangriffe erfolgen in völliger Harmonie. Führe entweder zuerst eine Angriff- und dann eine Laufaktion aus oder zuerst eine Laufen- und dann eine Angriffaktion.

TALENT 6

WUNDEN AUFREISSEN ⚡

SCHURKE

Anforderungen Deine letzte Aktion war Angriff im Nahkampf, wobei du einem auf dem Falschen Fuß betroffenen Ziel Hinterhältigen Angriffsschaden zugefügt hast.

Nachdem du deinen Gegner an einer Schwachstelle getroffen hast, reißt du die Wunde auf. Du verursachst beim Ziel anhaltenden Blutungsschaden in Höhe der Anzahl der Schadenswürfel deines Hinterhältigen Angriffes.

TALENT 6

8. STUFE

AUSWEICHSCHRITT ↻

SCHURKE

Auslöser Der Angriffswurf eines gegen dich gerichteten Angriffes ergibt einen Fehlschlag oder einen Kritischen Fehlschlag.

Du weichst einem Angriff aus, welcher sodann weiterschwingt und die Kreatur neben dir trifft. Du lenkst den Angriff auf eine zu dir angrenzende Kreatur deiner Wahl innerhalb der Angriffsradius des auslösenden Angriffes um. Der Angreifer wiederholt den Angriffswurf seines Angriffes gegen das neue Ziel.

TALENT 8

BEHÄNDES WEGROLLEN

SCHURKE

Voraussetzungen Behändes Ausweichen

Du kannst dich zur Seite wegrollen, um drohender Gefahr zu entkommen. Du kannst Behändes Ausweichen neben dem ursprünglichen Auslöser auch nutzen, ehe du einen Reflexwurf ablegen musst. In diesem Fall gilt der Situationsbonus auf deinen Reflexwurf gegen den auslösenden Effekt.

TALENT 8

Wenn du Behändes Ausweichen nutzt und der auslösende Angriff ist ein Fehlschlag oder Kritischer Fehlschlag, bzw. erzielst du bei deinem

Rettungswurf einen Erfolg oder Kritischen Erfolg, so kannst du als Teil der Reaktion zudem im Rahmen von Laufen bis zu 3 m zurücklegen.

Du kannst Behändes Wegrollen auch beim Fliegen oder Schwimmen nutzen, sofern du über eine passende Bewegungsrate verfügst.

BLIND KÄMPFEN **TALENT 8**

SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung

Deine Kampfinstinkte machen dich auf verborgene und unsichtbare Gegner aufmerksam. Du musst keinen Einfachen Wurf ablegen, um verborgene Kreaturen ins Ziel zu nehmen. Du besitzt nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegenüber Kreaturen, die für dich den Zustand Versteckt besitzen (außer du bist aus anderen Gründen auf dem Falschen Fuß betroffen als dem Umstand, dass sie versteckt sind). Du musst nur einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, um eine versteckte Kreatur ins Ziel zu nehmen.

Während du zu einer Kreatur angrenzend bist, die von dir unentdeckt ist, deren Stufe aber nicht höher ist als die deine, besitzt diese Kreatur dir gegenüber nur den Zustand Versteckt.

FALLENAUSLÖSUNG VERZÖGERN **TALENT 8**

SCHURKE

Auslöser Eine Falle innerhalb deines Angriffsradius wird ausgelöst.

Du kannst den Mechanismus einer Falle vorübergehend blockieren, um ihre Effekte zu verzögern. Lege einen Fertigkeitswurf für Diebeskunst zum Mechanismus ausschalten gegen die Falle ab; der SG ist dabei um 5 erhöht und die Effekte sind wie folgt:

Kritischer Erfolg Du vereitelst die Auslösung der Falle; alternativ kannst du die Aktivierung auch bis zum Beginn oder Ende deines nächsten Zuges verzögern (deine Wahl).

Erfolg Du vereitelst die Auslösung der Falle oder verzögerst ihre Aktivierung bis zum Ende deines nächsten Zuges verzögern, sofern dies für dich schlechter ist (der SL entscheidet).

Fehlschlag Kein Effekt.

Kritischer Fehlschlag Du erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

HINTERHÄLTIGER OPPORTUNIST **TALENT 8**

SCHURKE

Auslöser Eine Kreatur innerhalb deines Nahkampfangriffsradius wird von einem deiner Verbündeten im Nahkampf getroffen.

Wenn dein Gegner von deinem Verbündeten getroffen wird, nutzt du die Ablenkung – führe einen Angriff gegen die auslösende Kreatur aus.

PUNKTGENAUE ANGRIFFE **TALENT 8**

SCHURKE

Voraussetzungen Hinterhältiger Angriff

Deine Angriffe verursachen höheren Schaden – selbst wenn ein Ziel nicht auf dem Falschen Fuß betroffen ist. Wenn du bei einem Angriff einen Erfolg oder Kritischen Erfolg gegen eine Kreatur erzielst, die nicht auf dem Falschen Fuß betroffen ist, fügst du ihr zudem 1W4 Punkte Präzisionsschaden zu (sofern du eine Waffe oder einen Waffenlosen Angriff nutzt, mit der oder dem du einen Waffenlosen Angriff ausführen könntest). Mit der 14. Stufe, wenn du normalerweise 3W6 oder mehr Punkte an Hinterhältigem Angriffsschaden bei auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen verursachen würdest, fügst du nicht auf dem Falschen Fuß betroffenen Kreaturen 2W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

VERBESSERTES WAFFE VERGIFTEN **TALENT 8**

SCHURKE

Voraussetzungen Waffe vergiften

Du trägst Gifte so auf, dass ihre schädlichen Effekte maximiert werden. Wenn du eine einzelne Dosis Gift mittels Waffe vergiften auf

trägst, verursacht das Gift 2W4 Punkte Giftschaden statt 1W4. Im Falle eines Kritischen Fehlschlages bei einem Angriffswurf verschwendest du das mittels Waffe vergiftete aufgetragene Gift nicht.

10. STUFE

BÖSARTIGE SCHWÄCHUNG **TALENT 10**

SCHURKE

Voraussetzungen Schurkenkarriere Grobian, Schwächender Schlag

Die Schwächungen, die du austeilst, behindern deine Gegner ernsthaft. Füge die folgenden Schwächungen deiner Liste aus Schwächender Schlag hinzu:

- **Schwächung** Das Ziel erlangt Schwäche 5 gegen Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden (deine Wahl).
- **Schwächung** Das Ziel erhält den Zustand Unbeholfen 1.

PRÄZISE SCHWÄCHUNG **TALENT 10**

SCHURKE

Voraussetzungen Schurkenkarriere Dieb, Schwächender Schlag

Du zielst sorgfältig und verteilst deine Schwächungen großzügig. Füge die folgenden Schwächungen deiner Liste aus Schwächender Schlag hinzu:

- **Schwächung** Das Ziel erleidet zusätzliche 2W6 Punkte Präzisionsschaden durch deine Angriffe.
- **Schwächung** Das Ziel erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

TAKTISCHE SCHWÄCHUNG **TALENT 10**

SCHURKE

Voraussetzungen Schurkenkarriere Gauner, Schwächender Schlag

Du erlernst neue Schwächungen, welche dir taktische Vorteile gegenüber deinen Feinden verschaffen. Füge die folgenden Schwächungen deiner Liste aus Schwächender Schlag hinzu:

- **Schwächung** Das Ziel kann keine Reaktionen nutzen.
- **Schwächung** Das Ziel kann nicht flankieren oder Verbündeten beim Flankieren helfen.

WIE EIN SCHATTEN **TALENT 10**

SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Heimlichkeit

Man muss sich beinahe anstrengen, um dich zu bemerken. Wenn du bei einer Handlung zum Schleichen einen Fehlschlag erzielst, erlangst du stattdessen einen Erfolg (du kannst immer noch einen Kritischen Fehlschlag generieren).

12. STUFE

AUS DEN SCHATTEN SPRINGEN **TALENT 12**

ANSTRENGEND SCHURKE

Du springst aus einem Versteck und attackierst dein Ziel, wenn es am wenigsten damit rechnet. Nutze Laufen und bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate; deine Fortbewegung muss aber angrenzend zu einem Gegner enden, dem gegenüber du den Zustand Versteckt oder Unentdeckt besitzt. Dann führe einen Angriff gegen diesen Gegner aus; du bleibst bis zum Abschluss dieses Angriffs für diese Kreatur versteckt oder unentdeckt. Du kannst statt Laufen alternativ Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen nutzen, falls du über die passende Bewegungsrate verfügst.

FANTASTISCHER SPRUNG **TALENT 12**

SCHURKE

Du stürzt dich auf einen Gegner. Führe einen Hoch- oder Weitsprung aus. Im Falle eines Hochsprunges bestimmst du die

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

zurückgelegte Entfernung nach den Regeln eines Weitsprunges. Am Ende des Sprunges kannst du einen Angriff ausführen. Nach diesem Angriff stürzt du zu Boden, solltest du dich noch in der Luft befinden. Sollte die Sturzdistanz größer sein als die Höhe deines Sprunges, erleidest du keinen Schaden und landest auf den Füßen.

KRITISCHE SCHWÄCHUNG TALENT 12

KAMPFUNFÄHIG SCHURKE

Voraussetzungen Schwächender Schlag

Deine Schwächungen sind besonders effektiv in Verbindung mit deinen mächtigsten Angriffen. Wenn du bei einem Angriffswurf gegen einen Gegner einen Kritischer Erfolg erzielst und Schwächender Schlag nutzt, dann füge die folgenden Schwächungen deiner Liste aus Schwächender Schlag hinzu:

- **Schwächung** Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG mit den folgenden Effekten ablegen:

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Gelähmt.

REAKTIVE EINMISCHUNG TALENT 12

SCHURKE

Auslöser Ein angrenzender Gegner beginnt mit der Nutzung einer Reaktion.

Du packst einen Ärmel, schwingst die Waffe oder erzeugst ein anderes Hindernis, um die Reaktion eines Gegners zu stören. Sofern die Stufe der auslösenden Kreatur nicht höher ist als die deine, unterbrichst du die auslösende Reaktion. Sollte die Stufe der auslösenden Kreatur höher sein als die deine, musst du einen Angriffswurf gegen ihre RK ausführen. Bei einem Erfolg unterbrichst du die Reaktion.

VOM HIMMEL HOLENDER SCHUSS TALENT 12

SCHURKE

Deine Fernkampfangriffe können einen unvorbereiteten Gegner vom Himmel holen. Führe einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe oder einer Wurfwaffe gegen eine auf dem Falschen Fuß betroffene Kreatur aus. Sollte das Angriff ein Erfolg sein und Schaden verursachen, muss das Ziel einen Reflexwurf gegen deinen Klassen-SG mit den folgenden Effekten ablegen:

Erfolg Das Ziel ist unbetroffen.

Fehlschlag Das Ziel stürzt bis zu 36 m. Sollte es den Boden treffen, erleidet es keinen Schaden durch den Sturz.

Kritischer Fehlschlag Wie Fehlschlag, zudem kann das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht fliegen, springen, schweben oder anderweitig den Boden verlassen.

14. STUFE

AUSWEICHROLLE TALENT 14

SCHURKE

Häufigkeit Einmal pro 10 Minuten

Auslöser Ein körperlicher Angriff würde dich auf 0 TP reduzieren.

Du kannst dich mit dem Schlag bewegen, um seine Wucht abzufedern, und so einem tödlichen Angriff entgehen und bei Bewusstsein bleiben. Du erleidest durch den auslösenden Angriff nur halben Schaden.

GEGNER ABLENKEN TALENT 14

KONZENTRATION SCHURKE

Du lenkst deinen Gegner mit ein paar ausgewählten Worten oder einer rüden Geste ab. Wähle ein Ziel innerhalb von 9 m Entfernung. Es erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegen deine Angriffe bis zum Ende deines nächsten Zuges. Abhängig von der Art und Weise deiner Ablenkung erhält diese Aktion die Kategorie Hörbar oder Sichtbar.

GELEGENHEIT ERSCHAFFEN TALENT 14

SCHURKE

Wenn du hart genug triffst, erschaffst du eine Gelegenheit, damit dein Verbündeter aktiv werden kann. Wenn du einen auf dem Falschen Fuß betroffenen Gegner mit einem Nahkampfangriff einen Kritischen Treffer und Schaden zufügst, löst dies die Reaktion Gelegenheitsangriff eines Verbündeten deiner Wahl (der über diese Reaktion verfügen muss) gegen den Gegner aus, als hätte der Gegner eine Handhabaktion genutzt hätte.

UNBEMERKTES SPÜREN TALENT 14

SCHURKE

Auslöser Dir misslingt ein Wurf zum Suchen.

Wenn du nach Gegnern Ausschau hältst, achtest du auf jeden noch so kleinen Hinweis. Selbst wenn dir der auslösende Wurf misslingt, spürst du automatisch alle unbemerkten Kreaturen in dem abgesuchten Bereich, so dass sie dir gegenüber nur den Zustand Versteckt besitzen.

16. STUFE

BANNENDER SCHLAG TALENT 16

SCHURKE

Dein Hinterhältiger Angriff durchtrennt die Fäden, welche Magie an ein Ziel binden. Führe einen Angriff gegen eine auf dem Falschen Fuß betroffene Kreatur durch. Sollte dein Angriff Hinterhältigen Angriffschaden verursachen, kannst du einem auf dem Ziel aktiv liegenden Zauber entgegenwirken. Deine Entgegenwirkenstufe entspricht deiner Schurkenstufe und deine Entgegenwirkenwurfmodifikator entspricht deinem Klassen-SG -10.

KOGNITIVES SCHLUPFLOCH TALENT 16

SCHURKE

Auslöser Dein Zug endet.

Anforderungen Du bist gegenwärtig von einem mentalen Effekt betroffen, den du als Folge eines Fehlschlages (aber nicht eines Kritischen Fehlschlages) bei einem Rettungswurf erhalten hast.

Du kannst ein Schlupfloch bei einem mentalen Effekt finden und ihn vorübergehend überwinden. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ignorierst du einen einzelnen mentalen Effekt, welcher die Anforderungen erfüllt. Du kannst einen bestimmten Effekt mittels Kognitives Schlupfloch nur einmal unterdrücken.

Speziell Du kannst diese Reaktion selbst dann nutzen, wenn der mentale Effekt dich davon abhält, Reaktionen zu nutzen.

PERFEKTE ABLENKUNG TALENT 16

SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Täuschung

Du kannst clevere Taktiken nutzen, um deine Gegner abzulenken, während du davonschleichst. Du nutzt Schleichen, während du eine Täuschung zurücklässt. Dies funktioniert wie *Ablenkendes Trugbild*, allerdings erhältst du nicht den Zustand Unsichtbar sondern Unentdeckt. Du kannst dich weiterhin darauf konzentrieren, dieses Trugbild zu bewegen (wie bei dem Zauber), egal ob du während der Wirkungsdauer verborgen bleibst oder nicht. So-

bald du Perfekte Ablenkung genutzt hast, musst du 10 Minuten aufwenden, um eine neue Täuschung zusammenzustellen, ehe du diese Fähigkeit wieder einsetzen kannst.

UNBESCHRIEBENES BLATT **TALENT 16**
SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Täuschung
 Deine Täuschungen verwirren selbst die mächtigsten Erkenntniszauber der Sterblichen. Effekte der Kategorien Ausspähung, Entdeckung und Offenbarung ziehen direkt an dir, deinen Besitztümern und deinen Auren vorbei und nehmen nichts wahr, solange die Entgegenwirkenstufe des Effektes nicht 20 oder höher ist. *Magie entdecken* würde z.B. immer noch andere Magie im Wirkungsbereich wahrnehmen, aber nicht bei dir; *Wahrer Blick* würde dich nicht enthüllen; *Auspähung* oder *Gegenstand aufspüren* würden dich nicht finden usw.

WOLKENSCHRITT **TALENT 16**
SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Akrobatik
 Dank deines fantastischen akrobatischen Könnens kannst du kurze Strecken über substanzlose Oberflächen zurücklegen. Wenn du die Aktion Laufen nutzt, kannst du dich über Wasser, Luft und feste Oberflächen fortbewegen, welche nur ein begrenztes Gewicht tragen können, als wäre es normaler Boden. Solltest du dich beim Laufen über eine auf Gewicht reagierende Druckplatte bewegen, so löst du sie nicht aus. Am Ende deines Zuges versinkst du, stürzt ab, brichst durch fragile Oberflächen oder löst Fallen aus, wenn dies für deine aktuelle Position normal ist.

18. STUFE

ASS IM ÄRMEL **TALENT 18**
KONZENTRATION SCHURKE

Auslöser Du spezifizierst den Auslöser im Rahmen deiner täglichen Vorbereitungen (siehe unten).

Anforderungen Während du deine täglichen Vorbereitungen triffst, musst du einen Auslöser für diese Reaktion festlegen; dies unterliegt denselben Einschränkungen wie die Auslöser der Handlung Vorbereiten. Wähle ferner einen Zauber des maximal 4. Grades von der Liste der arkanen, göttlichen, okkulten oder Naturzauber. Dieser Zauber darf keine Kosten besitzen und der Zeitaufwand darf maximal 10 Minuten betragen. Er muss eine einzelne Kreatur als Ziel haben können und du musst ein legales Ziel für diesen Zauber sein.

Dank manipulierter magischer Gegenstände, gestohlener magischer Essenz oder anderer Mittel besitzt du einen Notfallzauber in der Hinterhand für verzweifelte Situationen. Wenn der Auslöser eintritt, löst du den Zaubereffekt aus. Der Zauber wirkt nur auf dich, egal wie viele Kreaturen er normalerweise betreffen würde. Sollte der SL bestimmen, dass du besonders komplexe Bedingungen definiert hast, so könnte der Auslöser scheitern. Sobald dein Notfallzauber ausgelöst wurde, ist der Zauber verbraucht, bis du wieder deine täglichen Vorbereitungen triffst.

KRAFTVOLLER HINTERHÄLTIGER ANGRIFF **TALENT 18**
SCHURKE

Du weißt, wie du Lücken in der Verteidigung des Gegners nutzen kannst. Wenn du bei einem Angriff einen Erfolg oder Kritischen Erfolg erzielst, wobei du deinen Stärkemodifikator auf den Angriffswurf addiert hast und Hinterhältigen Schaden verursachen würdest, kannst du den zusätzlichen Schaden des Hinterhältigen

Angriffs als gewöhnlichen Schaden derselben Art wie deines Angriffs anrechnen statt als Präzisionsschaden.

UNGLAUBLICHE INFILTRATION **TALENT 18**
FORTBEWEGUNG MAGISCH SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Akrobatik, Schnelles Hindurchzwängen

Anforderungen Du bist zu einem Boden oder einer vertikalen Wand angrenzend.

Du findest winzige Löcher oder Schwachstellen, die sonst niemandem auffallen würden, und kannst irgendwie versuchen, dich durch sie hindurchzuzwängen, so dass du möglicherweise den Boden oder die Wand direkt durchquerst. Deine Fortbewegung scheitert, sollte die Wand oder der Boden aus anderem Material als Holz, Stein oder Gips bestehen, dicker als 3 m sein oder auch nur eine dünne Metallschicht enthalten. Wenn du über eine Bewegungsrate für Klettern verfügst, kannst du diese Fähigkeit nutzen, um dich durch eine Decke zu bewegen.

20. STUFE

PERFEKTES VERSTECKEN **TALENT 20**
SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Heimlichkeit
Häufigkeit Einmal pro Stunde

Auslöser Du nutzt erfolgreich Heimlichkeit zum Verstecken und erhältst gegenüber allen aktuellen Gegnern den Zustand Versteckt oder nutzt Heimlichkeit zum Schleichen und erhältst gegenüber allen aktuellen Gegnern den Zustand Unentdeckt.

Wenn du dich entscheidest, aus der Sicht anderer zu entschwinden, verschwindest du vollkommen. Du erhältst für 1 Minute den Zustand Unsichtbar, selbst wenn du eine feindliche Handlung ausführst. Weder *Glitzerstaub*, noch *Unsichtbares sehen* oder ähnliche Effekte können dich verraten; Kreaturen können deine Position aber normal mittels Suchen aufspüren.

PUNKTGENAUE HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE **TALENT 20**
SCHURKE

Voraussetzungen Punktgenaue Angriffe
 Deine Angriffe sind unerklärlich schnell und tödlich.

Nichts kann dich davon abhalten, einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, selbst wenn dein Gegner jeden Schlag kommen sieht. Anstelle des Schadens aus Punktgenaue Angriffe kannst du deinen vollen Hinterhältigen Angriffsschaden auch einem Ziel zufügen, das nicht auf dem Falschen Fuß betroffen ist.

REAKTIVE ABLENKUNG **TALENT 20**
HANDHABEN KONZENTRATION SCHURKE

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Täuschung, Perfekte Ablenkung

Auslöser Du würdest von einem Angriff getroffen werden, das Ziel eines Effektes sein oder dich im Wirkungsbereich eines Effektes befinden.

Anforderungen Du hast Perfekte Ablenkung einsatzbereit.

Du tauschst reaktiv mit deiner Täuschung den Platz, um deine Gegner zu täuschen. Du kannst Perfekte Ablenkung sogar nutzen, wenn du beobachtet wirst, solange du deine Fortbewegung im Rahmen von Schleichen im Zustand Tarnung oder an einem Ort mit wenigstens normaler Deckung beendest. Deine Täuschung wird statt deiner das Ziel des Angriffes oder ist vom Effekt betroffen. Im Falle eines Flächeneffektes musst du aus dem betroffenen Bereich hinausgeschlichen sein, um nicht trotzdem ebenfalls vom Effekt betroffen zu sein.

ÜBERBLICK
 ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE
 KLASSEN
 FERTIGKEITEN
 TALENTE
 AUSTRÜSTUNG
 ZAUBER
 DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN
 SPIELREGELN
 SPIELLEITEN
 HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE
 ANHANG





STREITER

Du bist ein Gesandter einer Gottheit, ein treuer Diener, der einen schweren Mantel angelegt hat. Du folgst einem Kodex, welcher dich von anderen unterscheidet. Es gibt zwar Streiter jeder Gesinnung, doch als Streiter des Guten bringst du den Unschuldigen Hoffnung und Sicherheit. Du verfügst über machtvolle Verteidigungsmöglichkeiten, die du großzügig mit deinen Verbündeten und unschuldigen Anwesenden teilst, sowie über heilige Macht, mit der du der Bedrohung durch das Böse ein Ende setzt. Dein Glaube erweckt sogar die Aufmerksamkeit heiliger Geister, welche dir auf deiner Reise helfen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

STÄRKE ODER GESCHICKLICHKEIT

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Stärke oder Geschicklichkeit (deine Wahl).

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 10

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... trittst du dem Gegner im Nahkampf gegenüber und positionierst dich dabei so hin, dass deine Verbündeten geschützt werden.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... bist du eine Stimme der Hoffnung, welche nach einer friedlichen Lösung strebt, die Bindungen stärkt und allen etwas Gutes bringt.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... überwindest du körperliche und spirituelle Barrieren, inspirierst deine Verbündeten durch deine Taten und bietest deinen Mitabenteurern Anleitung in moralischen und ethischen Fragen, sollten sie danach suchen.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... verbringst du den Gutteil deiner Zeit in stillem Gebet und Einkehr, widmest dich hartem Training, wohlthätigen Werken und der Erfüllung der Gebote deines Kodex; dies bedeutet aber nicht, dass du keine Zeit hättest für ein Handwerk oder Hobby.

MÖGLICHERWEISE...

- ... glaubst du, dass das Gute stets über das Böse triumphieren werde, egal wie schlecht die Chancen stehen.
- ... weißt du, dass das Ziel nicht die Mittel rechtfertigt, da böse Taten die Macht des Bösen stärken.
- ... besitzt du ein starkes Gespür dafür, was richtig und was falsch ist, und spürst Frust in dir aufsteigen, sobald Gier oder Kurzsichtigkeit das Böse gebären.

ANDERE...

- ... sehen dich vielleicht als Symbol der Hoffnung, insbesondere in Zeiten großer Not.
- ... sorgen sich möglicherweise, dass du sie insgeheim verachtest, weil sie deinen unmöglichen Maßstäben nicht gerecht werden, oder dass du nicht zu notwendigen Kompromissen bereit bist.
- ... wissen eventuell, dass du heilige Diensteide geschworen hast, durch deren Einhaltung sie auf dich vertrauen können.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Geübt in Reflexwurf
 Experte in Willenswurf
 Experte in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Religionskunde
 Geübt in einer Fertigkeit in Abhängigkeit zu deiner gewählten Gottheit
 Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 2

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
 Geübt im Umgang mit Kriegswaffen
 Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit allen Rüstungen
 Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Streiter-SG

ZAUBER

Geübt in Göttlichen Zauberangriffen
 Geübt in Göttlichen Zauber-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-16: PROGRESSION DES STREITERS

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Gottheit und Berufung, Göttliche Waffe, Schildblock, Stoßgebetszauber, Streiterkodex, Streiterreaktion, Streitertalent
2	Fertigkeitstalent, Streitertalent
3	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Göttlicher Verbündeter
4	Fertigkeitstalent, Streitertalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Waffenspezialisierung
6	Fertigkeitstalent, Streitertalent
7	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Rüstungsexpertise, Waffenspezialisierung
8	Fertigkeitstalent, Streitertalent
9	Abstammungstalent, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserung, Gestählt, Göttliches Niederstrecken, Streiterexpertise
10	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Streitertalent
11	Allgemeines Talent, Erhebung, Fertigkeitsverbesserung, Göttlicher Wille, Wachsamkeit
12	Fertigkeitstalent, Streitertalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Rüstungsmeisterschaft, Waffenmeisterschaft
14	Fertigkeitstalent, Streitertalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Mächtige Waffenspezialisierung
16	Fertigkeitstalent, Streitertalent
17	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Rüstungslegende, Streitermeisterschaft
18	Fertigkeitstalent, Streitertalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Heldenhafter Widerstand
20	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Streitertalent

KLASSENMERKMALE

Als Streiter erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

STREITERKODEX

Du folgst einem Verhaltenskodex. Dies beginnt mit den Geboten, die allen Streitern einer Gesinnung (z.B. Gut) gemeinsam sind, und setzt sich mit den Geboten der Berufung fort. Gottheiten fügen oft weitere Einschränkungen hinzu (Torrags Streiter können z.B. Feinden ihres Volkes keine Gnade erweisen, so dass es für sie fast unmöglich ist, der Berufung des Läuterers zu folgen). In diesem Band findest du nur Regeln für Streiter guter Gesinnung. Die Gebote sind nach ihrer Wichtigkeit sortiert und beginnen mit dem wichtigsten. Sollten sich einer Situation zwei Gebote widersprechen, bist du nicht in

einer ausweglosen Situation – folge stattdessen dem wichtigeren Gebot. Solltest du z.B. einen Paladin spielen und ein böser König dich fragen, ob du Flüchtlinge versteckst, damit er sie hinrichten kann, könntest du ihn anlügen, da das Gebot zur Wahrheit weniger bedeutend ist als das Gebot Unschuldige zu beschützen. Ein Versuch, deinen Kodex zu unterminieren, indem du eine Situation erzeugst, in welcher ein wichtigeres Gebot ein unwichtigeres überstimmt, ist ein Verstoß gegen den Streiterkodex – z.B. indem du versprichst, keine Autoritäten zu respektieren, und dann auch gegenüber Autoritäten respektlos bist, um dein Wort zu halten.

Solltest du deine Gesinnung wechseln oder deinen Verhaltenskodex verletzen, verlierst du deinen Fokussvorrat und deinen Göttlichen Verbündeten, bis du deine Reue demonstrierst und ein *Buße*-Ritual durchführst (siehe Seite 410), behältst aber alle anderen Streiterfähigkeiten, die nicht diese Klassenmerkmale benötigen. Sollte deine Gesinnung sich verändern, aber immer noch im von deiner Gottheit erlaubten Bereich liegen, könnte der SL dir möglicherweise gestatten, dich im Rahmen von Umlernen einer anderen Berufung zu widmen, während du immer noch deiner Gottheit folgst.

DIE GEBOTE DES GUTEN

Alle Streiter guter Gesinnung befolgen die folgenden Gebote:

- Du darfst niemals eine Handlung ausführen, die ein Anathema deiner Gottheit ist. Du darfst niemals vorsätzlich eine böse Tat begehen wie z.B. Mord, Folter oder das Wirken eines bösen Zaubers.
- Du darfst niemals wissentlich einem Unschuldigen Schaden zufügen oder durch Nichtstun gestatten, dass jemand zu Schaden kommt, wenn du weißt, dass du es in vernünftiger Weise vereiteln könntest. Dieses Gebot zwingt dich nicht, gegen möglichen Schaden vorzugehen, der einen Unschuldigen irgendwann in einer unbestimmten Zukunft ereilen könnte. Ebenso bist du nicht gezwungen, dein Leben zu opfern, um jemanden zu beschützen.

GOTTHEIT UND BERUFUNG

Streiter sind göttliche Diener einer Gottheit. Wähle eine Gottheit (siehe Seite 437-440); deine Gesinnung muss zu denen zählen, welche deine Gottheit ihren Anhängern gestattet. Handlungen, die im Gegensatz zu den Idealen oder der Gesinnung deiner Gottheit stehen, sind eine Anathema deines Glaubens. Einige Beispiele für derartige Anathemata findest du im Eintrag der jeweiligen Gottheit. Du und dein SL bestimmen, ob andere Taten zu den Anathemata zählen.

Du folgst zudem einer der folgenden Berufungen. Deine Berufung muss genau deiner Gesinnung entsprechen. Deine Berufung bestimmt deine Streiterreaktion, verleiht dir einen Stoßgebetszauber (Seite 182) und definiert einen Teil deines Streiterkodex.

PALADIN [RECHTSCHAFFEN GUT]

Du bist ehrenvoll, sprichst offen und direkt und weihst dein Leben dem Kampf gegen die Mächte der Grausamkeit. Du erhältst die Streiterreaktion Vergeltender Angriff und den Stoßgebetszauber *Handauflegen*.

Nach den Geboten des Guten fügst du diese Gebote hinzu:

- Du musst ehrenvoll handeln, darfst niemals andere ausnutzen, lügen oder betrügen.
- Du musst die gesetzgebene Autorität legitimer Oberhäupter überall respektieren und deren Gesetze befolgen.

LÄUTERER (NEUTRAL GUT)

Du bist freundlich und vergebend. Du erlangst die Streiterreaktion Blick der Läuterung und den Stoßgebetszauber *Handauflegen*.

- Nach den Geboten des Guten fügst du diese Gebote hinzu:
 - Zuerst musst Du stets versuchen, jene zu läutern, die böse Taten begehen, statt sie zu töten oder zu bestrafen. Sollten sie ihren bösen Weg nicht verlassen, kannst du zu extremeren Maßnahmen greifen.
 - Du musst anderen gegenüber Mitgefühl zeigen, egal welche Autorität sie haben oder gesellschaftlicher Position sie angehören.

BEFREIER (CHAOTISCH GUT)

Du widmest dein Leben der Verteidigung der Freiheit anderer. Du erlangst die Streiterreaktion Befreiender Schritt und den Stoßgebetszauber *Handauflegen*.

- Nach den Geboten des Guten fügst du diese Gebote hinzu:
 - Du musst die Entscheidungen anderer zu ihrem Leben respektieren und kannst niemanden zwingen, auf eine bestimmte Weise zu handeln oder ihn bedrohen, falls er deinen Wünschen nicht nachkommt.
 - Du musst verlangen, dass andere ihre eigenen Entscheidungen treffen, und für diese Freiheit auch kämpfen. Du darfst dich niemals an Sklaverei oder Tyrannei beteiligen oder dies gutheißen.

GÖTTLICHE WAFFE

Du führst die Bevorzugte Waffe deiner Gottheit. Sollte sie den Seltenheitsgrad Ungewöhnlich besitzen, so erhältst du Zugang zu ihr. Sollte es ein Waffenloser Angriff mit einem 1W4-Schadenswürfel oder eine Einfache Waffe sein, so erhöhe den Schadenswürfel um eine Stufe (W4 zu W6, W6 zu W8, W8 zu W10, W10 zu W12).

STREITERREAKTION

Deine Berufung verleiht dir eine besondere Reaktion: Ein Paladin erhält Vergeltender Angriff, ein Läuterer den Blick der Läuterung und ein Befreier den Befreienden Schritt.

BEFREIENDER SCHRITT ↻

STREITER

Auslöser Ein Gegner fügt deinem Verbündeten Schaden zu, ergreift ihn oder hat ihn in den Zustand Gegriffen versetzt, und beide sind nicht weiter als 4,50 m von dir entfernt.

Du befreist einen Verbündeten aus seinen Fesseln. Sollte der Auslöser gewesen sein, dass ein Verbündeter Schaden erleidet, so erhält der Verbündete Resistenz gegen allen Schaden des auslösenden Schadens in Höhe deiner Stufe + 2. Der Verbündete kann versuchen, sich aus Effekten zu befreien, die ihm den Zustand Bewegungsunfähig, Gebunden, Gegriffen oder Gelähmt verleiht. Ihm steht entweder ein neuer Rettungswurf gegen einen solchen Effekt zu, sofern der Effekt einen Rettungswurf erlaubt, oder kann als Freie Aktion aus einem Effekt zu Entkommen versuchen. Sollte der Verbündete sich fortbewegen können, so kann er als Freie Aktion einen Schritt ausführen, selbst wenn er nicht entkommen musste.

BLICK DER LÄUTERUNG ↻

STREITER

Auslöser Ein Gegner fügt deinem Verbündeten Schaden zu und beide sind nicht weiter als 4,50 m von dir entfernt.

Dein Gegner zögert angesichts des Gewichts der Sünden, welche eine Vision seiner möglichen Läuterung ihm zeigt. Der Gegner muss eine der folgenden Optionen wählen:

- Der Verbündete ist von dem auslösenden Schaden nicht betroffen.
- Der Verbündete erhält Resistenz gegen allen Schaden hinsichtlich des auslösenden Schadens in Höhe deiner Stufe + 2. Nachdem der schädigende Effekt zur Anwendung gekommen ist, erhält der Gegner bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 2.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

WELLEN

WERKS-
ST
ATZE

LANG

VERGELTENDER ANGRIFF

STREITER

Auslöser Ein Gegner fügt deinem Verbündeten Schaden zu, wobei beide nicht weiter als 4,50 m von dir entfernt sind.

Du beschützt deinen Verbündeten und greifst deinen Gegner an. Der Verbündete erhält Resistenz gegen jeden Schaden des auslösenden Schadens in Höhe deiner Stufe + 2. Sollte sich der Gegner innerhalb deines Angriffsradius befinden, so führe einen Angriff gegen ihn aus.

STOSSGEBETE

Die Macht deiner Gottheit verleiht dir besondere göttliche Zauber, welche als Stoßgebete bezeichnet werden und zu den Fokuszaubern zählen. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden. Dein Fokusvorrat umfasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Du füllst deinen Fokusvorrat während deiner täglichen Vorbereitungen auf, außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen, in denen du zu deiner Gottheit betest oder einen Dienst für Deine Gottheit leistest.

Fokuszauber werden automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen oder deinen Fokusvorrat erhöhen, allerdings fasst dein Fokusvorrat maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300. Du erlangst einen Stoßgebetszauber in Abhängigkeit von deiner Berufung und besitzt den Kompetenzgrad Geübt im Göttlichen Zaubenangriff und Zaubers-G. Dein magisches Schlüsselattribut ist Charisma.

STREITERTALENTE

Du erhältst mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Streiterstufe ein Streitertalent. Die Streitertalente sind ab Seite 183 beschrieben.

SCHILDBLOCK

Du erlangst das Allgemeine Talent Schildblock (Seite 265). Diese Reaktion lässt dich deinen Schild nutzen, um eingehenden Schaden zu reduzieren.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5. Sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und jede weitere ungerade Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

GÖTTLICHER VERBÜNDETER

3.

Dein Glauben lockt einen Geist mit der Gesinnung deiner Gottheit an. Sobald du einen Verbündeten gewählt hast, kann diese Entscheidung nicht mehr geändert werden.

Du hast die Wahl zwischen den folgenden göttlichen Verbündeten:

Reittierverbündeter: Du erhältst einen jungen Tiergefährten als Reittier (Seite 214). Normalerweise zählt dein Tiergefährte zu den Wesen, die über die besondere Fähigkeit Reittier verfügen, wie z.B. ein Pferd. Der SL könnte auch einen anderen Tiergefährten zulassen, allerdings verleiht diese Fähigkeit nicht die besondere Fähigkeit Reittier.

Schildverbündeter: Ein Schutzgeist haust in deinem Schild. In deinen Händen steigt die Härte des Schildes um 2, während TP und BW um jeweils die Hälfte steigen.

Waffenverbündeter: Ein Geist des Kampfes haust in deiner Waffe. Wähle eine Waffe oder *Schlagwickel* während deiner täglichen Vorbereitungen. In deinen Händen erhält der Gegenstand den Effekt einer *Eigenschaftsrune*; sofern du ein Streiter bist, der den Geboten des Guten folgt, kannst du aus den folgenden Eigenschaften wählen: *Geister berührend*, *Untote zerstörend*, *Variabel* oder *Zurückkehrend*. Zudem erlangst du den Kritischen Spezialisierungseffekt für die Waffe.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributsverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

WAFFENEXPERTISE

5.

Du widmest dich den Feinheiten deiner Waffen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Experte.

RÜSTUNGSEXPERTISE

7.

Du trägst schon so lange deine Rüstungen, dass du das Maximum aus ihnen herausholen kannst. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten, Mittelschweren und Schweren Rüstungen und in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte. Du erlangst die Rüstungsspezialisierungseffekte von Mittelschwerer und Schwerer Rüstung.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

7.

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

9.

Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

GESTÄHLT

9.

Dein Körper ist daran gewöhnt, es mit körperlichen Gefahren zu tun zu haben und resistent gegenüber Krankheiten zu sein. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe verbessert sich zu Meister. Erzielst du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg, so zählt dies als Kritischer Erfolg.

GÖTTLICHES NIEDERSTRECKEN

9.

Deine Streiterreaktion verbessert sich.

Paladin: Du hüllst böse Ziele in einen strafenden Heiligen-schein. Solltest du mit deinem Vergeltenden Angriff treffen, erleidest du das Ziel anhaltenden guten Schaden in Höhe deines Charismamodifikators.

Läuterer: Ein schlechtes Gewissen überrollt Gegner, welche sich deinem Blick der Läuterung entgegensetzen. Reagiert ein Gegner auf deinen Blick der Läuterung, indem er Schaden verursacht, so erleidest du anhaltenden guten Schaden in Höhe deines Charismamodifikators.

Befreier: Du strafst jene, die deine Verbündeten in Ketten legen wollen. Sollte der auslösende Gegner Effekte nutzen, welche deinem Verbündeten den Zustand Bewegungsunfähig, Gebunden, Gefrissen oder Gelähmt verleiht, wenn du Befreienden Schritt einsetzt, erleidest du anhaltenden guten Schaden in Höhe deines Charismamodifikators.

STREITEREXPERTISE

9.

Gebete stärken deine göttliche Macht. Dein Kompetenzgrad für deinen Streiter-SG, göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Experte.

ERHEBUNG

11.

Deine Streiterreaktion stärkt nahe Verbündete und verleiht auch ihnen Vorteile.

Paladin: Wenn du Vergeltender Angriff nutzt, kann jeder Verbündete innerhalb von 4,50 m Entfernung zu dir mit dem Ziel innerhalb seines Angriffsradius eine Reaktion nutzen, um eine Angriffsfaktion gegen das Ziel mit einem Malus von -5 auszuführen.

Läuterer: Du beschützt mehrere Verbündete. Du kannst die vom Blick der Läuterung verliehene Resistenz dir und allen Verbündeten (inklusive des auslösenden Verbündeten) innerhalb von 4,50 m Entfernung verleihen, allerdings wird die verliehene Resistenz bei jedem Betroffenen um 2 reduziert.

Befreier: Du kannst deiner ganzen Gruppe helfen, sich in Position zu bewegen. Wenn du Befreiender Schritt nutzt und dein Verbündeter sich nicht aus einem Effekt zu befreien versucht, können neben dem auslösenden Verbündeten auch du und alle deine Verbündeten innerhalb von 4,50 m Entfernung einen Schritt nutzen, inklusive des auslösenden Verbündeten.

GÖTTLICHER WILLE

11.

Dein Glauben stärkt deinen Willen. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dies als Kritischer Erfolg.

WACHSAMKEIT

11.

Du achtest auf Gefahren um dich herum. Dein Kompetenzgrad in Wahrnehmung steigt auf Experte.

RÜSTUNGSMEISTERSCHAFT

13.

Dein Können im Umgang mit Rüstungen verbessert sich, so dass deine Chance steigt, Schlägen auszuweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten, Mittelschweren und Schweren Rüstungen sowie für Ungerüstete Verteidigung steigt auf Meister.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselworte tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Streiters auf:

Anstrengend: Handlungen dieser Kategorie sind besondere Techniken, welche zu viele Anstrengungen erfordern, als dass du sie häufiger nutzen kannst. Du kannst pro Zug nur 1 Handlung der Kategorie Anstrengend nutzen.

Eide: Ein Eid fügt deinem Kodex ein weiteres Gebot hinzu; du kannst in der Regel nur über ein Talent dieser Kategorie verfügen.

Metamagie: Handlungen der Kategorie Metamagie verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Du musst eine Metamagische Aktion direkt vor dem Wirken eines Zaubers nutzen, den du modifizieren möchtest. Solltest du im Anschluss eine andere Handlung (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen) als Zauber wirken ausführen, verschwendest du die Vorteile der Metamagischen Aktion. Alle weiteren Effekte, welche eine Metamagische Aktion hinzufügt, sind Teile des Zaubereffektes, nicht der Metamagische Aktion selbst.

WAFFENMEISTERSCHAFT

13.

Du verstehst nun alle Feinheiten deiner Waffen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Meister.

MÄCHTIGE WAFFENSPEZIALISIERUNG

15.

Dein Zusatzschaden aus Waffenspezialisierung steigt bei Waffen und Waffenlosen Angriffen, in denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt, auf 4. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 6 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 8.

RÜSTUNGSLEGENDE

17.

Stahl und Glaube sind dein Schild. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten, Mittelschweren und Schweren Rüstungen, sowie für Ungerüstete Verteidigung steigt auf Legende.

STREITERMEISTERSCHAFT

17.

Du hast dein Arsenal an Streitertechniken und göttlichen Zaubern gemeistert. Dein Kompetenzgrad für deinen Streiter-SG, göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SG steigt auf Meister.

HELDENHAFTER WIDERSTAND

19.

Du trotzt dem Schicksal und kämpfst weiter so lange du über göttliche Energie verfügst. Du erlangst den Stoßgebetszauber *Heldenhafter Widerstand*.

STREITERTALENTE

Mit jeder Stufe, auf der du ein Streitertalent erlangst, kannst du aus den folgenden Talenten wählen. Ehe du ein Talent erhalten kannst, musst du seine Voraussetzungen erfüllen.

1. GRAD

GEWICHT DER SCHULD

TALENT 1

STREITER

Voraussetzungen Läutererberufung

Schuldgefühle vernebeln das Denken jener, die deinen Blick der Läuterung ignorieren. Du kannst der auslösenden Kreatur anstelle von Kraftlos 2 für dieselbe Wirkungsdauer den Zustand Benommen 2 verleihen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

STREITERTALENTE

Falls du nach einem Streitertalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Anhaltender Zweifel	12
Aufopferung des Streiters	12
Aura der Rechtschaffenheit	14
Aura der Vergeltung	14
Aura des Dimensionsankers	14
Aura des Glaubens	12
Aura des Lebens	14
Aura des Mutes	4
Aura des Schutzes gegen Drachen	14
Beeindruckendes Reittier	10
Befreiendes Laufen	12
Böses niederstrecken	6
Böses spüren	8
Celestische Gestalt	18
Celestisches Reittier	20
Eid der Vergeltung	2
Eid des Drachentöters	2
Eid des Scheusaljägers	2
Eid des Untotenvernichters	2
Eingreifender Schild	10
Vergeltender Fernkampfangriff	1
Gelegenheitsangriff	6
Gewicht der Schuld	1
Gnade	4
Göttliche Domäne	1
Göttliche Gesundheit	4
Göttliche Gnade	2
Göttliche Reflexe	14
Göttlicher Schildwall	12
Leiden heilen	12
Litanei der Rechtschaffenheit	14
Litanei gegen den Zorn	6
Litanei gegen Faulheit	10
Mächtige Gnade	8
Reittier heilen	8
Religiöser Fokus	10
Schild der Gnade	16
Schildhüter	6
Schildparagon	20
Schneller Block	8
Strahlender Waffengeist	10
Strahlender Waffenmeister	20
Treues Streitross	6
Ultimative Gnade	18
Ungehinderter Schritt	1
Verheißungsvolles Reittier	16
Vertiefte Göttliche Domäne	8
Waffe der Gerechtigkeit	12
Waffe des Eiferers	16
Zweiter Verbündeter	8

GÖTTLICHE DOMÄNE

STREITER

Du verkörperst einen Aspekt deiner Gottheit. Wähle eine der Domänen deiner Gottheit (siehe Seite 441). Du erhältst den normalen Domänenzauber dieser Domäne als Stoßgebetszauber.

TALENT 1

UNGEHINDERTER SCHRITT

STREITER

Voraussetzungen Befreierberufung

Dank der freigesetzten göttlichen Befreiungskraft ist die Bewegung, die dein Verbündeter dank deines Befreienden Schrittes zurücklegen kann, nicht von Schwierigem Gelände, Mächtigem Schwierigem Gelände, Schmalen Oberflächen und Unebenem Boden betroffen.

TALENT 1

VERGELTENDER FERNKAMPFANGRIFF

STREITER

Voraussetzungen Paladinberufung

Du kannst Vergeltender Angriff mit einer Fernkampfwaffe nutzen. Zusätzlich kannst du bei einem Gegner, welcher deine Reaktion ausgelöst hat, sich maximal 1,50 m außerhalb deines Angriffsradius aber nicht innerhalb deines Angriffsradius befindet, als Teil deiner Reaktion einen Schritt zurücklegen, um ihn in die Nahkampfreichweite deines Vergeltender Angriff zu bekommen.

TALENT 1

2. STUFE

EID DER VERGELTUNG

EID STREITER

TALENT 2

Voraussetzungen Paladinberufung

Du hast einen Eid geschworen, böartige Übeltäter zur Strecke zu bringen und sie der Gerechtigkeit zuzuführen. Füge das folgende Gebot am Ende deines Kodex hinzu: „Du musst böse Kreaturen, welche abscheuliche Gräueltaten verübt haben, jagen und auslöschen, solange du über eine reelle Erfolgchance verfügst und du dich nicht auf einer Mission befindest, die dich davon abhalten würde.“

Du kannst *Handauflegen* nutzen, um einer Kreatur wie bei einem Untoten Schaden zuzufügen, die du dabei beobachtet hast, wie sie einem Unschuldigen oder einem Verbündeten guter Gesinnung Leid zugefügt hat. In diesem Fall fügt *Handauflegen* Guten Schaden statt Positivem Energieschaden zu. Dieser Gute Schaden kann nicht-böse Kreaturen betreffen. Dies hindert dich nicht daran, solch eine Kreatur mit *Handauflegen* zu heilen; du wählst, ob du sie heilen oder ihr schaden willst.

EID DES DRACHENTÖTERS

EID STREITER

TALENT 2

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du hast geschworen, böse Drachen zu töten. Füge das folgende Gebot am Ende deines Kodex hinzu: „Du musst böse Drachen töten, welche dir begegnen, solange du über eine reelle Erfolgchance verfügst.“

Dein Vergeltender Angriff erhält einen Situationsbonus von +4 auf den Schaden gegen Drachen (oder von +6, solltest du den Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der benutzten Waffe besitzen). Die durch deinen Blick der Läuterung verliehene Resistenz gegen den Schaden eines bösen Drachen entspricht deiner Stufe + 7. Solltest du einen durch einen bösen Drachen ausgelösten Befreienden Schritt nutzen, so erhält dein Verbündeter einen Situationsbonus von +4 auf jene Würfe, die ihm durch Befreiender Schritt ermöglicht werden, zudem kann der Verbündete dann zwei Schritte zurücklegen.

Böse Drachen sind für dich keine Autoritäten, auch nicht in von ihnen beherrschten Nationen.

EID DES SCHEUSALJÄGERS

EID STREITER

TALENT 2

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du hast geschworen, Scheusale zu töten und ihre Verderbnis zurück auf die finsternen Ebenen zu verbannen, die sie ihre Heimat nennen. Füge das folgende Gebot am Ende deines Kodex hinzu: „Du musst Scheusale töten oder verbannen, welche dir über den Weg laufen, solange du über eine reelle Erfolgchance verfügst. Im unwahrscheinlichen Fall, dass Du auf ein Scheusal Guter Gesinnung triffst, musst Du es nicht töten oder verbannen.“

Dein Vergeltender Angriff erhält einen Situationsbonus von +4 auf den Schaden gegen Scheusale (oder von +6, solltest du den Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der benutzten Waffe besitzen). Die durch deinen Blick der Läuterung verliehene Resistenz gegen den Schaden eines Scheusals entspricht deiner Stufe + 7. Solltest du einen durch ein Scheusal ausgelösten Befreienden Schritt nutzen, so erhält dein Verbündeter einen Situationsbonus von +4 auf jene Würfe, die ihm durch Befreiender Schritt ermöglicht werden, zudem kann der Verbündete dann zwei Schritte zurücklegen.

Scheusale sind für dich keine Autoritäten, auch nicht in von ihnen beherrschten Nationen.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

EID DES UNTOTENVERNICHTERS TALENT 2

EID STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du hast geschworen, Untote ihre ewige Ruhe finden zu lassen. Füge das folgende Gebot am Ende deines Kodex hinzu: „Du musst die Existenz von Untoten beenden, welche dir begegnen, solange du über eine reelle Erfolgchance verfügst. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass du einen Untoten Guter Gesinnung triffst, kannst Du versuchen, einen friedlicheren Ansatz zu finden, um ihn von seinem untoten Zustand zu befreien, statt ihn im Kampf zu vernichten. Beispielsweise könntest du ihm helfen, seine Angelegenheiten abzuschließen oder sich um jene Dinge zu kümmern, die ihn an die Welt der Lebenden bindet, so dass er seinen Frieden finden kann.“

Dein Vergeltender Angriff erhält einen Situationsbonus von +4 auf den Schaden gegen Untote (oder von +6, solltest du den Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der benutzten Waffe besitzen). Die durch deinen Blick der Läuterung verliehene Resistenz gegen den Schaden eines Untoten entspricht deiner Stufe + 7. Solltest du einen durch einen Untoten ausgelösten Befreienden Schritt nutzen, so erhält dein Verbündeter einen Situationsbonus von +4 auf jene Würfe, die ihm durch Befreiender Schritt ermöglicht werden, zudem kann der Verbündete dann zwei Schritte zurücklegen.

Untote sind für dich keine Autoritäten, auch nicht in von ihnen beherrschten Nationen.

GÖTTLICHE GNADE TALENT 2

STREITER

Auslöser Du legst einen Rettungswurf gegen einen Zauber ab, hast aber noch nicht gewürfelt.

Du rufst deine Gottheit an und erlangst einen Situationsbonus von +2 auf den Rettungswurf.

4. STUFE

AURA DES MUTES TALENT 4

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du stehst bei Gefahr wie ein Fels in der Brandung und inspirierst deine Verbündeten, es dir gleichzutun. Wenn du den Zustand Verängstigt erhältst, dann senke den Zustandswert um 1 (auf ein Minimum von 0). Am Ende deines Zuges, wenn du deinen Zustandswert für Verängstigt um 1 senken würdest, reduzierst du ihn auch bei allen Verbündeten innerhalb von 4,50 m um 1.

GNADE TALENT 4

KONZENTRATION **METAMAGIE** **STREITER**

Voraussetzungen Stoßgebetszauber (*Handauflegen*)

Deine Berührung befreit von Furcht und stellt die Bewegungsfähigkeit wieder her. Solltest du als nächste Handlung *Handauflegen* nutzen, kannst du zusätzlich zu den anderen Vorteilen von *Handauflegen* versuchen, einem Furchteffekt oder einem Effekt entgegenzuwirken, welcher dem Ziel den Zustand Gelähmt auferlegt.

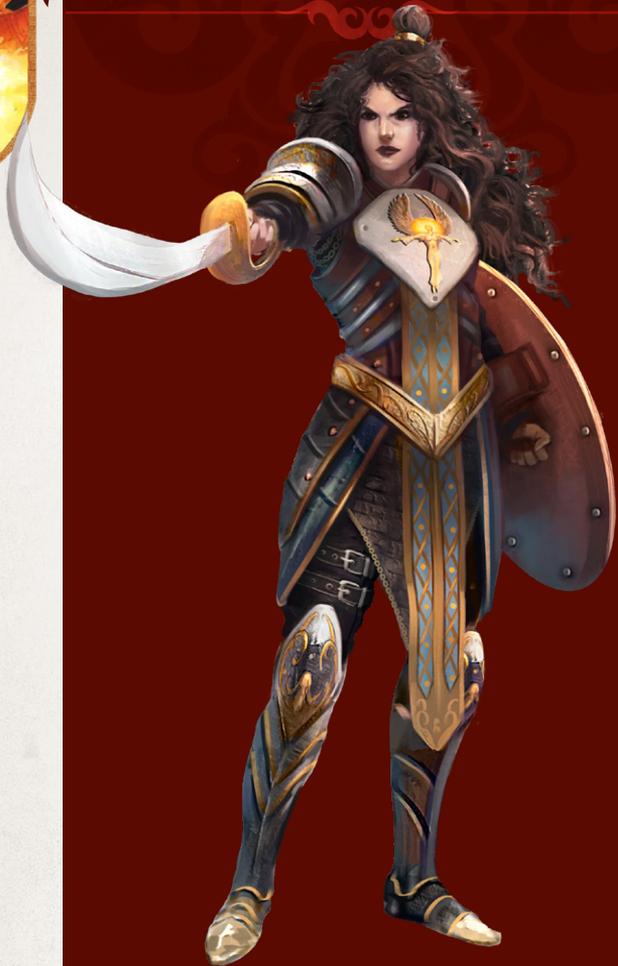
GÖTTLICHE GESUNDHEIT TALENT 4

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Dein Glaube macht dich resistent gegen Krankheiten und schützt dich, während du dich um Kranke kümmerst. Du erhältst einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Krankheit. Solltest du bei einem Rettungswurf gegen eine Krankheit einen Erfolg erzielen, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

BEISPIELSTREITER



LÄUTERER

Deine Wahrheit und dein Mitgefühl erstrahlen stark wie die Sonne und rücken das Böse in das Licht deiner Göttin, der Dämmerblume.

ATTRIBUTSWERTE

Steigere deine Stärke für deine Kampffähigkeiten und achte auf einen guten Charismawert für deine Stoßgebete.

FERTIGKEITEN

Athletik, Diplomatie, Heilkunde, Religionskunde

GOTTHEIT UND BERUFUNG

Sarenrae, Läuterer

ANFANGSTALENT

Göttliche Domäne (Wahrheit)

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Eid des Untotenvernichters (2.), Gnade (4.), Litanei gegen den Zorn (6.), Böses spüren (8.), Religiöser Fokus (10.), Anhaltender Zweifel (12.), Ultimative Gnade (18.)

6. STUFE

BÖSES NIEDERSTRECKEN ➔

TALENT 6

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Waffe)

Dein verbündeter Waffengeist wird zu einem noch machtvolleren Werkzeug gegen Übeltäter. Wähle einen Gegner, den du sehen kannst. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges verursachen deine Angriffsaktionen mit der vom Waffengeist beseelten Waffe zusätzlich 4 Punkte Guten Schaden; dieser Schaden steigt auf 6, solltest du den Kompetenzgrad Meister im Umgang mit dieser Waffe besitzen.

Sollte dieser Gegner einen deiner Verbündeten angreifen, verlängert sich die Wirkungsdauer bis zum Ende des nächsten Zuges dieses Gegners. Sollte der Gegner deine Verbündeten weiterhin jeden Zug angreifen, so verlängert sich auch die Wirkungsdauer entsprechend weiter.

GELEGENHEITSANGRIFF ↻

TALENT 6

STREITER

Auslöser Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius nutzt eine Bewegen- oder Handhabenhandlung, führt einen Fernkampfangriff aus oder verlässt während seiner Bewegungshandlung ihr Feld.

Du attackierst einen Gegner, der seine Verteidigung vernachlässigt. Führe einen Nahkampfangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Sollte dein Angriff ein Kritischer Treffer und der Auslöser eine Handhabenhandlung sein, so unterbrichst du diese Handlung. Dieser Angriff zählt nicht gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe; dein Malus für Mehrfachangriffe wird nicht auf diesen Angriffswurf angerechnet.

LITANEI GEGEN DEN ZORN

TALENT 6

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten, Stoßgebete

Du verurteilst einen Gegner für seinen Zorn gegenüber guten Kreaturen. Du kannst das Stoßgebet *Litanei gegen den Zorn* wirken. Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

SCHILDHÜTER

TALENT 6

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten, Göttlicher Verbündeter (Schild)

Du nutzt deinen Schild, um dich und deine Verbündeten zu schützen. Wenn du einen Schild gehoben hast, kannst du deine Reaktion Schildblock nutzen, sollte ein Angriff gegen einen an dich angrenzenden Verbündeten erfolgen. In diesem Fall verhindert der Schild, dass dieser Verbündete Schaden erleidet statt bei dir Schaden zu verhindern, ansonsten gelten die üblichen Regeln für Schildblock.

TREUES STREITROSS

TALENT 6

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Reittier)

Zwischen dir und deinem Reittier bestehen unzerbrechliche Bande der Treue. Das Reittier, welches du durch das Klassenmerkmal Göttlicher Verbündeter erlangt hast, ist nur ein ausgewachsener Gefährte (siehe Seite 214). Zusätzlich wird dich dein Reittier niemals angreifen, selbst wenn es magisch dazu gezwungen werden sollte.

8. STUFE

BÖSES SPÜREN

TALENT 8

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du spürst das Böse als übles oder düster vorahnendes Gefühl. Wenn du dich in der Gegenwart einer Aura des Bösen befindest, welche

stark oder überwältigend ist (siehe Seite 340), nimmst du diese Aura irgendwann wahr (wenn auch nicht zwangsläufig sofort), kannst die Position aber nicht bestimmen. Dies funktioniert wie ein vager Sinn, ähnlich dem menschlichen Geruchssinn. Eine böse Kreatur, die eine Verkleidung nutzt oder anderweitig ihre Präsenz zu verbergen versucht, legt einen Fertigkeitwurf für Täuschung gegen deinen Wahrnehmungs-SG ab, um ihre Aura vor dir zu verbergen. Sollte der Fertigkeitwurf für Täuschung der Kreatur gelingen, so ist sie für 1 Tag gegen dein Böses spüren temporär immun.

MÄCHTIGE GNADE **TALENT 8**

STREITER

Voraussetzungen Gnade

Dein Glaube stärkt deine Fähigkeit, Zustände zu entfernen. Wenn du Gnade nutzt, kannst stattdessen versuchen den Zuständen Blind, Kränkelnd, Taub oder Verlangsamung entgegenzuwirken.

REITTIER HEILEN **TALENT 8**

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Reittier)

Deine Zuneigung gegenüber deinem Reittier manifestiert sich als Schub Positiver Energie. Wenn du *Handauflegen* auf dein Reittier wirkst, kannst du ihm 10 Trefferpunkte plus 10 TP pro erhöhtem Grad zurückgeben.

SCHNELLER BLOCK **TALENT 8**

STREITER

Du kannst instinktiv mit deinem Schild blockieren. Zu Beginn jedes deiner Züge erlangst du eine zusätzliche Reaktion, welche du nur nutzen kannst, um einen Schildblock auszuführen.

VERTIEFTE GÖTTLICHE DOMÄNE **TALENT 8**

STREITER

Voraussetzungen Göttliche Domäne

Dank deiner Überzeugung konntest du die tieferen Geheimnisse der Domäne deiner Gottheit erspähen. Du erlangst einen Vertieften Domänenzauber aus jener Domäne, die du mit Göttliche Domäne gewählt hast. Du kannst diesen Zauber als Stoßgebet wirken. Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

ZWEITER VERBÜNDETER **TALENT 8**

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter

Die Kraft deines Glaubens erweckt die Aufmerksamkeit eines zweiten Schutzgeistes. Wähle einen zweiten Typ von Göttlichem Verbündeten und erhalte seine Vorteile.

10. STUFE

BEEINDRUCKENDES REITTIER **TALENT 10**

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Reittier), Treues Streitross

Unter deiner Obhut konnte dein Reittier sein angeborenes Potential erkennen. Das Reittier, welches du durch Göttlicher Verbündeter erlangt hast, ist nun ein Behänder oder Wilder Tiergefährte (siehe Seite 214). Während einer Begegnung kann dein Reittier während deines Zuges immer 1 Aktion zum Angreifen oder Laufen nutzen, selbst wenn du keine Handlung Tier anweisen nutzt.

EINGREIFENDER SCHILD **TALENT 10**

ANSTRENGEND STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten, Göttlicher Verbündeter (Schild), Schildhüter, Streiterreaktion

Auslöser Der Angriff eines Gegners auf einen Verbündeten entspricht dem Auslöser für deine Reaktion Schildblock und deine Streiterreaktion.

Wenn du mit deinem Schild deinen Verbündeten gegen einen Angriff schützt, kannst du diesen Schutz mit deiner Macht noch verstärken. Du nutzt die Reaktion Schildblock, um einen Verbündeten vor Schaden zu beschützen, und setzt zugleich deine Streiterreaktion gegen den Gegner ein, der deinen Verbündeten angreift.

LITANEI GEGEN FAULHEIT **TALENT 10**

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten, Stoßgebete

Du zürnst gegen die Sünde der Faulheit und nutzt die Trägheit eines Gegners gegen ihn. Du kannst das Stoßgebet *Litanei gegen Faulheit* wirken. Erhöhe die maximale Anzahl an Fokuspunkten in deinem Fokusvorrat um 1.

RELIGIÖSER FOKUS **TALENT 10**

STREITER

Voraussetzungen Stoßgebete

Dein Glaube ist stark genug, um deinen Fokus unglaublich zu stärken. Wenn du wenigstens 2 Fokuspunkte aufgewendet hast, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Erneuern deines Fokus 2 Fokuspunkte zurück statt 1 Punktes.

STRAHLENDER WAFFENGEIST **TALENT 10**

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Waffe)

Dein Göttlicher Verbündeter strahlt Macht aus und stärkt deine ausgewählte Waffe. Wenn du während deiner täglichen Vorbereitungen die Waffe für deinen Waffengeist wählst, so füge die folgenden Eigenschaftsrune der Liste an Effekten hinzu, aus der du wählen kannst: *Flammend* und jene gesinnungsbezogenen Eigenschaften (*Anarchisch, Axiomatisch, Heilig* und *Unheilig*), die zur Gesinnung deiner Berufung passen.

12. STUFE

ANHALTENDER ZWEIFEL **TALENT 12**

STREITER

Voraussetzungen Läutererberufung

Wenn du bei deinen Gegnern Zweifel säst, währt der Effekt länger als üblich. Nachdem dein Blick der Läuterung dem Gegner den Zustand Kraftlos 2 verliehen hat, folgt für 1 weitere Minute der Zustand Kraftlos 1. Solltest du über das Talent Gewicht der Schuld verfügen, erhält der Gegner nach Ablauf der Wirkungsdauer des Zustandes Benommen 2 den Zustand Benommen 1 für 1 Minute oder bis er aufgrund des durch Benommen erforderlichen Einfachen Wurfes einen Zauber verliert, sollte dies zuerst geschehen.

AUFOPFERUNG DES STREITERS **TALENT 12**

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du leidest, auf dass andere leben mögen. Du kannst den Stoßgebetszauber *Aufopferung des Streiters* wirken. Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

AURA DES GLAUBENS **TALENT 12**

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du strahlst eine Aura reinen Glaubens aus, die deine Angriffe und deiner nahen Verbündeten mit heiliger Macht erfüllt. Deine Angriffs verursachen 1 zusätzlichen Punkt Guten Schaden gegen Kreaturen böser

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELSTREITER



BEFREIER

Mit dem Namen des Lustvollen Stachels auf deinen Lippen befreist du jene, die gegen ihren Willen festgehalten werden, und übst Rache an ihren Entführern.

ATTRIBUTSWERT

Konzentriere dich auf Geschicklichkeit. Charisma stärkt deine Stoßgebete und dein Können auf dem Gebiet der Täuschung, während hohe Weisheit und Konstitution deine Verteidigungen verbessern.

FERTIGKEITEN

Gesellschaftskunde, Heimlichkeit, Religionskunde, Täuschung

GOTTHEIT UND BERUFUNG

Calistria, Befreier

ANFANGSTALENT

Ungehinderter Schritt

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Göttliche Gnade (2.), Aura des Mutes (4.), Gelegenheitsangriff (6.), Befreiendes Laufen (12.)

Gesinnung. Ebenso erhält jeder Verbündete guter Gesinnung innerhalb von 4,50 m Entfernung diesen Vorteil bei seinem ersten Angriff in jeder Runde, der eine böse Kreatur trifft.

BEFREIENDES LAUFEN TALENT 12

STREITER

Voraussetzungen Befreierberufung

Anstelle eines Schrittes kann der auslösende Verbündete am Ende deines Befreienden Laufens eine Laufenaktion mit maximal deiner halben Bewegungsrate ausführen. Solltest du außerdem über das Klassenmerkmal Erhebung verfügen, erhält trotzdem nur der auslösende Verbündete diesen Vorteil.

GÖTTLICHER SCHILDWALL TALENT 12

STREITER

Anforderungen Du führst einen Schild.

Du nutzt deinen Schild, um deinen Gegner zuzusetzen und zu verteideln, dass sie sich von dir fort- oder um dich herumtreten. Alle an deine Angriffsfläche angrenzenden Felder sind für deine Gegner schwierigeres Gelände.

LEIDEN HEILEN TALENT 12

STREITER

Voraussetzungen Gnade

Die durch deine Adern fließende Göttliche Gnade verleiht dir Frieden vor einem Leiden. Wenn du Gnade nutzt, kannst du stattdessen einem Fluch, einem Gift oder einer Krankheit entgegenwirken.

WAFFE DER GERECHTIGKEIT ♦♦ TALENT 12

STREITER

Voraussetzungen Paladinberufung

Du berufst dich auf göttliche Macht und führst eine Angriffsaktion mit einer Waffe oder einem Waffellosen Angriff gegen einen Gegner aus, den du beobachtet hast, wie er einem Verbündeten oder einem Unschuldigen ein Leid zugefügt hat. Dieser Angriff verursacht zwei zusätzliche Waffenschadenswürfel, sofern das Ziel eine böse Gesinnung hat. Unabhängig von der Gesinnung des Zieles fügt der Angriff alle Effekte deines Vergeltenden Angriffs (z.B. Göttliches Niederstrecken) aus und du kannst den gesamten körperlichen Schaden des Angriffes in Guten Schaden umwandeln.

14. STUFE

AURA DER RECHTSCHAFFENHEIT TALENT 14

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Deine rechtschaffene Aura dämpft die Macht des Bösen. Du und alle Verbündeten innerhalb von 4,50 m erhalten Resistenz 5 gegen Böses.

AURA DER VERGELTUNG TALENT 14

STREITER

Anforderungen Eid der Vergeltung, Erhebung

Wenn du andere aufforderst, Vergeltung zu üben, leitest du sie auch im Kampf an. Wenn du Vergeltender Angriff nutzt, erhalten deine Verbündeten, welche einen Angriff machen, nur einen Malus von -2 statt von -5.

AURA DES DIMENSIONSANKERS TALENT 14

STREITER

Anforderungen Eid des Scheusaljägers

Deine Aura behindert Scheusale am Teleportieren. Deine Aura versucht, Teleportationszaubern von Scheusalen innerhalb von 4,50 m entgegenzuwirken; hierfür nutzt sie den Zaubergrad und Zauber-SG deiner Stoßgebete.

AURA DES LEBENS

TALENT 14

STREITER

Anforderungen Eid des Untotenvernichters

Deine Aura schützt vor nekromantischen Effekten. Du und alle Verbündeten innerhalb von 4,50 m erhalten Resistenz 5 gegen Negative Energie und einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Schule der Nekromantie.

AURA DES SCHUTZES GEGEN DRACHEN **TALENT 14**

STREITER

Anforderungen Eid des Drachentöters

Deine Aura schützt vor zerstörerischen Energien und Odemwaffen von Drachen. Du und alle Verbündeten innerhalb von 4,50 m Entfernung erhalten Resistenz in Höhe deines Charismamodifikators gegen Elektrizität, Feuer, Gift, Kälte und Säure. Sollte die Quelle einer dieser Schadensarten ein Drachennodem sein, so erhöhe die Resistenz auf deine halbe Stufe.

GÖTTLICHE REFLEXE

TALENT 14

STREITER

Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du eine zusätzliche Reaktion, die du nur für deine Streiterreaktion nutzen kannst.

LITANEI DER RECHTSCHAFFENHEIT **TALENT 14**

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du rufst die Kräfte der Rechtschaffenheit an, um die Schwachstellen eines bösen Gegners zu enthüllen. Du kannst den Stoßgebetszauber *Litanei der Rechtschaffenheit* wirken. Erhöhe die maximale Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

16. STUFE

SCHILD DER GNADE

TALENT 16

STREITER

Voraussetzungen Schildhüter

Du beschützt deinen Verbündeten mit deinem Schild und deinem Körper. Wenn du die Reaktion Schildblock einsetzt, um zu vereiteln, dass ein Verbündeter Schaden erleidet, kannst du im Anschluss an die Schadensreduzierung den restlichen Schaden gleichmäßig zwischen dem Verbündeten und dir aufteilen.

VERHEISSUNGSVOLLES REITTIER **TALENT 16**

STREITER

Voraussetzungen Beeindruckendes Reittier, Göttlicher Verbündeter (Reittier)

Dank deiner aufopfernden Pflege hat dein Reittier unglaubliche Intelligenz und großes Können entwickelt. Das Reittier, welches du über das Klassenmerkmal Göttlicher Verbündeter erhalten hast, ist nun ein spezialisierter Tiergefährte (siehe Seite 217). Du kannst eine der üblichen Spezialisierungen oder die Spezialisierung Gutes Vorzeichen wählen.

Dieses Talent gewährt die folgenden Vorteile: Dein Gefährte wird durch das religiöse Symbol deiner Gottheit als heilige Kreatur deiner Gottheit ausgewiesen. Sein Kompetenzgrad in Religionskunde steigt auf Experte. Es kann die mit den göttlichen Dienern deiner Gottheit assoziierte Sprache sprechen (Celestisch im Falle von Streitern, die den Geboten des Guten folgen). Sein Intelligenzmodifikator steigt um 2, sein Weisheitsmodifikator um 1.

WAFFE DES EIFERERS

TALENT 16

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten, Göttlicher Verbündeter (Waffe)

Göttliche Energie erfüllt deine Waffe. Wenn du mittels Waffe der Gerechtigkeit oder Vergeltender Angriff einen Kritischen Treffer landest,

addierst du auf den Schaden einen zusätzlichen Schadenswürfel und erhält das Ziel für seinen nächsten Zug den Zustand Verlangsamt 1.

18. STUFE

CELESTISCHE GESTALT

TALENT 18

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten

Du nimmst das Äußere eines celestischen Wesens an und erscheinst als eine Art Celestischer, wie sie deiner Gottheit dienen; als Engel würdest du z.B. einen Heiligenschein und fedrige Schwingen erhalten. Du erlangst eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Du erlangst Dunkelsicht, so du sie noch nicht besitzt. Du erhältst die Kategorie Celestisch und die Kategorie der Art von Diener, zu dem du wirst (z.B. Archon, Azata oder Engel).

ULTIMATIVE GNADE

TALENT 18

STREITER

Voraussetzungen Gnade

Deine Gnade überwindet die Schranken von Leben und Tod. Wenn du Gnade nutzt, kannst du *Handauflegen* auf eine Kreatur wirken, die zwischen dem Ende deines letzten Zuges und dieser Handlung zu Tode gekommen ist, um sie ins Leben zurückzuholen. Das Ziel kehrt mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück und erhält den Zustand Verwundet 1. Du kannst Ultimative Gnade nicht nutzen, sollte der auslösende Effekt *Auflösung* oder ein Todeseffekt gewesen sein.

20. STUFE

CELESTISCHES REITTIER

TALENT 20

STREITER

Voraussetzungen Gebote des Guten, Göttlicher Verbündeter (Reittier)
Dein Reittier bekommt durch deine Gottheit unglaubliche celestische Kräfte verliehen. Es erhält Dunkelsicht, seine maximalen Trefferpunkte steigen um 40 und es erlangt Schwäche 10 gegen Bösen Schaden.

Zudem wachsen ihm Schwingen passend zu einem Diener deiner Gottheit (z.B. metallische Schwingen im Fall eines Archonten), die ihm eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe seiner Bewegungsrate am Boden verleihen. Es erhält die Kategorie Celestisch und die Kategorie der Art von Diener, zu der es wird (z.B. Archon, Azata oder Engel).

SCHILDPARAGON

TALENT 20

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Schild)

Dein Schild ist ein Gefäß des göttlichen Schutzes. Wenn du deinen erwählten Schild führst, gilt er stets als gehoben, selbst wenn du nicht die Aktion Schild heben nutzt. Die TP und der BW deines erwählten Schildes werden verdoppelt statt nur um 50% verbessert. Sollte er zerstört werden, so verschwindet er stattdessen in das Reich deiner Gottheit, wo ihn dein Göttlicher Verbündeter repariert. Während deiner nächsten täglichen Vorbereitungen kehrt der Schild vollständig repariert zu dir zurück.

STRAHLENDER WAFFENMEISTER **TALENT 20**

STREITER

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Waffe), Strahlender Waffengeist

Dein Göttlicher Verbündeter macht deine erwählte Waffe zu einem wahren Meisterstück ihrer Art. Wenn du während deiner täglichen Vorbereitungen die Waffe für deinen göttlichen Waffenverbündeten erwählst, kannst du die folgenden Eigenschaftsrune zur Liste der Effekte hinzufügen, aus welcher du wählen kannst: *Mächtig Untote zerstörend*, *Schärfe* und *Tanzend*.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG





WALDLÄUFER

Manche Waldläufer glauben, dass die Zivilisation zwar die Seele schwäche, aber dennoch vor den Kreaturen der Wildnis geschützt werden müsse. Andere denken, dass die Natur vor den Gierigen geschützt werden müsse, welche ihre Schönheit zähmen und ihre Schätze plündern wollen. Du könntest eine dieser Ansichten vertreten oder sogar beide. Du könntest ein Späher, Fahrtenleser, Jäger oder auch Kopfgeldjäger sein, der sich an den Rändern der Zivilisation herumtreibt oder die Wildnis erkundet. Du weißt, wie man sich vom Land ernährt, und bist begabt darin, Beute und verhasste Gegner zu entdecken und zur Strecke zu bringen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

STÄRKE ODER GESCHICKLICHKEIT

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Stärke oder Geschicklichkeit (deine Wahl).

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 10

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... kannst du bestimmte Gegner als deine Jagdbeute wählen und sie so besser besiegen. Du gehst gegen deinen ausgewählten Gegner mit dem Bogen oder Nahkampfwaffen vor, während du deine Verbündeten mit deinen Fähigkeiten unterstützt.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHEN BEGEGNUNGEN...

... schweigst du oft, doch wenn du sprichst, dann mit der Stimme der praktischen Erfahrungen, insbesondere wenn es um Wildniserkundungen geht.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... führst du deine Verbündeten durch die Wildnis zum nächsten Ziel. Du hältst die Augen offen nach Ärger und bist ständig wachsam, selbst wenn keine Gefahr zu bestehen scheint.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... stellst du zur Vorbereitung deines nächsten Unterfangens Waffen und fallenartige Vorrichtungen her. Sollte es dich stattdessen nach draußen ziehen, gehst du vielleicht auf die Jagd oder spähist die Umgebung aus, um die Region besser zu verstehen.

MÖGLICHERWEISE...

- ... respektierst du die rohe Macht der Natur und weißt, wie man das Maximum aus ihren Früchten ziehen kann.
- ... genießt du die Spannung der Jagd.
- ... pirschst du der Gruppe voraus, um den Weg auszuspähen und Gefahren auszukundschaften, ehe ein Kampf beginnt.

ANDERE...

- ... bitten dich, sie vor der Wildnis oder der herannahenden Zivilisation zu beschützen.
- ... halten dich für einen schweigsamen oder kurzangebundenen Einzelgänger.
- ... glauben, dass du eine gefährliche und wilde Seite hast.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Experte in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Experte in Reflexwurf
Geübt in Willenswurf
Experte in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in Naturkunde
Geübt in Überlebenskunst
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 4

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt im Umgang mit Kriegswaffen
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen
Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

KLASSEN-SG

Geübt im Waldläufer-SG

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

**TABELLE 3-17:
PROGRESSIONSTABELLE DES WALDLÄUFERS**

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Jagdbeute, Jägervorteil, Waldläufertalent
2	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
3	Allgemeines Talent, Eiserner Wille, Fertigkeitsverbesserung
4	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
5	Abstammungstalent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Spurloser Schritt, Waffenexpertise
6	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
7	Allgemeines Talent, Entrinnen, Fertigkeitsverbesserung, Wachsame Sinne, Waffenspezialisierung
8	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
9	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Heimvorteil, Waldläuferexpertise
10	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
11	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Gestählt, Mittelschwere Rüstungsexpertise, Wildnis durchqueren
12	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
13	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Waffenmeisterschaft
14	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
15	Allgemeines Talent, Attributsverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Mächtige Waffenspezialisierung, Unglaubliche Sinne, Verbessertes Entrinnen
16	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
17	Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung, Meisterhafter Jäger
18	Fertigkeitstalent, Waldläufertalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Schnelle Jagdbeute, Zweite Haut
20	Attributsverbesserungen, Fertigkeitstalent, Waldläufertalent

KLASSENMERKMALE

Als Waldläufer erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung repräsentieren. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

JAGDBEUTE

Wenn du deine Aufmerksamkeit auf einen Gegner konzentrierst, bist du unaufhaltsam bei seiner Verfolgung. Du erlangst die Aktion Jagdbeute:

JAGDBEUTE

KONZENTRATION WALDLÄUFER

Wähle eine einzelne Kreatur als deine Beute und konzentriere deine Angriffe auf sie. Du musst imstande sein, diese Beute zu sehen oder zu hören, oder während der Erkundung ihren Spuren folgen. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe, wenn du deine Beute suchst, und auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst,

wenn du die Beute mittels Spuren folgen jagst. Du ignorierst zudem den Malus auf Fernkampfangriffe, sollte sich deine Jagdbeute innerhalb der zweiten Entfernungreichweite deiner Waffe befinden.

Du kannst stets nur eine Kreatur zu deiner Jagdbeute bestimmen. Sowie du eine neue Kreatur zu deiner Jagdbeute bestimmst, verliert die vorherige Jagdbeute diesen Status. Dasselbe geschieht, wenn du deine täglichen Vorbereitungen triffst.

JÄGERVORTEIL

Du hast zahllose Stunden geübt und trainiert, um ein besserer Jäger und Spurenleser zu werden. Dies verschafft dir einen Vorteil gegenüber deiner Jagdbeute abhängig von deiner gewählten Berufung. Entscheide dich für einen Jägervorteil:

Angriffshagel: Du bist darin ausgebildet, einen verheerenden Hagel von Angriffen gegen dein Ziel zu entfesseln. Dein Malus für Mehrfachangriffe beträgt gegenüber deiner Jagdbeute -3 (-2 mit einer agilen Waffe) beim zweiten Angriff des Zuges statt -5. Beim dritten und weiteren Angriffen während desselben Zuges beträgt der Malus gegenüber deiner Jagdbeute -6 (-4 mit einer agilen Waffe) statt -10.

Austricksen: Du bist Spezialist darin, deiner Beute auszuweichen und sie zu täuschen. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, Heimlichkeit, Täuschung und alle Würfe zum Wissen abrufen hinsichtlich der Jagdbeute, sowie einen Situationsbonus von +1 auf deine RK gegen die Angriffe deiner Jagdbeute.

Präzision: Du bist geübt darin, die Schwachstellen deiner Jagdbeute zu treffen. Wenn du deine Jagdbeute erstmals während einer Runde triffst, fügst du ihm zusätzliche 1W8 Punkte Präzisionsschaden zu (Präzisionsschaden erhöht den bereits verursachten Schaden in derselben Schadensart, allerdings sind Kreatur gegen ihn immun, die keine Schwachstellen oder lebenswichtigen Organe besitzen). Mit der 11. Stufe steigt der zusätzliche Schaden auf 2W8 Punkte Präzisionsschaden und mit der 19. Stufe auf 3W8 Punkte Präzisionsschaden.

WALDLÄUFERTALENTE

Mit der 1. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Waldläufertalent. Du findest die Waldläufertalente ab Seite 194.

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstalente in Kapitel 5; sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der assoziierten Fertigkeit besitzen.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

EISERNER WILLE

3.

Deine Ausbildung hat deine Entschlossenheit gestärkt. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Experte.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder nutzen, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Mit der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern. Und mit der 15. Stufe kannst du eine Fertig-

keitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

ABSTAMMUNGSTALENTE **5.**

Neben dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN **5.**

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 erhöhen. Sollte ein Attributswert unter 18 liegen, wird er mit einer Attributsverbesserung um 2 erhöht, andernfalls um 1.

SPURLOSER SCHRITT **5.**

Wenn du dich durch natürliche Geländearten bewegst, kann man schwer deiner Fährte folgen. Du genießt ständig die Vorteile der Handlung Spuren verwischen in solchen Geländearten, ohne dich dabei mit maximal deiner halben Bewegungsrate fortbewegen zu dürfen.

WAFFENEXPERTISE **5.**

Du widmest dich den Feinheiten deiner Waffen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Experte. Du erlangst Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten aller Einfachen Waffen und Kriegswaffen, wenn du deine Jagdbeute angreifst.

ENTRINNEN **7.**

Du hast gelernt, dich schnell zu bewegen, um Explosionen, dem Odem von Drachen und schlimmerem auszuweichen. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Meister. Erzielst du bei einem Reflexwurf einen Erfolg, so zählt dieser als Kritischer Erfolg.

WACHSAME SINNE **7.**

Während deiner Abenteuer hast du deine Sinne geschärft und gelernt, auf Details zu achten. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Meister.

WAFFENSPEZIALISIERUNG **7.**

Du weißt mittlerweile, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

HEIMVORTEIL **9.**

Sobald deine Gegner sich in für sie unvorteilhaftem Gelände befinden, findest du stets ihre Schwachstellen. Befindet sich ein Gegner in natürlichem Schwierigem Gelände oder in Schwierigem Gelände aufgrund einer Vorrichtung, so erhält er dir gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

WALDLÄUFEREXPERTISE **9.**

Du trainierst deine Techniken derart hart, dass man ihnen schwer widerstehen kann. Dein Kompetenzgrad für deinen Waldläuferklassen-SG steigt auf Experte.

HARTER HUND **11.**

Dein Körper ist daran gewöhnt, es mit körperlichen Gefahren zu tun zu haben und Krankheitserregern, Giftstoffen und an-

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselwörter tauchen bei vielen Klassenmerkmalen des Waldläufers auf:

Anstrengend: Handlungen dieser Kategorie sind besondere Techniken, welche zu viel Anstrengungen erfordern, als dass du sie häufiger nutzen kannst. Du kannst pro Zug nur 1 Handlung der Kategorie Anstrengend nutzen.

Eröffnung: Diese Manöver funktionieren nur, wenn du sie zur Eröffnung deiner Kampftechniken während deines Zuges nutzt. Du kannst eine Handlung dieser Kategorie nur nutzen, wenn du in diesem Zug noch keine Handlung der Kategorie Angriff oder Eröffnung genutzt hast.

Nachsetzen: Handlungen dieser Kategorie gestatten dir, auf früheren Angriffen aufzubauen. Eine Handlung der Kategorie Nachsetzen kann nur genutzt werden, wenn du gegenwärtig unter einem Malus für Mehrfachangriffe stehst.

Manche Handlungen der Kategorie Nachsetzen verleihen zudem einen Effekt bei einem Fehlschlag. Dieser Fehlschlageffekt kommt nicht bei einem Kritischen Fehlschlag zum Tragen. Sollte deine Nachsetzehandlung gelingen, kannst du wählen, stattdessen den Fehlschlageffekt anzuwenden. (Zum Beispiel könntest du dich hierfür entscheiden, wenn ein Angriff aufgrund von Resistenz keinen Schaden zufügt.) Da eine Nachsetzehandlung einen Malus für Mehrfachangriffe erfordert, kannst du keine nutzen, wenn es nicht dein Zug ist, selbst wenn du die Aktivität Vorbereiten genutzt hast.

derem regelmäßig ausgesetzt zu sein. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe verbessert sich zu Meister. Erzielst du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg, so zählt dies als Kritischer Erfolg.

MITTELSCHWERE RÜSTUNGSEXPERTISE **11.**

Du lernst dich besser gegen Angriffe zu verteidigen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen und für deine Ungerüstete Verteidigung steigt auf Experte.

WILDNIS DURCHQUEREN **11.**

Du überwindest Hindernisse schnell, egal ob es sich um Felsen, dichtes Unterholz oder tiefe Schlammpfützen handelt. Du kannst die Effekte nichtmagischen Schwierigen Geländes ignorieren. Wie in solchen Fällen üblich, behandelst du Mächtiges Schwieriges Gelände wie normales Schwieriges Gelände.

WAFFENMEISTERSCHAFT **13.**

Du verstehst nun die Feinheiten deiner Waffen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Meister.

MÄCHTIGE WAFFENSPEZIALISIERUNG **15.**

Dein Zusatzschaden aus Waffenspezialisierung steigt bei Waffen und Waffenlosen Angriffen, in denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt, auf 4. Mit dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 6 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 8.

VERBESSERTES ENTRINNEN **15.**

Du gehst Gefahren aus dem Weg wie kaum ein anderer. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Legende. Solltest du bei einem Reflexwurf einen Kritischen Fehlschlag erzielen, so zählt er nur als normaler Fehlschlag. Sollte dir ein Reflexwurf gegen einen Effekt misslingen, der Schaden verursacht, erleidest du nur halben Schaden.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

WALDLÄUFERTALENTE

Falls du nach einem Waldläufer anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Ablenkender Schuss	12
Anleitung des Jägers	14
Armbrustschütze	1
Aufeinanderfolgende Schüsse	1
Ausgewachsener Gefährte	6
Bevorzugter Gegner	4
Bevorzugtes Gelände	2
Bis ans Ende der Welt	20
Blind kämpfen	8
Blitzschnelle Vorrichtungen	12
Doppelte Jagdbeute	12
Doppelter Jägervorteil	18
Dreifache Bedrohung	20
Durchschlagender Schuss	10
Fernschuss	4
Führung des Jägers	10
Gefahrenfinder	8
Gefährten drängen	4
Geländemeisterschaft	8
Gelegenheitsschuss	6
Gemeinsame Jagdbeute	14
Gezielter Schuss	14
Gunst des Jägers	8
Im Laufen nachladen	4
Jagdbeute unterbrechen	4
Legendärer Monsterjäger	16
Legendärer Schuss	20
Mächtige Vorrichtungen	8
Mächtiger Ablenkender Schuss	16
Meisterhafter Gefährte	18
Meisterhafter Monsterjäger	10
Monsterabwehr	2
Monsterjäger	1
Perfekter Schuss	18
Plänklerangriff	6
Schattenjäger	18
Schnelle Vorrichtungen	6
Schnelle Waffenbereitschaft	2
Schneller Spurenverfolger	6
Seite an Seite	12
Spezialisierter Gefährte	16
Tarnung	10
Tierempathie	2
Tiergefährte	6
Tiergefährte	1
Tödliche Treffsicherheit	8
Treffsicherheit des Jägers	2
Ultimativer Plänkler	20
Unbemerkt fühlen	14
Unglaublicher Angriffshagel	18
Unglaublicher Gefährte	10
Unglaublicher Geschosshagel	18
Unzählige Vorrichtungen	16
Verbesserte Zwillingssriposte	16
Verbündete warnen	4
Verstohlener Gefährte	14
Vorrichtungsspezialist	4
Zweiter Stachel	12
Zwillingangriff	1
Zwillingssparade	4
Zwillingssriposte	10

UNGLAUBLICHE SINNE

15.

Dir fallen Dinge auf, die anderen in der Regel entgehen und kaum zu erkennen sind. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Legende.

MEISTERHAFTER JÄGER

17.

Du hast deine Jägerfähigkeiten auf unglaubliche Weise geschärft. Dein Kompetenzgrad für deinen Waldläuferklassen-SG steigt auf Meister. Wenn du eine Fernkampfwaffe nutzt, in deren Umgang du den Kompetenzgrad Meister besitzt, kannst du bei Angriffen auf deine Jagdbeute den Entfernungsmalus ignorieren, solange das Ziel sich innerhalb der zweiten oder dritten Entfernungreichweite befindet.

Solltest du den Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung besitzen, erlangst du einen Situationsbonus von +4 auf Wahrnehmungswürfe, wenn du deine Jagdbeute suchst. Solltest du den Kompetenzgrad Meister in Überlebenskunst besitzen, erlangst du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitsswürfe für Überlebenskunst zum Spuren verfolgen hinsichtlich deiner Jagdbeute.

Du erhältst zudem einen zusätzlichen Vorteil in Abhängigkeit von deinem Jägervorteil.

Angriffshagel: Du verbindest deine Waffenmeisterschaft mit deinen Zielkünsten, um eine Reihe genauer Angriffe auszuführen. Solltest du über den Kompetenzgrad Meister im Umgang mit deiner Waffe verfügen, ist dein Malus für Mehrfachangriffe gegen deine Jagdbeute beim zweiten Angriff im Zug -2 (-1 mit einer agilen Waffe) und bei weiteren Angriffen -4 (-2 mit einer agilen Waffe).

Austricksen: Deine umfassend gemeisterten Fertigkeiten ermöglichen dir, deine Beute zu überwältigen. Sofern du den Kompetenzgrad Meister in Einschüchtern, Heimlichkeit, Täuschung oder der Fertigkeit besitzt, die du nutzen, um Wissen über deine Jagdbeute abzurufen, steigt der Situationsbonus bei Nutzung der fraglichen Fertigkeit gegen deine Jagdbeute von +2 auf +4. Solltest du den Kompetenzgrad Meister im Umgang mit deiner Rüstung besitzen, so steigt der Situationsbonus auf deine RK gegen Angriffe der Jagdbeute von +1 auf +2.

Präzision: Deine Waffenmeisterschaft ermöglicht dir, die lebenswichtigen Regionen deiner Jagdbeute mehrfach zu treffen. Wenn du deine Jagdbeute zum zweiten Mal in einer Runde triffst, fügst du ihm ebenfalls 1W8 Punkte Präzisionsschaden zu. Mit der 19. Stufe verursacht dein zweiter Treffer bei deiner Jagdbeute in derselben Runde 2W8 Punkte Präzisionsschaden und der dritte Treffer 1W8 Punkte Präzisionsschaden.

ZWEITE HAUT

19.

Deine Rüstung ist für dich zu einer zweiten Haut geworden. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Meister. Wenn du Leichte oder Mittelschwere Rüstung trägst, kannst du normal ruhen, statt nur schlecht zu ruhen und den Zustand Erschöpft zu erhalten.

SCHNELLE JAGDBEUTE

19.

Dir genügt ein Blick, um deine Jagdbeute abzuschätzen. Du kannst Jagdbeute als Freie Aktion nutzen, sofern dies deine erste Handlung während deines Zuges ist.

WALDLÄUFERTALENTE

Wenn du ein Waldläufertalent erhältst, kannst du aus den folgenden auswählen. Ehe du ein Talent erhalten kannst, musst du seine Voraussetzungen erfüllen.

1. STUFE

ARMBRUSTSCHÜTZE TALENT 1

WALDLÄUFER

Du verfügst über ein tiefgreifendes Verständnis der Armbrust. Wenn du eine Armbrust führst und Jagdbeute einsetzt oder eine Aktion zum Interagieren zum Nachladen deiner Armbrust aufwendest, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf den Schadenswurf deiner nächsten Angriffsaktion mit dieser Armbrust. Sollte es sich um eine Einfache Armbrust handeln, so steigt auch der Schadenswürfel für diesen Angriff um einen Schritt (siehe Seite 279). Du musst den Angriff bis zum Ende deines nächsten Zuges ausführen, andernfalls gehen diese Vorteile verloren.

AUFEINANDERFOLGENDE SCHÜSSE TALENT 1

ANSTRENGEND WALDLÄUFER

Häufigkeit Einmal pro Runde

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe mit Nachladen 0.

Dufeuerst zweimal in rascher Folge auf deine Jagdbeute. Führe zwei Angriffsaktionen mit der erforderlichen Waffe gegen deine Jagdbeute aus. Sollten beide dieselbe Kreatur treffen, so addiere den Schaden

beider Angriffe und wende Resistenzen und Schwächen des Zieles auf diese Summe an. Jede Angriffsaktion unterliegt dabei normal deinem Malus für Mehrfachangriffe.

MONSTERJÄGER

WALDLÄUFER

Du fasst deine Jagdbeute schnell ins Auge und nutzt dein Wissen. Als Teil der Handlung, die du für Jagdbeute genutzt hast, kannst du einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen hinsichtlich deiner Jagdbeute nutzen. Sollte dir beim Identifizieren deiner Jagdbeute mittels Wissen abrufen ein Kritischer Erfolg gelingen, erkennst du eine Schwäche in der Verteidigung der Kreatur. Du und alle Verbündeten, denen du diese mitteilst, erhalten einen Situationsbonus von +1 auf den nächsten Angriffswurf gegen die Jagdbeute. Du kannst nur einmal am Tag einer bestimmten Kreatur über Monsterjäger Boni zukommen lassen.

TALENT 1

TIERGEFÄHRTE

WALDLÄUFER

Du erlangst die Dienste eines jungen Tiergefährten, der mit dir reist und einfachen Anweisungen nach bestem Können gehorcht. Siehe die Tiergefährten auf Seite 214. Wenn du Jagdbeute nutzt, erhält dein Tiergefährte die Vorteile dieser Handlung und deines Jägervorteils, so du über einen verfügst.

TALENT 1

ZWILLINGSANGRIFF

ANSTRENGEND WALDLÄUFER

Häufigkeit Einmal pro Runde

Anforderungen Du führst zwei Nahkampfwaffen in verschiedenen Händen.

Du greifst deine Jagdbeute mit beiden Waffen an. Führe zwei Angriffsaktionen gegen deine Jagdbeute mit den erforderlichen Waffen aus. Sollten beide dieselbe Kreatur treffen, addiere den Schaden, ehe du die Resistenzen und Schwächen des Zieles zur Anwendung bringst. Dein Malus für Mehrfachangriffe kommt normal bei jedem Angriff zur Anwendung.

TALENT 1

ren mit deiner vollen Bewegungsrate über Eis und Schnee fortbewegen.

- **Berge, Unterirdisch oder Wald** Du erlangst eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Solltest du bereits über eine Bewegungsrate für Klettern verfügen, so erhältst du einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate für Klettern.
- **Flachland** Du erlangst einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate am Boden.
- **Himmel** Du erlangst einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate für Fliegen, sofern über eine verfügst.
- **Sumpf** Du kannst dich durch Sümpfe bewegen, selbst wenn sie tief genug wären, um als schwieriges Gelände zu gelten oder du schwimmen müsstest um sie zu überqueren.
- **Wüste** Du benötigst nur ein Zehntel der üblichen Menge an Nahrung und Wasser und bist nicht von Großer Hitze oder Extremer Hitze betroffen. Du kannst dich ferner ohne zu Balancieren mit deiner vollen Bewegungsrate über Sand fortbewegen.

2. STUFE

BEVORZUGTES GELÄNDE

WALDLÄUFER

Du hast ein bestimmtes Gelände studiert, um die dortigen Herausforderungen zu überwinden. Wähle dein Bevorzugtes Gelände aus der folgenden Liste: Aquatisch, Arktisch, Berge, Flachland, Himmel, Sumpf, Unterirdisch, Wald oder Wüste. Während du dich in deinem Bevorzugten Gelände befindest, ignorierst du die Effekte nichtmagischen Schwierigen Geländes.

TALENT 2

Solltest du über das Klassenmerkmal Wildnis durchqueren verfügen, erlangst du abhängig von deiner Geländewahl einen zweiten Vorteil.

- **Aquatisch** Du erlangst eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Solltest du bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, so erhältst du einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate für Schwimmen.
- **Arktisch** Du benötigst nur ein Zehntel der üblichen Menge an Nahrung und Wasser und bist nicht von Großer Kälte oder Extremer Kälte betroffen. Du kannst dich ferner ohne zu Balancie-



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

MONSTERABWEHR

TALENT 2

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Monsterjäger

Du weißt, wie du dich und andere gegen deine Jagdbeute verteidigen kannst. Wenn du Boni über Monsterjäger verleiht, erhalten du und deine Verbündeten jeder zudem einen Situationsbonus von +1 auf den nächsten Rettungswurf gegen einen von dieser Kreatur ausgehenden Effekt und auf die RK gegen den nächsten Angriff der Kreatur.

TIEREMPATHIE

TALENT 2

WALDLÄUFER

Deine Verbindung zu den Wesen der Natur erlaubt dir, auf rudimentärer Ebene mit ihnen zu kommunizieren. Du kannst Diplomatie zum Eindruck machen und um einfache Dinge zu Erbitten bei Tieren nutzen. Wilde Tiere geben dir in der Regel die nötige Zeit, um dein Anliegen vorzutragen.

TREFFSICHERHEIT DES JÄGERS

TALENT 2

KONZENTRATION WALDLÄUFER

Wenn du dich aufs Zielen konzentrierst, werden deine Angriffe besonders akkurat. Führe eine Angriffsaktion mit einer Fernkampfwaffe gegen deine Jagdbeute aus. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf und ignorierst den Zustand Verborgen bei deiner Jagdbeute.

SCHNELLE WAFFENBEREITSCHAFT

TALENT 2

WALDLÄUFER

Du ziehst mit derselben Bewegung deine Waffe und greifst an. Nutze Interagieren zum Ziehen einer Waffe und dann Angriff mit dieser Waffe.

4. STUFE

BEVORZUGTER GEGNER

TALENT 4

WALDLÄUFER

Du hast eine bestimmte Art wilder Kreatur studiert, so dass du sie leichter jagen kannst. Wenn du dieses Talent erlangst, wähle aus Bestien, Drachen, Tieren oder Fungi und Pflanzen. Die Wahl ist fortan dein Bevorzugter Gegner. Wenn du dein Initiative auswürfelst und dabei einen Gegner der gewählten Kategorie siehst, kannst du ihn als Freie Aktion zu deiner Jagdbeute machen.

Du kannst diese Freie Aktion sogar nutzen, solltest du die Kreatur noch nicht mittels Wissen abrufen identifiziert haben. Dieser Vorteil gilt nicht gegenüber Bevorzugten Gegnern, die sich als andere Kreaturen verkleiden; der SL bestimmt, ob und wann er gegenüber einer Kreatur gilt, die sich als ein Bevorzugter Gegner verkleidet hat.

FERNSCHUSS

TALENT 4

WALDLÄUFER

Deine Erfahrungen lehren dich, wie du auf entfernte Ziele anlegen musst, um genauer zu treffen. Verdopple die Entfernungseinheit deiner Waffen.

GEFÄHRTEN DRÄNGEN

TALENT 4

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Ein Tiergefährte

Du kannst deinen Gefährten antreiben, sein Möglichstes zu geben. Du kannst für Tier anweisen 2 Aktionen aufwenden statt 1 Aktion, wenn du deinen Tiergefährten anweist. In diesem Fall nutzt dein Tiergefährte eine zusätzliche Aktion.

IM LAUFEN NACHLADEN

TALENT 4

WALDLÄUFER

Du kannst während einer Fortbewegung deine Waffe nachladen. Nutze Schleichen, Laufen oder Vorsichtiger Schritt und dann Interagieren zum Nachladen.

JAGDBEUTE UNTERBRECHEN

TALENT 4

WALDLÄUFER

Auslöser Deine Jagdbeute befindet sich innerhalb deines Angriffsradius und nutzt eine Bewegehandlung, eine Handhabenhandlung oder will im Rahmen einer Bewegung ein Feld verlassen.

Führe eine Angriffsaktion im Nahkampf gegen deine Beute aus. Solltest du einen Kritischen Treffer landen, so unterbrichst du die auslösende Aktion.

VERBÜNDETE WARNEN

TALENT 4

WALDLÄUFER

Auslöser Du sollst einen Wahrnehmungswurf oder einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegen, um die Initiative auszuwürfeln.

Du warnst deine Verbündeten hör- oder sichtbar vor der Gefahr und verleiht ihnen einen Situationsbonus von +1 auf ihre Initiativewürfe.

Diese Handlung erhält die Kategorie Sichtbar, solltest du Gesten nutzen, oder Hörbar, falls du eine Warnung rufst.

VORRICHTUNGSSPEZIALIST

TALENT 4

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst, Vorrichtungen herstellen

Du spezialisierst dich darauf, schnell Fallen herzustellen, um deine Gegner auf dem Schlachtfeld zu behindern. Solltest du in Handwerkskunst über den Kompetenzgrad Experte verfügen, erlangst du die Anleitungen für drei Vorrichtungen der Seltenheitskategorien Gewöhnlich und/oder Ungewöhnlich (siehe Seite 605). Solltest du den Kompetenzgrad Meister besitzen, erhältst du 6 Anleitungen; solltest du den Kompetenzgrad Legende besitzen, erlangst du 9 Anleitungen.

Während deiner täglichen Vorbereitungen kannst du jeweils vier Vorrichtungen aus Anleitungsbuch zum raschen Einsatz vorbereiten. Eine Vorrichtung, die normalerweise 1 Minute zum Herstellen braucht, kann von dir mit 3 Aktionen der Kategorie Interagieren hergestellt werden. Solltest du in Handwerkskunst den Kompetenzgrad Meister besitzen, kannst du sechs Vorrichtungen vorbereiten; solltest du den Kompetenzgrad Legende besitzen, kannst du acht Vorrichtungen vorbereiten. Diese Vorrichtungen verbrauchen keine Ressourcen bei der Herstellung.

ZWILLINGSPARADE

TALENT 4

WALDLÄUFER

Anforderungen Du führt zwei Nahkampfwaffen in verschiedenen Händen.

Du kannst zwei Waffen nutzen, um Angriffe abzuwehren. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges (dieser Bonus steigt auf +2, sollte eine deiner Waffen die Eigenschaft Parade besitzen). Du verlierst diesen Bonus, sobald du nicht länger die Anforderungen dieses Talent erfüllt.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

6. STUFE

AUSGEWACHSENER GEFÄHRTE **TALENT 6**

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Tiergefährte

Dein Tiergefährte wird zu einem erwachsenen Tiergefährten und erhält zusätzliche Fähigkeiten (siehe Seite 214).

Solltest du über die Handlung Jagdbeute verfügen, greift sein Tiergefährte die Jagdbeute auch ohne deine Anweisungen an. Selbst wenn du während einer Begegnung nicht die Aktion Tier anweisen nutzt, nutzt dein Tiergefährte immer noch während deines Zuges jede Runde 1 Aktion für Laufen oder Angriff, um sich der Jagdbeute zu nähern bzw. um sie anzugreifen.

GELEGENHEITSSCHUSS **TALENT 6**

WALDLÄUFER

Kommt dir eine Kreatur zu nahe, kannst du reflexartig mit Fernwaffen den Beschuss eröffnen. Du kannst eine Reaktion, welche dir normalerweise erlaubt, die Angriffsaktion mit einer Nahkampfwaffe zu nutzen, auch mit einer Fernkampfwaffe nutzen. Du musst dabei die Angriffsaktion gegen ein angrenzendes Ziel ausführen. Sollte dies für den Auslöser der Reaktion erforderlich sein, behandelst du deine Fernkampfwaffe, als besäße sie einen Angriffsradius von 1,50 m. Sollte die Reaktion noch andere Anforderungen haben, z.B. das Führen bestimmter oder mehrerer Waffen, so erlaubt dir Gelegenheitsschuss nicht, dies zu ignorieren – du kannst lediglich Angriff mit einer Nahkampfwaffe durch Angriff mit einer Fernkampfwaffe ersetzen.

PLÄNKLERANGRIFF **TALENT 6**

ANSTRENGEND WALDLÄUFER

Du verbindest Fortbewegung und Angriffe. Nutze entweder Vorsichtiger Schritt und dann Angriff oder nutze Angriff und dann Vorsichtiger Schritt.

SCHNELLER SPURENVERFOLGER **TALENT 6**

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Überlebenskunst, Erfahrener Spurensucher

Deine scharfen Augen entdecken die Spuren anderer, selbst während du in Bewegung bist. Du kannst dich beim Spuren verfolgen mit deiner vollen Bewegungsrate fortbewegen. Solltest du den Kompetenzgrad Meister in Überlebenskunst besitzen, musst du nicht jede Stunde einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst zum Spuren folgen ablegen. Solltest du den Kompetenzgrad Legende in Überlebenskunst besitzen, kannst du parallel zum Spuren folgen noch eine weitere Erkundungsaktivität nutzen.

Wenn du einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst zum Bestimmen der Initiative ablegst, während du die Spuren deiner Jagdbeute verfolgst, kannst du zu Beginn deines ersten Zuges während der Begegnung als Freie Aktion Laufen nutzen, um dich deiner Jagdbeute zu nähern.

SCHNELLE VORRICHTUNGEN **TALENT 6**

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst, Vorrichtungsspezialist

Du kannst eine Vorrichtung in wenigen Augenblicken aufstellen. Du kannst Vorrichtungen, deren Herstellung normalerweise 1 Minute erfordert, mit 3 Aktionen der Kategorie Interagieren herstellen, selbst wenn du sie nicht vorbereitet hast.

8. STUFE

BLIND KÄMPFEN **TALENT 8**

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung

Deine Kampfinstinkte machen dich häufiger auf verborgene und unsichtbare Gegner aufmerksam. Du musst keinen Einfachen Wurf ab-

BEISPIELWALDLÄUFER



BOGENSCHÜTZE

Du wahrst Abstand zur Beute und verschießt deine Pfeile mit unglaublicher Präzision, um jene zu behindern oder zu töten, auf die du Jagd machst.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Geschicklichkeit, dann Weisheit. Steigere Stärke, wenn du einen Kompositbogen oder eine Wurfwaffe nutzen willst, oder Intelligenz, um in mehr Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt zu erhalten.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Diebeskunst, Heimlichkeit, Naturkunde, Überlebenskunst

JÄGERVORTEIL

Angriffshagel

ANFANGSTALENT

Aufeinanderfolgende Schüsse

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Schnelle Waffenbereitschaft (2.), Fernschuss (4.), Plänklerangriff (6.), Tödliche Treffsicherheit (8.), Durchschlagender Schuss (10.), Ablenkender Schuss (12.), Unglaublicher Geschosshagel (18.)

legen, um eine verborgene Kreatur ins Ziel zu nehmen. Du erhältst nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegenüber Kreaturen, die dir gegenüber den Zustand Verborgen besitzen (außer Auf dem Falschen Fuß würde aus anderen Gründen als dem Zustand Verborgen resultieren). Du musst nur einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, um eine verborgene Kreatur ins Ziel zu nehmen.

Während du zu einer unentdeckten Kreatur angrenzend bist, deren Stufe die deine nicht übertrifft, besitzt sie dir gegenüber nur den Zustand Versteckt.

GEFAHRENFINDER

TALENT 8

WALDLÄUFER

Du spürst Gefahren intuitiv. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Wahrnehmungswürfe zum Finden von Fallen und Gefahren, auf deine RK gegen ihre Angriffe und auf deine Rettungswürfe gegen ihre Effekte. Du kannst Gefahren, welche normalerweise Suchen erfordern würden, auch ohne diese Handlung finden.

GELÄNDEMEISTERSCHAFT

TALENT 8

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Überlebenskunst, Bevorzugtes Gelände

Du passt dich in jeder natürlichen Geländeart deiner Umgebung an. Du kannst 1 Stunde aufwenden, um dich mit verschiedenen Übungen auf die aktuelle Geländeart einzustimmen und so dein Bevorzugtes Gelände vorübergehend zu ersetzen. Falls du einen ganzen Tag außerhalb dieses neuen Bevorzugten Geländes verbringst, gilt wieder jene Geländeart als dein Bevorzugtes Gelände, welche du ursprünglich dem Talent Bevorzugtes Gelände zugeordnet hast.

GUNST DES JÄGERS ◆

TALENT 8

WALDLÄUFER

Indem du einen Verbündeten auf die Schwachstellen deiner Jagdbeute hinweist, verleiht du ihm deine Vorteile durch Jagdbeute und Jägervorteil bis zum Ende seines nächsten Zuges. Diese Aktion erhält die Kategorie Hör- oder Sichtbar in Abhängigkeit davon, ob du Worte oder Gesten nutzt.

MÄCHTIGE VORRICHTUNGEN

TALENT 8

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst, Vorrichtungsspezialist

Gegner haben Schwierigkeiten, deinen Vorrichtungen auszuweichen. Wenn du eine Vorrichtung platzierst, entspricht der SG von Rettungswürfen gegen ihre Effekte ihrem normalen SG oder deinem Klassen-SG, so dieser höher sein sollte.

TÖDLICHE TREFFSICHERHEIT ◆

TALENT 8

ERÖFFNUNG WALDLÄUFER

Voraussetzungen Waffenspezialisierung

Du zielst auf die Schwachstellen deiner Jagdbeute – dies erschwert deinen Schuss, lässt dich bei einem Treffer aber auch größeren Schaden verursachen. Führe eine Angriffsaktion im Fernkampf gegen deine Jagdbeute aus, der Angriffswurf unterliegt einem Malus von -2. Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf den Schaden. Dieser Schaden steigt mit der 11. Stufe auf +6 und mit der 15. Stufe auf +8.

10. STUFE

DURCHSCHLAGENDER SCHUSS ◆◆

TALENT 10

ERÖFFNUNG WALDLÄUFER

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe.

Dein Geschoss durchbohrt eine störende Kreatur und schießt weiter, um deine Jagdbeute zu treffen. Wähle ein Ziel, welches deiner Jagdbeute Schwache Deckung verleiht. Führe eine Angriffsaktion im Fernkampf aus und vergleiche das Ergebnis mit der RK des gewählten Zieles und deiner Jagdbeute. Dieser Angriff ignoriert die Schwache Deckung, welche das Ziel deiner Jagdbeute verleiht. Würfle den Schaden nur einmal aus und füge ihn jeder getroffenen Kreatur zu. Ein Durchschlagender Schuss zählt hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe als zwei Angriffe.

FÜHRUNG DES JÄGERS TALENT 10

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Heimlichkeit.

Du kannst deine Verbündeten anleiten, wie sie sich leise durch die Wildnis bewegen. Wenn du während einer Erkundung in natürlichem Gelände die Aktivität Schleichen nutzt, kannst du eine beliebige Anzahl deiner Verbündeten auswählen, welche sodann gehandelt werden, als hätten sie während der Erkundung dieselbe Aktivität genutzt (sie erhalten dieselben Vorteile, ohne selbst etwas beitragen zu müssen).

MEISTERHAFTER MONSTERJÄGER TALENT 10

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Naturkunde, Monsterjäger
Du verfügst über beinahe enzyklopädisches Wissen über alle Kreaturen der Welt. Du kannst Naturkunde zum Wissen abrufen nutzen, um nahezu jede Kreatur zu identifizieren. Du erlangst zudem die Vorteile von Monsterjäger (und Monsterabwehr, sofern du dieses Talent besitzt) bei einem Erfolg und einem Kritischen Erfolg.

TARNUNG TALENT 10

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Heimlichkeit.

Du veränderst dein Aussehen, um mit der Wildnis zu verschmelzen. In natürlichem Gelände kannst du Schleichen, selbst wenn du beobachtet wirst.

UNGLAUBLICHER GEFÄHRTE TALENT 10

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Ausgewachsener Gefährte

Dein Tiergefährte wächst und entwickelt sich weiter. Wähle, ob er zu einem Behäuden oder Wilden Tiergefährten werden soll. Dies verleiht ihm je nach Wahl zusätzliche Fähigkeiten (siehe Seite 214).

ZWILLINGSRIPOSTE TALENT 10

WALDLÄUFER

Auslöser Ein Kreatur innerhalb deines Angriffsradius nutzt die Angriffsaktion gegen dich und erzielt dabei einen Kritischen Fehlschlag.

Anforderungen Du profitierst von Zwillingssparade.

Eine clevere Parade mit einer Waffe öffnet die Verteidigung des Gegners für einen Angriff mit der anderen Waffe. Führe eine Angriffsaktion im Nahkampf aus oder nutzt eine Entwaffnenaktion gegen den auslösenden Gegner.

12. STUFE

ABLENKENDER SCHUSS TALENT 12

WALDLÄUFER

Die reine Wucht deiner Angriffe oder ihre überwältigende Anzahl bringen deine Gegner aus dem Konzept. Wenn du deiner Jagdbeute mit einer Fernkampfwaffe einen Kritischen Treffer zufügst oder sie zumindest zweimal im selben Zug mit einer Fernkampfwaffe triffst,

erhält sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

BLITZSCHNELLE VORRICHTUNGEN TALENT 12

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst, Schnelle Vorrichtungen, Vorrichtungsspezialist

Du kannst eine Falle mit unglaublicher Geschwindigkeit ausstellen. Wenn du eine Vorrichtung erschaffst, welche normalerweise 1 Minute in der Herstellung benötigt, brauchst du nur eine einzelne Aktion zum Interagieren dazu.

DOPPELTE JAGDBEUTE TALENT 12

WALDLÄUFER

Du kannst dich zugleich auf zwei Gegner konzentrieren und beide zur Strecke bringen. Wenn du die Jagdbeuteaktion nutzt, kannst du zwei Kreaturen als Jagdbeute auswählen.

SEITE AN SEITE TALENT 12

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Ein Tiergefährte

Du kämpfst mit deinem Tiergefährten zusammen, so dass ihr eure Gegner ablenkt und beschäftigt haltet. Wenn du und dein Tiergefährte zum selben Gegner angrenzend seid, zählt ihr unabhängig von eurer tatsächlichen Positionierung als diesen Gegner zusammen flankierend.

ZWEITER STACHEL TALENT 12

NACHSETZEN WALDLÄUFER

Anforderungen Du führst zwei Nahkampfwaffen in unterschiedlichen Händen.

Du liest die Bewegungen deiner Jagdbeute und erkennst ihre Schwachstellen, so dass Fehlschläge mit der einen Waffe dir kleinere Nadelstiche mit der anderen ermöglichen. Führe mit einer der erforderlichen Waffen eine Angriffsaktion gegen deine Jagdbeute aus. Die Aktion erhält den folgenden Fehlschlageffekt:

Fehlschlag Du fügst dem Ziel den Schaden zu, den die andere erforderliche Waffe bei einem Treffer verursachen würde, minus aller Schadenswürfel (d.h. ohne die Waffenschadenswürfel und ohne sonstige Würfel aufgrund von Waffenrunen, Zaubern und besonderen Fähigkeiten).

14. STUFE

ANLEITUNG DES JÄGERS TALENT 14

WALDLÄUFER

Du kannst deinen Verbündeten die Position deiner Jagdbeute mitteilen, egal gut diese sich versteckt hat. Solange du deine Jagdbeute beobachtest, erhalten alle deine Verbündeten, welche Suchen nutzen, um sie aufzuspüren, im Falle eines Fehlschlages oder eines Kritischen Fehlschlages stattdessen einen Erfolg. Deine Verbündeten müssen dich sehen oder hören können, um diesen Vorteil zu erhalten und du musst entsprechend Gestik oder Worte nutzen.

GEMEINSAME JAGDBEUTE TALENT 14

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Doppelte Jagdbeute, Gunst des Jägers

Du und dein Verbündeter jagt eure Jagdbeute zusammen. Solltest du die Handlung Jagdbeute nutzen und nur eine Jagdbeute wählen, so kannst du die Vorteile von Jagdbeute und deines Jägervorteils zusätzlich einem Verbündeten verleihen. Dieser behält diesen Vorteil, bis du Jagdbeute erneut nutzt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

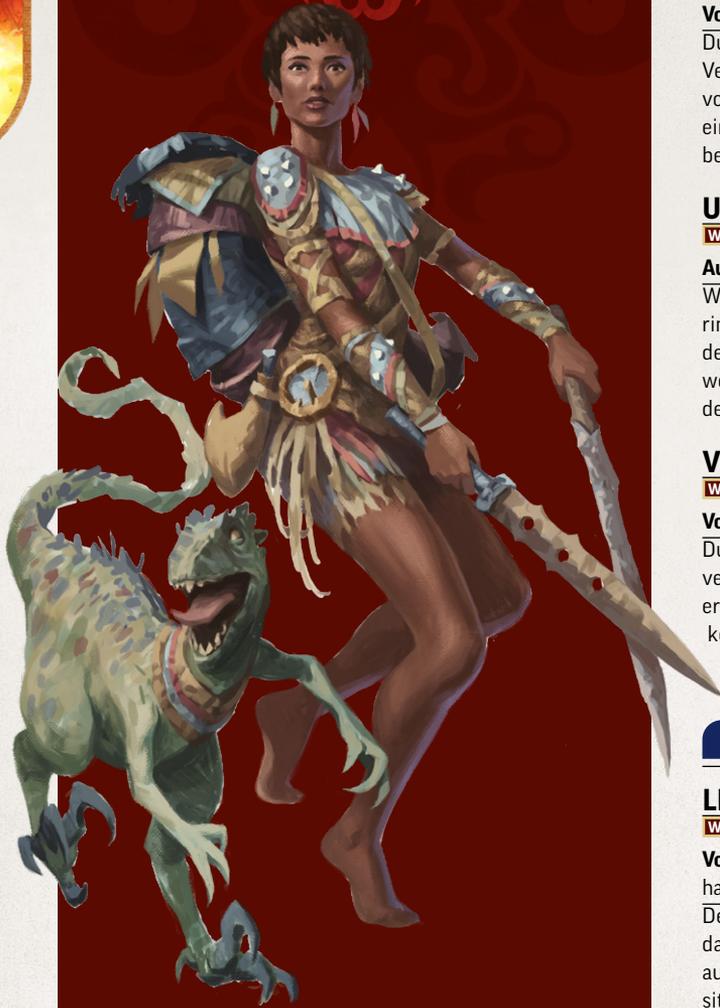
SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELWALDLÄUFER



TIERMEISTER

Zwischen dir und deinem geliebten Tier besteht eine machtvolle Bindung. Ihr erkundet zusammen die Wildnis und kämpft Seite an Seite.

ATTRIBUTSWERTE

Priorisiere Geschicklichkeit, dann Konstitution und Weisheit. Steigere Stärke, wenn du mehr Schaden verursachen willst.

FERTIGKEITEN

Akrobatik, Athletik, Heilkunde, Heimlichkeit, Naturkunde, Überlebenskunst

JÄGERVORTEIL

Austricksen

ANFANGSTALENT

Tiergefährte

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Gefährten drängen (4.), Ausgewachsener Gefährte (6.), Unglaublicher Gefährte (10.), Seite an Seite (12.), Spezialisierter Gefährte (16.), Meisterhafter Gefährte (18.)

GEZIELTER SCHUSS ◆

TALENT 14

KONZENTRATION **NACHSETZEN** **WALDLÄUFER**

Voraussetzungen Treffsicherheit des Jägers

Du spürst die Position deiner Jagdbeute auf und bringst seine Verteidigungen in Erfahrung, so dass dein folgender Angriff nicht von Hindernissen aufgehalten wird. Führe eine Angriffsaktion mit einer Fernkampf-Waffe gegen deine Jagdbeute aus. Du ignorierst beim Ziel den Zustand Verborgen und jede Art von Deckung.

UNBEMERKTES SPÜREN ↻

TALENT 14

WALDLÄUFER

Auslöser Dir misslingt ein Wurf zum Suchen.

Wenn du dich nach Feinden umsiehst, kannst du selbst die geringsten Anzeichen wahrnehmen, wie winzige Bewegungen in der Umgebung oder ein Lufthauch, der deine Haut berührt. Selbst wenn dir der Wurf zum Suchen misslingt, bemerkst du unentdeckte Kreaturen in deiner Umgebung.

VERSTOHLENER GEFÄHRTE

TALENT 14

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Tarnung, Tiergefährte

Du hast deinen Tiergefährten ausgebildet, mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Er erhält die Vorteile des Talents Tarnung. Solltest er ein Lauerjäger sein, so steigt sein Kompetenzgrad für Heimlichkeit auf Meister (oder auf Legende, so er bereits den Kompetenzgrad Meister besitzen sollte).

16. STUFE

LEGENDÄRER MONSTERJÄGER

TALENT 16

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Naturkunde, Meisterhafter Monsterjäger

Dein Wissen über Monster ist derart unglaublich umfangreich, dass es dir die Schwächen deiner Jagdbeute offenbart. Dein Bonus aus Monsterjäger (und aus Monsterabwehr, so du dieses Talent besitzt) steigt von +1 auf +2 für dich und alle Verbündeten, die davon profitieren.

MÄCHTIGER ABLENKENDER SCHUSS **TALENT 16**

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Ablenkender Schuss

Selbst ein einzelnes Geschoss kann deinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringen – und heftigere Angriffe lassen ihn noch länger schwanken. Solltest du deine Jagdbeute mit einer Fernkampf-Waffe treffen, erhält er bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Solltest du bei deiner Jagdbeute einen Kritischen Treffer landen oder sie zweimal im selben Zug im Fernkampf treffen, so erhält sie stattdessen bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

SPEZIALISIERTER GEFÄHRTE

TALENT 16

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Unglaublicher Gefährte

Dein Tiergefährte ist schlau genug, um sich zu spezialisieren. Er erlangt eine Spezialisierung deiner Wahl (siehe Seite 214).

UNZÄHLIGE VORRICHTUNGEN

TALENT 16

WALDLÄUFER

Voraussetzungen Vorrichtungsspezialist

Du kannst eine wirklich unglaubliche Anzahl an Vorrichtungen im Vorfeld vorbereiten und sie gegen ahnungslose Gegner einsetzen.

Verdopple die Anzahl an vorbereiteten Vorrichtungen, die dir Vorrichtungsspezialist erlaubt.

VERBESSERTER ZWILLINGSRIPOSTE **TALENT 16**
WALDLÄUFER

Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du eine zusätzliche Reaktion, die du nur für eine Zwillingstriposte gegen deine Jagdbeute nutzen kannst. Du kannst diese zusätzliche Reaktion sogar nutzen, wenn du nicht von Zwillingssparade profitierst.

18. STUFE

DOPPELTER JÄGERVORTEIL **TALENT 18**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Jägervorteil, Meisterhafter Jäger
 Du hast gelernt, jeden möglichen Vorteil gegen deine Gegner zu nutzen. Wenn du Jagdbeute nutzt, kannst du einen weiteren, anderen Jägervorteil erhalten, als den, welchen du mit der 1. Stufe gewählt hast. In diesem Fall erlangst du nicht den zusätzlichen Vorteil aus Meisterhafter Jäger.

MEISTERHAFTER GEFÄHRTE **TALENT 18**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Meisterhafter Jäger, Tiergefährte
 Dein Tiergefährte teilt dein unglaubliches Jagdkönnen, so dass ihr eure Gemeinsame Jagdbeute leicht zur Strecke bringen könnt. Wenn du Jagdbeute nutzt, erhält dein Tiergefährte den mit deinem Jägervorteil assoziierten Meisterhafter Jägervorteil statt nur deinen ursprünglichen Jägervorteil.

PERFEKTER SCHUSS **TALENT 18**
ANSTRENGEND WALDLÄUFER

Anforderungen Du führst eine geladene Fernkampfwaffe mit Nachladen 1 oder mehr und hast sie seit deinem letzten Zug nicht nachgeladen.
 Nachdem du den Kampf bisher genau beobachtet hast, schießt du im perfekten Augenblick auf deine Jagdbeute, um maximalen Schaden zu verursachen. Führe eine Angriffsaktion im Nahkampf mit der erforderlichen Waffe gegen deine Jagdbeute aus. Solltest du treffen, verursacht der Angriff maximalen Schaden. Dann endet dein Zug.

SCHATTENJÄGER **TALENT 18**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Tarnung
 Du verschmilzt mit deiner Umgebung so gut, dass andere dich kaum vom Hintergrund unterscheiden können. In natürlichem Gelände besitzt du stets den Zustand Verborgen gegenüber allen Gegnern, so du dies wünschst, mit Ausnahme deiner Jagdbeute.

UNGLAUBLICHER ANGRIFFSHAGEL **TALENT 18**
ANSTRENGEND ERÖFFNUNG WALDLÄUFER

Anforderungen Du führst zwei Nahkampfwaffen in verschiedenen Händen.
 Du verzichtest auf Genauigkeit, um mit unglaublicher Geschwindigkeit anzugreifen. Führe mit jeder erforderlichen Waffe drei Zuschlagaktionen im Nahkampf aus. All diese Angriffe unterliegen dem maximalen Malus für Mehrfachangriffe, als hättest du in diesem Zug bereits zwei oder mehr Angriff ausgeführt.

UNGLAUBLICHER GESCHOSSHAGEL **TALENT 18**
WALDLÄUFER

Anforderungen Du führst eine Fernkampfwaffe mit den Eigenschaften Ballistisch und Nachladen 0.
 Du feuert eine Salve auf alle Gegner im Zielbereich ab. Führe eine Angriffsaktion mit einem Malus von -2 gegen jeden Gegner innerhalb eines 3 m Explosionsradius aus, dessen Zentrum auf der Grenze oder jenseits des Ballistischen Angriffsradius deiner Waffe liegt. Würfle den Schaden nur einmal aus und füge ihn allen Zielen zu.
 Jeder Angriff zählt gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst nach dem letzten dieser Angriffe.

20. STUFE

BIS ANS ENDE DER WELT **TALENT 20**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Überlebenskunst
 Dein Können im Spurenverfolgen übersteigt alle Erklärungsansätze. Du kannst die Bewegungen deiner Jagdbeute vorausahnen und so ihren Aufenthaltsort leicht vorhersagen. Wenn du Jagdbeute bei einer Kreatur innerhalb von 30 m nutzt, kannst du die Bewegungen dieser Kreatur verfolgen und so ihren genauen Aufenthaltsort feststellen, egal wie weit sie sich entfernt, solange sie deine Jagdbeute bleibt. Solltest du den Kompetenzgrad Legende in Naturkunde besitzen, kannst du die Position deiner Jagdbeute sogar verfolgen, wenn diese teleportieren oder Ebenenreise nutzen sollte. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Naturkunde, erhält dieses Talent die Kategorien Entdeckung, Erkenntnismagie und Natur.

DREIFACHE BEDROHUNG **TALENT 20**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Gemeinsame Jagdbeute
 Du kannst bei der Jagd deine Aufmerksamkeit auf drei Ziele aufteilen. Wenn du Jagdbeute nutzt, kannst du drei Kreaturen auswählen. Alternativ kannst du zwei Kreaturen als Jagdbeute auswählen und den Effekt mit einem Verbündeten teilen (wie Gemeinsame Jagdbeute) oder eine Kreatur als Jagdbeute auswählen und den Effekt mit zwei Verbündeten teilen.

LEGENDÄRER SCHUSS **TALENT 20**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Meisterhafter Jäger, Kompetenzgrad Legende in Wahrnehmung, Fernschuss
 Du konzentrierst dich auf deine Jagdbeute und nimmst Winkel, Luftwiderstand und alle anderen Variablen wahr, welche deinen Fernkampfangriff beeinflussen könnten. Solltest du über den Kompetenzgrad Meister mit deiner Fernkampfwaffe verfügen, kannst du den Entfernungsmalus auf Angriffe gegen deine Jagdbeute innerhalb von fünf Entfernungseinheiten ignorieren.

ULTIMATIVER PLÄNKLER **TALENT 20**
WALDLÄUFER

Voraussetzungen Wildnis durchqueren
 Du bist so fähig darin, dich in der Wildnis zurechtzufinden, dass das Gelände dich überhaupt nicht aufhalten kann. Du ignorierst die Effekte von Schwierigem Gelände, Mächtigem Schwierigem Gelände und Gefährlichem Gelände. Du löst keine Fallen und Gefahren aus, die durch das Betreten eines Bereiches ausgelöst werden (z.B. Stolperdrähte und Druckplatten), außer du willst dies.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG





ZAUBERER

Du hast den Weg des Zauberkundigen nicht gewählt – du wurdest als einer geboren! In deinem Blut fließt Magie. Möglicherweise wurde deine Ahnenreihe vom Göttlichen berührt, vielleicht hat ein Abne mit einer urzeitlichen Kreatur Kontakt gehabt oder wurde deine Linie von einem mächtigen okkulten Ritual beeinflusst. Selbstreflexion und Studien ermöglichen dir, auf deine angeborenen magischen Kräfte zuzugreifen und Zugang zu noch mächtigeren Fähigkeiten zu erhalten. Allerdings ist die Magie in deinem Blut auch nicht ungefährlich, so dass du stetig auf einem dünnen Grat balancierst: Wirst du zu einem Meister der Zauberer aufzusteigen oder der Zerstörung anheimfallen?!

SCHLÜSSELATTRIBUT

CHARISMA

Mit der 1. Stufe verleiht dir deine Klassenzugehörigkeit eine Attributsverbesserung für Charisma.

TREFFERPUNKTE

Konstitutionsmodifikator plus 6

Du erhöhst deine Maximum-TP auf der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe um diesen Wert.

WÄHREND KÄMPFEN...

... nutzt du Zauber, um deine Gegner zu verletzen, ihren Verstand zu beeinflussen und ihre Bewegungen zu behindern. Möglicherweise bist du zu verletzlich, um in den Nahkampf zu gehen oder vielleicht verleiht dir deine Blutlinie Fähigkeiten, mit denen du dich bestens in einer Schlägerei behaupten kannst. Deine Magie ist zwar mächtig, doch um deine besten Zauber zu bewahren, nutzt du auch Zaubertricks – oder greifst auf diese zurück, wenn du alle anderen Zauber verbraucht hast.

WÄHREND GESELLSCHAFTLICHER BEGEGNUNGEN...

Dein angeborenes Charisma erleichtert dir die Interaktion mit Anderen.

WÄHREND DER ERKUNDUNG...

... nimmst du die Magie um dich herum wahr, um Schätze zu finden und deine Abenteurergruppe vor magischen Fallen zu warnen. Wenn die Gruppe auf Rätsel oder Probleme stößt, die mit deiner Blutlinie in Verbindung stehen, versuchst du sie zu lösen.

WÄHREND DER AUSZEIT...

... stellst du magische Gegenstände her oder fertigst Schriftrollen an. Deine Blutlinie könnte dich dazu veranlassen, deine Abstammung zu erforschen oder dich mit gleich gesinnten Leuten oder Kreaturen zusammenzutun.

MÖGLICHERWEISE...

- ... bist du sehr unabhängig und möchtest dich als Zauberkundiger und als Individuum beweisen, egal ob du dein magisches Erbe annimmst oder nicht.
- ... betrachtest du deine Abstammung mit Faszination, Furcht oder beidem – alles zwischen völliger Akzeptanz und vehementer Ablehnung.
- ... verlässt du dich auf magische Gegenstände wie Schriftrollen und Zauberstäbe, um deine begrenzte Auswahl an Zaubern zu ergänzen.

ANDERE...

- ... bewundern vielleicht dein Können, Magie aus der Luft zu erschaffen, und betrachten deine Fähigkeiten zugleich mit Bewunderung und Misstrauen.
- ... halten dich vielleicht für weniger engagiert als studierte Magier, treu ergebene Kleriker und andere Magieanwender, da dir die Macht in die Wiege gelegt wurde.
- ... denken, du wärest ebenso unberechenbar wie die Magie in deinen Adern, selbst wenn deine Persönlichkeit das Gegenteil beweist.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erhältst du die aufgeführten Kompetenzgrade in den folgenden Spielwerten. In allen nicht aufgeführten Spielwerten besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, solange du keinen besseren Kompetenzgrad aus anderen Quellen erlangst.

WAHRNEHMUNG

Geübt in Wahrnehmung

RETTUNGSWÜRFE

Geübt in Reflexwurf
Experte in Willenswurf
Geübt in Zähigkeitswurf

FERTIGKEITEN

Geübt in einer Anzahl an Fertigkeiten, die von deiner Blutlinie bestimmt werden
Geübt in einer Anzahl weiterer Fertigkeiten in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus 2

ANGRIFFE

Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen
Geübt in Waffenlosen Angriffen

VERTEIDIGUNGEN

Ungeübt im Umgang mit allen Rüstungen
Geübt in Ungerüsteter Verteidigung

ZAUBER

Geübt in Zaubenangriffswürfen der Tradition, der du über deine Blutlinie angehörst
Geübt in Zauber-SG der Tradition, der du über deine Blutlinie angehörst

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 3-18: PROGRESSION DES ZAUBERERS

Deine Stufe	Klassenmerkmale
1	Abstammung und Hintergrund, Anfangskompetenzgrade, Blutlinie, Blutlinienzauberei, Zauberrepertoire
2	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
3	Zauber des 2. Grades, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Signaturzauber
4	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
5	Zauber des 3. Grades, Abstammungstalent, Attributverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Magische Zähigkeit
6	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
7	Zauber des 4. Grades, Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Zauberexpertise
8	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
9	Zauber des 5. Grades, Abstammungstalent, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsverbesserung
10	Attributverbesserungen, Fertigkeitstalent, Zauberertalent
11	Zauber des 6. Grades, Allgemeines Talent, Einfache Waffenexpertise, Fertigkeitsverbesserung, Wachsamkeit,
12	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
13	Zauber des 7. Grades, Abstammungstalent, Defensive Robe, Fertigkeitsverbesserung, Waffenspezialisierung
14	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
15	Zauber des 8. Grades, Allgemeines Talent, Attributverbesserungen, Fertigkeitsverbesserung, Zaubermeister
16	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
17	Zauber des 9. Grades, Abstammungstalent, Fertigkeitsverbesserung
18	Fertigkeitstalent, Zauberertalent
19	Allgemeines Talent, Fertigkeitsverbesserung, Idealbild der Blutlinie, Zauberlegende
20	Attributverbesserungen, Fertigkeitstalent, Zauberertalent

KLASSENMERKMALE

Als Zauberer erlangst du die folgenden Fähigkeiten. Fähigkeiten, die du auf höheren Stufen erlangst, führen die jeweilige Stufe neben ihren Namen auf.

ABSTAMMUNG UND HINTERGRUND

Neben den Fähigkeiten, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht, erhältst du die Vorteile deiner gewählten Abstammung und deines Hintergrundes wie in Kapitel 2 beschrieben.

ANFANGSKOMPETENZGRADE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine Reihe von Kompetenzgraden, die deine Grundausbildung wiedergeben. Du findest sie am Beginn dieser Klassenbeschreibung.

BLUTLINIE

Wähle eine Blutlinie, welche dir deine magische Gabe verleiht. Diese Wahl bestimmt die Art der Zauber, welche du wirken kannst und die Zauberliste, von der du sie wählst, die zusätzlichen Zauber, die du erhältst, und die weiteren Fertigkeiten, in denen du den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

In diesem Band findest du die folgenden Blutlinien:

Aberrationenblutlinie: Ein seltsamer und unbekannter Einfluss verleiht dir okkulte Zauber.

Dämonenblutlinie: Sündige Verderbnis verleiht dir göttliche Zauber.

Drachenblutlinie: Das Blut von Drachen verleiht dir arkane Zauber.

Elementarblutlinie: Die Macht der Elemente manifestiert sich in dir als Zauber der Naturmagie.

Engelsblutlinie: Heilige Macht verleiht dir göttliche Zauber.

Feenblutlinie: Der Einfluss der Feen verleiht dir Zauber der Naturmagie

Magierblutlinie: Eine uralte Macht verleiht dir arkane Zauber.

Teufelsblutlinie: Ein Teufelspakt verleiht dir göttliche Zauber.

Untotenblutlinie: Die Berührung des Todes verleiht dir göttliche Zauber.

Vettelblutlinie: Die Plage einer Vettelblutlinie verleiht dir okkulte Zauber.

Siehe die Blutlinien auf Seite 206 für weitere Informationen.

BLUTLINIENZAUBEREI

Deine Blutlinie verleiht dir unglaubliche magische Macht. Du kannst mittels der Aktivität Zauber wirken Zauber nutzen und dabei Material-, Gesten und Verbale Komponenten einbringen (siehe Zauber wirken auf Seite 302). Als Zauberer bist du imstande, Materialkomponenten in der Regel durch Gestik zu ersetzen, so dass du keinen Materialkomponentenbeutel benötigst.

Auf der 1. Stufe kannst du jeden Tag bis zu drei Zauber des 1. Grades wirken. Diese müssen aber bekannt sein – du erlernst Zauber über das Klassenmerkmal Zauberrepertoire. Die Anzahl an Zaubern, die du jeden Tag wirken kannst, wird als deine Zauberplätze bezeichnet.

Wenn deine Zaubererstufe steigt, steigt auch die Zahl deiner Zauber pro Tag, ebenso kannst du schließlich Zauber höheren Grades wirken – siehe auch Tabelle 3-19: Zaubererzauber pro Tag auf Seite 205.

Manche deiner Zauber verlangen von dir einen Zauberangriffswurf, um festzustellen, wie effektiv sie sind. Bei anderen müssen deine Gegner gegen deinen Zauber-SG würfeln – in der Regel im Rahmen von Rettungswürfen. Da Charisma dein Schlüsselattribut ist, nutzen deine Zauberangriffswürfe und Zauber-SG deinen Charismamodifikator. Details zur Berechnung dieser Spielwerte findest du auf Seite 447.

ERHÖHTE ZAUBER

Sobald du Zauberplätze des 2. oder höheren Grades erlangst, kannst du diese Zauberplätze mit stärkeren Versionen niedriggradigerer Zauber belegen. Du erhöhst den Grad des fraglichen Zaubers auf den Grad des genutzten Zauberplatzes. Du musst einen Zauber des gewünschten Grades in deinem Zauberrepertoire haben, um ihn auf den fraglichen Grad erhöhen zu können. Viele Zauber weisen spezifische Verbesserungen auf, wenn sie auf bestimmte Grade erhöht werden (siehe Seite 299). Das Klassenmerkmal Signaturzauber erlaubt dir, bestimmte Zauber frei zu erhöhen.

ZAUBERTRICKS

Einige deiner Zauber fallen in die Kategorie Zaubertrick. Ein Zaubertrick verwendet keinen Zauberplatz. Du kannst einen Zaubertrick jeden Tag beliebig oft wirken. Dabei wird sein Grad automatisch auf die Hälfte deiner Stufe (aufgerundet) erhöht, was dem höchsten Zaubergrad entspricht, den du als Zauberer wirken kannst. Als Zauberer der 1. Stufe wirkst du Zaubertricks auf dem 1. Grad und als Zauberer der 5. Stufe als Zauber des 3. Grades.

ZAUBERREPERTOIRE

Die Sammlung der Zauber, welche du wirken kannst, wird als dein Zauberrepertoire bezeichnet. Auf der 1. Stufe lernst du zwei Zauber des 1. Grades und vier Zaubertricks deiner Wahl. Dazu kommen jeweils ein weiterer Zauber und Zaubertrick durch

TABELLE 3-19: ZAUBERERZAUBER PRO TAG

Deine Stufe	Zaubertricks	Zaubergrad									
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	4	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	4	4	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
6	5	4	4	4	–	–	–	–	–	–	–
7	5	4	4	4	3	–	–	–	–	–	–
8	5	4	4	4	4	–	–	–	–	–	–
9	5	4	4	4	4	3	–	–	–	–	–
10	5	4	4	4	4	4	–	–	–	–	–
11	5	4	4	4	4	4	3	–	–	–	–
12	5	4	4	4	4	4	4	–	–	–	–
13	5	4	4	4	4	4	4	3	–	–	–
14	5	4	4	4	4	4	4	4	–	–	–
15	5	4	4	4	4	4	4	4	3	–	–
16	5	4	4	4	4	4	4	4	4	–	–
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	–
18	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	–
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*
20	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*

* Das Klassenmerkmal Idealbild der Blutlinie verleiht dir einen Zauberplatz des 10. Grades, welcher ein wenig anders funktioniert als andere Zauberplätze.

deine Blutlinie (siehe Seite 206). Wähle diese von den gewöhnlichen Zaubern jener Liste aus, die deiner gewählten Blutlinie entsprechen oder aus anderen, zu denen du Zugang hast. Du kannst jeden Zauber in deinem Zauberrepertoire wirken, indem du einen Zauberplatz eines passenden Zaubergrades verwendest.

Wenn du weitere Stufen erlangst, fügst du neue Zauber deinem Zauberrepertoire hinzu. Wann immer du einen Zauberplatz erlangst (siehe Tabelle 3-19), fügst du deinem Zauberrepertoire einen Zauber desselben Grades hinzu – der erste Zauber eines neuen Grades muss dabei immer dein Blutlinienzauber sein. Mit der 2. Stufe wählst du einen weiteren Zauber des 1. Grades; mit der 3. Stufe erlangst du einen neuen Blutlinienzauber und zwei Zauber des 2. Grades usw. Wenn du Zauber hinzufügst, kannst du eine höhergradige Version eines dir bereits verfügbaren Zaubers hinzufügen, so dass du ihn nun mit erhöhtem Grad wirken kannst.

Auch wenn du Zauberplätze und die Zauber in deinem Zauberrepertoire im selben Maße erlangst, sind sie unabhängig voneinander. Sollte ein Talent oder andere Fähigkeit deinem Zauberrepertoire einen Zauber hinzufügen, so erhältst du deshalb keinen zusätzlichen Zauberplatz und umgekehrt.

ZAUBER IM REPERTOIRE AUSTAUSCHEN

Wenn du neue Zauber für dein Repertoire erhältst, möchtest du möglicherweise einige deiner alten Zauber austauschen. Wenn du eine Stufe erlangst und neue Zauber erlernst, kannst du einen deiner alten Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen. Dabei kann es sich um einen Zaubertrick handeln, aber nicht um einen Blutlinienzauber. Du kannst ebenfalls im Rahmen des Umlernens während der Auszeit Zauber austauschen (siehe Seite 481).

FERTIGKEITSTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangst du ein Fertigkeitstalent. Du findest die Fertigkeitstaleute in Kapitel 5; sie gehören der Kategorie Fertigkeit an. Um ein Fertigkeitstalent wählen zu können, musst du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt in der zugehörigen Fertigkeit besitzen.

ZAUBERERTALENTE

2.

Mit der 2. Stufe und dann jeder geraden Stufe erhältst du ein Zauberertalent. Die Zauberertaleute sind ab Seite 210 beschrieben.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen erlangst du ein Allgemeines Talent – siehe Kapitel 5.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

3.

Mit der 3. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Stufe erhältst du eine Fertigkeitsverbesserung. Du kannst eine Fertigkeitsverbesserung entweder dazu verwenden, um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu erlangen oder um in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt zu Experte zu verbessern.

Ab der 7. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ dafür nutzen, den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Experte zu Meister zu verbessern.

Ab der 15. Stufe kannst du eine Fertigkeitsverbesserung alternativ nutzen, um den Kompetenzgrad in einer Fertigkeit von Meister zu Legende zu verbessern.

SIGNATURZAUBER

3.

Dank deiner Erfahrung kannst du manche Zauber flexibler wirken. Wähle für jeden Zaubergrad, zu dem du Zugang besitzt, einen Zauber dieses Grades als Signaturzauber. Du kannst den Grad deiner Signaturzauber frei erhöhen und musst keine erhöhten Versionen des fraglichen Zaubers beherrschen. Solltest du einen Signaturzauber auf einem höheren Grad als seinem Minimumgrad erlernt haben, kannst du die schwächeren Versionen ebenfalls wirken, ohne sie separat erlernt zu haben. Solltest du einen Signaturzauber austauschen, kannst du einen Ersatzsignaturzauber desselben Zaubergrades wählen, zu dem du den vorherigen Zauber erlernt hattest. Du kannst ebenso spezifisch umlernen, um einen Signaturzauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades auszutauschen, ohne andere Zauber auszuwechseln; dies erfordert dieselbe Zeit wie das Umlernen eines normalen Zaubers.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DIE GESEGNETEN UND DIE VERDAMMTEN

Viele Blutlinien stehen mit bestimmten Kreaturenarten in Verbindung, so dass der Ruf dieser Wesen beeinflussen könnte, wie andere dich sehen. Solltest du das Blut von Dämonen in deinen Adern haben, könnten andere dich fürchten, während gute Wesen zuweilen glauben, du stündest aufgrund deiner Engelsblutlinie auf ihrer Seite. Dies muss nicht notwendigerweise stimmen und du kannst sicherlich auch die Kräfte einer Dämonen- oder Teufelsblutlinie zum Guten nutzen. Deine Blutlinie mag mit Kreaturen einer bestimmten Gesinnung verbunden sein, allerdings hat dies keinen Einfluss auf deine eigene Gesinnung – außer du wünschst es; ansonsten ist deine Magie nicht an diesen Ursprung gebunden. Allerdings suchen viele Zauberer Kreaturen oder Organisationen auf, welche mit ihren Blutlinien assoziiert werden, was sie den Einflüssen dieser Mächte aussetzen kann.

ABSTAMMUNGSTALENTE

5.

Zusätzlich zu dem Abstammungstalent, mit dem du das Spiel beginnst, erhältst du auf der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen ein Abstammungstalent – siehe den Eintrag zu deiner Abstammung in Kapitel 2.

ATTRIBUTSVERBESSERUNGEN

5.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen verbesserst du vier unterschiedliche Attributswerte. Du kannst auf diese Weise Attributswerte über 18 hinaus erhöhen. Ein bereits 18 oder höher betragender Attributswert wird durch eine Attributsverbesserung um 1 erhöht, unter 18 liegende Attributswerte um 2.

MAGISCHE ZÄHIGKEIT

5.

Magische Macht härtet deinen Leib ab. Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Experte.

ZAUBEREXPERTE

7.

Deine angeborene Magie reagiert rasch und machtvoll auf deine Wünsche. Dein Kompetenzgrad für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG der Tradition deiner Blutlinie steigt auf Experte.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

9.

Deine Reflexe sind schnell wie der Blitz. Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Experte.

EINFACHE WAFFENEXPERTISE

11.

Übung und Magie verbessern dein Können mit der Waffe. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen steigt auf Experte.

WACHSAMKEIT

11.

Du achtest auf Gefahren. Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Experte.

DEFENSIVE ROBE

13.

Der Fluss der Magie und deine Ausbildung helfen dir, Angriffen zu entgehen. Dein Kompetenzgrad in Ungerüsteter Verteidigung steigt auf Experte.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

13.

Du hast gelernt, wie du mit den dir am besten bekannten Waffen größere Verletzungen zufügen kannst. Du verursachst 2 Punkte zusätzlichen Schaden mit jenen Waffen und Waffenlosen Angriffen, bei denen du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Mit

dem Kompetenzgrad Meister steigt dieser Zusatzschaden auf 3 und mit dem Kompetenzgrad Legende auf 4.

ZAUBERMEISTER

15.

Du hast die Magie in deinem Blut gemeistert. Dein Kompetenzgrad für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG der Tradition deiner Blutlinie steigt auf Meister.

ENTSCHLOSSENHEIT

17.

Dein Verstand ist gestählt. Dein Kompetenzgrad für Willenswürfe steigt auf Meister. Wenn du bei einem Willenswurf einen Erfolg erzielst, zählt dieser als Kritischer Erfolg.

IDEALBILD DER BLUTLINIE

19.

Du hast die Magie deiner Blutlinie perfektioniert. Füge zwei gewöhnliche Zauber des 10. Grades deiner Tradition deinem Repertoire hinzu. Du erlangst einen einzelnen Zauberplatz des 10. Grades, mit dem du diese Zauber mittels Blutlinienzauberei wirken kannst. Im Gegensatz zu anderen Zauberplätzen erhältst du im Rahmen deiner Stufenaufstiege keine weiteren Zauberplätze des 10. Grades. Zauberplätze des 10. Grades können nicht zusammen mit Fähigkeiten genutzt werden, welche dir erlauben, Zauber zu wirken, ohne Zauberplätze aufzuwenden, oder mit Fähigkeiten, die dir weitere Zauberplätze verleihen. Du kannst das Zauberertalent Blutlinienperfektion wählen, um einen zweiten Zauberplatz des 10. Grades zu erhalten.

ZAUBERLEGENDE

19.

Du bist ein wahres Wunderkind. Dein Kompetenzgrad für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG der Tradition deiner Blutlinie steigt auf Legende.

BLUTLINIEN

Wähle eine Blutlinie. Diese ist die Quelle deiner Macht und übt großen Einfluss auf deine Fähigkeiten aus. Ebenso bestimmt sie deine Zauberliste, welcher Tradition deine Zauber angehören und in welchen beiden Fertigkeiten du zusätzlich den Kompetenzgrad Geübt besitzt.

BLUTLINIENZAUBER

Deine Blutlinie verleiht dir Blutlinienzauber, besondere Zauber, die für deine Abstammung einzigartig sind. Blutlinienzauber sind eine Unterart der Fokuszauber. Um einen Fokuszauber zu wirken, musst du 1 Fokuspunkt aufwenden, und dein Fokusvorrat fasst zu Beginn 1 Fokuspunkt. Du füllst deinen Fokusvorrat während deiner täglichen Vorbereitungen auf; außerdem kannst du die Aktivität Fokus erneuern nutzen, um 1 Fokuspunkt nach 10 Minuten zurückzuerlangen. Im Gegensatz zu Angehörigen anderer Klassen musst du dich beim Fokus erneuern keinen bestimmten Tätigkeiten widmen, da die durch deine Adern fließende Macht deinen Fokusvorrat auf natürliche Weise erneuert.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch im Grad auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Sie erfordern keine Zauberplätze und können auch nicht mittels Zauberplätzen gewirkt werden. Manche Talente können dir weitere Fokuszauber verschaffen und deinen Fokusvorrat erhöhen, allerdings fasst dein Fokusvorrat maximal 3 Fokuspunkte. Du findest die vollständigen Regeln zu Fokuszaubern auf Seite 300.

BLUTLINIENEINTRÄGE LESEN

Jeder Blutlineeintrag enthält die folgenden Informationen:

Zauberliste Du nutzt diese magische Tradition und Zauberliste.

Blutlinienfertigkeiten Du besitzt in den aufgeführten Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt.

Verliehene Zauber Du fügst die hier aufgeführten Zauber automatisch deinem Zauberrepertoire zusätzlich zu jenen hinzu, die du über Blutlinienzauberei erlangst. Mit der 1. Stufe erhältst du einen Zaubertrick und einen Zauber des 1. Grades. Du erlernst die anderen Zauber auf dieser Liste jeweils, sobald du Zaubererzauber des fraglichen Grades wirken kannst.

Blutlinienzauber Du erhältst automatisch den Anfangsblutlinienzauber mit der 1. Stufe und kannst weitere erhalten, indem du die Talente Verbesserte Blutlinie und Mächtige Blutlinie auswählst.

Blutmagie Wenn du einen Blutlinienzauber mittels Fokuspunkten oder einen über deine Blutlinie verliehenen Zauber mittels eines Zauberplatzes wirkst, erhältst du einen Blutmagieeffekt. Sollte die Blutmagie eine Wahloption anbieten, so tritt diese Wahl, ehe du den Zauber abhandelst. Der Blutmagieeffekt tritt ein, nachdem du alle Würfe für die Ausgangseffekte des Zaubers abgehandelt hast; gegenüber einem Gegner tritt er nur ein, sofern der Zauber einen erfolgreichen Angriffswurf umfasst hat bzw. dem Gegner der Rettungswurf misslungen ist. Sollte der Zauber einen Wirkungsbereich haben, musst du dich oder ein Ziel im Wirkungsbereich beim Wirken des Zaubers als Ziel des Blutmagieeffektes auswählen. Alle Referenzen auf den Zaubergrad beziehen sich auf den Grad des gewirkten Zaubers.

ABERRATIONENBLUTLINIE

Etwas spricht dir von jenseits der Sterne oder aus den Tiefen der Erde. Dieser uralte und unbekannte Einfluss lastet auf deinem Verstand.

Zauberliste Okkult (Seite 314)

Blutlinienfertigkeiten Einschüchtern, Okkultismus

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Benommenheit*; 1.: *Biss der Spinne*; 2.: *Hauch des Stumpfsinns*; 3.: *Vampirgriff*; 4.: *Verwirrung*; 5.: *Schwarze Tentakel*; 6.: *Schwachsinn*; 7.: *Verstand verwirren*; 8.: *Unkontrollierbarer Tanz*; 9.: *Unbegreifliches Lied*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Tentakelarme*; Verbesserter Zauber: *Widernatürliches Flüstern*; Mächtiger Zauber: *Ungewöhnliche Anatomie*

Blutmagie Unverständliches, fremdartiges Flüstern schützt deinen Verstand oder den eines Zieles und verleiht dem Ziel deines Zaubers für 1 Runde einen Zustandsbonus von +2 auf Willenswürfe.

DÄMONENBLUTLINIE

Dämonen verderben alles, was sie berühren. Einer deiner Ahnen ist ihnen zum Opfer gefallen und seine Sünden lasten nun auf den Schultern seiner Nachfahren – also auch den deinen.

Zauberliste Göttlich (Seite 310)

Blutlinienfertigkeiten Einschüchtern, Religionskunde

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Säurespritzer*; 1.: *Furcht*; 2.: *Kreatur vergrößern*; 3.: *Verlangsamen*; 4.: *Göttlicher Zorn*; 5.: *Dämonenpest*; 6.: *Auflösung*; 7.: *Göttliches Machtwort*; 8.: *Göttliche Aura*; 9.: *Implosion*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Kiefer des Vielfraßes*; Verbesserter Zauber: *Träger Morast*; Mächtiger Zauber: *Zorn des Abyss*

Blutmagie Die Last der Sünde schwächt die Verteidigungen eines Zieles oder macht dich beeindruckender. Entweder erleidet ein Ziel für 1 Runde einen Zustandsmalus von -1 auf seine RK oder du erhältst für 1 Runde einen Zustandsbonus von +1 auf Fertigungswürfe für Einschüchtern.

DRACHENBLUTLINIE

Das Blut von Drachen fließt durch deine Adern. Diese Bestien sind zugleich furchteinflößend im Kampf und magiebegabt.

Zauberliste Arkan (Seite 307)

Blutlinienfertigkeiten

Arkane Künste, Einschüchtern

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Schild*; 1.: *Zielsicherer Schlag*; 2.: *Energien widerstehen*; 3.: *Hast*; 4.: *Immunität gegen Zauber*; 5.: *Farbwand*; 6.: *Drachengestalt*; 7.: *Schreckensmaske*; 8.: *Regenbogenwand*; 9.: *Überwältigende Ausstrahlung*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Drachenklaunen*; Verbesserter Zauber: *Drachennodem*; Mächtiger Zauber: *Drachenflügel*

Blutmagie Drachenschuppen wachsen kurzfristig auf deiner Haut oder der eines Zieles; dies verleiht dir oder deinem Ziel 1 Runde lang einen Zustandsbonus von +1 auf die RK.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

ALTER

KLONEN

MEN

REGELN

LEITEN

WERKS-

KU

SCHITZE

HANG

BEISPIELZAUBERER



**DÄMONEN-
BLÜTIGER**

Die grotesken und chaotischen Kreaturen des Abyss haben ihre Spuren in deiner Blutlinie hinterlassen. Du besitzt eine blutrünstige Ader und empfindest mutwillige Zerstörung als aufregend.

ATTRIBUTSWERTE

Charisma ist dein wichtigstes Attribut. Höhere Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution machen aus dir einen besseren Kämpfer.

FERTIGKEITEN

Athletik, Einschüchtern, Religionskunde, Täuschung

BLUTLINIE

Dämonenblutlinie

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Gefährliche Zauberei (1.), Göttliche Evolution (4.), Verbesserte Blutlinie (6.), Blutlinienresistenz (8.), Mächtige Blutlinie (10.), Blutlinienfokus (12.)

ZAUBERREPERTOIRE

1. Furcht, Leid, Verfluchen; **Zaubertricks** Eiskalte Berührung, Licht, Magie entdecken, Säurespritzer, Schild

DRACHENART

Wähle auf der 1. Stufe die Drachenart, welche deine Blutlinie beeinflusst hat. Du kannst diese Wahl später nicht mehr ändern. Dies wirkt sich auf die Funktion einiger deiner Blutlinienzauber aus. Die guten Metaldrahen und ihre Schadensarten sind: Bronze – Elektrizität, Gold – Feuer, Kupfer – Säure, Messing – Feuer und Silber – Kälte. Die bösen Chromatischen Drahen und ihre Schadensarten sind: Blau – Elektrizität, Grün – Gift, Rot – Feuer, Schwarz – Säure und Weiß – Kälte.

ELEMENTARBLUTLINIE

Ein Qarin oder anderes Elementarwesen hat den Zorn der Natur in deine Blutlinie eingepflanzt. Dies beeinflusst, wie die mit einem Sternchen (*) markierten Blutlinien- und Verliehenen Zauber sowie deine Blutmagie funktionieren.

Zauberliste Natur (Seite 312)

Blutlinienfertigkeiten Einschüchtern, Naturkunde

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Flammen erzeugen**; 1.: *Brennende Hände**; 2.: *Energien widerstehen*; 3.: *Feuerball**; 4.: *Bewegungsfreiheit*; 5.: *Elementargestalt*; 6.: *Abstoßung*; 7.: *Schild gegen Energie*; 8.: *Regenbogenwand*; 9.: *Sturm der Vergeltung*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Elementares Projektil**; Verbesserter Zauber: *Elementare Fortbewegung*; Mächtiger Zauber: *Elementare Verwüstung**

Blutmagie Elementare Energie umgibt dich oder ein Ziel. Entweder erhältst du 1 Runde lang einen Zustandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern oder ein Ziel erleidet 1 Schadenspunkt pro Zaubergrad; dabei handelt es sich abhängig von deinem gewählten Element (siehe unten) um Feuer- oder Wuchtschaden. Sollte der Zauber bereits Schaden dieser Art verursachen, so kombiniere ihn mit dem Ausgangsschaden des Zaubers, ehe Schwächen und Resistenzen des Zieles zur Anwendung kommen.

ELEMENTARART

Wähle auf der 1. Stufe die Art von Element, welche deine Blutlinie beeinflusst: Erde, Feuer, Luft oder Wasser. Diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden. Sollte dein Element Erde sein, so schleuderst du große Felsbrocken. Sollte dein Element Feuer sein, löschst du deine Gegner mit Flammen aus. Sollte dein Element Luft sein, so prügelst du mit machtvollen Winden auf deine Feinde ein. Sollte dein Element Wasser sein, nutzt du Wasserwirbel gegen deine Feinde.

Im Fall von Feuer verursachen alle markierten Zauber Feuer-schaden; im Fall anderer Elemente verursachen sie Wuchtschaden. Deine Zauber erhalten zudem dein gewähltes Element als Kategorie und verlieren alle anderen Elementarkategorien.

ENGELSBLUTLINIE

Einer deiner Ahnen entstammte einem himmlischen Reich. Oder vielleicht wurde deine Blutlinie auch aufgrund des Glaubens deiner Ahnen gesegnet.

Zauberliste Göttlich (Seite 310)

Blutlinienfertigkeiten Diplomatie, Religionskunde

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Licht*; 1.: *Heilung*; 2.: *Waffe des Glaubens*; 3.: *Gleißendes Licht*; 4.: *Göttlicher Zorn*; 5.: *Flammenschlag*; 6.: *Klingenbarriere*; 7.: *Göttliches Machtwort*; 8.: *Göttliche Aura*; 9.: *Sechster Sinn*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Heiligenschein*; Verbesserter Zauber: *Engelsschwingen*; Mächtiger Zauber: *Celestisches Brandmal*

Blutmagie Eine Engelsaura umgibt dich oder ein Ziel; die Aura verleiht einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe für 1 Runde.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FEENBLUTLINIE

Die Launen der Feen oder eine Liebelei im Mondlicht auf einer Waldeslichtung brachten die Magie der Ersten Welt in die Blutlinie deiner Familie.

Zauberliste Natur (Seite 312)

Blutlinienfertigkeiten Naturkunde, Täuschung

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Geisterhaftes Geräusch*; 1.: *Kreatur bezaubern*; 2.: *Fürchterlicher Lachanfall*; 3.: *Faszinierende Vorstellung*; 4.: *Einflüsterung*; 5.: *Vielfarbiger Umhang*; 6.: *Ablenkendes Trugbild*; 7.: *Vision des Unterganges*; 8.: *Unkontrollierbarer Tanz*; 9.: *Prächtiges Herrenhaus*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Feenstaub*; Verbesserter Zauber: *Feenhaftes Verschwinden*; Mächtiger Zauber: *Feenillusion*

Blutmagie Farbenfrohe Feenillusionen umtanzen dich oder ein Ziel; sie verleihen für 1 Runde den Zustand *Verborgen*, sind aber zu offenkundig, als dass man sie für die Aktion *Verstecken* nutzen könnte.

MAGIERBLUTLINIE

Einer deiner Ahnen war ein Sterblicher, welcher die Magie gemeistert hat. Derart magisches Blut kann generationenlang ruhen, doch in dir hat es sich vollständig manifestiert.

Zauberliste Arkan (Seite 307)

Blutlinienfertigkeiten Arkane Künste, Gesellschaftskunde

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Magie entdecken*; 1.: *Magisches Geschoss*; 2.: *Magie bannen*; 3.: *Hast*; 4.: *Dimensionstür*; 5.: *Auspärende Augen*; 6.: *Auflösung*; 7.: *Regenbogenspiel*; 8.: *Irrgarten*; 9.: *Regenbogensphäre*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Wissen der Vorfahren*; Verbesserter Zauber: *Ausgedehnter Zauber*; Mächtiger Zauber: *Zauber schwächen*

Blutmagie Ein Schub von Erinnerungen deiner Vorfahren verleiht dir oder einem Ziel 1 Runde lang einen Zustandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe.

TEUFELSBLUTLINIE

Teufel verkörpern das Böse mit Engelszungen und einer deiner Ahnen hat mit der Dunkelheit mehr als nur geliebtäugelt oder sogar einen Teufelspakt geschlossen.

Zauberliste Göttlich (Seite 310)

Blutlinienfertigkeiten Religionskunde, Täuschung

Verliehene Zauber

Zaubertrick: *Flammen erzeugen*; 1.: *Kreatur bezaubern*; 2.: *Flammenkugel*; 3.: *Faszinierende Vorstellung*; 4.: *Einflüsterung*; 5.: *Tiefe Verzweiflung*; 6.: *Wahrer Blick*; 7.: *Göttliches Machtwort*; 8.: *Göttliche Aura*; 9.: *Meteoritenschwarm*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Diabolisches Edikt*; Verbesserter Zauber: *Umarmung der Hölle*; Mächtiger Zauber: *Hölleneruption*

Blutmagie Höllenfeuer versengt ein Ziel oder füllt deinen Mund mit Lügen. Das Ziel erleidet entweder 1 Punkt Feuerschaden pro Zaubergrad (sollte der Zauber bereits Feuerschaden verursachen, so addiere diesen Zusatzschaden hinzu, ehe die Schwächen und Resistenzen des Zieles zur Anwendung kommen) oder du erlangst einen Zustandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung für 1 Runde.

UNTOTENBLUTLINIE

Der Hauch des Untodes fließt durch deine Adern. Möglicherweise ist ein mächtiger Untoter in deinem Stammbaum zu finden, vielleicht ein Vampir, oder vielleicht bist du gestorben und etwas *anders* ins Leben zurückgeholt worden.

Zauberliste Göttlich (Seite 310)

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Die folgenden Schlüsselbegriffe tauchen in vielen Klassenmerkmalen des Zauberers auf:

Metamagie: Handlungen der Kategorie Metamagie verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Diese Handlungen werden in der Regel durch Metamagische Talente ermöglicht. Du musst eine Metamagiehandlung direkt vor dem Wirken eines Zaubers nutzen, den du modifizieren möchtest. Solltest du stattdessen andere Handlungen (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen) ausführen, verschwendest du die Vorteile der Metamagiehandlung. Alle weiteren Effekte, welche eine Metamagiehandlung hinzufügt, sind Teil des Zaubereffektes, nicht der Metamagiehandlung selbst.

Blutlinienfertigkeiten Einschüchtern, Religionskunde

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Eiskalte Berührung*; 1.: *Leid*; 2.: *Falsches Leben*; 3.: *Untoten beherrschen*; 4.: *Sprechende Leiche*; 5.: *Todeswolke*; 6.: *Vampirische Blutlust*; 7.: *Finger des Todes*; 8.: *Verdorren*; 9.: *Wehgeschrei der Todesfee*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Berührung des Untodes*; Verbesserter Zauber: *Lebenskraft entziehen*; Mächtiger Zauber: *Belebtes Gräberfeld*

Blutmagie Nekromantische Energie durchströmt dich oder ein Ziel. Entweder erhältst du 1 Runde lang Temporäre Trefferpunkte in Höhe des Zaubergrades oder ein Ziel erleidet 1 Punkt Negativen Energieschaden pro Zaubergrad (sollte der Zauber bereits Negativen Energieschaden verursachen, so addiere diesen Zusatzschaden hinzu, ehe die Schwächen und Resistenzen des Zieles zur Anwendung kommen).

VETTELBLUTLINE

Eine Vettel hat vor langer Zeit deine Familie verflucht. Oder vielleicht bist du ein Wechselbalg oder anderer Nachkomme einer Vettel und ihre verdammte Verderbnis gärt in deinem Blut und deiner Seele.

Zauberliste Okkult (Seite 314)

Blutlinienfertigkeiten Okkultismus, Täuschung

Verliehene Zauber Zaubertrick: *Benommenheit*; 1.: *Verkleidende Illusion*; 2.: *Hauch des Stumpfsinns*; 3.: *Blindheit verursachen*; 4.: *Fluch des Ausgestoßenen*; 5.: *Seefahrers Fluch*; 6.: *Böswillige Verwandlung*; 7.: *Verstand verwirren*; 8.: *Spirituelle Plage*; 9.: *Zorn der Natur*

Blutlinienzauber Anfangszauber: *Neidische Hexerei*; Verbesserter Zauber: *Grausiges Antlitz*; Mächtiger Zauber: *Betäubte Marionette*

Blutmagie Hasserfüllte Flüche strafen deine Gegner. Die erste Kreatur, welche dir vor dem Ende deines nächsten Zuges Schaden zufügt, erleidet 2 Punkte mentalen Schaden pro Zauberstufe und muss einen Einfachen Willenswurf ablegen.

ZAUBERERTALENTE

Mit jeder Stufe, auf der du ein Zauberertalent erhältst, kannst du eines der folgenden Talente wählen. Du musst etwaige Voraussetzungen erfüllen, bevor du das Talent wählst.

1. STUFE

AUSGEDEHNTER ZAUBER  **TALENT 1**
HANDHABEN METAMAGIE ZAUBERER

Du manipulierst die Energie deines Zaubers, so dass er einen größeren Wirkungsbereich hat. Solltest deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit Wirkungsbereich Explosion, Kegel oder Linie ohne Wirkungsdauer sein, so erhöhe den Wirkungsbereich. Sofern es sich um eine Explosion mit wenigstens 3 m Radius handelt, erhöhe den

Radius um 1,50 m (kleinere Explosionsradien sind nicht betroffen). Sofern es sich um einen Kegel oder eine Linie von maximal 4,50 m handelt, addiere 3 m zur Länge des Kegels oder der Linie.

GEFÄHRLICHE ZAUBEREI **TALENT 1**
ZAUBERER

Dein Erbe verleiht dir große zerstörerische Macht. Wenn du einen Zauber mittels deiner Zauberplätze wirkst, wenn dieser Schaden verursacht und wenn er keine Wirkungsdauer aufweist, erlangst du einen Zustandsbonus auf den Schaden dieses Zaubers in Höhe des Zaubergrades.

GEGENZAUBER  **TALENT 1**
BANNMAGIE ZAUBERER

Auslöser Eine Kreatur wirkt einen Zauber, den du vorbereitet hast.

Anforderungen Du hast einen nicht gewirkten Zauberplatz, den du zum Wirken des Auslöser-Zaubers nutzen könntest.

Wenn ein Gegner die Handlung Zauber wirken nutzt und du die Manifestationen sehen kannst, kannst du deine eigene Magie nutzen, um den Gegner zu unterbrechen. Du wendest einen vorbereiteten Zauber auf, um der auslösenden Kreatur entgegenzuwirken, sofern sie denselben Zauber wirkt. Du verlierst deinen Zauberplatz, als hättest du den auslösenden Zauber gewirkt. Dann versuchst du dem auslösenden Zauber entgegenzuwirken (siehe Seite 459).

Speziell Dieses Talent besitzt eine der Tradition deiner Zauber (Arkan, Göttlich, Natur oder Okkult) entsprechende Kategorie.

VERTRAUTER **TALENT 1**
ZAUBERER

Du gehst einen Pakt mit einer Kreatur ein, die dir dient und dein Zauberwirken unterstützt. Du erlangst einen Vertrauten (siehe Seite 217).

WEITREICHENDER ZAUBER  **TALENT 1**
KONZENTRATION METAMAGIE ZAUBERER

Du kannst die Reichweite deiner Zauber erhöhen. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit Reichweite sein, so erhöhe die Reichweite dieses Zaubers um 9 m. Solltest der Zauber die Reichweite Berührung besitzen, so steigt sie auf 9 m.

2. STUFE

VERBESSERTER VERTRAUTER **TALENT 2**
ZAUBERER

Voraussetzungen Ein Vertrauter

Du erfüllst deinen Vertrauten mit zusätzlicher magischer Energie. Du kannst täglich vier statt zwei Vertrauten- oder Meisterfähigkeiten wählen.

ZUSÄTZLICHE ZAUBERTRICKS **TALENT 2**
ZAUBERER

Deine Studien erlauben dir, mehr einfache Zauber vorzubereiten. Du kannst täglich zwei zusätzliche Zaubertricks vorbereiten.

4. STUFE

ARKANE EVOLUTION **TALENT 4**
ARKAN ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinie, welche arkane Zauber verleiht

Dein arkane Erbe verleiht dir eine außergewöhnliche Neigung zu intellektuellen und akademischen Interessen. Du erhältst in einer

Fertigkeit deiner Wahl den Kompetenzgrad Geübt. Du führst zudem ein Buch mit arkanen Zaubern ähnlich dem Zauberbuch eines Magiers. Du fügst diesem Buch ohne Kosten alle Zauber in deinem Zauberrepertoire hinzu. Du kannst dem Buch weitere arkane Zauber hinzufügen, indem du die entsprechenden Kosten bezahlst und deine Fertigkeit Arkane Künste nutzt, ähnlich wie ein Magier mittels Zauber erlernen Zauber seinem Zauberbuch hinzufügt.

Während deiner täglichen Vorbereitungen wählst du einen Zauber aus deinem Buch der arkanen Zauber. Sollte der Zauber nicht Teil deines Zauberrepertoires sein, so füge ihn bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen deinem Zauberrepertoire hinzu. Sollte er bereits Teil deines Zauberrepertoires sein, so füge ihn als zusätzlichen Signaturzauber für diesen Tag hinzu.

ARKANE WAFFE

TALENT 4

ZAUBERER

Häufigkeit Einmal pro Zug

Anforderungen Deine letzte Handlung war das Wirken eines Zaubers, der nicht zu den Zaubertricks zählt.

Du leitest Zauberenergie in eine von dir geführte Waffe. Bis zum Ende deines Zuges verursacht die Waffe zusätzliche 1W6 Schadenspunkte; die Art dieses Zusatzschadens richtet sich nach der Schule des gerade von dir gewirkten Zaubers:

- **Bannmagie** Kraftschaden
- **Beschwörungs- oder Verwandlungsmagie** dieselbe Schadensart wie die Waffe
- **Erkenntnis-, Illusions oder Verzauberungszauber** mentaler Schaden
- **Hervorrufung** dieselbe Schadensart wie beim Zauber oder Kraftschaden, sollte der Zauber keinen Schaden verursachen
- **Nekromantie** Negativer Energieschaden

GÖTTLICHE EVOLUTION

TALENT 4

GÖTTLICH ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinie, welche göttliche Zauber verleiht

Die göttliche Macht deiner Blutlinie strömt durch deinen Leib. Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz deines höchsten Zaubergrades, den du ausschließlich nutzen kannst, um *Heilung* oder *Leid* zu wirken. Du kannst jeden dieser Zauber mit diesem Zauberplatz wirken, selbst wenn er nicht Teil deines Zauberrepertoires ist.

NATUREVOLUTION

TALENT 4

NATUR ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinie, die Naturzauber verleiht

Du kannst die Kreaturen der Wildnis zu Hilfe rufen. Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz deines höchsten Zaubergrades, den du ausschließlich nutzen kannst, um *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes* oder *Beschwörung eines Tieres* zu wirken. Du kannst jeden dieser Zauber mit diesem Zauberplatz wirken, selbst wenn er nicht Teil deines Zauberrepertoires ist.

OKKULTE EVOLUTION

TALENT 4

OKKULT ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinie, die okkulte Zauber verleiht

Die Blicke, welche du immer wieder auf die obskuren Geheimnisse des Universums erhaschst, verleihen dir Macht. Du erhältst in einer Fertigkeit deiner Wahl den Kompetenzgrad Geübt. Du kannst einmal am Tag 1 Minute aufwenden, um einen okkulten Zauber der Kategorie Mental zu wählen, den du nicht kennst und ihn deinem Zauberrepertoire hinzuzufügen. Du verlierst diesen temporären Zauber, wenn du deine nächsten täglichen Vorbereitungen triffst (du kannst ihn aber mittels dieser Fähigkeit später erneut hinzufügen).

6. STUFE

STANDHAFTES ZAUBERWIRKEN

TALENT 6

ZAUBERER

Du hast großes Selbstvertrauen in deine Technik und verlierst deine Konzentration beim Wirken eines Zaubers nicht so rasch. Sollte dich eine Reaktion beim Zauberwirken unterbrechen, so lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab; bei Erfolg wird deine Handlung nicht unterbrochen.

ZAUBERERTALENTE

Falls du nach einem Zauberertalent anhand des Namens statt der Stufe suchst, kannst du diese Tabelle nutzen:

Talent	Stufe
Arkane Evolution	4
Arkane Waffe	4
Ausgedehnter Zauber	1
Bannzauber	14
Blutlinienfokus	12
Blutlinienmacht	20
Blutlinienperfektion	20
Blutlinienquell	18
Blutlinienresistenz	8
Gefährliche Blutlinienzauberei	1
Gegenzauber	1
Göttliche Evolution	4
Kreuzblütige Evolution	8
Mächtige Blutlinie	10
Mächtige Kreuzblütige Evolution	18
Mächtige Mentale Evolution	16
Mächtige Vitale Evolution	16
Magiegespür	12
Metamagiemeisterschaft	20
Mühevolle Konzentration	16
Naturevolution	4
Okkulte Evolution	4
Schneller Zauber	10
Standhaftes Zauberwirken	6
Überwältigende Energie	10
Verbesserte Blutlinie	6
Verbesserter Vertrauter	2
Vertrauter	1
Weitreichender Zauber	1
Zauber zurückwerfen	14
Zusätzliche Zaubertricks	2

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIELZAUBERER



FEENBLÜTIGER

Dein Blut verbindet dich mit der Magie der Ersten Welt und der außerweltlichen Feenblutlinie. Wie die Feen bist du sprunghaft, bezaubernd und nur selten dort, wo man es von dir vermutet.

ATTRIBUTSWERTE

Verbessere zuerst dein Charisma. Gute Geschicklichkeit, Konstitution und Weisheit sorgen für solide Verteidigungen.

FERTIGKEITEN

Diplomatie, Heimlichkeit, Naturkunde, Täuschung

BLUTLINIE

Feenblutlinie

HÖHERSTUFIGE TALENTE

Weitreichender Zauber (1.), Naturevolution (4.), Verbesserte Blutlinie (6.), Mächtige Blutlinie (10.), Blutlinienfokus (12.)

ZAUBERREPERTOIRE

1. *Beschwörung eines Feenwesens, Kreatur bezaubern, Schnelle Schritte*; **Zaubertricks** *Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Tanzende Lichter, Verstrickende Ranke*

VERBESSERTE BLUTLINIE

TALENT 6

ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinienzauber

Du studierst deine Blutlinie, um die Geheimnisse ihrer Magie zu ergünden. Du erhältst den Verbesserten Blutlinienzauber deiner Blutlinie. Erhöhe die Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

8. STUFE

BLUTLINIENRESISTENZ

TALENT 8

ZAUBERER

Dein magisches Blut macht dich widerstandsfähiger gegen Magie. Du erhältst einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber und magische Effekte.

KREUZBLÜTIGE EVOLUTION

TALENT 8

ZAUBERER

Seltsame Wechselwirkungen innerhalb deiner Blutlinie verleihen dir unerwartete Zauber. Du kannst in deinem Zauberrepertoire einen Zauber aus einer anderen, nicht zu deiner Blutlinie gehörenden Tradition beherrschen. Du wirkst diesen Zauber wie einen Zauber deiner Tradition. Du kannst den so hinzugefügten Zauber oder die Tradition, der er entstammt, austauschen, als wenn es sich um einen beliebigen Zaubererzauber (deiner Blutlinie) handelte. Allerdings kannst du durch dieses Talent nur maximal einen Zauber gleichzeitig aus einer anderen Tradition in deinem Repertoire haben.

10. STUFE

MÄCHTIGE BLUTLINIE

TALENT 10

ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinienzauber

Weitere Beschäftigung mit dem Vermächtnis deiner Blutlinie hat dir machtvolle Geheimnisse offenbart. Erhöhe die Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

SCHNELLER ZAUBER ◆

TALENT 10

KONZENTRATION METAMAGIE ZAUBERER

Häufigkeit Einmal täglich

Auf mental anstrengende Weise modifizierst du deine Zauberei, so dass du weniger Zeit zum Wirken eines Zaubers benötigst. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubererzaubers sein, dessen Grad wenigstens 2 Grade niedriger ist als der höchste dir mögliche Zaubererzaubergrad, so reduziere die zum Wirken erforderliche Anzahl an Aktionen um 1 (Minimum 1 Aktion).

ÜBERWÄLTIGENDE ENERGIE ◆

TALENT 10

HANDHABEN METAMAGIE ZAUBERER

Mit einer komplexen Geste veränderst du die Energie deines Zaubers, um Resistenzen zu überwinden. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers sein, so ignoriert dieser Zauber beim Ziel Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall in Höhe deiner Stufe. Dies gilt für allen Schaden, den der Zauber verursacht, anhaltenden Schaden und den Schaden eingeschlossen, den ein anhaltender Effekt des Zaubers verursacht, z.B. die Wand, welche der Zauber *Feuerwand* erschafft. Eventuelle Immunitäten einer Kreatur sind hiervon nicht betroffen.

12. STUFE

BLUTLINIENFOKUS

TALENT 12

ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinienzauber

Dein Fokusvorrat regeneriert sich schneller. Sofern du seit deinem letzten Fokus Erneuern wenigstens 2 Fokuspunkte aufgewendet hast, erlangst du beim Fokus Erneuern 2 Fokuspunkte statt 1 Punkt zurück.

MAGIEGESPÜR

TALENT 12

ENTDECKUNG ERKENNTNIS ZAUBERER

Du besitzt den sprichwörtlichen sechsten Sinn für Magie in deiner Umgebung. Du kannst die Präsenz magischer Auren spüren, als würdest du ständig *Magie entdecken* auf dem 1. Grad einsetzen. Wenn du Suchen nutzt, erhältst du die Vorteile von *Magie entdecken* auf dem 3. Grad hinsichtlich Dingen, die du sehen kannst (neben den normalen Vorteilen von Suchen). Du kannst dieses Gespür als Freie Aktion zu Beginn oder am Ende deines Zuges ein- oder ausschalten.

14. STUFE

BANZAUBER ✦

TALENT 14

METAMAGISCH ZAUBERER

Voraussetzungen *Magie bannen* in deinem Zauberrepertoire

Du kannst bannende Magie in einen Zauber weben und so beide Effekte einem Feind entgegenschleudern. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zaubers mit Einzelziel gegen eine Kreatur sein und sollte der Gegner entweder mit dem Zauberangriffswurf getroffen werden oder diesem der Rettungswurf misslingen, so kannst du als Freie Aktion *Magie bannen* auf den Gegner wirken. Dabei wendest du wie üblich einen Zauberplatz auf und zielt einen Zaubereffekt an, der den Gegner betrifft.

ZAUBER ZURÜCKWERFEN

TALENT 14

ZAUBERER

Voraussetzungen Gegenzauber

Wenn du erfolgreich Gegenzauber nutzt, um einem Zauber entgegenzuwirken, der auf Zielkreaturen oder einen Bereich einwirkt, kannst du den Effekt dieses Zaubers auf den Zauberwirker zurückwerfen. Ein derart zurückgeworfener Zauber betrifft nur den ursprünglichen Zauberwirker, selbst wenn es sich um einen Flächenzauber handelt oder er normalerweise mehr als eine Kreatur betrifft. Der ursprüngliche Zauberwirker kann einen Rettungswurf versuchen und andere Verteidigungen gegen den zurückgeworfenen Zauber zur Anwendung bringen, wenn dies normal möglich ist.

16. STUFE

MÄCHTIGE MENTALE EVOLUTION

TALENT 16

ZAUBERER

Voraussetzungen Arkane Evolution oder Okkulte Evolution

Die tiefgreifende Verbindung deiner Blutlinie zur mentalen Essenz stärkt dein Zauberrepertoire in großem Umfang. Füge einen Zauber jedes dir verfügbaren Zaubergrades deinem Zauberrepertoire hinzu.

MÄCHTIGE VITALE EVOLUTION

TALENT 16

ZAUBERER

Voraussetzungen Göttliche Evolution oder Naturevolution

Lebenskraft strömt durch deine Adern und dient dir als Energiequelle. Du kannst zweimal am Tag einen Zauber wirken, nachdem dir die Zauberplätze des fraglichen Grades ausgegangen sind; die beiden Zauber, welche du durch dieses Talent wirkst, müssen unterschiedliche Zaubergrade besitzen.

MÜHELOSE KONZENTRATION ✦

TALENT 16

ZAUBERER

Auslöser Dein Zug beginnt.

Du verschwendest kaum einen Gedanken, um Zauber aufrechtzuerhalten. Du erlangst augenblicklich die Effekte der Aktion Zauber aufrechterhalten und kannst so die Wirkungsdauer eines deiner aktiven Zaubererzauber verlängern.

18. STUFE

BLUTLINIENQUELL

TALENT 18

ZAUBERER

Voraussetzungen Blutlinienfokus

Die Macht deines Blutes erneuert deinen Fokusvorrat. Solltest du wenigstens 3 Fokuspunkte aufgewandt haben, seitdem du zuletzt deinen Fokus erneuert hast, erlangst du beim Fokus erneuern 3 Fokuspunkte zurück statt 1 Fokuspunkt.

MÄCHTIGE KREUZBLÜTIGE EVOLUTION

TALENT 18

ZAUBERER

Voraussetzungen Kreuzblütige Evolution

Deine Blutlinie ist außergewöhnlich komplex. Du kannst in deinem Zauberrepertoire über bis zu drei Zauber aus anderen Traditionen verfügen. Jeder Zauber muss dabei einen anderen Zaubergrad besitzen, muss aber nicht derselben Tradition angehören.

20. STUFE

BLUTLINIENMACHT ✦

TALENT 20

METAMAGISCH ZAUBERER

Häufigkeit Einmal pro Minute

Deine angeborene Magie lässt dich Energien in deiner Umgebung umlenken, um deine Zauber anzutreiben. Sollte deine nächste Handlung das Wirken eines Zauber des maximal 5. Grades ohne Wirkungsdauer sein, verbrauchst du dabei den Zauberplatz nicht.

BLUTLINIENPERFEKTION

TALENT 20

ZAUBERER

Voraussetzungen Idealbild der Blutlinie

Du beherrscht die ultimativen Kräfte deiner Blutlinie und Tradition. Du erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz des 10. Grades.

METAMAGIEMEISTERSCHAFT

TALENT 20

ZAUBERER

Du benötigst keine zusätzliche Zeit, um deine Zauber zu modifizieren. Du kannst einzelne Metamagie-Aktionen als Freie Aktionen verwenden.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

TIERGEFÄHRTEN UND VERTRAUTE

Manche Abenteurer reisen mit treuen Verbündeten, die als Tiergefährten und Vertraute bekannt sind. Erstere beginnen als junge Tiere und erlangen beeindruckende körperliche Fähigkeiten parallel zu deinen Stufenaufstiegen, während letztere mit dir eine magische Bindung teilen.

TIERGEFÄHRTEN

Ein Tiergefährte ist ein treuer Begleiter, welcher deinen Anweisungen folgt. Dein Tiergefährte besitzt die Kategorie Scherge und erhält 2 Aktionen während deines Zuges, wenn du Tier anweisen nutzt, um ihm Befehle zu geben – dies ersetzt die üblichen Effekte von Tier anweisen, du musst aber keinen Fertigkeitwurf für Naturkunde ablegen. Sollte dein Tiergefährte sterben, kannst du eine Woche an Auszeit aufwenden, um ihn ohne Kosten zu ersetzen. Du kannst stets nur über einen Tiergefährten verfügen.

AUF TIERGEFÄHRTEN REITEN

Sofern dein Tiergefährte wenigstens eine Größenkategorie größer ist als sein Reiter, kann dieser auf ihm reiten. Sollte ein Tiergefährte einen Reiter tragen, kann er nur seine Bewegungsrate am Boden nutzen; er kann sich auch nicht im selben Zug fortbewegen und dich unterstützen. Sollte dein Tiergefährte aber über die Besonderheit Reittier verfügen, ist er für diese Aufgabe besonders geeignet und kann diese beiden Einschränkungen ignorieren.

JUNGE TIERGEFÄHRTEN

Junge Tiergefährten verfügen über die im Folgenden erläuterten Spielwerte; dabei handelt es sich um Grundwerte, die je nach Art des Tiergefährten noch angepasst werden. Wenn du weitere Stufen erlangst, kannst du möglicherweise auch an deinem Tiergefährten Anpassungen vornehmen, die ihn mächtiger machen. Die Modifikatoren und SG werden bei Tiergefährten wie bei normalen Charakteren berechnet, sie können allerdings nur von solchen Gegenstandsboni profitieren, die ihre Bewegungsrate oder ihre RK verbessern. (Der maximal mögliche Gegenstandsbonus auf die RK ist dabei +3.)

KOMPETENZGRADE

Die Stufe deines Tiergefährten entspricht deiner Stufe. Dein Tiergefährte nutzt deine Stufe, um seine Kompetenzboni zu bestimmen. Er hat den Kompetenzgrad Geübt in Waffenlosen Angriffen, Ungerüsteter Verteidigung, im Umgang mit dem Harnisch und in allen Rettungswürfen, in Wahrnehmung, Akrobatik und Athletik. Tiergefährten können keine Fähigkeiten nutzen, welche einen höheren Intelligenzwert erfordern, wie z.B. Bedrängen oder Schrift entziffern, selbst wenn sie in der fraglichen Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt besitzen – außer sie verfügen über eine Spezialisierung, die es ihnen gestattet.

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Ein Tiergefährte beginnt mit folgenden Grundattributsmodifikatoren: ST +2, GE +2, KO +1, IN -4, WE +1, CH +0. Jede Art Tiergefährte besitzt eigene Stärken und erhöht zwei dieser Modifikatoren um jeweils 1. Diese Erhöhungen sind in den Spielwerten der verschiedenen Arten von Tiergefährten auf den folgenden Seiten bereits enthalten.

TREFFERPUNKTE

Dein Tiergefährte verfügt über Abstammungs-Trefferpunkte durch seine Art plus pro Stufe, die du besitzt, eine Anzahl an Trefferpunkten gleich seinem Konstitutionsmodifikator + 6.

ERWACHSENE TIERGEFÄHRTEN

Um einen jungen Tiergefährten zu einem erwachsenen Tiergefährten zu verbessern (meistens aufgrund eines von dir gewählten Klassentalentes), erhöhst du seinen Stärke-, Geschicklichkeits-, Konstitutions- und Weisheitsmodifikator jeweils um 1. Erhöhe den Waffenlosen Angriffsschaden von einem Würfel auf zwei Würfel (z.B. von 1W8 auf 2W8) und seinen Kompetenzgrad für Wahrnehmung und alle Rettungswürfe auf Experte. Erhöhe den Kompetenzgrad in Einschüchtern, Heimlichkeit und Überlebenskunst auf Geübt; sollte er bereits in einer dieser Fertigkeiten den Grad Geübt besitzen, so erhöhe ihn dort auf Experte. Sollte dein Tiergefährte Mittelgroß oder kleiner sein, so erhöhe seine Größenkategorie um einen Schritt.

BEHÄNDE TIERGEFÄHRTEN

Um aus einem Erwachsenen Tiergefährten einen Behändigen Tiergefährten zu machen, erhöhst du seinen Geschicklichkeitsmodifikator um 2 und seinen Stärke-, Konstitutions- und Weisheitsmodifikator jeweils um 1. Er verursacht mit seinen Waffenlosen Angriffen 2 zusätzliche Punkte Schaden. Sein Kompetenzgrad in Akrobatik und Ungerüsteter Verteidigung steigt jeweils auf Experte. Er erlernt zudem das Verbesserte Manöver für seine Art. Seine Angriffe zählen hinsichtlich Resistenzen als magisch.

WILDE TIERGEFÄHRTEN

Um aus einem Erwachsenen Tiergefährten einen Wilden Tiergefährten zu machen, erhöhst du seinen Stärkemodifikator um 2 und seinen Geschicklichkeits-, Konstitutions- und Weisheitsmodifikator jeweils um 1. Er verursacht mit seinen Waffenlosen Angriffen 3 zusätzliche Punkte Schaden. Sein Kompetenzgrad in Athletik steigt auf Experte. Sollte der Tiergefährte die Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner besitzen, wächst er um eine Kategorie. Er erlernt zudem das Verbesserte Manöver für seine Art. Seine Angriffe zählen hinsichtlich Resistenzen als magisch.

ARTEN VON TIERGEFÄHRTEN

Die Spezies des von dir gewählten Tieres wird als seine Art bezeichnet. Jede Art von Tiergefährte besitzt eigene Spielwerte. Der Größeneintrag gibt die Anfangsgrößenkategorie deines Gefährten als junger Tiergefährte an. Dem Größeneintrag folgen die Waffenlosen Angriffe des Tiergefährten und seine Attributsmodifikatoren. Der Eintrag Trefferpunkte benennt die Abstammungs-Trefferpunkte des Tiergefährten. Der Eintrag Fertigkeit führt eine weitere Fertigkeit auf, in welcher dein Tiergefährte den Kompetenzgrad Geübt besitzt. Der Eintrag Sinne führt die besonderen Sinne des Tiergefährten auf. Im Eintrag Bewegungsrate findest du die Bewegungsraten deines Tiergefährten. Sofern er vorhanden ist, führt der Eintrag Besonderheit weitere besondere Fähigkeiten deines Gefährten auf – z.B. ob es häufig als Reittier dient und besonders passend für berittene Klassen wie den Streiter ist. Der Eintrag Unterstützungsvorteil gibt den besonderen Vorteil an, den du erhältst, wenn du das Tier anweist, die Aktion Unterstützen zu nutzen (siehe unten). Der Eintrag Verbessertes Manöver führt eine mächtige neue Handlung auf, welche dein Tiergefährte einzusetzen lernt, wenn er zu einem Behändigen oder Wilden Tiergefährten wird.

UNTERSTÜTZEN ✦

Anforderungen Die Kreatur ist ein Tiergefährte.

Dein Tiergefährte unterstützt dich. Du erlangst die Vorteile, welche im Unterstützungsvorteileintrag der Art des Gefährten aufgeführt ist. Sollte das Tier die Aktion Unterstützen nutzen, kann es während seines Zuges nur Einfache Bewegungsaktionen ausführen, um sich in Position zu bringen und den Unterstützungsvorteil nutzen zu können; sollte es während dieses Zuges bereits eine andere Aktion genutzt haben, kann es dich nicht unterstützen.

BÄR

Dein Gefährte ist Eis-, Grizzly-, Schwarz- oder andere Art von Bär.

Größe Klein

Nahkampf ✦ Biss, **Schaden** 1W8 Stichschaden

Nahkampf ✦ Klaue (Agil), **Schaden** 1W6 Hiebschaden

ST +3, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

Trefferpunkte 8

Fertigkeit Einschüchtern

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 10,50 m

Unterstützungsvorteil Dein Bär zerfleischt deine Feinde, wenn du ihm dazu eine Gelegenheit verschaffst. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erleidet eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Bären, welche du mit einem Angriff triffst, 1W8 Punkte Hiebschaden durch den Bären. Sollte dein Bär ein Behänder oder Wilder Tiergefährte sein, steigt dieser Hiebschaden auf 2W8.

Verbessertes Manöver Bärenumarmung

BÄRENUMARMUNG ✦

Anforderungen Die letzte Handlung des Bären war ein erfolgreicher Angriff mit der Klaue.

Der Bär führt einen weiteren Angriff mit der Klaue gegen dasselbe Ziel aus. Trifft er, erhält das Ziel zudem den Zustand Gegriffen, als hätte der Bär erfolgreich die Aktion Ergreifen gegen das Ziel genutzt.

DACHS

Dein Gefährte ist ein Dachs, Vielfraß oder anderer großer Angehöriger der Familie der Marder.

Größe Klein

Nahkampf ✦ Biss, **Schaden** 1W8 Stichschaden

Nahkampf ✦ Klaue (Agil), **Schaden** 1W6 Hiebschaden

ST +2, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

Trefferpunkte 8

Fertigkeit Überlebenskunst

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 4,50 m, Graben 3 m, Klettern 3 m

Unterstützungsvorteil Dein Dachs gräbt rund um deinen Gegner den Boden um und behindert so seine Bewegung. Bis zum Beginn deines nächsten Zug kann eine Kreatur, welche von deinem Dachs bedroht wird und die du triffst und der du Schaden zufügst, keinen Schritt ausführen, bis sie ihre gegenwärtige Position verlässt. Sollte die Kreatur Schritte durch Schwieriges Gelände ausführen können, ist sie hiervon nicht betroffen.

Verbessertes Manöver Dachswut

DACHSWUT ✦

GEFÜHL KONZENTRATION MENTAL

Anforderungen Der Dachs befindet sich nicht bereits in Dachswut und besitzt auch nicht den Zustand Erschöpft.

Der Dachs verfällt in reine, nackte Raserei für 1 Minute (dies endet vorzeitig, sollte er keine Gegner mehr wahrnehmen oder den Zustand

Bewusstlos erhalten). Er kann seine Raserei nicht freiwillig beenden. Während der Dachs wütet, unterliegt er den folgenden Modifikatoren:

- Er verursacht 4 zusätzliche Schadenpunkte mit seinen Bissangriffen und 2 zusätzliche Schadenspunkte mit seinen Klauenangriffen.
- Er erleidet einen Malus von -1 auf seine RK.
- Er kann keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, sofern sie nicht ebenfalls der Kategorie Kampfrausch angehören. Der Tiergefährte kann die Aktion Suchen nutzen, während er wütet.

Nachdem die Dachswut endet, kann der Dachs diese Fähigkeit 1 Minute lang nicht erneut nutzen.

DROMAEOSAURIER

Dein Gefährte ist ein Dromaeosaurier (auch als Raptor bekannt), z.B. ein Velociraptor oder ein Deinonychus.

Größe Klein

Nahkampf ✦ Biss (Finesse); **Schaden** 1W8 Stichschaden

Nahkampf ✦ Krallen (Agil, Finesse); **Schaden** 1W6 Hiebschaden

ST +2, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

Trefferpunkte 6

Fertigkeit Heimlichkeit

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 15 m

Unterstützungsvorteil Dein Raptor ist ständig in Bewegung, um sich zum Flankieren zu positionieren. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges gilt er als sich in seinem Feld oder einem leeren Feld deiner Wahl innerhalb von 3 m befindend, wenn es zu bestimmen gilt, ob er mit dir einen Gegner flankiert; du kannst für jeden deiner Angriffe ein anderes Feld für den Tiergefährten wählen.

Verbessertes Manöver Zuschnappender Angriff

SCHNELLENDER ANGRIFF ✦

ANSTRENGEND

Der Raptor führt einen Schritt von bis zu 3 m und dann einen Angriff aus oder er nutzt Angriff und dann einen Schritt von bis zu 3 m.

PFERD

Dein Gefährte ist ein Pferd, Pony oder ähnliches Tier.

Größe Mittelgroß oder Groß

Nahkampf ✦ Huf (Agil), **Schaden** 1W6 Wuchtschaden

ST +3, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

Trefferpunkte 8

Fertigkeit Überlebenskunst

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 12 m

Besonderheit Reittier

Unterstützungsvorteil Dein Pferd verleiht deinen Sturmangriff zusätzlichen Schwung. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges darfst du, sofern ihr euch vor einem Angriff wenigstens 3 m weit fortbewegt habt, einen Situationsbonus in Höhe der doppelten Anzahl der Schadenswürfel auf den Schaden addieren. Sollte deine Waffe über die Eigenschaft Reiter verfügen, so erhöhe den Schadensbonus der Eigenschaft stattdessen um 2 pro Schadenswürfel.

Verbessertes Manöver Galoppieren

GALOPPIEREN ✦✦

FORTBEWEGUNG

Das Pferd läuft zweimal, jeweils mit einem Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

RAUBKATZE

Dein Gefährte ist eine Großkatze, z.B. ein Leopard oder ein Tiger.

Größe Klein

Nahkampf ♦ Biss (Finesse), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4 Hiebschaden

ST +2, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

Trefferpunkte 4

Fertigkeit Heimlichkeit

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 10,50 m

Besonderheit Deine Raubkatze fügt Zielen, die Auf dem Falschen Fuß betroffenen sind, zusätzlich 1W4 Punkte Präzisionsschaden zu.

Unterstützungsvorteil Deine Raubkatze bringt deine Gegner aus dem Gleichgewicht, wenn du ihr dazu eine Gelegenheit verschaffst. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges verleihen deine Angriffe, welche einer Kreatur Schaden zufügen, die auch von deiner Raubkatze bedroht wird, den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Verbessertes Manöver Raubkatzensprung

RAUBKATZENSPRUNG ♦

ANSTRENGEND

Die Katze nutzt die Aktionen Laufen und dann Angriff. Sollte sie zu Beginn ihres Raubkatzensprungs den Zustand Unbemerkt gehabt haben, so behält sie ihn auch nach dem Angriff.



RAUBVOGEL

Dein Gefährte ist ein Raubvogel, z.B. ein Adler, Bussard, Falke oder eine Eule.

Größe Klein

Nahkampf ♦ Biss (Finesse), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Nahkampf ♦ Kralle (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4 Hiebschaden

ST +2, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

Trefferpunkte 4

Fertigkeit Heimlichkeit

Sinne Dämmsicht

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

Unterstützungsvorteil Der Vogel hackt nach den Augen deiner Gegner, wenn du ihm dazu eine Gelegenheit verschaffst. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges verursachen deine Angriffe, die bei einer Kreatur, die ebenfalls von deinem Raubvogel bedroht wird, Schaden verursachen, zusätzlich 1W4 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden. Das Ziel erhält zudem den Zustand Geblendet, solange der Blutungsschaden anhält. Sollte dein Raubvogel ein Behänder oder Wilder Tiergefährte sein, steigt der Anhaltende Blutungsschaden auf 2W4.

Verbessertes Manöver Angriff im Vorbeifliegen

ANGRIFF IM VORBEIFLIEGEN ♦♦

Der Raubvogel nutzt Fliegen und führt dabei an einem beliebigen Punkt des Weges einen Angriff aus.

WOLF

Dein Gefährte ist ein Wolf oder andere wolfs- oder hundartige Kreatur wie z.B. ein Hund.

Größe Klein

Nahkampf ♦ Biss (Finesse); **Schaden** 1W8 Stichschaden

ST +2, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

Trefferpunkte 6

Fertigkeit Überlebenskunst

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 12 m

Unterstützungsvorteil Dein Wolf reißt an den Sehnen deines Gegners, wenn du ihm dazu Gelegenheiten verschaffst. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges verleihen deine Angriffe, welche einem Ziel Schaden zufügen, das auch von deinem Wolf bedroht wird, für 1 Minute einen Zustandsmalus von -1,50 m auf die Bewegungsrate des Zieles (-3 m im Fall eines Kritischen Erfolges).

Verbessertes Manöver Niederwerfen

NIEDERWERFEN ♦

Anforderungen Die letzte Handlung des Tiergefährten war ein erfolgreicher Angriff mit seinem Bissangriff.

Der Wolf wirft das Ziel seines Angriffes mit seinem Biss automatisch zu Boden und verleiht ihm den Zustand Liegend.

WÜRGESCHLANGE

Dein Gefährte ist eine Würgeschlange, z.B. eine Boa oder ein Python.

Größe Klein

Nahkampf ♦ Biss (Finesse); **Schaden** 1W8 Stichschaden

ST +3, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

Trefferpunkte 6

Fertigkeit Heimlichkeit

Sinne Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Unterstützungsvorteil Deine Schlange hält deine Gegner in ihren Windungen und stört ihre Reaktionen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges kann eine von deiner Würgeschlange bedrohte Kreatur keine durch deine Handlungen ausgelösten Reaktionen nutzen, außer die Stufe der Kreatur ist höher als deine.

Verbessertes Manöver Würgen

WÜRGEN

Anforderungen Die Schlange hat eine kleinere Kreatur gegriffen.

Die Schlange fügt der gegriffenen Kreatur 12 Punkte Wuchtschaden zu; die Kreatur muss einen Einfachen Zähigkeitswurf ablegen. Sollte die Würgeschlange ein spezialisierter Tiergefährte sein, so erhöhe diesen Schaden auf 20.

SPEZIALISIERTE TIERGEFÄHRTEN

Spezialisierte Tiergefährten sind intelligenter und zu komplexerem Handeln imstande. Wenn ein Tier erstmals eine Spezialisierung erhält, erlangt es folgende Modifikationen: Der Kompetenzgrad für Waffenlose Angriffe steigt auf Experte. Der Kompetenzgrad für Rettungswürfe und Wahrnehmung steigt jeweils auf Meister. Erhöhe den Geschicklichkeitsmodifikator um 1 und den Intelligenzmodifikator um 2. Der Waffenlose Angriffsschaden steigt von zwei Würfeln auf drei Würfel. Der zusätzliche Schaden mit Waffenlosen Angriffen steigt von 2 auf 4 oder von 3 auf 6.

Jede Spezialisierung verleiht noch weitere Vorteile. Die meisten Tiergefährten können nur eine Spezialisierung besitzen.

DRAUFGÄNGER

Dein Gefährte stürzt sich mit eleganten Sprüngen ins Getümmel und weicht Angriffen aus. Er erhält die Fähigkeit Vorteil verweigern (siehe die gleichnamige Barbarenfähigkeit) und ist daher gegenüber Versteckten, Unentdeckten oder Flankierenden Kreaturen nicht Auf dem Falschen Fuß betroffen, es sei denn, die Kreatur hat eine höhere Stufe als du. Sein Kompetenzgrad in Akrobatik steigt auf Meister und sein Geschicklichkeitsmodifikator steigt um 1. Sein Kompetenzgrad für Ungerüstete Verteidigung steigt auf Experte (oder auf Meister im Fall eines Behändigen Tiergefährten).

LAUERJÄGER

In seiner natürlichen Umgebung kann dein Gefährte die Aktion Schleichen nutzen, selbst wenn er gegenwärtig den Zustand Beobachtet hat. Sein Kompetenzgrad in Heimlichkeit steigt auf Experte (oder auf Meister, sollte er bereits aufgrund seiner Art ein Experte sein). Sein Geschicklichkeitsmodifikator steigt um 1. Sein Kompetenzgrad für Ungerüstete Verteidigung steigt auf Experte (oder auf Meister im Fall eines Behändigen Tiergefährten).

RABAUKE

Dein Gefährte zertrümmert Dinge. Seine Waffenlosen Angriffe ignorieren die Hälfte der Härte eines Gegenstandes. Sein Kompetenzgrad für Athletik steigt auf Meister und sein Stärkemodifikator steigt um 1.

RENNER

Dein Gefährte ist flink. Er erhält einen Zustandsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate am Boden, seine Bewegungsrate für Fliegen oder seine Bewegungsrate für Schwimmen (deine Wahl). Sein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Legende und sein Konstitutionsmodifikator steigt um 1.

SCHLÄGER

Dein Gefährte terrorisiert Gegner mit Darbietungen seiner Dominanz und schubst sie auf dem Schlachtfeld herum. Sein Kompetenzgrad in Athletik und Einschüchtern steigt jeweils auf Experte (oder auf Meister, sollte er aufgrund seiner Art bereits ein Experte sein). Sein Stärkemodifikator steigt um 1 und sein Charismamodifikator steigt um 3.



SPURENVERFOLGER

Dein Gefährte ist ein unglaublicher Fährtenfinder. Er kann sich mit voller Bewegungsrate fortbewegen, während er Spuren verfolgt. Sein Kompetenzgrad für Überlebenskunst steigt auf Experte (oder auf Meister, sollte er bereits aufgrund seiner Art ein Experte sein). Sein Weisheitsmodifikator steigt um 1.

VERTRAUTE

Ein Vertrauter ist eine mystisch durch Magie an dich gebundene Kreatur. Die meisten Vertrauten waren früher Tiere, sind aber durch das Ritual, das sie zu Vertrauten macht, zu etwas mehr geworden. Du kannst ein winziges Tier als Vertrauten wählen, z.B. eine Fledermaus, eine Katze, einen Raben oder eine Schlange. Manche Vertraute sind anders – dies wird normalerweise in der Fähigkeit beschrieben, welche dir einen Vertrauten verschafft – der Lesnikvertraute eines Druiden z.B. ist eine winzige Pflanze anstelle eines Tieres und ist von einem minderen Naturgeist beseelt.

Vertraute besitzen die Kategorie Scherge (siehe Seite 301), daher erhält dein Vertrauter während einer Begegnung 2 Aktionen in einer Runde, sofern du selbst eine Aktion aufwendest, um ihn anzuweisen. Sollte dein Vertrauter sterben, kannst du eine Woche an Auszeit aufwenden, um ihn ohne Kosten zu ersetzen. Du kannst stets nur einen Vertrauten besitzen.

MODIFIKATOREN UND RK

Die Rettungswurfmodifikatoren und die RK deines Vertrauten entsprechen deinen, bevor darauf Situations- oder Zustandsboni oder -mali zur Anwendung kommen. Seine Modifikatoren für Wahrnehmung, Akrobatik und Heimlichkeit entsprechend deiner Stufe plus deinem magischen Schlüsselattribut (sofern du keines hast, nutze deinen Charismamodifikator, außer es greift ein anderes Regelement). Für Angriffs- und andere Fertigkeitwürfe nutzt der Vertraute deine Stufe als Modifikator. Er besitzt keine eigenen Attributmodifikatoren, bzw. nutzt sie nicht, und kann niemals von Gegenstandsboni profitieren.

TREFFERPUNKTE

Dein Vertrauter besitzt für jede deiner Stufen 5 Trefferpunkte.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GRÖSSE

Dein Vertrauter hat die Größenkategorie Winzig.

SINNE

Dein Vertrauter besitzt Dämmerlicht und kann über Vertrautenfähigkeiten weitere Sinne erlangen. Er kann mit dir empathisch über bis zu 1,5 km hinweg kommunizieren und seine Gefühle mitteilen. Er versteht normal keine Sprachen und spricht auch keine, kann aber über eine Vertrautenfähigkeit Sprachbegabung erlangen.

BEWEGUNGSRATE

Dein Vertrauter besitzt entweder eine Bewegungsrate am Boden von 7,50 m oder eine Bewegungsrate für Schwimmen von 7,50 m (wähle eine beim Erhalt des Vertrauten). Er kann weitere Arten von Bewegungsraten über Vertrautenfähigkeiten erlangen.

VERTRAUTEN- UND MEISTERFÄHIGKEITEN

Du fokussierst deine Magie jeden Tag in zwei Fähigkeiten, die entweder Vertrauten- oder Meisterfähigkeiten sein können. Sollte dein Vertrauter ein Tier sein, welches von Natur aus über eine dieser Fähigkeiten verfügt (z.B. eine Eule mit einer Bewegungsrate für Fliegen), musst du diese Fähigkeit wählen. Dein Vertrauter kann kein Tier sein, welches von Natur aus über mehr Vertrautenfähigkeiten verfügt als du maximal am Tag Vertrautenfähigkeiten verteilen kannst.

VERTRAUTENFÄHIGKEITEN

Amphibie: Der Vertraute erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen von 7,50 m (oder eine Bewegungsrate am Boden von 7,50 m, sollte er bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen).

Dunkelsicht: Der Vertraute erlangt Dunkelsicht.

Fingerfertigkeit: Der Vertraute kann bis zu zwei Gliedmaßen zum Handhaben nutzen, als wären es Hände.

Flieger: Der Vertraute erhält eine Bewegungsrate für Fliegen von 7,50 m.

Geruchssinn: Der Vertraute erlangt Geruchssinn (ungenau, 9 m).

Grabender: Der Vertraute erhält eine Bewegungsrate für Graben von 1,50 m, so dass er Winzige Löcher graben kann.

Kletterer: Der Vertraute erhält eine Bewegungsrate für Klettern von 7,50 m.

Laborassistent: Der Vertraute kann deine Aktion Schnelle Alchemie nutzen. Du musst über Schnelle Alchemie verfügen und dein Vertrauter muss sich innerhalb deiner Angriffsfläche befinden. Dies hat dieselben Kosten und Voraussetzungen, als würdest du Schnelle Alchemie einsetzen. Damit du diese Fähigkeit wählen kannst, muss der Vertraute über die Fähigkeit Fingerfertigkeit verfügen.

Schadensvermeidung: Wähle eine Kategorie von Rettungswurf. Gelingt dem Vertrauten ein Rettungswurf dieser Art, erleidet er keinen Schaden; dies wirkt nicht gegen andere Effekte als Schaden.

Schnelle Bewegung: Erhöhe eine Bewegungsrate des Vertrauten von 7,50 m auf 12 m.

Sprache der eigenen Art: Der Vertraute versteht Tiere derselben Spezies und kann mit ihnen sprechen. Damit du diese Fähigkeit wählen kannst, muss der Vertraute ein Tier sein, über die Fähigkeit Sprache verfügen und du wenigstens die 6. Stufe erreicht haben.

Sprache: Der Vertraute versteht und spricht eine dir bekannte Sprache.

MEISTERFÄHIGKEITEN

Lebensband: Sollte dein Vertrauter durch Schaden auf 0 TP reduziert werden, kannst du als Reaktion mit der Kategorie Konzentration den Schaden übernehmen. In diesem Fall erleidest du den gesamten Schaden und dein Vertrauter keinen. Sollte der Schaden von besonderen Effekten begleitet werden (z.B. Schlangengift), so betreffen diese immer noch deinen Vertrauten.

Vertrautenfokus: Dein Vertrauter kann einmal am Tag 2 Aktionen mit der Kategorie Konzentration nutzen, um dir 1 Fokuspunkt zurückzugeben; dies kann das Maximum deines Fokusvorrates nicht überschreiten. Um diese Fähigkeit wählen zu können, musst du über einen Fokusvorrat verfügen.

Zauberbatterie: Du erlangst einen zusätzlichen Zauberplatz, der wenigstens 3 Grade niedriger ist als dein höchster Zaubergrad. Um diese Fähigkeit wählen zu können, musst du imstande sein, Zauber des 4. Grades mittels Zauberplätzen zu wirken.

Zaubertrickverbindung: Du kannst einen zusätzlichen Zaubertrick vorbereiten; solltest du über ein Repertoire verfügen, so kannst du stattdessen, wenn du diese Fähigkeit wählst, einen Zaubertrick deinem Repertoire hinzufügen; du kannst diese Entscheidung später nicht mehr ändern, außer du änderst den Zaubertrick im Rahmen von Umlernen. Du musst imstande sein, Zaubertricks zu erlernen oder sie deinem Repertoire hinzuzufügen, um diese Fähigkeit wählen zu können.

Zauberüberträger: Sollte dein Vertrauter sich in deinem Angriffsbereich befinden, kannst du einen Zauber mit Reichweite Berührung wirken, seine Macht auf deinen Vertrauten übertragen und den Vertrauten anweisen, den Zauber zu übertragen. In diesem Fall nutzt der Vertraute seine 2 Aktionen in dieser Runde, um sich zu einem Ziel deiner Wahl zu bewegen und es zu berühren. Sollte er es nicht schaffen, das Ziel während dieses Zuges zu berühren, verliert der Zauber seine Kraft und hat keinen Effekt mehr.

Zusätzliche Reagenzien: Deinem Vertrauten wachsen zusätzliche aufgeladene Reagenzien auf oder im Leib. Du erhältst einen zusätzlichen Satz aufgeladener Reagenzien, Um diese Fähigkeit wählen zu können, musst du aufgeladene Reagenzien nutzen können (wie z.B. ein Alchemist).



ARCHETYPEN

Die Zahl der möglichen Charakterkonzepte ist unendlich und dennoch könntest du denken, dass die Auswahloptionen zu Talenten und Fertigkeiten für dein Konzept nicht ausreichen. Archetypen erlauben dir die Schranken der Klasse deines Charakters zu überschreiten.

Um einen Archetypen zu erlangen, musst du Archetyptalente statt Klassentalente wählen. Suche dir zuerst den Archetypen, welcher am besten zu deinem Charakterkonzept passt, dann wähle das Zugangstalent als eines deiner Klassentalente. Sowie du das Zugangstalent besitzt, kannst du Talente aus der Liste des entsprechenden Archetypen anstelle von Klassentalenten wählen, solange du ihre Voraussetzungen erfüllst. Die Archetyptalente, welche du auswählst, unterliegen weiterhin denselben Einschränkungen wie die Klassentalente, die sie ersetzen. Wenn du z.B. mit der 6. Stufe eine Fähigkeit erlangt hast, die dir ein Klassentalent der 4. Stufe mit der Kategorie Zwerg verleiht, könntest du dieses Klassentalent nur gegen ein Archetyptalent der maximal 4. Stufe und der Kategorie Zwerg austauschen. Archetyptalente, die du anstelle eines Klassentalents erhältst, werden als Archetypklassentalente bezeichnet.

Manche Archetyptalente funktionieren eher wie Fertigkeitstalente als wie Klassentalente. Diese Archetyptalente besitzen die Kategorie Fertigkeit und können anstelle von Fertigkeitstalenten gewählt werden; ansonsten folgen sie den oben dargelegten Regeln. Dies sind aber keine Archetypklassentalente (z.B. zur Bestimmung der Anzahl an Trefferpunkten, welche du über das Archetyptalent Kämpferwiderstandskraft erhältst).

Die Zugangstalente der Archetypen repräsentieren einen gewissen Teil der Zeit und des Fokus deines Charakters, daher musst du die Anforderungen des Talents erfüllen, ehe du ein weiteres Zugangstalent wählen kannst. Ein Zugangstalent kannst du im Rahmen von Umlernen nicht ändern, solange du über weitere Talente des fraglichen Archetypen verfügst.

Manchmal erlaubt dir ein Archetyptalent, ein anderes Talent zu wählen, z.B. das Alchemistentalent Einfache Mixturen. Du musst stets die Voraussetzungen des auf diese Weise erlangten Talentes erfüllen.

Zwei besondere Arten von Archetypen sind durch die Kategorien Klasse und Zusatzklasse gekennzeichnet. Die in diesem Band vorgestellten Archetypen sind allesamt Zusatzklassenarchetypen.

ZUSATZKLASSENARCHETYPEN

Archetypen mit der Kategorie Zusatzklasse repräsentieren Training deines Charakters in den Spezialgebieten einer anderen Klasse. Du kannst kein Zugangstalent für eine Zusatzklasse wählen, wenn du der Klasse dieses Namens bereits angehörst – wenn du z.B. ein Kämpfer bist, könntest du nicht das Kämpfer-Zugangstalent wählen.

KLASSENARCHETYPEN

Archetypen mit der Kategorie Klasse repräsentieren fundamentale Abweichungen von den Spezialitäten der fraglichen Klasse, die aber dennoch im Kontext dieser Klasse existieren. Du kannst einen Klassenarchetypen nur wählen, wenn du der gleichnamigen Klasse angehörst. Klassenarchetypen modifizieren oder ersetzen einige der festen Klassenmerkmale der fraglichen Klasse. Es ist möglich, einen Klassenarchetyp mit der 1. Stufe zu wählen, sollte er einige der Anfangsklassen-

merkmale modifizieren oder ersetzen. In diesem Fall musst du das Zugangstalent des Archetypen mit der 2. Stufe wählen und dann normal weiter vorgehen. Du kannst maximal einen Klassenarchetypen besitzen.

ZAUBERWIRKENDE ARCHETYPEN

Manche Archetypen verschaffen dir beachtliche Zauberkräfte, auch wenn diese im Vergleich zu zauberwirkenden Klassen immer noch geringer und später anfallen. In diesem Band findest du als zauberwirkende Archetypen die Zusatzklassenarchetypen des Barden, des Druiden, des Klerikers, des Magiers und des Zauberers. Zukünftige Bände könnten aber zauberkundige Archetypen enthalten, welche nicht zu den Zusatzklassenarchetypen zählen.

Ein zauberwirkender Archetyp ermöglicht dir, Schriftrollen, Stecken und Zauberstäbe wie ein Angehöriger einer zauberkundigen Klasse zu nutzen.

Zauberwirkende Archetypen verleihen über ihre Zugangstalente die Gabe zum Wirken von Zaubertricks, zudem bestehen sie aus einem Grundlagenzauberei-Talent, einem Expertenzauberei-Talent und einem Meisterzauberei-Talent. Diese Talente besitzen zudem den Namen des Archetypen, z.B. Magier-Meisterzauberei. Alle Zauberplätze, die du über zauberwirkende Archetypen erlangst, haben Beschränkungen basierend auf dem jeweiligen Archetypen – so können die Zauberplätze des Archetyps Barde nur für okkulte Zauber aus deinem Bardenrepertoire genutzt werden, selbst wenn du ein Zauberer mit okkulten Zaubern in deinem Zaubererrepertoire bist.

Grundlagenzauberei-Talent: Diese mit der 4. Stufe verfügbaren Talente verleihen einen Zauberplatz des 1. Grades. Mit der 6. Stufe verleihen sie dir einen Zauberplatz des 2. Grades (solltest du über ein Zauberrepertoire verfügen, kannst du ferner einen zweiten Zauber aus deinem Repertoire als Signaturzauber wählen) und mit der 8. Stufe einen Zauberplatz des 3. Grades. Die Archetypen bezeichnen diese Vorteile als die „Grundlagenzaubereivorteile“.

Expertenzauberei-Talent: Diese mit der 12. Stufe verfügbaren Talente verleihen dir den Kompetenzgrad Experte für Zauberschwärme und den Zauber-SG der entsprechenden magischen Tradition, zudem verleihen sie einen Zauberplatz des 4. Grades. Mit der 14. Stufe verleihen sie dir einen Zauberplatz des 5. Grades und mit der 16. Stufe einen Zauberplatz des 6. Grades. Die Archetypen bezeichnen diese Vorteile als die „Expertenzaubereivorteile“.

Meisterzauberei-Talent: Diese mit der 18. Stufe verfügbaren Talente verleihen dir den Kompetenzgrad Meister für Zauberschwärme und den Zauber-SG der entsprechenden magischen Tradition, zudem verleihen sie einen Zauberplatz des 7. Grades. Solltest du über ein Zauberrepertoire verfügen, kann du ferner einen dritten Zauber aus deinem Repertoire als Signaturzauber wählen. Mit der 20. Stufe verleihen sie dir einen Zauberplatz des 8. Grades. Die Archetypen bezeichnen diese Vorteile als die „Meisterzaubereivorteile“.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ALCHEMIST

Du arbeitest gern mit alchemistischen Formeln und Substanzen in deiner Freizeit und deine Studien haben das Gebiet reinen Experimentierens längst hinter sich gelassen.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE ALCHEMIST

Die freien alchemistischen Gegenstände, welche der Archetyp Alchemist liefert, sind für Angehörige jeder Klasse extrem nützlich. Einige mögliche Kombinationen wären:

- Barbarenalchemisten können ihren Kampfrausch mittels Mutagenen zu atemberaubendem Effekt entfachen.
- Kämpferalchemisten können mittels Alchemie weitere Taktiken erschließen.
 - Schurkenalchemisten können ihre Gifttalente mit freien täglichen Giften kombinieren. Bomben sind eine interessante Methode, um Hinterhältige Angriffe auszuführen, welche verschiedene Arten von Energieschaden verursachen.
 - Streiteralchemisten können sich auf alchemistische Gegenstände konzentrieren, welche Verteidigungen stärken und andere heilen, sodass die Streiterreaktion und *Handauflegen* weiter reichen.



- Waldläuferalchemisten konzentrieren sich auf Alchemie und Vorrichtungen, sodass sie das Maximum aus ihrer Handwerkskunst ziehen. Ihre Bomben sind Basismaterial für Bombenvorrichtungen.
- Zauberwirkende Alchemisten nutzen ihre alchemistischen Gegenstände oftmals, um ihre Zauberplätze zu schonen. Ein Magieralchemist beispielsweise, der Dunkelsichtelixiere brauen kann, muss *Dunkelsicht* nicht mehr vorbereiten.

ALCHEMISTENZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Intelligenz 14

Du hast aus einem Hobby einen Beruf gemacht. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit alchemistischen Bomben und für Handwerkskunde. Solltest du bereits für Handwerkskunst den Grad Geübt besitzen, so erlangst du für eine anderen Fertigkeit deiner Wahl den Grad Geübt. Du erlangst zudem den Kompetenzgrad Geübt für den Alchemistenklassen-SG.

Du erlangst das Alchemistenklassenmerkmal Aufgeladene Reagenzien und erhältst täglich eine Anzahl an Sätzen aufgeladener Reagenzien in Höhe deiner Stufe. Du erlangst ferner das Talent Alchemistische Gegenstände herstellen und vier zusätzliche Formeln für alchemistische Gegenstände der 1. Stufe, sowie die Fähigkeit, kostenlos Gegenstände während deiner täglichen Vorbereitungen herstellen zu können. Deine effektive Stufe für Fortschrittliche Alchemie ist 1; dieser Wert steigt nicht von selbst.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE MIXTUREN

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Alchemistenzugang

Du erlangst ein Alchemistentalent der 1. oder 2. Stufe.

SCHNELLE ALCHEMIE

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Alchemistenzugang

Du erlangst die Aktion Schnelle Alchemie (siehe Seite 72).

EXPERTENALCHEMIE

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Alchemistenzugang, Kompetenzgrad Experte für Handwerkskunst

Deine effektive Stufe für Fortschrittliche Alchemie steigt auf 3; mit der 10. Stufe steigt sie auf 5.

VERBESSERTER MIXTUREN

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Mixturen

Du erlangst ein Alchemistentalent; hinsichtlich der Voraussetzungen ist deine effektive Alchemistenstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein weiteres Alchemistentalent.

MEISTERALCHEMIE

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Expertenalchemie, Kompetenzgrad Meister für Handwerkskunst

Deine effektive Stufe für Fortschrittliche Alchemie steigt auf 7; mit jeder weiteren Stufe jenseits der 12. Stufe steigt sie ebenfalls um 1.

BARBAR

In dir brodelt kochende Wut, die zuweilen herausbricht und dir neben deinen sonstigen Fähigkeiten auch noch die Macht eines Barbaren verleiht.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE BARBAR

Der Archetyp Barbar ist eine großartige Option für Charaktere, die mehr als andere ihrer Klasse Betonung auf Stärke und Nahkampfangriffe legen, solange die Einschränkungen von Kampfrausch hinsichtlich Zauberwirken sie nicht zu sehr behindern. Zudem ermöglicht diese Wahl einem Charakter, höheren Schaden zu verursachen.

BARBARENZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Stärke 14, Konstitution 14

Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Athletik. Solltest du bereits in dieser Fertigkeit den Grad Geübt besitzen, so erlangst du in einer anderen Fertigkeit deiner Wahl den Grad Geübt. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt für den Barbarenklassen-SG. Du kannst die Aktion Kampfrausch nutzen (siehe Seite 84).

Wähle einen Instinkt, als wärest du ein Barbar. Du besitzt diesen Instinkt, bist an sein Anathema gebunden, aber erlangst keine weiteren Fähigkeiten durch ihn.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

BARBARENWIDERSTANDSKRAFT

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Barbarenzugang, deine Klasse verleiht nicht mehr Trefferpunkte pro Stufe als 10 + deinen Konstitutionsmodifikator.

Du erhältst 3 zusätzliche Trefferpunkte pro Barbaren-Archetyptalent, dies gilt auch für später erlangte Barbaren-Archetyptalente.

EINFACHER KAMPFRAUSCH

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Barbarenzugang

Du erlangst ein Barbarentalent der 1. oder 2. Stufe.

INSTINKTFÄHIGKEIT

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Barbarenzugang

Du erlangst die Instinktfähigkeit des Instinktes, den du über Barbarenzugang gewählt hast.

VERBESSERTER KAMPFRAUSCH

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfacher Kampfrausch

Du erlangst ein Barbarentalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Barbarenstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Barbarentalent.

TODESWALZENZÄHIGKEIT

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Barbarenzugang, Kompetenzgrad Experte für Zähigkeitswürfe

Dein Kompetenzgrad für Zähigkeitswürfe steigt auf Meister.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BARDE

Eine Muse bringt dich mit dem Okkulten in Kontakt, sodass es dir möglich ist, ein paar Zauber zu wirken. Je tiefer du in die Thematik eintauchst, umso mächtiger werden deine Auftritte.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE BARDE

Der Archetyp Barde verleiht mächtige Effekte, welche meistens Aktionen verbrauchen – solltest du Aktionen übrighaben, so stellt er eine sehr gute Wahl dar.

BARDENZUGANG

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Charisma 14

Du wirkst Zauber wie ein Barde und erhältst die Handlung Zauber wirken. Du erlangst ein Zauberrepertoire mit zwei gewöhnlichen Zaubertricks von der okkulten Zauberliste oder anderen Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt für Zauberangriffswürfe und den Zauber-SG für okkulte Zauber. Dein magisches Schlüsselattribut für deine Bardenzauber ist Charisma. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Darbietung und Okkultismus; solltest du in einer dieser Fertigkeiten bereits den Grad Geübt besitzen, erhältst du den Grad Geübt für eine Fertigkeit deiner Wahl.

Wähle eine Muse, als wärest du ein Barde. Dies gestattet dir passende Talente zu wählen, verschafft dir aber keine anderen Fertigkeiten, welche die Muse verleiht.

TALENT 2

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

BARDEN-GRUNDLAGENZAUBEREI TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Bardenzugang

Du erlangst die Vorteile von Grundlagenzauberei (siehe Seite 219). Wenn du einen Zauberplatz eines neuen Grades durch den Archetyp Barde erlangst, füge deinem Repertoire einen gewöhnlichen okkulten Zauber oder anderen Zauber des entsprechenden Grades hinzu, den du erlernst oder entdeckt hast.

EINFACHES WISPERN DER MUSE TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Bardenzugang

Du erlangst ein Bardentalent der 1. oder 2. Stufe.

RETTENDE DARBIETUNG TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Bardenzugang

Du erlangst den Kompositionszauber *Rettende Darbietung*. Solltest du noch keinen Fokusvorrat besitzen, so erhältst du einen Fokusvorrat mit 1 Fokuspunkt, den du erneuern kannst, indem du dich deiner Muse widmest (zu Kompositionszaubern siehe Seite 97).

VERBESSERTES WISPERN DER MUSE TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfaches Wispern der Muse

Du erlangst ein Bardentalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Bardenstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Bardentalent.

INSPIRIERENDE DARBIETUNG TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Bardenzugang

Du erlangst den Kompositionszaubertrick *Lied des Mutes*.

OKKULTES WISSEN TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Barden-Grundlagenzauberei

Dein Repertoire wächst; du kannst jeden Tag mehr okkulte Zauber wirken. Erhöhe die Anzahl der Zauber in deinem Repertoire und die Anzahl an Zauberplätzen, welche du über die Talente dieses Archetypen erlangst, um 1 bei allen Zaubergraden mit Ausnahme deiner beiden höchsten Zaubergrade.

BARDEN-EXPERTENZAUBEREI TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Barden-Grundlagenzauberei, Kompetenzgrad Meister für Okkultismus

Du erlangst die Vorteile von Expertenzauberei (siehe Seite 219).

BARDEN-MEISTERZAUBEREI TALENT 18

ARCHETYP

Voraussetzungen Barden-Expertenzauberei, Kompetenzgrad Legende für Okkultismus

Du erlangst die Vorteile von Meisterzauberei (siehe Seite 219).



DRUIDE

Du bist einem Druidenzirkel beigetreten und hast einige Geheimnisse des Ordens erlernt, die dir naturmagische Kräfte verleihen.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE DRUIDE

Der Archetyp Druiden kann ein wenig heilen oder Elementarschaden verursachen und dich in der freien Natur nützlicher machen mit Zauber wie *Mit Tieren sprechen* und *Mit Stein verschmelzen*.

DRUIDENZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Weisheit 14

Du wirkst Zauber wie ein Druiden und erhältst die Handlung Zauber wirken. Du kannst jeden Tag zwei gewöhnliche Zaubertricks von der Liste der Naturzauber oder andere Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst, vorbereiten. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt für Zauberangriffswürfe und den Zauber-SG für Naturzauber. Dein magisches Schlüsselattribut für deine Zauber durch den Archetypen Druiden ist Weisheit, und es handelt sich um Naturzauber.

Du erlernst die Sprache Druidisch.

Wähle einen Orden, als wärst du ein Druiden. Du wirst Mitglied dieses Ordens und bist an sein Anathema gebunden; dies gestattet dir, passende Talente zu wählen. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Naturkunde und die mit deinem Orden assoziierte Fertigkeit. Du erlangst ansonsten keine Ordensfähigkeiten.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

DRUIDEN-GRUNDLAGENZAUBEREI

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Druidenzugang

Du erhältst die Vorteile von Grundlagenzauberei (siehe Seite 219).

EINFACHES KIND DER WILDNIS

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Druidenzugang

Du erlangst ein Druidentalent der 1. oder 2. Stufe.

ORDENSAUBER

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Druidenzugang

Du erlangst den Anfangszauber deines Ordens. Solltest du noch keinen Fokusvorrat besitzen, so erhältst du einen Fokusvorrat mit 1 Fokuspunkt, den du erneuern kannst, indem du eins mit der Natur wirst (siehe auch Seite 106 hinsichtlich Ordenszauber).

VERBESSERTES KIND DER WILDNIS

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfaches Kind der Wildnis

Du erlangst ein Druidentalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Druidenstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Druidentalent.

NATURWISSEN

TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Druiden-Grundlagenzauberei

Erhöhe die Anzahl der Zauberplätze, welche du über Druiden-Archetyptalente erlangst, um 1 bei jedem Zaubergrad mit Ausnahme deiner beiden höchsten Zaubergrade.

DRUIDEN-EXPERTENZAUBEREI

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Druiden-Grundlagenzauberei, Kompetenzgrad Meister für Naturkunde

Du erlangst die Vorteile von Expertenzauberei (siehe Seite 219).

DRUIDEN-MEISTERZAUBEREI

TALENT 18

ARCHETYP

Voraussetzungen Druiden-Expertenzauberei, Kompetenzgrad Legende für Naturkunde

Du erlangst die Vorteile von Meisterzauberei (siehe Seite 219).



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

WISSENS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

KÄMPFER

Du erlernst praktisch schon dein ganzes Leben die Kriegskunst und verbesserst dich im Umgang mit Waffen und Rüstungen. Mit weiterem Training könntest du zu einem wahren Experten werden.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE KÄMPFER

Der Archetyp Kämpfer verschafft Zugang zu großartigen Talenten für auf Kampfstile spezialisierte Charaktere, ist aber auch hilfreich, wenn man seine Angriffsfähigkeiten verbessern oder sich auf machtvollere Waffen konzentrieren will.

- Barbarenkämpfer können ihr Können mit Zweihandwaffen mit passenden Kämpfertalenten kombinieren und verheerende Effekte erzeugen.
- Mönchskämpfer sind Meister im Kombinieren ungewöhnlicher Waffenstile. So behindert es einen Mönch nicht, wenn er eine Hand frei haben muss, da er mit dieser ohnehin Leute verdreschen will.

- Schurkenkämpfer können die Fernkampf-, Kampf mit zwei Waffen- oder auf Freihandtalente des Kämpfers bestens nutzen.
- Streiterkämpfer konzentrieren sich auf den Kampfstil ihrer Gottheit. Ein Streiter, welcher einen Schild nutzt, gewinnt durch die Schildtalente des Kämpfers ungemein.
- Waldläuferkämpfer können sich entweder auf Bogenschießen spezialisieren oder ihre Kämpfertalente nutzen, um ungewöhnliche Kampfstile zu verbinden.
- Zauberkundige Kämpfer profitieren stark von der höheren Kompetenz im Umgang mit Waffen, daher ist Kämpfer als Zusatzklasse meistens die erste Wahl für jeden kriegerisch veranlagten Zauberkrieger.

KÄMPFERZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Stärke 14, Geschicklichkeit 14

Du erhältst den Kompetenzgrad **Geübt** im Umgang mit Einfachen Waffen und Kriegswaffen. Du erlangst ferner nach deiner Wahl den Kompetenzgrad **Geübt** für entweder Akrobatik oder Athletik; solltest du für beide Fertigkeiten bereits den Kompetenzgrad **Geübt** besitzen, so wähle eine andere Fertigkeit, in der du den Kompetenzgrad **Geübt** erlangst. Du besitzt auch für den Kämpferklassen-SG den Kompetenzgrad **Geübt**.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE MANÖVER

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Kämpferzugang

Du erlangst ein Kämpfertalent der 1. oder 2. Stufe.

KÄMPFERWIDERSTANDSKRAFT

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Kämpferzugang, deine Klasse verleiht nicht mehr Trefferpunkte pro Stufe als 8 + deinen Konstitutionsmodifikator

Du erhältst 3 zusätzliche Trefferpunkte pro Kämpfer-Archetypstalent, dies gilt auch für später erlangte Kämpfer-Archetypentalente.

OPPORTUNIST

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Kämpferzugang

Du erlangst die Kämpferreaktion **Gelegenheitsangriff**; siehe Seite 118.

VERBESSERTE MANÖVER

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Manöver

Du erlangst ein Kämpfertalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Kämpferstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Kämpfertalent.

WAFFENEXPERTE

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Kämpferzugang, Kompetenzgrad **Experte** im Umgang mit einer Waffe oder Waffenlosen Angriffen

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Kriegswaffen steigt auf **Experte**, dein Kompetenzgrad im Umgang mit Spezialwaffen steigt auf **Geübt**.



KLERIKER

Du bist ein geweihter Priester deiner Gottheit und weißt sogar, wie man ein paar göttliche Zauber wirkt. Deine eigentliche Ausbildung ist zwar auf einem anderen Gebiet, doch deine Berufung verleiht dir göttliche Gaben.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE KLERIKER

Der Archetyp Kleriker ist eine wunderbare Möglichkeit, um einen Charakter einer anderen Klasse zu erschaffen, der zugleich einer bestimmten Gottheit treu ergeben ist. Die vielen Domänen, die Klerikern verschiedener Gottheiten verfügbar sind, bieten eine Vielfalt an Optionen für Fokuszauber.

- Alchemistenkleriker sind gute Chirurgen, die diverse Leiden mittels Alchemie oder Zaubern heilen können.
- Kämpferische Kleriker suchen meistens nach einem mächtigen Domänenzauber oder Heilkräften, die sich anwenden lassen, wenn die Lage eng wird.
- Göttliche Zaubererkleriker sind im Grund die ultimativen göttlichen Zauberwirker.
- Andere zauberwirkende Kleriker erhöhen ihre Wahlmöglichkeiten und werden zu Theurgen, welche zwei magische Traditionen verknüpfen.



KLERIKERZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Weisheit 14

Du wirkst Zauber wie ein Kleriker und erhältst die Handlung Zauber wirken. Du kannst jeden Tag zwei gewöhnliche Zaubertricks von der Liste der göttlichen Zauber oder andere Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst, vorbereiten. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt für Zauberangriffswürfe und den Zauber-SG für göttliche Zauber. Dein magisches Schlüsselattribut für deine Zauber durch den Archetypen Kleriker ist Weisheit, und es handelt sich um göttliche Zauber. Wähle eine Gottheit, als wärst du ein Kleriker. Du bist fortan an ihr Anathema gebunden. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Religionskunde und die mit deiner Gottheit assoziierte Fertigkeit. Du erlangst ansonsten keine weiteren Fähigkeiten durch die Wahl deiner Gottheit.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

KLERIKER-GRUNDLAGENZAUBEREI TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Klerikerzugang

Du erhältst die Vorteile von Grundlagenzauberei (siehe Seite 219). Du erlangst die Zauber deiner Gottheit in den Zauberplätzen der passenden Grade vorbereiten, die du über den Archetyp Kleriker erlangst.

VERBESSERTES DOGMA

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfaches Dogma

Du erlangst ein Klerikertalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Klerikerstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Klerikertalent.

GÖTTLICHES WISSEN

TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Kleriker-Grundlagenzauberei

Du kannst täglich mehr göttliche Zauberwirken. Erhöhe die Anzahl der Zauberplätze, welche du über Kleriker-Archetyptalente erlangst, um 1 bei jedem Zaubergrad mit Ausnahme deiner beiden höchsten Zaubergrade.

KLERIKER-EXPERTENZAUBEREI TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Kleriker-Grundlagenzauberei, Kompetenzgrad Meister für Religionskunde

Du erlangst die Vorteile von Expertenzauberei (siehe Seite 219).

KLERIKER-MEISTERZAUBEREI TALENT 18

ARCHETYP

Voraussetzungen Kleriker-Expertenzauberei, Kompetenzgrad Legende für Religionskunde

Du erlangst die Vorteile von Meisterzauberei (siehe Seite 219).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

MAGIER

Du hast dich ein wenig mit den arkanen Künsten befasst und dank Disziplin und akademischen Studien erlernt, wie du ein paar Zauber wirken kannst.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE MAGIER

Der Archetyp Magier verleiht vielseitige, aber vorzubereitende Zauber. Er ist perfekt für Charaktere, die ein paar Tricks im Ärmel haben wollen.



MAGIERZUGANG

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Intelligenz 14

Du wirkst Zauber wie ein Magier und erhältst die Handlung Zauber wirken. Du erlangst ein Zauberbuch mit vier gewöhnlichen arkanen Zaubertricks deiner Zahl. Du kannst jeden Tag zwei Zaubertricks aus deinem Zauberbuch vorbereiten. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt für arkanen Zauberangriffswürfe und den arkanen Zauber-SG. Dein magisches Schlüsselattribut für deine arkanen Magierzauber ist Intelligenz. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Arkane Künste; solltest du für Arkane Künste bereits den Grad Geübt besitzen, so wähle eine andere Fertigkeit, für welche du den Kompetenzgrad Geübt stattdessen erlangst.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

TALENT 2

ARKANER SCHULENZAUER

ARCHETYP

Voraussetzungen Magierzugang

Wähle eine der arkanen Schulen der Magie. Du erlangst den Anfangszauber dieser Schule. Solltest du noch keinen Fokusvorrat besitzen, erlangst du einen Fokusvorrat, welcher 1 Fokuspunkt fasst; du kannst diesen Punkt im Rahmen von Studien zurückerlangen (mehr zu arkanen Schulen findest du auf Seite 144).

TALENT 4

EINFACHE ARKANA

ARCHETYP

Voraussetzungen Magierzugang

Du erlangst ein Magiertalent der 1. oder 2. Stufe.

TALENT 4

MAGIER-GRUNDLAGENZAUBEREI

ARCHETYP

Voraussetzungen Magierzugang

Du erhältst die Vorteile von Grundlagenzauberei (siehe Seite 219). Wenn du über den Archetypen Magier Zauberplätze eines neuen Zaubergrades erlangst, so füge deinem Zauberbuch zwei gewöhnliche Zauber dieses Grades hinzu.

TALENT 4

FORTGESCHRITTENE ARKANA

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Arkana

Du erlangst ein Magiertalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Magierstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Magiertalent.

TALENT 6

ARKANES WISSEN

ARCHETYP

Voraussetzungen Magier-Grundlagenzauberei

Du kannst mehr arkane Zauber am Tag wirken. Erhöhe die Anzahl der Zauberplätze, welche du über Magier-Archetyptalente erlangst, um 1 bei jedem Zaubergrad mit Ausnahme deiner beiden höchsten Zaubergrade.

TALENT 8

MAGIER-EXPERTENZAUBEREI

ARCHETYP

Voraussetzungen Magier-Grundlagenzauberei, Kompetenzgrad

Meister für Arkane Künste

Du erlangst die Vorteile von Expertenzauberei (siehe Seite 219).

TALENT 12

MAGIER-MEISTERZAUBEREI

ARCHETYP

Voraussetzungen Magier-Expertenzauberei, Kompetenzgrad

für Arkane Künste

Du erlangst die Vorteile von Meisterzauberei (siehe Seite 219).

TALENT 18

MÖNCH

Die Ausbildung im Kloster lehrt dich die Kampfkünste und hat dir gestattet, Körper, Geist und Seele zu stärken.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE MÖNCH

Der Archetyp Mönch ist eine starke Wahloption für jeden Charakter, der ohne Rüstung in den Kampf ziehen oder mit blanken Fäusten und anderen waffenlosen Angriffen kämpfen will.

- Barbarenmönche mit dem Tierinstinkt können den exzellenten waffenlosen Schaden mit den diversen besonderen Fähigkeiten des Mönchs kombinieren.
- Kämpfermönche können Kampfstile, die eine freie Hand erfordern, verbessern und erlangen zusätzliche Beweglichkeit.
- Schurkenmönche sind unglaublich effektiv, da Haltungen einige der besten agilen Finesseangriffe ermöglichen und Schlaghagel weitere Hinterhältige Angriffe verleiht.
- Streitermönche sind perfekte Streiter Iroris oder anderer Gottheiten, die waffenlose Angriffe bevorzugen.
- Zauberwirkende Mönche können mit einer freien Hand kämpfen und immer noch Materialkomponenten zum Zaubern nutzen.

MÖNCHSZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Stärke 14, Geschicklichkeit 14

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Waffenlosen Angriffen und erlangst das Mönchsklassenmerkmal Machtvolle Fäuste (siehe Seite 156). Du erhältst nach deiner Wahl den Kompetenzgrad Geübt für entweder Akrobatik oder Athletik; solltest du für beide Fertigkeiten bereits den Grad Geübt besitzen, so wähle eine andere Fertigkeit, in der du den Kompetenzgrad Geübt erlangst. Du besitzt ferner den Kompetenzgrad Geübt für den Mönchsklassen-SG.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE KATA

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Mönchszugang

Du erlangst ein Mönchstalent der 1. oder 2. Stufe.

MÖNCHSWIDERSTANDSKRAFT

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Mönchszugang, deine Klasse verleiht nicht mehr Trefferpunkte pro Stufe als 8 + deinen Konstitutionsmodifikator

Du erhältst 3 zusätzliche Trefferpunkte pro Mönchs-Archetypalent, dies gilt auch für später erlangte Mönchs-Archetypalente.

VERBESSERTER KATA

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Katas

Du erlangst ein Mönchstalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Mönchsstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Mönchstalent.

MÖNCHSBEWEGUNGEN

TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Mönchszugang

Du erlangst einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate, wenn du keine Rüstung trägst.

MÖNCHSCHLAGHAGEL

TALENT 10

ARCHETYP

Voraussetzungen Mönchszugang

Du erlangst die Aktion Schlaghagel (siehe Seite 156).

WEG DER PERFEKTION

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Mönchszugang, Kompetenzgrad Experte für wenigstens einen Rettungswurf

Wähle eine Art Rettungswurf (REF, WIL oder ZÄH), in der du den Kompetenzgrad Experte besitzt. Dein Kompetenzgrad im gewählten Rettungswurf steigt auf Meister.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SCHURKE

Du hast gelernt zu schleichen, zu stehlen und Fallen zu entschärfen. Mit genug Zeit und Glück könntest du auch noch lernen, mit den Schatten zu verschmelzen, ungesehen zuzuschlagen und unbemerkt zu entkommen!

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE SCHURKE

Nahezu jeder Charakter kann von den vielen Fertigkeiten und Tricks profitieren, die der Archetyp Schurke bietet.

- Alchemistschurken können ihre täglichen Gifte mit großem Effekt mittels Waffe vergiften nutzen.
- Barbarenschurken können den Kompetenzgrad Meister in allen Rettungswürfen erlangen und ihre Fertigkeiten ausweiten.
- Kämpferschurken verbinden die Genauigkeit des Kämpfers mit zusätzlichem Schaden – eine tödliche Kombination für Bogenschützen oder auf Finesse basierende Kämpfer.
- Mönchsschurken besitzen große Synergien, da viele Haltungen machtvolle Angriffe verleihen, die mit Hinterhältigem Angriff zusammenarbeiten.
- Streiterschurken addieren den Schaden ihrer Hinterhältigen Angriffe, während sie ihre Partner beim Flankieren vor Schaden schützen.
- Waldläuferschurken profitieren von der Möglichkeit, ihre Gegner erst aufspüren und dann Auf dem Falschen Fuß betroffen attackieren zu können. Der Jägervorteil Angriffshagel kann dir viele Hinterhältige Angriffe verschaffen, während der Jägervorteil Präzision den Präzisionsschaden verdoppelt.
- Zauberwirkende Schurken nutzen die Zusatzklasse Schurke, um weitere Fertigkeiten oder trickreiche Schurkentalente zu erlangen wie z.B. Beweglichkeit, die sie schützen.

SCHURKENZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Geschicklichkeit 14

Du erlangst ein Fertigkeitstalent und das Schurkenklassenmerkmal Überraschungsangriff (siehe Seite 169). Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen. Ferner erlangst du den Kompetenzgrad Geübt für Diebeskunst oder Heimlichkeit plus eine Fertigkeit deiner Wahl; solltest du für Diebeskunst und Heimlichkeit bereits den Kompetenzgrad Geübt besitzen, erlangst du den Grad Geübt für eine weitere Fertigkeit deiner Wahl. Du besitzt weiterhin den Kompetenzgrad Geübt für den Schurkenklassen-SG.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE TRICKS

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Schurkenzugang

Du erlangst ein Schurkentalent der 1. oder 2. Stufe.

HINTERHÄLTIGER ANGREIFER

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Schurkenzugang

Du erlangst das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff (siehe Seite 168), verursachst aber nur 1W4 Schadenspunkte. Mit der 6. Stufe erhöht sich der Schaden auf 1W6. Die Anzahl der Schadenswürfel steigt nicht im Rahmen deiner Stufenprogression.

VERBESSERTE TRICKS

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Tricks

Du erlangst ein Schurkentalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Schurkenstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Schurkentalent.

FERTIGKEITSMEISTERSCHAFT

TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Schurkenzugang, Kompetenzgrad Geübt für wenigstens eine Fertigkeit und Kompetenzgrad Experte für wenigstens eine Fertigkeit

Erhöhe deinen Kompetenzgrad für eine deiner Fertigkeiten von Experte auf Meister und für eine weitere von Geübt auf Experte. Du erlangst ein mit einer dieser Fertigkeiten assoziiertes Fertigkeitstalent.

Speziell Du kannst dieses Talent bis zu fünfmal wählen.

REFLEXBEWEGUNG

TALENT 10

ARCHETYP

Voraussetzungen Schurkenzugang

Du erlangst das Klassenmerkmal Vorteil verweigern (siehe Seite 169).

WENDIGKEIT

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Schurkenzugang, Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe

Dein Kompetenzgrad für Reflexwürfe steigt auf Meister.



STREITER

Du hast deiner Gottheit einen feierlichen Eid geschworen, welche dir im Gegenzug Streiterkräfte verliehen hat.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE STREITER

Der Archetyp Streiter verbessert die Verteidigungen, insbesondere den Umgang mit Rüstungen. Er stellt daher eine wunderbare Möglichkeit dar, Kompetenz im Umgang mit Rüstungen oder eine mächtige defensive Reaktion zu erlangen.

STREITERZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Stärke 14, Charisma 14

Wähle eine Gottheit und eine Ausrichtung, als wärest du ein Streiter. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Leichten, Mittelschweren und Schwere Rüstungen. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Religionskunde und die mit deiner Gottheit assoziierte Fertigkeit; solltest du in einer dieser Fertigkeiten bereits den Grad Geübt besitzen, wählst du stattdessen eine andere Fertigkeit, in der du den Grad Geübt erlangst. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt für den Streiterklassen-SG.

Du bist an das Anathema deiner Gottheit gebunden. Du musst den Kodex des Streiters befolgen und die Gesinnungsvoraussetzungen deiner Ausrichtung erfüllen. Du erlangst keine weiteren Fähigkeiten aufgrund deiner Wahl von Gottheit und Ausrichtung.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE WEIHE TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Streiterzugang

Du erlangst ein Streitertalent der 1. oder 2. Stufe.

HEILENDE BERÜHRUNG

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Streiterzugang

Du erlangst das passende Stoßgebet für deine Ausrichtung (*Hand auflegen* für Paladine, Läuterer und Befreier). Solltest du noch keinen Fokusvorrat besitzen, so erlangst du einen solchen, welcher 1 Fokuspunkt fasst. Du kannst deinen Fokus erneuern, indem du zu deiner Gottheit betest oder ihr dienst. Mehr zu Stoßgebeten findest du auf Seite 182.

STREITERWIDERSTANDSKRAFT

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Streiterzugang, deine Klasse verleiht nicht mehr Trefferpunkte pro Stufe als 8 + deinen Konstitutionsmodifikator

Du erhältst 3 zusätzliche Trefferpunkte pro Streiter-Archetyptalent, dies gilt auch für später erlangte Streiter-Archetyptalente.

GÖTTLICHER VERBÜNDETER

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Streiterzugang

Du erlangst einen Göttlichen Verbündeten deiner Wahl (siehe Seite 182).

STREITERREAKTION

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Streiterzugang

Du kannst die mit deiner Ausrichtung assoziierte Streiterreaktion nutzen.

VERBESSERTER WEIHE

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Weihe

Du erlangst ein Streitertalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Streiterstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Streitertalent.

RÜSTUNGSEXPERTE

TALENT 14

ARCHETYP

Voraussetzungen Streiterzugang, Kompetenzgrad Experte in Ungerüsteter Verteidigung oder im Umgang mit wenigstens einer Rüstungskategorie

Dein Kompetenzgrad für Ungerüstete Verteidigung und Umgang mit Leichten, Mittelschweren und Schwere Rüstungen steigt auf Experte.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HAUWERKS-
KUNST
& SCHMIEZE

ANWIS-
SUNG

WALDLÄUFER

Du hast du mit der Jagd, der Spurensuche und dem Überleben in der Wildnis befasst und so die Werkzeuge eines Waldläufers deinem Repertoire hinzugefügt.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE WALDLÄUFER

Der Archetyp Waldläufer hat Zugang zu exzellenten Optionen, wie er sein Monsterwissen und seine Überlebenskunst verbessern kann. Zudem ist er besonders interessant für Charaktere, die sich auf den Fernkampf spezialisieren wollen.

- Alchemistenwaldläufer können Vorrichtungen zu ihren täglichen freien Gegenständen hinzufügen und so von einem hohen Modifikator für Handwerkskunst profitieren, während ihre Intelligenz ihnen bei den Monsterkudetalenten hilft. Der Archetyp Waldläufer ist auch nützlich für Bombenwerfer, die abwechselnd mit dem Bogen angreifen wollen.
- Kämpferwaldläufer zählen zu den gefürchtetsten Bogenschützen, welche die besten diesbezüglichen Talente beider Klassen zu einem für jeden einzigartigen Kampfstil verbinden.
- Schurkenwaldläufer sind exzellente Heckenschützen und Plänkler, die dank ihrer Vorrichtungen zur Abwechslung einmal auf der anderen Seite von Fallen sind.
- Streiterwaldläufer eignen sich besonders als Anhänger von Naturgottheiten oder Göttern mit Bögen als bevorzugte Waffen (z.B. von Erastil, der beides ist!).
- Zauberwirkende Waldläufer profitieren sehr von den Waldläufertalenten, die es ihnen ermöglichen, ihre Zauber mit Fernkampfangriffen zu unterstützen. Druiden überschneiden sich am stärksten vom Thema her mit Waldläufern und können so zu wahren Meistern der Wildnis werden.

WALDLÄUFERZUGANG

TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Geschicklichkeit 14

Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt für Überlebenskunst. Solltest du bereits für diese Fertigkeit den Grad Geübt besitzen, so erlangst du für eine andere Fertigkeit deiner Wahl den Grad Geübt. Du besitzt zudem den Kompetenzgrad Geübt für den Waldläuferklassen-SG.

Du kannst die Aktion Jagdbeute nutzen (siehe Seite 192).

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE JAGDTRICKS

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Waldläuferzugang

Du erlangst ein Waldläufertalent der 1. oder 2. Stufe.

WALDLÄUFERWIDERSTANDSKRAFT TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Waldläuferzugang, deine Klasse verleiht nicht mehr Trefferpunkte pro Stufe als 8 + deinen Konstitutionsmodifikator

Du erhältst 3 zusätzliche Trefferpunkte pro Waldläufer-Archetypstapel, dies gilt auch für später erlangte Waldläufer-Archetypstapel.

VERBESSERTE JAGDTRICKS

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Jagdtricks

Du erhältst ein Waldläufertalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Waldläuferstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Waldläufertalent.

MEISTERENTDECKER

TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Waldläuferzugang, Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung

Dein Kompetenzgrad für Wahrnehmung steigt auf Meister.



ZAUBERER

Du lockst die Magie in deinen Adern hervor und erlangst Zugriff auf Kräfte, mit denen andere nicht rechnen.

CHARAKTERE MIT DER ZUSATZKLASSE ZAUBERER

Der Archetyp Zauberer ist ein Weg für jeden, um an allgemein nützliche Zauber wie *Unsichtbarkeit* oder *Hast* zu gelangen.

ZAUBERERZUGANG TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG ZUSATZKLASSE

Voraussetzungen Charisma 14

Wähle eine Blutlinie. Du erhältst für die beiden Fertigkeiten der Blutlinie den Kompetenzgrad Geübt. Solltest du für eine dieser Fertigkeiten bereits den Grad Geübt besitzen, so kannst du eine andere Fertigkeit wählen, für die du den Grad Geübt erhältst.

Du wirkst Zauber wie ein Zauberer und erhältst die Handlung Zauber wirken. Du erlangst ein Zauberrepertoire mit zwei gewöhnlichen Zaubertricks von der mit deiner Blutlinie assoziierten Liste, deinen Blutzubern oder die du für deine Tradition aus anderen Quellen erlernst oder entdeckst. Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt für Zauberangriffswürfen und den Zauber-SG für die Zauber deiner Tradition. Dein magisches Schlüsselattribut für deine Zaubererzauber ist Charisma. Du erlangst ansonsten keine Fähigkeiten durch deine Blutlinie.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente dieses Archetypen erlangt hast.

EINFACHE MACHT DES BLUTES TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Zaubererzugang

Du erlangst ein Zauberertalent der 1. oder 2. Stufe.

GRUNDLEGERER BLUTLINIENZAUBER TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Zaubererzugang

Du erlangst den Anfangszauber deiner Blutlinie. Solltest du noch keinen Fokuspunkt besitzen, erhältst du einen Vorrat, welcher 1 Fokuspunkt fasst. Diesen kannst du mittels Fokus erneuern ohne besondere Anstrengungen erneuern. Mehr zu Blutlinienzubern findest du auf Seite 204.

ZAUBERER-GRUNDLAGENZAUBEREI TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Zaubererzugang

Du erhältst die Vorteile von Grundlagenzauberei (siehe Seite 219). Wenn du einen Zauberplatz eines neuen Zaubergrades über diesen Archetypen erlangst, so füge einen Zauber des passenden Zaubergrades deinem Repertoire hinzu – dabei muss es sich um einen von deiner Blutlinie verliehenen Zauber, einen gewöhnlichen Zauber der Tradition deiner Blutlinie oder einen anderen von dir erlernten oder entdeckten Zauber handeln.

VERBESSERTE MACHT DES BLUTES TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Einfache Macht des Blutes

Du erhältst ein Zauberertalent. Hinsicht der Voraussetzungen ist deine effektive Zaubererstufe gleich deiner halben Charakterstufe.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du erlangst jedes Mal ein anderes Zauberertalent.

BLUTLINIENWISSEN TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Zauberer-Grundlagenzauberei

Dein Repertoire vergrößert sich und du kannst täglich mehr Zauber der Tradition deiner Blutlinie wirken. Erhöhe die Anzahl der Zauber in deinem Repertoire und die Anzahl der Zauberplätze, die du über Zauberer-Archetyptalente erlangst, um 1 pro Zaubergrad mit Ausnahme deiner zwei höchsten Zaubergrade.

ZAUBERER-EXPERTENZAUBEREI TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen Zauberer-Grundlagenzauberei; Kompetenzgrad Meister für Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde (abhängig von der Blutlinie)

Du erlangst die Vorteile von Expertenzauberei (siehe Seite 219).

ZAUBERER-MEISTERZAUBEREI TALENT 18

ARCHETYP

Voraussetzungen Zauberer-Expertenzauberei; Kompetenzgrad Legende für Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde (abhängig von der Blutlinie)

Du erlangst die Vorteile von Meisterzauberei (siehe Seite 219).



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



KAPITEL 4: FERTIGKEITEN

Während die Attributswerte deines Charakters sein ungeschliffenes Können und Potential repräsentieren, stehen die Fertigkeiten für seine Ausbildung und Erfahrung hinsichtlich bestimmter Aufgaben und Handlungen. Jede Fertigkeit ist mit einem Attributswert deines Charakters assoziiert und wird für verschiedene in Zusammenhang stehende Handlungen genutzt. Die Expertise deines Charakters in einer Fertigkeit entspringt mehreren Quellen, darunter auch sein Hintergrund und seine Klasse. In diesem Kapitel erfährst du mehr über Fertigkeiten und was man mit ihnen erreichen kann.

Das Können eines Charakters kann allen möglichen Arten von Training entspringen – die einen üben akrobatische Tricks, die anderen befassen sich mit akademischen Themen und wieder andere bereiten sich auf den großen Bühnenauftritt mit Proben vor. Wenn du einen Charakter erschaffst und dieser später weitere Charakterstufen erlangt, verfügst du über Flexibilität bei der Entscheidung, in welchen Fertigkeiten er wann besser wird. Manche Klassen verlassen sich stark auf bestimmte Fertigkeiten – so ist ein Alchemist von Handwerk abhängig –, doch bei den meisten Klassen kannst du frei bestimmen, welche Fertigkeiten am besten zu Konzept und Hintergrundgeschichte passen und diese mit der 1. Stufe auswählen. Im Verlauf seiner Abenteuer und angesichts der Dinge, die der Charakter zwischen den Abenteuern tut, kannst du diese Erfahrungen dann als Richtlinien nutzen, wie sich seine Fertigkeiten im Rahmen seiner Stufenanstiege verbessern sollten.

Ein Charakter ist mit der 1. Stufe in bestimmten Fertigkeiten geübt. Er besitzt in der Regel zwei Fertigkeiten über seinen Hintergrund, ein paar festgelegte Fertigkeiten über seine Klasse und Fertigkeiten deiner Wahl, die ebenfalls über die Klasse verliehen werden. Dieses Training erhöht deinen Kompetenzgrad in diesen Fertigkeiten von Ungeübt zu Geübt und erlaubt dir, mehr Optionen zu nutzen. Manchmal erhältst du eventuell Training in einer bestimmten Fertigkeit aus mehreren Quellen, z.B. wenn dein Hintergrund dir Geübt in Handwerkskunst verleiht und du die Klasse des Alchemisten wählst, die ebenfalls Geübt in Handwerkskunst verleiht. Solltest du den Kompetenzgrad Geübt in derselben Fertigkeit mehrfach erhalten, kannst du alle überzähligen Versionen anderen Fertigkeiten deiner Wahl zuordnen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Jede Fertigkeit ist an ein Schlüsselattribut gebunden. Wenn du eine Fertigkeit einsetzt, addierst du deinen Modifikator für ihr Schlüsselattribut auf Fertigkeitwürfe. Ebenso wird der Modifikator des Schlüsselattributs auf den Schwierigkeitsgrad addiert, wenn jemand dein Können auf die Probe stellen will. Wenn du z.B. nachts mittels Heimlichkeit durch die Stadt schleichst, nutzt du deinen Geschicklichkeitsmodifikator, wenn du dagegen auf Gesellschaftskunde zurückgreifst, um deinen Weg zwischen den zahlreichen Persönlichkeiten und Intrigen an einem Fürstehof zu finden, nutzt du deinen Intelligenzmodifikator usw. Das Schlüsselattribut für jede Fertigkeit ist in Tabelle 4-1: Fertigkeiten, Schlüsselattribute und Aktionen auf Seite 235 aufgeführt und steht ferner bei den Beschreibungen der Fertigkeiten auf den folgenden Seiten stets in Klammern hinter dem Namen der jeweiligen Fertigkeit. Der SL könnte in verschiedenen Situationen aber der Ansicht sein, dass möglicherweise ein anderer Attributmodifikator zur Anwendung kommen sollte, wenn ein Fertigkeitwurf fällig wird oder dein Fertigungs-SG bestimmt wird.

ANWENDUNGSOPTIONEN

Die Handlungen, die dir mit einer bestimmten Fertigkeit möglich sind, werden in solche unterteilt, die Ungeübt möglich sind, und solche, die erfordern, dass du in der Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt besitzt. Auch diese Handlungen findest du in Tabelle 4-1: Fertigkeiten, Schlüsselattribute und Aktionen auf Seite 235 aufgeführt. Innerhalb der einzelnen Fertigungsbeschreibungen erscheinen die Ungeübt möglichen Handlungen und jene, die Geübt voraussetzen, in eigenen Abschnitten.

Jeder kann die Ungeübt anwendbaren Handlungen ausführen, die einer Fertigkeit zugeordnet sind. Die nur Geübt anwendbaren Handlungen erfordern dagegen einen Kompetenzgrad von Geübt oder besser in der fraglichen Fertigkeit. Allerdings mag es sein, dass ein Effekt, eine Situation oder ein Zustand dir die Anwendung einer Fertigkeit verwehrt, egal welchen Kompetenzgrad du in ihr besitzt. In manchen Situationen könnte auch ein höherer Kompetenzgrad nötig sein, als in der Tabelle aufgeführt. Beispielsweise ist auch ein Barbar, der in den Arkanen Künsten den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt, imstande, mit einem glücklichen Fertigkeitwurf für Arkane Künste zum Wissen abrufen ein Konstrukt zu identifizieren, allerdings könnte der SL entscheiden, dass sein aus Anekdoten und Geschichten erlangtes Wissen nicht genügt,

FERTIGKEITEN VERBESSERN

Wenn dein Charakter weitere Stufen erlangt, gibt es zwei Hauptmöglichkeiten, um seine Fertigkeiten zu verbessern: Fertigkeitsverbesserungen und Fertigkeitstalente. Die Progressionstabelle deiner Klasse führt auf, mit welchen Stufen du diese jeweiligen Verbesserungen erlangst.

FERTIGKEITSVERBESSERUNGEN

Verbessert sich der Kompetenzgrad einer Fertigkeit, erhöht dies das Können des Charakters mit der fraglichen Fertigkeit. Du kannst Fertigkeitsverbesserungen nutzen, um in neuen Fertigkeiten Geübt zu werden oder Fertigkeiten, in denen du Geübt bist, in den Expertengrad zu heben. Mit der 7. Stufe kannst du Fertigkeiten vom Expertengrad in den Meistergrad und mit der 15. Stufe vom Meister- in den Legendengrad verbessern. Sollte dieselbe Fertigkeit aufgrund unterschiedlicher Fähigkeiten von Geübt zu Experte (oder von Experte zu Meister oder von Meister zu Legende) verbessert werden, so kannst du diese zusätzlichen Fertigkeitsverbesserungen nicht anderen Fertigkeiten zuweisen (im Gegensatz zu Fähigkeiten, welche dieselbe Fertigkeit zu Geübt verbessern würden).

FERTIGKEITSTALENTE

Fertigkeitstalente sind eine Kategorie von Allgemeinen Talenten, welche oftmals neue Möglichkeiten zur Nutzung einer Fertigkeit eröffnen oder dir z.B. einen Bonus auf bestimmte Anwendungen geben. Fertigkeitstalente besitzen stets die Kategorie [Fertigkeit]. Du findest Fertigkeitstalente in Kapitel 5.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

um die zur Erschaffung des Konstruktes erforderlichen Zauber zu bestimmen. Letztendlich bestimmt der SL im Einzelfall, ob ein bestimmter Kompetenzgrad erforderlich ist, um eine bestimmte Handlung überhaupt versuchen zu können.

FERTIGKEITSWÜRFE UND FERTIGKEITS-SG

Wenn du eine Fertigkeit aktiv nutzt – oft im Rahmen ihrer Anwendungsmöglichkeiten –, legst du möglicherweise einen Fertigkeitwurf ab: Würfle mit einem W20 und addiere deinen Fertigungsmodifikator. Dieser Fertigungsmodifikator besteht aus dem Schlüsselattributmodifikator, dem Kompetenzbonus für die Fertigkeit und anderen anfallenden Boni und Mali.

Fertigungsmodifikator = Modifikator des Schlüsselattributs + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali

Wenn du die Modifikatoren auf deinem Charakterbogen notierst, solltest du dich auf die Zahlen beschränken, die stets zur Anwendung kommen – dies sind mit der 1. Stufe in der Regel nur Attributmodifikator und Kompetenzbonus. Auf höheren Stufen verfügst du möglicherweise über Gegenstände, die dein Können mittels Gegenstandsboni praktisch ständig verbessern; in diesem Fall solltest du diese Modifikatoren notieren.

Der SL bestimmt den Schwierigkeitsgrad (SG) eines Fertigkeitwurfes anhand der Richtlinien in Kapitel 10: Spielleiten. Die wichtigsten SG, die man sich merken sollte, sind die folgenden fünf:

Schwierigkeit	SG
Ungeübt	10
Geübt	15
Experte	20
Meister	30
Legende	40

Sollte jemand oder etwas deine Fertigkeit auf die Probe stellen, z.B. ein Attentäter der sich an dich anschleicht, so legt er einen Fertigkeitwurf gegen deinen Fertigungs-SG ab, welcher deinem Fertigungsmodifikator +10 entspricht. Dies funktioniert wie jeder andere SG zum Bestimmen der Effekte gegnerischer Handlungen.

RÜSTUNGEN UND FERTIGKEITEN

Manche Rüstungen generieren einen Malus auf bestimmte Fertigkeitwürfe und -SG. Sollte eine Kreatur eine Rüstung tragen, welche einen Fertigmalus auferlegt, kommt dieser Malus bei den stärke- und geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitwürfen und Fertigungs-SG zur Anwendung, außer die betroffene Handlung besitzt die Kategorie Offensive. Mehr zu Rüstungsmali findest du in Kapitel 6 auf Seite 274.

VERDECKTE WÜRFE

Manchmal weißt du nicht, ob dir ein Fertigkeitwurf gelungen ist. Falls eine Handlung der Kategorie Verdeckt angehört, legt der SL den Wurf für dich ab und informiert dich über den Effekt, ohne das Würfergebnis oder den Umfang des Erfolges (oder des Misserfolges) zu enthüllen. Der SL würfelt verdeckt, wenn dein Wissen über das Ergebnis unvollständig ist, z.B. wenn du nach einer versteckten Kreatur suchst, jemanden täuschen willst, einen komplizierten uralten Text zu übersetzen versuchst oder dich an bestimmtes Wissen und Informationen erinnern willst. Auf diese Weise weißt du als Spieler nicht mehr als dein Charakter. Diese Regel ist die Faustregel für Handlungen der Kategorie Verdeckt;

der SL kann aber ganz oder teilweise darauf verzichten, wenn er es vorzieht, dass offen gewürfelt wird.

AUSZEIT- UND ERKUNDUNGSAKTIVITÄTEN

Manche von Fertigkeiten abgedeckte Aktivitäten gehören der Kategorie [Auszeit] oder [Erkundung] an. Erkundungsaktivitäten erfordern meistens wenigstens eine Minute, Auszeitaktivitäten meistens wenigstens einen Tag. Der SL kann Abweichungen von diesen Einschränkungen gestatten. Solltest du nicht sicher sein, ob du die erforderliche Zeit für die fragliche Aktivität hast, so frag deinen SL.

GENERISCHE FERTIGKEITSNUTZUNGEN

Generische Fertigungsleistungen sind Fertigungsleistungen, die im Rahmen vieler unterschiedlicher Fertigkeiten angewendet werden können. Bei einer Allgemeinen Aktivität kannst du abhängig von der Situation einen Modifikator für eine Fertigkeit nutzen, welche diese Handlung aufführt.

Generische Fertigungsleistung	Kompetenzgrad	Seite
Einkommen verdienen	Geübt	234
Magie identifizieren	Geübt	237
Schrift entziffern	Geübt	238
Überleben	Ungeübt	238
Wissen abrufen ♦	Ungeübt	238
Zauber erlernen	Geübt	239

EINKOMMEN VERDIENEN (GEÜBT)

Während einer Auszeit – der Zeit zwischen den Abenteuern – kannst du eine Fertigkeit nutzen, um Geld zu verdienen. Die üblichen Fertigkeiten hierfür sind Darbietung, Handwerkskunst und Kenntnis. Du musst in der fraglichen Fertigkeit geübt sein. Die Handlung erfordert Zeit und dein Einkommen hängt von deiner Kompetenz ab und wie lukrativ die Betätigung ist, welche du finden kannst. Da dies beachtliche Zeit erfordert und verlangt, Dinge außerhalb des Abenteurers im Auge zu behalten, wird es nicht in jeder Kampagne möglich sein.

In manchen Fällen könnte der SL dich eine andere Fertigkeit nutzen lassen, um im Rahmen spezialisierter Arbeit Einkommen zu verdienen. Dies kann z.B. im Fall einer Gelehrten Tätigkeit passieren, wenn du in einem Kloster auf Religion zurückgreifst, um alte Texte zu studieren. Würdest du in einer Kirche predigen, wäre dies aber immer noch von Darbietung abgedeckt statt von Religion. Ebenso könntest du möglicherweise körperliche Fertigkeiten nutzen, um Geld zu verdienen – z.B. mittels Akrobatik in einem Zirkus oder mittels Diebeskunst als Taschendieb. Solltest du aber eine andere Fertigkeit als Darbietung, Handwerkskunst oder Wissen nutzen, ist der SG oft beachtlich höher.

EINKOMMEN VERDIENEN

AUSZEIT

Du nutzt eine deiner Fertigkeiten, um während der Auszeit Geld zu verdienen. Der SL legt die Stufe der lukrativsten verfügbaren Arbeit oder bezahlten Tätigkeit fest. Du kannst nach Tätigkeiten mit geringeren Anforderungen (d.h. niedrigerer Stufe) suchen, wobei der SL festlegt, ob es welche gibt. Manchmal kannst du auch versuchen, bessere Arbeit zu finden, als auf dem Markt angeboten wird, dies erfordert aber Zeit und Einsatz von Diplomatie zum Informations sammeln, Nachforschungen oder dass du dich unter die Leute mischst.

Wenn du eine Arbeit übernimmst, bestimmt der SL im Verborgenen den SG des anfallenden Fertigkeitwurfes. Nach deinem ersten

TABELLE 4-1: FERTIGKEITEN, SCHLÜSSELATTRIBUT UND AKTIVITÄTEN

Fertigkeit	Schlüsselattribut	Ungeübte Aktivitäten	Geübte Aktivitäten
Akrobatik	Geschicklichkeit	Balancieren ◆ Hindurchturnen ◆	Im Flug manövrieren ◆ Hindurchzwängen ^E
Arkane Künste	Intelligenz	Wissen abrufen ^G ◆◆	Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten ^E Magie identifizieren ^{E, G} Schrift entziffern ^{E, G} Zauber erlernen ^{E, G}
Athletik	Stärke	Ergreifen ◆ Gewaltsam öffnen ◆ Fortstoßen ◆ Hochsprung ◆◆ Klettern ◆ Schwimmen ◆ Weitsprung ◆◆ Zu Fall bringen ◆	Entwaffnen ◆
Darbietung	Charisma	Auftreten ◆	Einkommen verdienen ^{D, G}
Diebeskunst	Geschicklichkeit	Gegenstand einstecken ◆ Stehlen ◆	Mechanismus ausschalten ◆◆ Schloss knacken ◆◆
Diplomatie	Charisma	Beeindrucken ^E Erbitten ◆ Informationen sammeln ^E	
Einschüchtern	Charisma	Bedrängen ^E Demoralisieren ◆	
Gesellschaftskunde	Intelligenz	Überleben ^{D, G} Wissen abrufen ^G ◆	Fälschung erstellen ^D Schrift entziffern ^{E, G}
Handwerkskunst	Intelligenz	Reparieren ^E Wissen abrufen ^G ◆	Alchemistischen Gegenstand identifizieren ^E Einkommen verdienen ^{D, G} Herstellen ^D
Heilkunde	Weisheit	Erste Hilfe leisten ◆◆ Wissen abrufen ^G ◆	Krankheit behandeln ^D Vergiftung behandeln ◆ Wunden versorgen ^E
Heimlichkeit	Geschicklichkeit	Gegenstand verbergen ◆ Schleichen ◆ Verstecken ◆	
Kenntnis	Intelligenz	Wissen abrufen ^G ◆	Einkommen verdienen ^{D, G}
Naturkunde	Weisheit	Tier anweisen ◆ Wissen abrufen ^G ◆	Magie identifizieren ^{E, G} Zauber erlernen ^{E, G}
Okkultismus	Intelligenz	Wissen abrufen ^G ◆	Magie identifizieren ^{E, G} Schrift entziffern ^{E, G} Zauber erlernen ^{E, G}
Religionskunde	Weisheit	Wissen abrufen ^G ◆	Magie identifizieren ^{E, G} Schrift entziffern ^{E, G} Zauber erlernen ^{E, G}
Täuschung	Charisma	Für Ablenkung sorgen ◆ Lügen Verkleiden ^E	Finte ◆
Überlebenskunst	Weisheit	Richtungssinn ^E Überleben ^{D, G}	Spuren folgen ^E Spuren verwischen ^E

^D Diese Aktivität kann nur während einer Auszeit genutzt werden.

^E Diese Aktivität wird während der Entdeckung genutzt.

^G Dies ist eine Generische Fertigkeitenutzung, welche auf den Seiten 234-240 statt wiederholt unter den in Frage kommenden Fertigkeiten beschrieben wird.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNGEN

Wenn du Einkommen verdienst, wendest du möglicherweise Tage fernab aller Abenteueraktivität während deiner Auszeit auf, um Vorbereitungen für deine Tätigkeit zu treffen. Dies wirkt sich auf den SG des Fertigkeitswurfes aus. Möglicherweise probst du ein Theaterstück, betreibst umfassende Studien zu einem Thema o.ä. Der SL bestimmt, wie lange die Vorbereitungen brauchen und wie sie den SG verändern. Dies ist meistens nützlich, wenn die Stufe der Aufgabe höher ist als deine Charakterstufe, da bei solchen Tätigkeiten der SG erhöht wird!

TÄTIGKEITEN BEENDEN ODER UNTERBRECHEN

Wenn du eine Einkommen bringende Tätigkeit vollendest oder mittendrin beendest, musst du dir in der Regel eine neue Tätigkeit oder Arbeit suchen, um weiterhin Einkommen zu verdienen. Wenn du z.B. deine Arbeit als Hafenarbeiter hinwirfst, musst du dir einen anderen Arbeitgeber suchen und kannst nicht wie bisher weitermachen. Für eine Arbeitssuche benötigst du wenigstens 1 Tag an Auszeit.

Möglicherweise willst du aber eine Tätigkeit auch nur wegen eines Abenteuers oder Ereignisses unterbrechen, das dich daran hindert, später die Arbeit wieder aufzunehmen. Der SL hat das letzte Wort, ob dies möglich ist, ob dein Arbeitgeber damit einverstanden ist oder ob vielleicht andere zwischenzeitlich die Tätigkeit vollenden. Der SL entscheidet ferner, ob ein neuer Fertigkeitwurf anfällt, wenn du die Arbeit wieder aufnimmst. In der Regel kannst du einen guten ersten Fertigkeitwurf behalten, du kannst aber nicht die Arbeit unterbrechen, um einen neuen Wurf ablegen zu können, nachdem dein ursprünglicher Fertigkeitwurf hinter den Erwartungen zurückgeblieben ist. Du kannst allerdings einen neuen Fertigkeitwurf ablegen, falls sich deine Spielwerte während der Unterbrechung verändert haben – z.B. weil du während eines Abenteuers eine neue Stufe erlangt hast.

Arbeitstag würfelst du, um dein Einkommen zu bestimmen. Dein Einkommen richtet sich danach, ob dein Würfelergebnis ein Erfolg war, der Anforderungsstufe der Arbeit und deinem Kompetenzgrad (siehe auch Tabelle 4-2).

Du kannst an den folgenden Tagen weiterarbeiten, ohne erneut würfeln zu müssen. Bis zur Vollendung der Tätigkeit verdienst du jeden Tag denselben Betrag wie am ersten Tag. Der SL bestimmt, wie lange du die Tätigkeit ausführen kann. Die meisten Arbeiten währen eine Woche oder zwei, manche können aber auch Monate oder sogar Jahre in Anspruch nehmen.

Kritischer Erfolg Du leistest Außergewöhnliches. Erhalte an Lohn den zu deinem Kompetenzgrad passenden Betrag für die Anforderungsstufe +1.

Erfolg Du leistest kompetente Arbeit. Erhalte an Lohn den zu deinem Kompetenzrang passenden Betrag für die fragliche Anforderungsstufe.

Fehlschlag Du leistest minderwertige Arbeit und erhältst das absolute Minimum an Bezahlung. Erhalte an Lohn den zu einem Fehlschlag passenden Betrag für die fragliche Anforderungsstufe. Der SL wird wahrscheinlich den Zeitraum reduzieren, den du weiterhin beschäftigt wirst.

Kritischer Fehlschlag Du wirst umgehend ohne Bezahlung rausgeworfen. Du kannst die Tätigkeit nicht am nächsten Tag fortsetzen. Dein Ruf leidet, was es dir möglicherweise erschwert, in der Zukunft in dieser Ortschaft oder Gemeinschaft lohnende Arbeit zu finden.

Beispiele für Arbeit

Diese Beispiele nutzen Kenntnis: Alkohol für die Arbeit in einer Schenke oder Kenntnis: Recht für die Arbeit als Anwalt

Geübt Barmann, Nachforschungen zu Gesetzen, Gerichtsentscheidungen usw. anstellen

Experte Angebot an die Nachfrage ausrichten, unbedeutende Fälle vor Gericht vertreten

Meister Eine große Brauerei leiten, bedeutende Fälle vor Gericht vertreten

Legende Eine internationale Brauereikette leiten, einen Fall vor einem Gerichtshof der Hölle vertreten

TABELLE 4-2: EINKOMMEN

Anforderungsstufe	Fehlschlag	Geübt	Experte	Meister	Legende
0	1 KM	5 KM	5 KM	5 KM	5 KM
1	2 KM	2 SM	2 SM	2 SM	2 SM
2	4 KM	3 SM	3 SM	3 SM	3 SM
3	8 KM	5 SM	5 SM	5 SM	5 SM
4	1 SM	7 SM	8 SM	8 SM	8 SM
5	2 SM	9 SM	1 GM	1 GM	1 GM
6	3 SM	1 GM, 5 SM	2 GM	2 GM	2 GM
7	4 SM	2 GM	2 GM, 5 SM	2 GM, 5 SM	2 GM, 5 SM
8	5 SM	2 GM, 5 SM	3 GM	3 GM	3 GM
9	6 SM	3 GM	4 GM	4 GM	4 GM
10	7 SM	4 GM	5 GM	6 GM	6 GM
11	8 SM	5 GM	6 GM	8 GM	8 GM
12	9 SM	6 GM	8 GM	10 GM	10 GM
13	1 GM	7 GM	10 GM	15 GM	15 GM
14	1 GM, 5 SM	8 GM	15 GM	20 GM	20 GM
15	2 GM	10 GM	20 GM	28 GM	28 GM
16	2 GM, 5 SM	13 GM	25 GM	36 GM	40 GM
17	3 GM	15 GM	30 GM	45 GM	55 GM
18	4 GM	20 GM	45 GM	70 GM	90 GM
19	6 GM	30 GM	60 GM	100 GM	130 GM
20	8 GM	40 GM	75 GM	150 GM	200 GM
20 (Kritischer Erfolg)	–	50 GM	90 GM	175 GM	300 GM

EINEN AUFTRITT ABHALTEN [DARBIEGUNG]

Du trittst vor einem Publikum auf, um Geld zu verdienen. Das verfügbare Publikum bestimmt die Anforderungsstufe, da ein kritischeres Publikum zwar schwerer zu beeindrucken ist, bei Erfolg aber mehr zahlt. Der SL richtet sich bei der Festlegung der Anforderungsstufe daher nach dem Publikum: Ein Straßenauftritt vor gewöhnlichen Bürgern hat Anforderungsstufe 0, doch besteht das Publikum aus Kunsthandwerkern mit feinerem Geschmack, könnte die Stufe 2 oder 3 betragen – und bei Händlern, Adelligen oder gar dem Königshaus würde sie entsprechend ansteigen. Dein Erfolgsgrad bestimmt, ob du das Publikum begeistern, erfreuen oder bewegen konntest und ob du mit Applaus oder faulem Obst belohnt wirst.

WAREN FÜR DEN MARKT HERSTELLEN [HANDWERKS-KUNST]

Mittels Handwerkskunst kannst du gewöhnliche Güter für den Markt herstellen. Meistens findet man recht leicht Arbeit als Hersteller von einfachen Gegenständen, deren Stufe 1 oder 2 Stufen unter der Stufe der Ortschaft liegen (siehe Einkommen verdienen auf Seite 504). Höherstufige Anforderungen repräsentieren Spezialaufträge, welche möglicherweise erfordern, dass du mit der Auszeitaktivität Herstellen einen bestimmten Gegenstand anfertigst und diesen dann einem Käufer zum vollen Preis verkaufst. Derartige Gelegenheiten sind eher selten und könnten besondere Voraussetzungen aufweisen – oder ernsthafte Konsequenzen, solltest du einen prominenten Kunden enttäuschen...

EINEN BERUF AUSÜBEN [KENNTNIS]

Du nutzt die praktischen Anwendungsbereiche einer deiner Kenntnis-Spezialisierungen während der Auszeit, indem du deinen Beruf ausübst. Dies ist am effektivsten bei Kenntnis-Spezialisierungen wie Geschäfte, Recht oder Seefahrt, wo es einen hohen Bedarf an Arbeitskräften gibt. Der SL könnte den SG erhöhen oder bestimmen, dass es nur bezahlte Tätigkeiten mit geringen Anforderungsstufen gibt, wenn du mit einer obskuren Kenntnisfertigkeit Geld verdienen willst. Möglicherweise benötigst du auch spezialisierte Werkzeuge, z.B. Bergarbeiterausrüstung, um in einer Mine zu arbeiten, oder eine Händlerwaage, um Wertsachen auf einem Marktplatz zu kaufen und zu verkaufen.

MAGIE IDENTIFIZIEREN [GEÜBT]

Indem du die zur entsprechenden Tradition gehörige Fertigkeit nutzt (siehe auch Magische Traditionen und Fertigkeiten auf Seite 238), kannst du versuchen, einen magischen Gegenstand, einen Ort oder einen anhaltenden Effekt zu identifizieren. In vielen Fällen kannst du Magie einer anderen Tradition identifizieren, wobei der SG steigt. Der SL entscheidet, was möglich ist und wie hoch der SG dann ist.

MAGIE IDENTIFIZIEREN

ERKUNDUNG KONZENTRATION VERDECKT

Sobald du festgestellt hast, dass ein Gegenstand, Ort oder anhaltender Effekt magisch ist, kannst du 10 Minuten aufwenden, um die Einzelheiten dieser Magie zu identifizieren. Der SL legt den SG des Wurfes fest. Verfluchte oder esoterische Ziele haben meistens einen höheren SG oder könnten auf diese Weise allein vielleicht unmöglich zu identifizieren sein. Wird der Grad eines Zauber erhöht, wirkt sich dies nicht erhöhend auf den SG zum Identifizieren aus.

Kritischer Erfolg Du erfährst alle Eigenschaften der Magie, den Namen des Effektes eingeschlossen, was sie tut, wie sie im Falle eines Gegenstandes oder Ortes aktiviert wird und ob sie verflucht ist.

BEISPIELE

Die folgenden Beispiele präsentieren, welchen Arbeiten deine Charaktere nachgehen könnten, um im niedrig- und im hochstufigen Bereich Einkommen zu verdienen:

HASK KOCHT TEE

Hask ist ein Waldläufer der 3. Stufe und ein Experte im Ernten und Zubereiten von Tee. Er besitzt einen Modifikator von +7 für Kenntnis: Tee. Er hat 30 Tage an Auszeit zwischen den Abenteuern zur Verfügung und entscheidet sich, in einem bekannten lokalen Teehaus zu arbeiten. Der SL bestimmt, dass das reine Servieren von Tee Anforderungsstufe 2 hat, die Anforderungsstufe aber 5 wäre, sollte Hask dem Teemeister assistieren wollen. Hask entscheidet sich für die schwierigere Aufgabe. Der SL legt für sich den SG auf 20 fest.

Hask würfelt für Kenntnis: Tee eine 4 und erzielt insgesamt eine 11. Der arme Kerl hat versagt! Für seine Bemühungen erhält er nur 2 SM; er arbeitet 3 weitere Tage und verdient insgesamt 8 SM.

Nach dem vierten Tag stellt der SL Hask vor die Wahl: Er kann noch den Rest der Woche als Gehilfe des Teemeisters weiterarbeiten und sich dann nach einer neuen Arbeit umsehen oder er kann seine Ambitionen senken und als Bedienung weiterarbeiten. Da Hask nun besser um die Grenzen seines Könnens weiß, akzeptiert er die weniger prestigeträchtige Tätigkeit. Er beginnt seine neue Arbeit und legt einen Fertigkeitwurf für Kenntnis: Tee gegen SG 16 ab. Er würfelt eine 19, wodurch er insgesamt eine 26 erzielt. Dies ist ein Kritischer Erfolg! Er verdient 5 SM am Tag (als wäre er auf Anforderungsstufe 3 erfolgreich gewesen). Der SL bestimmt, dass die Nachfrage hoch genug ist, dass Hask für den Rest des Monats (26 Tage) im Teehaus arbeiten kann, so er möchte. Hask ist einverstanden und verdient in diesem Monat insgesamt 138 SM (13 GM, 8 SM).

LEM TRITT AUF

Lem ist ein Barde der 16. Stufe und ein legendärer Flötenspieler. Dank seiner magischen Flöte besitzt er einen Modifikator von +31 für Darbietung mit Kompetenzgrad Legende. Er hat 30 Tage Auszeit bis zum nächsten Abenteuer und sucht nach einer spannenderen Beschäftigung als einigen steifen Adelligen vorzuspielen. Tatsächlich erhält er ein unglaubliches Angebot: Eine Darbietung in einem göttlichen Reich und sogar seine Schutzgöttin Schelyn könnte im Publikum sein! Dies ist eine Tätigkeit mit Anforderungsstufe 20 und der SL legt für sich den SG auf 40 fest.

Lem würfelt für Darbietung eine 11 und erzielt insgesamt eine 42 – Erfolg! Die Anstellung als Musiker dauert eine Woche und am Ende überreichen die dankbaren Celestischen Lem eine wunderschöne lebende Rose aus Diamant in ständiger Blüte (Wert 1.400 GM; 200 GM pro Tag für 7 Tage).

Lem hat immer noch 23 Tage totzuschlagen und nimmt einen Auftrag einer bekannten Bardenakademie an – als Anforderungsstufe 14 wird er für Angehörige des Königshofes musizieren. Der SL legt den SG für sich auf 32 fest. Lem gelingt ein Kritischer Erfolg, so dass er 28 GM am Tag verdient (insgesamt 644 GM). Somit hat Lem während seiner Auszeit etwas über 2.000 GM verdient, auch wenn er sich nicht sicher ist, ob er die Rose jemals verkaufen wird.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Erfolg Bei einem Gegenstand oder Ort erlangst du ein Gefühl, was er tut, und erfährst die Aktivierungsmethode. Bei einem anhaltenden Effekt (z.B. einem Zauber mit Wirkungsdauer) erfährst du den Namen des Effektes und was er tut. Du kannst den Wurf nicht erneut versuchen, um vielleicht einen Kritischen Erfolg zu erzielen.

Fehlschlag Du kannst die Magie nicht identifizieren; du kannst einen neuen Anlauf in 24 Stunden versuchen.

Kritischer Fehlschlag Du irrst dich bei der Identifizierung – der SL sagt dir, was du entdeckt zu haben glaubst.

Magische Traditionen und Fertigkeiten

Jede magische Tradition besitzt eine korrespondierende Fertigkeit – siehe die folgende Tabelle. Um die Handlung Magie identifizieren oder Zauber erlernen einzusetzen, musst du in der fraglichen Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt besitzen. Etwas ohne eine bestimmte Tradition, etwa ein Gegenstand mit der Eigenschaft [Magisch], kann mit jeder dieser Fertigkeiten identifiziert werden.

Magische Tradition	Korrespondierende Fertigkeit
Arkane Magie	Arkane Künste
Göttliche Magie	Religionskunde
Naturmagie	Naturkunde
Okkulte Magie	Okkultismus

SCHRIFT ENTZIFFERN (GEÜBT)

Wenn du auf besonders archaische oder esoterische Schriften stößt, kann der SL von dir verlangen, die Schriftzeichen erst zu entziffern, ehe du sie verstehst. Du musst in der relevanten Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt besitzen, um Schrift zu entziffern. Arkane Künste kommt in der Regel bei Schriften über Magie oder Wissenschaft zu Anwendung, Okkultismus bei esoterischen Texten über Mysterien und Philosophie, Religion für heilige Schriften und Gesellschaftskunde für kodierte Botschaften oder archaische Dokumente.

SCHRIFT ENTZIFFERN

ERKUNDUNG KONZENTRATION VERDECKT

Du versuchst, komplizierte Schriften oder Literatur zu einem obskuren Thema zu entziffern. Dies erfordert in der Regel 1 Minute pro Seite Text, könnte aber auch länger dauern, z.B. wenn Kurzschrift oder eine Verschlüsselung vorliegt. Der Text muss in einer Sprache verfasst sein, die du lesen kannst; der SL kann aber gestatten, einen Text in einer unvertrauten Sprache mittels Gesellschaftskunde zu entziffern.

Der SL bestimmt den SG nach der Komplexität des Dokuments. Ebenso könnte er je nach Länge des Textes mehrere Fertigkeitwürfe verlangen.

Kritischer Erfolg Du verstehst die wahre Bedeutung des Textes.

Erfolg Du verstehst die wahre Bedeutung des Textes. Sollte es ein verschlüsseltes Dokument sein, erkennst du die allgemeine Bedeutung, hast aber wahrscheinlich keine wortgetreue Übersetzung.

Fehlschlag Du verstehst den Text nicht; weitere Fertigkeitwürfe für Schrift entziffern unterliegen einem Situationsmalus von -2 hinsichtlich dieses Textes.

Kritischer Fehlschlag Du glaubst, du würdest den Text verstehen, hast ihn aber falsch übersetzt oder interpretiert.

Beispiele für Schrift entziffern

Geübt Philosophie Abhandlungen für Anfänger

Experte Komplexer Kode, z.B. eine Chiffre

Meister Kode eines Meisterspions oder umfangreiche Forschungsnotizen zu einem komplexen Thema

Legende Esoterische Texte zu anderen Existenzebenen, die in einer uralten Version des Celestischen und in Metaphern geschrieben sind

ÜBERLEBEN

Wenn du Nahrung und Unterschlupf für dich und/oder andere benötigst, kannst du auf die Auszeitaktivität Überleben zurückgreifen. In einer Ortschaft nutzt du in der Regel Gesellschaftskunde und in der Wildnis Überlebenskunst.

ÜBERLEBEN

AUSZEIT

Du versuchst, für dich und möglicherweise auch andere Nahrung und Unterschlupf zu finden; mehr zum beabsichtigten Lebensstandard findest du auf Seite 294. Der SL bestimmt den SG basierend auf dem Ort und der Umgebung, in der du überleben willst. Für besonders fremdartige Umgebungen benötigst du möglicherweise einen bestimmten minimalen Kompetenzgrad, um überhaupt einen Fertigkeitwurf ablegen zu können. Im Gegensatz zu den meisten Auszeitaktivitäten kannst du nach 8 oder weniger Stunden der Erkundung einen Fertigkeitwurf zum Überleben ablegen; dieser Wurf unterliegt dann einem Malus von -5.

Kritischer Erfolg Du kannst entweder dich und eine weitere Kreatur mit Nahrung und Unterschlupf versorgen oder deine eigenen Lebensumstände verbessern, so dass du angenehm lebst.

Erfolg Du findest genug Nahrung und Unterschlupf, um einfach vor den Elementen geschützt zu sein und normal leben zu können.

Fehlschlag Du bist den Elementen ausgesetzt und findest nicht genug Nahrung; bis du hinreichend Nahrung und Unterschlupf findest, erhältst du den Zustand Erschöpft.

Kritischer Fehlschlag Du bekommst Probleme, etwa indem ein Raubtier deine Fährte aufnimmt, isst etwas, das du nicht solltest, oder verschlechterst deine Lage anderweitig. Du erleidest für 1 Woche einen Situationsmalus von -2 auf Fertigkeitwürfe zum Überleben. Du findest keine Nahrung; solltest du keine Vorräte besitzen, bist du in Gefahr zu verhungern oder zu verdursten, falls dir weitere Fertigkeitwürfe misslingen.

Beispiele für Überleben

Ungeübt Blühender Wald mit sanftem Wetter oder Großstadt mit hinreichend Ressourcen

Geübt Typischer Hügel oder Dorf

Experte Typisches Gebirge oder Isolierter Weiher

Meister Typische Wüste oder Belagerte Stadt

Legende Ödland oder Stadt der Untoten

WISSEN ABRUFEN (UNGEÜBT)

Um dich an nützliche Informationen zu einem Thema zu erinnern, kannst du versuchen, dein Wissen abzurufen. Du verfügst möglicherweise über grundlegende oder einfache Informationen, ohne einen Fertigkeitwurf ablegen zu müssen. Solltest du aber Wissen abrufen, so musst du einen Moment innehalten und überlegen, um die spezifischen Fakten zusammenzutragen und zu verbinden. Möglicherweise musst du auch zuerst Nachforschungen betreiben. Um z.B. mittels Heilkunde eine Todesursache in Erfahrung zu bringen, müsstest du möglicherweise zuerst eine forensische Untersuchung durchführen, ehe du Wissen abrufen kannst.

WISSEN ABRUFEN

KONZENTRATION VERDECKT

Du legst einen Fertigkeitwurf ab, um dich an bestimmte Informationen zu einem mit der fraglichen Fertigkeit verbundenen Thema zu er-



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

innern. Der SL bestimmt den SG solcher Fertigkeitswürfe und welche Fertigkeiten in Frage kommen.

Kritischer Erfolg Du erinnerst dich genau und korrekt und sogar an zusätzliche Informationen oder Zusammenhänge.

Erfolg Du erinnerst dich genau oder erlangst einen nützlichen Hinweis zu deiner gegenwärtigen Situation.

Kritischer Fehlschlag Du erinnerst dich falsch oder erlangst einen falschen oder irreführenden Hinweis.

Die folgenden Fertigkeiten können zum Wissen abrufen genutzt werden, um zu den aufgeführten Themen Informationen zu erlangen. In manchen Fällen kann dir der SL gestatten, eine andere Fertigkeit zu nutzen, die bei dem fraglichen Thema möglich wäre, allerdings erhöht dies meistens den SG. Manche Themen erscheinen bei mehreren Fertigkeiten, allerdings könnten die Fertigkeiten unterschiedliche Informationen liefern. Arkane Künste könnten dich über die magischen Verteidigungen eines Golems informieren, während Handwerkskunst Informationen zu seiner Resistenz gegen physische Angriffe liefert.

- **Arkane Künste:** Arkane Theorien, magische Traditionen, Kreaturen von arkaner Bedeutung und arkane Existenzebenen
- **Gesellschaftskunde:** Lokale Geschichte, Gesetzesinstitutionen, wichtige Persönlichkeiten, Gesellschaftsstrukturen und humanoide Kultur
- **Handwerkskunst:** Alchemistische Reaktionen und Kreaturen, Wert von Gegenständen, Baukunst, Ingenieurwesen, ungewöhnliche Materialien und Konstrukte
- **Heilkunde:** Gift, Krankheiten, Wunden und Forensik
- **Kenntnis:** Das Thema der Spezialisierung
- **Naturkunde:** Die Umgebung, Pflanzen, Kreaturen natürlichen Ursprunges, Geographie, Wetter und Existenzebenen der Natur

- **Okkultismus:** Uralte Mysterien, obskure Philosophie, Kreaturen von okkultur Bedeutung und esoterische Existenzebenen
- **Religion:** Göttliche Boten und Diener, Theologie, obskure Mythen, Kreaturen von religiöser Bedeutung und göttliche Existenzebenen

Der SL kann gestatten, auch mittels anderer Fertigkeiten Wissen abzurufen. Du könntest z.B. das Können eines Akrobaten mittels Akrobatik einschätzen. Solltest du eine eher körperliche Fertigkeit wie im Beispiel nutzen, wird der SL wahrscheinlich bestimmen, dass du anstelle des normalen körperlichen Attributmodifikators den für eine mentale Fertigkeit nutzt (meistens Intelligenz).

Beispiele für Wissen abrufen

Diese Beispiele nutzen Gesellschaftskunde oder Religionskunde.

Ungeübt Name eines Herrschers, wichtigen Adligen oder einer Hauptgottheit

Geübt Erbfolge einer wichtigen Adelsfamilie, Hauptlehren und -grundsätze einer Hauptgottheit

Experte Stammbaum eines unbedeutenden Adligen, Lehren eines Priesters aus grauer Vorzeit

Meister Hierarchie am Hof eines Qarinadeligen, wichtige extraplanare Tempel einer Gottheit

Legende Existenz eines vergessenen/ansonsten unbekanntem Erben eines Adelsgeschlechtes, geheime Doktrinen einer Religion

ZAUBER ERLERNEN (GEÜBT)

Solltest du ein Zauberkundiger sein, so kannst du die mit deiner magischen Tradition korrespondierende Fertigkeit nutzen, um einen neuen Zauber deiner Tradition zu erlernen. Tabelle 4-3: Zauber erlernen führt die Preise der erforderlichen Materialien nach Zaubergad auf

ZAUBER ERLERNEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Voraussetzungen Du verfügst über ein Klassenmerkmal, das dir das Wirken von Zaubern ermöglicht, und der zu erlernende Zauber befindet sich auf der Zauberliste deiner magischen Tradition.

Du kannst einen neuen Zauber deiner Tradition von jemandem erlernen, der diesen Zauber kennt, oder aus einem magischen Schriftstück wie einem Zauberbuch oder einer Schriftrolle. Solltest du Zauber aus mehreren Traditionen wirken können, kannst du Zauber all dieser Traditionen erlernen, musst aber jeweils die mit der fraglichen Tradition verbundene Fertigkeit verwenden. Beispiel: Solltest du ein Kleriker mit dem Bardenarchetyp sein, so kannst du nicht Religionskunde nutzen, um einen Okkulten Zauber deinem Bardenrepertoire hinzuzufügen.

Um einen Zauber zu erlernen, musst du das Folgende tun:

- Wende 1 Stunde pro Grad des Zaubers auf; in dieser Zeit musst du entweder mit einer Person sprechen, welche den Zauber kennt und ihn dir beibringt, oder das magische Schriftstück in deinem Besitz haben.
- Über Material mit dem in Tabelle 4-3 aufgeführten Preis verfügen.
- Einen Fertigkeitenswurf für die mit deiner Tradition korrespondierende Fertigkeit ablegen; den SG bestimmt der SL, welcher sich an den SG aus Tabelle 4-3 orientiert. Ungewöhnliche oder Seltene Zauber haben einen höheren SG; die vollständigen Richtlinien findest du auf Seite 503.

Solltest du über ein Zauberbuch verfügen, so fügst du einen erfolgreich gelernten Zauber deinem Zauberbuch hinzu; solltest du Zauber von einer Liste vorbereiten, so wird der neue Zauber deiner Liste hinzugefügt; solltest du über ein Zauberrepertoire verfügen, kannst du den Zauber wählen, wenn du Zauber hinzufügst oder austauschst.

Kritischer Erfolg Du verbrauchst nur die Hälfte der Materialien und erlernst den Zauber.

Erfolg Du verbrauchst die Materialien und erlernst den Zauber.

Fehlschlag Es gelingt dir nicht, den Zauber zu erlernen; du kannst es erneut versuchen, sowie du eine weitere Stufe erlangt hast. Die Materialien werden nicht verbraucht.

Kritischer Fehlschlag Wie ein Fehlschlag, du verbrauchst aber die Hälfte der Materialien.

TABELLE 4-3: EINEN ZAUBER ERLERNEN

Zaubergrad	Preis	Typischer SG
1. oder Zaubertrick	2 GM	15
2.	6 GM	18
3.	16 GM	20
4.	36 GM	23
5.	70 GM	26
6.	140 GM	28
7.	300 GM	31
8.	650 GM	34
9.	1.500 GM	36
10.	7.000 GM	41

FERTIGKEITEN

Die folgenden Einträge beschreiben die im Spiel zur Anwendung kommenden Fertigkeiten. Jeder Eintrag beginnt mit den Namen der Fertigkeit, gefolgt vom Schlüsselattribut in Klammern. Auf eine kurze Beschreibung der Fertigkeit folgt eine Liste der Handlungen, welche Ungeübt möglich sind, dann folgen die Handlungen, die einem Charakter möglich sind, der in der fraglichen Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt besitzt. Manche Handlungen führen Beispiele für jeden Kompetenzgrad auf, um dir ein besseres Gefühl dafür zu geben, was dir möglich wird, wenn sich deine Kompetenz in der Fertigkeit verbessert.

Die Auflistungen sind aber nicht abschließend; der SL könnte also durchaus zuweilen einen Fertigkeitenswurf verlangen, ohne auf eine der aufgeführten Handlungen zurückzugreifen. Ebenso könnte er dich situationsbedingt auffordern, einen anderen Attributmodifikator zu verwenden als den des üblichen Schlüsselattributs.

Die meisten Fertigkeiten enthalten zudem Einträge für Erfolg und Fehlschlag, sowie Beschreibungen, was bei einem Kritischen Erfolg oder Kritischen Fehlschlag passiert. Sollte es keinen Eintrag für einen Kritischen Erfolg und/oder Kritischen Fehlschlag geben, so behandle solche Ergebnisse als normale Erfolge bzw. Fehlschläge.

AKROBATIK (GE)

Akrobatik bemisst deine Fähigkeit zu Handlungen, die Koordination und Eleganz erfordern. Wenn du die Einfache Aktion Entkommen nutzt (siehe Seite 470), kannst du anstelle deines Modifikators für Waffenlosen Angriff deinen Modifikator für Akrobatik verwenden.

BALANCIEREN

BEWEGUNG

Voraussetzungen Du befindest dich auf einem Feld mit einer schmalen begehbaren Oberfläche, unebenem Boden oder ähnlichem.

Du bewegst dich über eine schmale Oberfläche oder unebenen Boden und legst dabei einen Fertigkeitenswurf für Akrobatik gegen den Balancieren-SG ab. Während du dich auf einer schmalen Oberfläche oder unebenem Boden befindest, bist du auf dem Falschen Fuß betroffen.

Kritischer Erfolg Du bewegst dich um bis zu deiner Bewegungsrate fort.

Erfolg Du bewegst dich um bis zu deiner Bewegungsrate fort, behandelst den Boden aber als Schwieriges Gelände (jedes Feld zählt als zwei Felder, bzw. eine Bewegung um 1,50 m verbraucht 3 m deiner Bewegungsrate).

Fehlschlag Du kannst dich nicht fortbewegen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren und zu stürzen; die Aktion ist verbraucht. Solltest du dich dennoch fortbewegen und stürzen, so endet dein Zug.

Kritischer Fehlschlag Du stürzt und dein Zug endet.

Beispiele für Balancieren

Ungeübt Wurzelwerk, unebene Pflastersteine

Geübt Holzbalken

Experte Tiefe, lockere Erde

Meister Seil, glatte Eisfläche

Legende Messerklinge, von der Decke herabfallende Brocken oder wegbrechende Elemente des Bodens

HINDURCHTURNEN

BEWEGUNG

Du nutzt die Handlung Laufen, um dich am Boden um bis zu deine Bewegungsrate fortzubewegen. Während dieser Bewegung kannst du versuchen, dich durch die Angriffsfläche eines Gegners zu bewegen. Lege hierzu einen Fertigkeitenswurf für Akrobatik gegen den Reflex-SG des Gegners ab, sobald du seine Angriffsfläche zu betreten versuchst. Du kannst Hindurchturnen statt im Rahmen einer Bewegung am Boden auch mit Fliegen, Klettern, Schwimmen oder einer anderen zur Umgebung passenden Aktion nutzen.

Erfolg Du bewegst dich durch die Angriffsfläche des Gegners, wobei du diese Felder als Schwieriges Gelände behandelst (jedes 1,50 m-Feld kostet dich 3 m an Bewegungsrate). Sollte deine Bewegungsrate nicht ausreichen, um dich durch die ganze Angriffsfläche des Gegners zu bewegen, scheitert die Handlung (siehe Fehlschlag).

Fehlschlag Deine Bewegung endet und du löst Reaktionen aus, als wenn du dich aus dem Feld hinaus bewegt hättest, auf dem du begonnen hast.

GEÜBTE AKROBATIKHANDLUNGEN

IM FLUG MANÖVRIEREN

BEWEGUNG

Voraussetzungen Du besitzt eine Bewegungsrate für Fliegen.

Du versuchst beim Fliegen ein schwieriges Manöver. Lege einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ab. Der SL bestimmt, welche Manöver möglich sind, allerdings werden sie dir in der Regel nicht erlauben, dich weiterzubewegen, als deine Bewegungsrate für Fliegen gestattet.

Erfolg Dir gelingt das Flugmanöver.

Fehlschlag Dein Manöver scheitert. Der SL bestimmt, ob du einfach nicht von der Stelle kommst oder ob etwas Gefährliches passiert. Die Folgen sollten zum versuchten Manöver passen (solltest du z.B. versuchen, gegen einen starken Wind zu fliegen, könntest du von deiner Flugbahn abgebracht werden).

Kritischer Fehlschlag Wie ein Fehlschlag, aber mit schlimmeren Folgen.

Beispiele für Im Flug manövrieren

Geübt Steilflug nach oben oder unten

Experte Gegen den Wind fliegen, in der Luft schweben

Meister Wende

Legende Bei Sturmwinden fliegen

HINDURCHZWÄNGEN

BEWEGUNG ERKUNDUNG

Du windest und verrenkst dich, um dich durch Stellen hindurchzuzwängen, durch die du gerade so passt. Diese Handlung gilt für außergewöhnlich enge Orte, kleine Räume und Engstellen; viele andere enge Plätze sind dagegen „nur“ Schwieriges Gelände (Seite 476) und erfordern keinen Fertigkeitswurf.

Kritischer Erfolg Du bewegst dich durch eine außergewöhnlich enge Stelle mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Minute.

Erfolg Du bewegst dich durch eine außergewöhnlich enge Stelle mit einer Geschwindigkeit von 1,50 m pro Minute.

Kritischer Fehlschlag Du steckst fest. Du kannst 1 Minute für einen weiteren Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen denselben SG aufwenden. Sofern dir nicht ein weiterer Kritischer Fehlschlag unterläuft, kannst du dich dann weiterzwängen.

Beispiele für Hindurchzwängen

Geübt Deine Schultern passen gerade so hindurch

Meister Dein Kopf passt gerade so hindurch

ARKANE KÜNSTE (IN)

Arkane Künste bemisst, wie viel du über arkane Magie und Kreaturen weißt. Du kannst Wissen abrufen (siehe Seite 238, selbst wenn du nur den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen solltest).

- **Magie identifizieren** – insbesondere arkane Magie
- **Schrift entziffern** – hinsichtlich arkaner Magietheorie
- **Wissen abrufen** – zu arkanen Theorien, magischen Traditionen, Kreaturen von arkaner Bedeutung (z.B. Drachen und Bestien) und zu den Elementarebenen, der Astral- und der Schattenebene

HANDLUNGEN FÜR ARKANE KÜNSTE

Du musst in Arkane Künste geübt sein, um die folgenden Generischen Fertigkeitennutzungen (siehe Seite 234) nutzen zu können:

- **Zauber erlernen** – aus der Arkanen Tradition

AUS FREMDEM ZAUBERBUCH VORBEREITEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Solltest du ein arkaner Zauberkundiger sein, welcher seine Zauber aus einem Zauberbuch vorbereitet, so kannst du versuchen, einen Zauber aus dem Zauberbuch eines anderen vorzubereiten. Der SL setzt den SG des Fertigkeitswurfs basierend auf Zaubergrad und Seltenheit fest; der SG ist in der Regel etwas niedriger als der zum Erlernen des fraglichen Zaubers.

Erfolg Du bereitest den Zauber als Teil deiner normalen Zaubervorbereitungen vor.

Fehlschlag Du scheiterst beim Vorbereiten des Zaubers, behältst aber den fraglichen Zauberplatz und kannst darin einen anderen Zauber vorbereiten. Du kannst diesen Zauber erst wieder versuchen vorzubereiten, wenn du das nächste Mal Zauber vorbereitetest.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ATHLETIK (ST)

Athletik erlaubt dir Handlungen, zu denen körperliche Kraft erforderlich ist. Wenn du die Einfache Aktion Entkommen (siehe Seite 470) nutzt, kannst du anstelle deines Modifikators für Waffenlosen Angriff deinen Athletikmodifikator verwenden.

ERGREIFEN ◀

OFFENSIVE

Voraussetzungen Du musst wenigstens eine freie Hand haben. Dein Ziel darf maximal eine Größenkategorie größer sein als du.

Du versuchst, einen Gegner mit deiner freien Hand zu packen. Lege einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen seinen Zähigkeits-SG ab. Du kannst die Aktion Ergreifen auch nutzen, um eine bereits von dir ergriffene Kreatur festzuhalten.

Kritischer Erfolg Dein Gegner erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Gebunden, außer du bewegst dich weg oder er nutzt die Aktion Entkommen (siehe Seite 470).

Erfolg Dein Gegner besitzt bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Gegriffen, außer du bewegst dich weg oder er nutzt die Aktion Entkommen.

Fehlschlag Du kannst deinen Gegner nicht ergreifen; solltest du mittels Ergreifen den Gegner bereits in den Zustand Gegriffen oder Gebunden versetzt haben, so enden diese Zustände bei der Kreatur.

Kritischer Fehlschlag Solltest du mittels Ergreifen den Gegner bereits in den Zustand Gegriffen oder Gebunden versetzt haben, befreit er sich. Dein Ziel kann dich entweder in den Zustand Gegriffen versetzen, als hätte es erfolgreich die Aktion Ergreifen gegen dich genutzt, oder dich zu Fall bringen und dir den Zustand Liegend verleihen.

FORTSTOSEN ◀

OFFENSIVE

Voraussetzungen Du musst wenigstens eine Hand frei haben. Das Ziel darf maximal eine Größenkategorie größer sein als du.

Du stößt einen Gegner von dir fort. Lege einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen den Zähigkeits-SG des Gegners ab.

Kritischer Erfolg Du stößt deinen Gegner bis zu 3 m in gerader Linie von dir fort. Du kannst Laufen nutzen, um ihm zu folgen, musst dich aber um dieselbe Entfernung und in dieselbe Richtung bewegen.

Erfolg Du stößt deinen Gegner 1,50 m fort. Du kannst Laufen nutzen, um ihm zu folgen, musst dich aber um dieselbe Entfernung und in dieselbe Richtung bewegen.

Kritischer Fehlschlag Du verlierst dein Gleichgewicht, stürzt zu Boden und erhältst den Zustand Liegend.

Erzwungene Bewegung

Die Aktion Fortstoßen kann eine Kreatur zu einer Bewegung zwingen. Wenn ein Effekt dich zu einer Bewegung zwingt oder wenn du zu stürzen beginnst, wird die Entfernung, um die du dich bewegst, durch den auslösenden Effekt bestimmt, nicht von deiner Bewegungsrate. Da du selbst zu dieser Bewegung nichts freiwillig beiträgst, löst sie keine Reaktionen aus, welche durch eine Bewegung ausgelöst werden.

GEWALTSAM ÖFFNEN ◀

OFFENSIVE

Du versuchst, mittels Kraft oder Gewalt unter Zuhilfenahme deines Körpers, eines Hebels oder eines anderen Werkzeuges eine Tür, ein Fenster, einen Behälter oder auch ein schweres Tor aufzustoßen, aufzubrechen oder vielleicht auch anzuheben. Mit einem hinreichend hohen Wurfergebnis kannst du sogar durch Wände brechen. Ohne eine Brechstange unterliegen Athletikwürfe zum Gewaltsam öffnen einem Gegenstandsmalus von -2, wenn du etwas aufbrechen willst.

Kritischer Erfolg Du öffnest die Tür, das Fenster, den Behälter oder das Tor, ohne Schäden zu verursachen.

Erfolg Du brichst die Tür, das Fenster, den Behälter oder das Tor auf und verleihst ihm oder ihr den Zustand Beschädigt. Sollte der Gegenstand besonders stabil sein, könnte der SL bestimmen, dass er nur Schaden erleidet und nicht den Zustand Beschädigt.

Kritischer Fehlschlag Dein Versuch führt dazu, dass sich die Tür, das Fenster, der Behälter oder das Tor verklemmt; dies verleiht künftigen Versuchen zum Gewaltsam öffnen einen Situationsmalus von -2.

Beispiele für Gewaltsam öffnen

Ungeübt Stoff, dünnes Glas

Geübt Eis, stabiles Glas

Experte Dünne Holztür, hölzernes Fallgitter

Meister Stabile Holztür, eisernes Fallgitter, Metallstange

Legende Stein- oder Eisentür

HOCHSPRUNG ◀

Du nutzt die Aktion Laufen und springst dann nach oben; lege einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 30 ab, um die Höhe deines Sprunges zu steigern. Solltest du dich nicht wenigstens 3 m weit fortbewegen, misslingt dir der Wurf automatisch. Dieser SG könnte passend zur Situation vom SL gesenkt oder erhöht werden.

Kritischer Erfolg Erhöhe die maximale vertikale Distanz auf 2,40 m oder die maximale vertikale Distanz auf 1,50 m und die maximale horizontale Distanz auf 3 m.

Erfolg Erhöhe die maximale vertikale Distanz auf 1,50 m.

Fehlschlag Du springst normal.

Kritischer Fehlschlag Du springst nicht ab, sondern stolperst und erhältst in deinem Feld den Zustand Liegend.

Springen

Die Einfache Aktion Springen wird für Hoch- und Weitsprung genutzt. Springen lässt dich einen sorgfältigen, kurzen Sprung ausführen. Du kannst bis zu 3 m weit springen bei einer Bewegungsrate von wenigstens 4,50 m und bis zu 4,50 m bei einer Bewegungsrate von wenigstens 9 m. Du landest in dem Feld, auf dem dein Sprung endet (du kannst also in der Regel eine 1,50 m-Kluft überwinden, wenn deine Bewegungsrate zwischen 4,50 m und 9 m liegt, und eine 3 m-Kluft mit einer Bewegungsrate von wenigstens 9 m.) Im Falle eines vertikalen Sprunges kannst du dich um bis zu 0,90 m nach oben und 1,50 m horizontal nach vorn bewegen, um auf einer erhöhten Oberfläche zu landen.

KLETTERN ◀

BEWEGUNG

Voraussetzungen Du musst beide Hände frei haben.

Du bewegst dich einen Hang hinauf, hinab oder daran entlang. Sofern dies nicht besonders einfach ist, musst du einen Fertigkeitswurf für Athletik ablegen. Der SL bestimmt den SG nach dem Winkel des Hanges und den Umgebungsbedingungen. Sofern du nicht über eine Bewegungsrate für Klettern verfügst, bist du auf dem Falschen Fuß betroffen.

Kritischer Erfolg Du bewegst dich sicher den Hang hinauf, hinab oder entlang. Du legst 1,50 m zurück plus weitere 1,50 m pro 6 m deiner Bewegungsrate am Boden (bei den meisten SC also insgesamt 3 m).

Erfolg Du bewegst dich sicher den Hang hinauf, hinab oder entlang. Du legst 1,50 m pro 6 m deiner Bewegungsrate am Boden zurück (bei den meisten SC also insgesamt 1,5 m, mindestens 1,50 m bei einer Bewegungsrate von weniger als 6 m).

Kritischer Fehlschlag Du stürzt. Solltest du die Kletterbewegung auf festem Boden begonnen haben, so stürzt du und erhältst den Zustand Liegend.

Beispiele für Klettern

Ungeübt Leiter, steiler Hang, Baum mit niedrig hängenden Ästen
Geübt Takelage, Seil, normaler Baum
Experte Wand mit kleinen Handgriffen und Spalten für die Füße
Meister Decke mit Handgriffen und Fußhalten, Felswand
Legende Glatte Oberfläche

TABELLE 4-4: KLETTERND UND SCHWIMMEND ZURÜCKGELEGTE ENTFERNUNGEN

Diese Tabelle liefert einen raschen Überblick, wie weit du dich mit einer Aktion zum Klettern oder Schwimmen fortbewegen kannst:

Bewegungsrate	Gekletterte Entfernung		Geschwommene Entfernung	
	Erfolg	Kritischer Erfolg	Erfolg	Kritischer Erfolg
1,50 m – 4,50 m	1,50 m	1,50 m	1,50 m	3 m
6 m – 10,50 m	1,50 m	3 m	3 m	4,50 m
12 m – 16,50 m	3 m	4,50 m	4,50 m	6 m
18 m – 19,50 m	4,50 m	6 m	6 m	7,50 m

SCHWIMMEN

BEWEGUNG

Du bewegst dich aus eigener Kraft durch das Wasser. Bei ruhigem Wasser kannst du die Aktion in der Regel nutzen, ohne einen Fertigkeitwurf ablegen zu müssen. Falls du Luft atmen musst und untergetaucht bist, musst du jede Runde den Atem anhalten. Gelingt es dir nicht, den Atem anzuhalten, beginnst du zu ertrinken (siehe Seite 478). Sollte das Wasser aufgewühlt oder anderweitig gefährlich sein, musst du möglicherweise einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Schwimmen ablegen.

Solltest du deinen Zug im Wasser beenden, ohne dass dir während des Zuges eine Aktion zum Schwimmen gelungen ist, sinkst du nach Maßgabe des SL um 3 m oder wirst von der Strömung abgetrieben. Sollte allerdings in deinem Zug das Betreten des Wassers deine letzte Aktion gewesen sein, versinkst du in diesem Zug nicht und wirst auch nicht von der Strömung mitgezogen.

Kritischer Erfolg Du bewegst dich 3 m weit durch das Wasser plus 1,50 m pro 6 m Bewegungsrate am Boden (insgesamt 4,50 m bei den meisten SC).

Erfolg Du bewegst dich 1,50 m weit durch das Wasser plus 1,50 m pro 6 m Bewegungsrate am Boden (insgesamt 3 m bei den meisten SC).

Kritischer Fehlschlag Du machst keinen Fortschritt. Solltest du den Atem anhalten, verlierst du 1 Runde an Luft.

Beispiele für Schwimmen

Ungeübt Ein See oder anderes stilles Gewässer
Geübt Fließendes Wasser, z.B. ein Fluss
Experte Schnell fließender Fluss
Meister Stürmische See
Legende Mahlstrom, Wasserfall

WEITSPRUNG

Du nutzt die Aktion Laufen und führst dann einen horizontalen Sprung aus. Führe einen Fertigkeitwurf für Athletik aus, um die Länge deines Sprunges zu erhöhen. Der SG des Wurfes für Athletik entspricht dem 3,3fachen (aufgerundet) an Metern, die du zurücklegen willst (d.h. z.B. SG 20, um 6 m weit zu springen). Du kannst nicht weiter springen, als deine Bewegungsrate beträgt.

STÜRZEN

Solltest du tiefer als 1,50 m stürzen, erleidest du bei der Landung Sturzschaden. Dabei handelt es sich um Wuchtschaden gleich der Hälfte der gestürzten Distanz x 3,3 (aufgerundet); bei z.B. 6 m Sturz 10 Schadenspunkte. Solltest du durch einen Sturz Schaden erleiden, erhältst du bei der Landung den Zustand Liegend.

Solltest du in Wasser, Schnee oder eine andere weiche Substanz stürzen, so berechne den Sturzschaden, als wärest du um 6 m weniger gestürzt. Allerdings kann dieser Abzug nicht größer sein als die Tiefe des Wassers (stürzt du also in 3 m tiefes Wasser, wird die Sturzstrecke auch nur um 3 m reduziert).

Du kannst die Handlung Halt ergreifen als Reaktion nutzen (siehe Seite 472), um in manchen Fällen den Sturzschaden zu reduzieren oder zu vereiteln. Mehr zu Sturzschaden findest du auf Seite 464.

Solltest du dich vor dem Absprung nicht wenigstens 3 m weit bewegt haben oder du nicht in dieselbe Richtung springen, in die du dich bewegt hast, misslingt dir der Fertigkeitwurf automatisch. Dieser SL kann diesen SG je nach Situation erhöhen oder senken.

Erfolg Erhöhe die maximale horizontale Entfernung, die du springst, auf die gewünschte Entfernung.

Fehlschlag Du führst die Aktion Springen normal aus.

Kritischer Fehlschlag Du führst die Aktion Springen normal aus, stürzt dann aber und erhältst den Zustand Liegend.

ZU-FALL-BRINGEN

OFFENSIVE

Voraussetzungen Du musst wenigstens eine freie Hand besitzen.

Dein Ziel darf maximal eine Größenkategorie größer sein als du.

Du versuchst, einen Gegner zu Boden zu befördern. Lege einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen den Reflex-SG des Zieles ab.

Kritischer Erfolg Das Ziel geht zu Boden, erhält den Zustand Liegend und erleidet 1W6 Punkte Wuchtschaden.

Erfolg Das Ziel geht zu Boden und erhält den Zustand Liegend

Kritischer Fehlschlag Du verlierst das Gleichgewicht, stürzt und erhältst den Zustand Liegend.

GEÜBTE ATHLETIKHANDLUNGEN

ENTWAFFNEN

OFFENSIVE

Voraussetzungen Du musst wenigstens eine freie Hand besitzen.

Dein Ziel darf maximal eine Größenkategorie größer sein als du.

Du versuchst, einem Gegner etwas aus der Hand zu schlagen. Lege einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen den Reflex-SG des Gegners ab.

Kritischer Erfolg Du schlägst den Gegenstand dem Gegner aus den Händen. Er fällt innerhalb der Angriffsfläche des Gegners zu Boden.

Erfolg Du schwächst den Griff deines Gegners um den Gegenstand. Bis zum Beginn des Zuges des Gegners unterliegen alle Versuche, ihm mittels Entwaffnen den Gegenstand aus der Hand zu schlagen, einem Situationsbonus von +2, während der Gegner einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe mit dem Gegenstand und andere Würfe erleidet, die einen festen Griff um den Gegenstand erfordern.

Kritischer Fehlschlag Du verlierst dein Gleichgewicht und erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DARBIETUNG (CH)

Du bist begabt in einer Form der künstlerischen Darbietung und kannst dein Können nutzen, um eine Menge zu beeindrucken oder deinen Lebensunterhalt zu verdienen.

GRUNDLEGENDES KÖNNEN

Manche Arten der Darbietung erfordern von dir mehr als reines Charisma. Solltest du den Wünschen des Publikums oder den Bedürfnissen der Kunstform nicht gerecht werden, könnte der SL dir einen Malus basierend auf dem relevanten Attributswert auferlegen. Solltest du z.B. tanzen, aber über einen negativen Geschicklichkeitsmodifikator verfügen, könnte der SL bestimmen, dass deine Fertigkeitwürfe für Darbietung zum Tanzen einen entsprechenden Malus erhalten. Solltest du eine Rede halten und einen negativen Intelligenzmodifikator besitzen, hoffst du möglicherweise mit rohem Charisma und der Kraft deiner Ausstrahlung deine intellektuellen Missstände zu überspielen – aber vielleicht solltest du lieber jemanden deine Reden schreiben lassen, der mehr Ahnung davon hat...

KATEGORIEMERKMALE EINES AUFTRITTS

Wenn du eine Aktion nutzt, um Darbietung einzusetzen, gehört der Auftritt einer oder mehreren Kategorien an. Der SL kann diese Kategorien den Umständen anpassen, in der Regel sieht es aber aus wie folgt:

Auftritt	Weitere Kategorien
Gesang oder Redekunst	Hörbar und Sprache
Instrument spielen	Handhaben und Hörbar
Komödie oder Schauspielkunst	Hörbar, Sichtbar und Sprache
Tanz	Bewegung und Sichtbar

AUFTRETEN

KONZENTRATION

Wenn du nur einen kurzen Auftritt absolvierst, indem du etwa ein Lied singst oder spielst, ein paar Witze erzählst oder eine schnelle Tanzdarbietung präsentierst, nutzt du die Aktion Auftreten. Diese Aktion ist am nützlichsten, wenn du dein Können beweisen oder jemanden schnell beeindrucken willst. Auftreten allein hat nur selten wirklich Auswirkungen, könnte aber den SG folgender Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber Zuschauern beeinflussen oder sogar ihre Einstellung verändern, sollte der SL dies so sehen.

Kritischer Erfolg Dein Auftritt beeindruckt die Zuschauer. Wahrscheinlich werden sie anderen von deinem Können erzählen.

Erfolg Du zeigst, was du kannst. Die Zuschauer wissen die Qualität deines Auftritts zu schätzen.

Fehlschlag Dein Auftritt erzeugt keine Reaktionen; niemand klatscht.

Kritischer Fehlschlag Du demonstrierst nur Inkompetenz.

Beispiele für Auftreten

Ungeübt Publikum aus einfachen Bürgern

Geübt Publikum aus Künstlern

Experte Publikum aus Händlern oder eher unbedeutenden Adligen

Meister Publikum aus Hochadeligen oder entfernten Verwandten des Königshauses

Legende Publikum aus Angehörigen des Königshauses oder außerweltliche Geschöpfe

GEÜBTE DARBIETUNGSHANDLUNGEN

Du musst in Darbietung den Kompetenzgrad Geübt besitzen, um Einkommen verdienen zu können (siehe Seite 234).

- **Einkommen verdienen** im Rahmen eines Auftritts.

DIEBESKUNST (GE)

Du beherrscht bestimmte Kniffe und Tricks, die eher von Dieben und Ganoven bevorzugt werden.

GEGENSTAND EINSTECKEN

HANDHABEN

Um unbemerkt einen kleinen Gegenstand einzustecken, den niemand mit sich führt oder gerade hält, muss du einen Fertigkeitwurf für Diebeskunst gegen die Wahrnehmungs-SG aller Kreaturen ablegen, die dich gegenwärtig beobachten. Du nimmst den Gegenstand unabhängig vom Erfolg an dich. Normalerweise kannst du nur Gegenstände mit einer vernachlässigbaren Last an dich nehmen, der SL könnte aber situationsabhängig anderweitig entscheiden.

Erfolg Die Kreatur bemerkt nicht, dass du den Gegenstand einsteckst.

Fehlschlag Die Kreatur bemerkt, dass du den Gegenstand einsteckst. Der SL bestimmt ihre Reaktion.

STEHLEN

HANDHABEN

Du versuchst, einen kleinen Gegenstand unbemerkt einer anderen Kreatur abzunehmen. Normalerweise kannst du nur einen Gegenstand mit vernachlässigbarer Last stehlen und scheiterst automatisch, sollte die Kreatur sich im Kampf befinden oder auf der Hut sein.

Lege einen Fertigkeitwurf für Diebeskunst ab, um zu bestimmen, ob du den Gegenstand stehlen kannst. Der SG eines Wurfes zum Stehlen ist in der Regel der Wahrnehmungs-SG der zu bestehenden Kreatur. Wir gehen davon aus, dass der Gegenstand getragen, aber nicht ständig bäugt, festgehalten oder anderweitig bewacht wird (z.B. ein frei am Gürtel hängender Beutel mit Münzen oder ein Gegenstand in solch einem Beutel). Befindet sich der Gegenstand in einer Tasche oder ist er ähnlich geschützt, erleidest du einen Malus von -5 auf deinen Fertigkeitwurf für Diebeskunst. Im Falle eines schwerer zu stehlenden Gegenstandes könnte der SL den SG des Wurfes erhöhen (z.B. im Falle eines sehr kleinen Gegenstandes in einem großen Rucksack oder eines Blattes Pergament zwischen anderen Dokumenten).

Möglicherweise musst du zudem das Ergebnis deines Fertigkeitwurfes für Diebeskunst mit den Wahrnehmungs-SG anderer Beobachter vergleichen. Der SL kann diese SG anpassen, sollten die Beobachter besonders scharfsinnig oder vielleicht abgelenkt sein.

Erfolg Du stiehlest den Gegenstand, ohne dass sein Träger es bemerkt, oder ein Beobachter sieht nicht, wie du den Gegenstand nimmst (oder dies zumindest versuchst).

Fehlschlag Der Träger des Gegenstandes bemerkt deinen Versuch, ehe du den Gegenstand nehmen kannst, oder ein Beobachter sieht, wie du den Gegenstand nimmst (oder dies zumindest versuchst). Der SL bestimmt, wie eine Kreatur reagiert.

GEÜBTE DIEBESKUNSTHANDLUNGEN

MECHANISMUS AUSSCHALTEN

HANDHABEN

Voraussetzungen Manche Mechanismen und Gerätschaften erfordern, dass du Diebeswerkzeuge (siehe Seite 287) verwendest, wenn du sie entschärfst oder ausschaltest.

Diese Handlung erlaubt dir, eine Falle oder anderen komplexen Mechanismus auszuschalten. Manche Gerätschaften erfordern abhängig von ihrer Konstruktion und Komplexität mehrere Erfolge, ehe sie ausgeschaltet sind. Diebeswerkzeuge sind wertvolle Hilfs-

mittel und werden zuweilen sogar zwingend benötigt, wenn der SL dies bestimmt. Mancher Mechanismus erfordert auch einen höheren Kompetenzgrad, um ihn auszuschalten.

Das Ergebnis deines Fertigkeitewurfs für Diebeskunst bestimmt, welche Fortschritte du machst.

Kritischer Erfolg Du schaltest den Mechanismus aus oder erzielst zwei Erfolge zum Ausschalten eines komplexen Mechanismus. Du hinterlässt keine Spuren deines Eingriffes und kannst den Mechanismus später sogar wieder einschalten, sofern dies bei der fraglichen Art von Mechanismus möglich ist.

Erfolg Du schaltest den Mechanismus aus oder erzielst einen Erfolg zum Ausschalten eines komplexen Mechanismus.

Kritischer Fehlschlag Du löst den Mechanismus aus.

SCHLOSS KNACKEN

HANDHABEN

Voraussetzungen Du besitzt Diebeswerkzeuge (siehe Seite 287).

Ein Schloss zu knacken ähnelt dem Ausschalten eines Mechanismus, allerdings bestimmt sich der SG des Fertigkeitewurfs nach Komplexität und Bauart des zu knackenden Schlosses (du findest unterschiedliche Schlösser und ihre SG auf Seite 291). Schlösser höherer Qualität könnten zum Knacken mehrere Erfolge erfordern, da ansonsten selbst ein unfähiger Einbrecher leicht das Schloss öffnen könnte, indem er es versucht, bis er eine Natürliche 20 erzielt. Sollten dir die richtigen Werkzeuge fehlen, könnte der SL dir möglicherweise abhängig von der Art des Schlosses gestatten, improvisierte Dietriche zu verwenden; diese Werkzeuge hätten dann die Qualität Minderwertig.

Kritischer Erfolg Du öffnest das Schloss oder erzielst zwei Erfolge beim Öffnen eines komplexen Schlosses. Du hinterlässt keine Spuren.

Erfolg Du öffnest das Schloss oder erzielst einen Erfolg beim Öffnen eines komplexen Schlosses.

Kritischer Fehlschlag Deine Werkzeuge brechen ab. Du benötigst neue Dietriche (diese kosten 3 SM oder 3 GM bei Infiltratoren-Diebeswerkzeug) oder musst die gebrochenen mit einem Fertigkeitewurf für Handwerkskunst zum Reparieren wieder funktionsfähig machen.

DIPLOMATIE (CH)

Du beeinflusst andere mittels Schmeicheleien und im Rahmen von Verhandlungen.

BEEINDRUCKEN

ERKUNDUNG HÖRBAR KONZENTRATION MENTAL SPRACHE

Mit weniger als 1 Minute Konversation, in der du schmeichelst, charismatische Ouvertüren und andere Akte des guten Willens nutzt, versuchst du, einen guten Eindruck bei jemanden zu machen, damit er dir vorübergehend gewogen ist. Lege am Ende der Unterhaltung einen Fertigkeitewurf für Diplomatie gegen den Willens-SG eines Zieles ab; der SL modifiziert den SG den Umständen entsprechend. Ein guter Eindruck währt nur für die aktuelle gesellschaftliche Interaktion, außer der SL entscheidet es anders; dasselbe gilt auch für einen schlechten Eindruck im Fall eines Kritischen Fehlschlages.

Kritischer Erfolg Die Einstellung des Zieles dir gegenüber verbessert sich um zwei Schritte.

Erfolg Die Einstellung des Zieles dir gegenüber verbessert sich um einen Schritt.

Kritischer Fehlschlag Die Einstellung des Zieles dir gegenüber verschlechtert sich um einen Schritt.

Einstellungen verändern

Dein Einfluss auf NSC bemisst sich in einer Reihe von Einstellungen, welche reflektieren, was sie von deinem Charakter halten. Die Einstellung ist nur eine kurze Zusammenfassung des

Verhaltens einer Kreatur. Der SL nuanciert sie weiter basierend auf der Geschichte und den Ansichten des Charakters, mit dem du interagierst. Die Einstellung kann sich im Verlauf der Handlung durchaus noch anderweitig verändern.

Die Einstellungsstufen werden im Anhang unter den Zuständen detailliert dargestellt und hier zusammengefasst:

- **Hilfsbereit:** Bereit dir zu helfen; reagiert geneigt auf deine Bitten.
- **Freundlich:** Ist dir gegenüber positiv eingestellt, wird aber nicht zwangsläufig seinen Hals riskieren, um dir zu helfen.
- **Gleichgültig:** Du bist ihm im Grunde egal; die meisten NSC beginnen mit dieser Einstellung.
- **Unfreundlich:** Mag dich nicht und will dir nicht helfen.
- **Feindselig:** Arbeitet aktiv gegen dich – und könnte dich sogar einfach nur aus Abneigung angreifen.

Die Einstellung eines Spielercharakters kann auf diese Weise nicht verändert werden. Du kannst Interaktionen zwischen Spielercharakteren ausspielen und sogar die Ergebnisse von Fertigkeitwürfen für Diplomatie nutzen, um ein Gespür zu erhalten, wie überzeugend oder charmant ein Charakter ist, doch letztendlich bestimmen die Spieler, wie ihre Charaktere reagieren.

ERBITTEN

HÖRBAR KONZENTRATION MENTAL SPRACHE

Du kannst eine Bitte an eine dir gegenüber Freundlich oder Hilfsbereit gestimmte Kreatur richten. Du musst die Bitte so äußern, dass das Ziel ihr zustimmen würde angesichts seiner aktuellen Einstellung. Der SL bestimmt den SG basierend auf der Schwierigkeit der Bitte. Manche Bitten sind unmöglich, fragwürdig, unschicklich oder abstoßend, so dass selbst ein Hilfsbereiter NSC niemals in sie einwilligen würde.

Kritischer Erfolg Das Ziel stimmt deiner Bitte uneingeschränkt zu.

Erfolg Das Ziel stimmt deiner Bitte zu, könnte aber Einschränkungen oder Vorbehalte äußern und deine Mitwirkung fordern.

Fehlschlag Das Ziel lehnt die Bitte ab, könnte aber eine weniger umfassende Alternative vorschlagen.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel lehnt nicht nur deine Bitte ab, seine Einstellung dir gegenüber verschlechtert sich auch um einen Schritt aufgrund deiner Unverfrorenheit.

INFORMATIONEN SAMMELN

ERKUNDUNG VERDECKT

Du grast lokale Marktplätze, Schenken und Versammlungsorte ab, um etwas über ein bestimmtes Individuum oder Thema in Erfahrung zu bringen. Der SL bestimmt den SG des Fertigkeitewurfs und wie viel Zeit erforderlich ist (meistens 2 Stunden, manchmal aber auch mehr), sowie ob und welche Vorteile du erlangst, indem du Geld für Bestechungen, Getränke oder Geschenke aus gibst.

Erfolg Du erlangst Informationen zum fraglichen Individuum oder Thema; der SL legt die Einzelheiten fest.

Kritischer Fehlschlag Du erlangst unrichtige Informationen zum fraglichen Individuum oder Thema.

Beispiele für Informationen sammeln

Ungeübt Das Stadtgespräch

Geübt Weitverbreitetes Gerücht

Experte Obskures Gerücht, schlecht gehütetes Geheimnis

Meister Gut gehütete oder esoterische Information

Legende Nur sehr, sehr wenigen oder außergewöhnlichen Wesen bekannte Information

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

EINSCHÜCHTERN (CH)

Du nutzt Drohungen, um andere deinem Willen zu unterwerfen.

BEDRÄNGEN

ERKUNDUNG GEFÜHL HÖRBAR KONZENTRATION SPRACHE MENTAL

Mit direkten oder verhüllten Drohungen versuchst du, eine Kreatur dazu zu zwingen, deinen Willen auszuführen. Du musst wenigstens 1 Minute lang mit der Kreatur sprechen; du musst sie sehen können und die Kreatur muss dich entweder sehen oder spüren können. Lege am Ende der Konversation einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen den Willens-SG des Zieles ab; dieser wird vom SL gemäß der Umstände modifiziert. Die im Folgenden aufgeführten Einstellungen werden auf Seite 246 zusammengefasst, bzw. im Anhang ab Seite 618 unter den Zuständen erklärt.

Kritischer Erfolg Das Ziel gibt dir die gesuchten Informationen oder ist bereit, deinen Anweisungen zu folgen, solange es dabei keinen Schaden erleidet. Das Ziel gehorcht für eine vom SL bestimmte Zeit (maximal 1 Tag) und wird danach Unfreundlich (sofern es nicht vorher bereits Unfreundlich oder Feindselig gewesen ist). Das Ziel hat aber zu viel Angst vor dir, als dass es sich rächen würden, zumindest vorerst.

Erfolg Wie Kritischer Erfolg, doch sobald das Ziel Unfreundlich wird, könnte es sich entscheiden, gegen dich vorzugehen, z.B. indem es dich den Behörden meldet oder deinen Feinden hilft.

Fehlschlag Das Ziel kommt deinen Forderungen nicht nach. Sollte es noch nicht Unfreundlich oder Feindselig sein, ist es nun Unfreundlich.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel kommt deinen Forderungen nicht nach. Sollte es noch nicht Feindselig sein, ist es nun Feindselig. Es kann für wenigstens 1 Woche nicht erneut von dir bedrängt werden.

DEMORALISIEREN

GEFÜHL HÖRBAR KONZENTRATION MENTAL

Du kannst die Entschlossenheit eines Gegners erschüttern, indem du ihn unvermittelt anbrüllst, zur rechten Zeit verspottest oder eine einschneidende Bemerkung machst. Wähle eine maximal 9 m entfernte Kreatur, von deren Anwesenheit du weißt. Lege einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen den Willens-SG des Zieles ab. Sollte das Ziel nicht die von dir genutzte Sprache verstehen oder dich nicht hören können, unterliegt dein Fertigkeitwurf einem Situationsmalus von -4. Unabhängig vom Ergebnis des Wurfes ist das Ziel vorübergehend für 10 Minuten gegen weitere Versuche von Demoralisieren von deiner Seite aus immun.

Kritischer Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 2.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 1.

GESELLSCHAFTSKUNDE (IN)

Du verstehst die Leute und die Systeme, welche die Zivilisation funktionsfähig halten. Ebenso kennst du die historischen Ereignisse, welche die heutigen Gesellschaften geformt haben. Du kannst dieses Wissen nutzen, um dich in den komplexen physischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Geflechten von Ortschaften zurechtzufinden. Selbst wenn du in Gesellschaftskunde den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen solltest, kannst du die Fertigkeit zu den folgenden Generischen Fertigkeitnutzungen nutzen:

- **Überleben** in einer Ortschaft, indem du einen Unterschlupf findest, Essbares zusammenkratzt oder um Nahrung bettelst.
- **Wissen abrufen** über lokale Geschichte, wichtige Persönlichkeiten, Gesellschaftsstrukturen, Rechtsinstitutionen und humanoide Kulturen. Der SL könnte gestatten, Gesellschaftskunde auch hinsichtlich anderen Kreaturen zu nutzen, welche wichtige gesellschaftliche Elemente in

deiner Region darstellen, z.B. der drakonische Adel in einem von Menschen bewohnten, aber von Drachen beherrschten Königreich.

GEÜBTE GESELLSCHAFTSKUNDEHANDLUNGEN

Um Schrift entziffern (siehe Seite 238) nutzen zu können, musst du in Gesellschaftskunde über den Kompetenzgrad Geübt verfügen.

- **Schrift entziffern** – codierte Botschaften, Texte in unvollständiger oder archaischer Form oder in manchen Fällen auch Texte in einer dir unbekanntem Sprache.

FÄLSCHUNG ERSTELLEN

AUSZEIT VERDECKT

Du erschaffst ein gefälschtes Dokument. Dies erfordert in der Regel einen Tag oder eine Woche. Du musst über das erforderliche Schreibmaterial verfügen. Wenn du eine Fälschung erstellst, legt der SL einen verdeckten Fertigkeitwurf für Gesellschaftskunde gegen SG 20 ab. Bei Erfolg besitzt die Fälschung eine hinreichend gute Qualität, dass sie von passiven Betrachtern nicht als Fälschung erkannt wird. Wer das Dokument sorgfältig untersucht und einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf oder Fertigkeitwurf über Gesellschaftskunde gegen deinen Gesellschaftskunde-SG ablegt, kann die Fälschung erkennen.

Sollte nicht die Handschrift einer bestimmten Person erforderlich sein, musst du nur im Vorfeld bereits ein ähnliches Dokument gesehen haben; dies verschafft dir einen Situationsbonus von bis zu +4 auf deinen Fertigkeitwurf und den Gesellschaftskunde-SG nach Maßgabe des SL. Um eine bestimmte Handschrift nachzuahmen, benötigst du eine entsprechende Schriftprobe.

Sollte das Ergebnis deines Fertigkeitwurfes unter 20 liegen, ist der Fälschung anzusehen, dass sie nicht echt ist, bzw. besitzt sie offenkundige Makel; in diesem Fall vergleicht der SL das Ergebnis deines Fertigkeitwurfes mit dem Wahrnehmungs- oder Gesellschaftskunde-SG jedes passiven Betrachters.

Ein Betrachter, der sich beim ersten Blick hat täuschen lassen, kann das Dokument immer noch näher untersuchen, ob es sich um eine Fälschung handelt. Dabei nutzt er andere Techniken und Analysemethoden, die mehr erfassen als die von dir erfolgreich gefälschten oberflächlichen Elemente. In diesem Fall kann der Betrachter einen Wahrnehmungs- oder Fertigkeitwurf für Gesellschaftskunde gegen deinen Gesellschaftskunde-SG ablegen – bei Erfolg erkennt er dein Dokument als Fälschung.

Erfolg Der Betrachter erkennt die Fälschung nicht.

Fehlschlag Der Betrachter erkennt dein Dokument als Fälschung.

HANDWERKSKUNST (IN)

Mit dieser Fertigkeit kannst du Gegenstände erschaffen, verstehen und reparieren. Selbst mit dem Kompetenzgrad Ungeübt bist du imstande, die Aktion Wissen abrufen (siehe Seite 238) zu nutzen.

- **Wissen abrufen** – hinsichtlich alchemistischer Reaktionen, des Wertes von Gegenständen, Baukunst, Ingenieurwesen, ungewöhnlicher Materialien und alchemischer oder mechanischer Kreaturen

REPARIEREN

ERKUNDUNG HANDHABEN

Voraussetzungen Du benötigst eine Reparaturausrüstung (siehe Seite 291).

Du wendest 10 Minuten auf, um einen beschädigten Gegenstand zu reparieren, indem du ihn auf einer stabilen Oberfläche platzierst und die Reparaturausrüstung mit beiden Händen benutzt. Der SL legt den SG fest; dieser entspricht in der Regel dem SG zum Herstellen des fraglichen Gegenstandes. Du kannst keinen zerstörten Gegenstand reparieren.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Kritischer Erfolg Du gibst dem Gegenstand 10 Trefferpunkte zurück plus weitere 10 TP pro Kompetenzgrad, über den du in Handwerkskunst verfügst (insgesamt 20 TP bei Geübt, 30 TP bei Experte, 40 TP bei Meister oder 50 TP bei Legende).

Erfolg Du gibst dem Gegenstand 5 Trefferpunkte zurück plus weitere 5 TP pro Kompetenzgrad, über den du in Handwerkskunst verfügst (insgesamt 10 TP bei Geübt, 15 TP bei Experte, 20 TP bei Meister oder 25 TP bei Legende).

Kritischer Fehlschlag Du fügst dem Gegenstand 2W6 Schadenspunkte zu (abzüglich die Härte des Gegenstandes).

GEÜBTE HANDWERKSKUNSTAKTIVITÄTEN

Um mittels Handwerkskunst Einkommen zu verdienen (siehe Seite 234), musst du in der Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt besitzen.

- Einkommen verdienen mit der Herstellung von Waren für den Markt

ALCHEMISTISCHEN GEGENSTAND IDENTIFIZIEREN

ERKUNDUNG KONZENTRATION VERDECKT

Voraussetzungen Du besitzt eine Alchemistenausrüstung (Seite 287). Du kannst die Natur eines Alchemistischen Gegenstandes identifizieren, indem du 10 Minuten lang mit deiner Alchemistenausrüstung Tests durchführst. Solltest du dabei unterbrochen werden, musst du von vorn anfangen.

Erfolg Du identifizierst den Gegenstand und wie man ihn aktiviert.

Fehlschlag Du kannst den Gegenstand nicht identifizieren, es aber erneut versuchen.

Kritischer Fehlschlag Du irrst dich beim Identifizieren des Gegenstandes; der SL bestimmt, wofür du ihn hältst.

HERSTELLEN

AUSZEIT HANDHABEN

Du kannst aus Rohmaterialien Gegenstände herstellen. Du benötigst das Fertigkeitstalent Alchemistische Gegenstände herstellen, um Alchemistische Gegenstände zu fertigen, das Fertigkeitstalent Magische Gegenstände herstellen, um magische Gegenstände zu fertigen, und das Talent Vorrichtungen herstellen, um Fallen und ähnliches zu fertigen.

Um einen Gegenstand herzustellen, musst du die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Die Stufe des Gegenstandes darf deine Charakterstufe nicht übersteigen. Ist bei einem Gegenstand die Stufe nicht aufgeführt, besitzt er Stufe 0. Um einen Gegenstand der 9. Stufe oder höher herzustellen, musst du den Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst besitzen, und um einen Gegenstand der 16. Stufe oder höher herzustellen, musst du den Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst besitzen.
- Du musst über die Anleitung für den Gegenstand verfügen – siehe auch unten, Anleitungen erlangen.
- Du musst über die passenden Werkzeuge und in vielen Fällen über eine Werkstatt verfügen. Um z.B. einen Metallschild zu schmieden, benötigst du Zugang zu einer Schmiede, zum Herstellen alchemistischer Gegenstände zu einem Alchemistenlabor.
- Du musst Rohmaterial beisteuern, dessen Wert wenigstens dem halben Preis des Gegenstandes entspricht. Wenn du erfolgreich einen Gegenstand herstellst, wendest du stets wenigstens diese Menge an Rohmaterial auf. In einer Ortschaft kannst du in der Regel Zahlungsmittel aufwenden, um an die benötigte Menge an Rohmaterial zu gelangen, Ausnahmen stellen hierbei seltenere Edelsteine, edle Metalle und dergleichen dar.

Du musst 4 Tage an Arbeit aufwenden und am Ende dieses Zeitraumes einen Fertigkeitswurf für Handwerkskunst ablegen. Der SL

BEISPIEL FÜR HANDWERKSKUNST

Ezren ist ein Magier der 5. Stufe und besitzt den Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst. Sein Modifikator für Handwerkskunst ist +13, zudem besitzt er das Talent Magische Gegenstände herstellen. Vor ihm liegen 2 Wochen an Auszeit, daher entscheidet er sich, eine *Rune: Schaden* herzustellen, einen Gegenstand der 4. Stufe. Der SL legt für sich den SG auf 19 fest.

Der Gegenstand hat einen Preis von 65 GM, daher bereitet Ezren Rohmaterialien im Wert von 32 GM und 5 SM vor. Er verfügt auch noch über einen zweiten Satz an Rohmaterialien im selben Wert. Nachdem er 4 Tage an der Rune gearbeitet und Zauber gesprochen hat, würfelt er für Handwerkskunst und erzielt eine 12, mit seinem Modifikator also insgesamt 25 – ein Erfolg! Er könnte nun auch die restlichen Rohmaterialien beisteuern und so den Gegenstand sofort für 65 GM vollenden.

Da Ezren aber noch 10 Tage zur Verfügung hat, ehe er wieder ins Abenteuer auszieht, entscheidet er sich, lieber an dem Gegenstand weiterzuarbeiten. Als Charakter der 5. Stufe und Experte in Handwerkskunst generiert er jeden Tag Arbeit im Wert von 1 GM an der *Rune: Schaden*. Nach 10 Tagen hat er so die noch ausstehenden 32 GM und 5 SM auf 22 GM und 5 SM gesenkt. Er steuert nun Rohmaterialien im Wert des Restbetrages bei, vollendet den Gegenstand, packt seine Sachen und zieht los ins Abenteuer. (Natürlich hätte er auch noch 23 Tage weiterarbeiten können, um den Restbetrag zu erarbeiten, aber das Abenteuerleben ist meistens viel lukrativer!)

Hätte Ezren mit seinem Fertigkeitswurf für Handwerkskunst eine 29 oder höher erzielt, hätte er einen Kritischen Erfolg erzielt und pro Tag weiterer Arbeit den ausstehenden Restbetrag sogar jeweils um 2 GM reduziert. (Nach 10 Tagen Arbeit hätte er also nur noch Rohmaterialien im Wert von 12 GM und 5 SM beisteuern müssen.)

legt den SG zum Herstellen des Gegenstandes basierend auf seiner Stufe, Seltenheit und anderen Umständen fest.

Gelingt der Versuch, den Gegenstand herzustellen, verbrauchst du die beigesteuerten Rohmaterialien. Du kannst den Restanteil des Preises des Gegenstandes bezahlen, um den Gegenstand sofort zu vollenden, oder du kannst zusätzlich Tage an Auszeit auf die Arbeit an ihm verwenden. Pro zusätzlichem Arbeitstag wird der Wert der noch benötigten Materialien reduziert. Diese Reduzierung bestimmt sich nach Tabelle 4-2: Einkommen verdienen (Seite 234) basierend auf deinem Kompetenzgrad in Handwerkskunst und deiner Stufe anstelle einer Anforderungsstufe. Du kannst jederzeit den noch ausstehenden Betrag zum Preis des Gegenstandes in Materialien bezahlen und den Gegenstand fertigstellen. Sollte deine Auszeit unterbrochen werden, kannst du später dort weitermachen, wo du aufgehört hast. Du findest einige Beispiele für Handwerkskunst im Kasten.

Kritischer Erfolg Dein Versuch ist ein Erfolg. Jeder weitere Tag, den du zum Herstellen aufwendest, reduziert die zur Vervollständigung benötigten Materialien um einen Betrag basierend auf deiner Stufe +1 und deinem Kompetenzgrad in Handwerkskunst.

Erfolg Dein Versuch ist ein Erfolg. Jeder weitere Tag, den du zum Herstellen aufwendest, reduziert die zur Vervollständigung benötigten Materialien um einen Betrag basierend auf deiner Stufe und deinem Kompetenzgrad in Handwerkskunst.

Fehlschlag Du scheiterst an dem Gegenstand. Du kannst die gesamten beigesteuerten Rohmaterialien retten. Solltest du einen weiteren Versuch wagen wollen, musst du von vorn beginnen.

Kritischer Fehlschlag Du scheiterst an dem Gegenstand. Du kannst 90% der beigesteuerten Rohmaterialien retten, die anderen 10% sind ruiniert. Solltest du einen weiteren Versuch wagen wollen, musst du von vorn beginnen.

Verbrauchsgegenstände und Munition

Du kannst von Gegenständen der Kategorie Verbrauchsgegenstand mehrere zugleich herstellen und bis zu vier Stück mit einem Fertigkeitswurf anfertigen. Natürlich musst du die Rohmaterialien für alle beabsichtigten Gegenstände zu Beginn beisteuern und stellst sie alle zugleich fertig (nicht einen nach dem anderen). Du kannst auch nichtmagische Munition in Mengen herstellen – wie viel du jeweils mit einem Fertigkeitswurf fertigen kann, entnimmst du der Tabelle 6-8: Fernkampfaffen (meistens 10 Stück).

Anleitungen erlangen

Du kannst Zugang zu den Anleitungen für alle Gegenstände der Seltenheitskategorie Gewöhnlich in Kapitel 6: Ausrüstung erhalten, indem du ein Handwerkerhandbuch (Grundlagen) erwirbst – siehe Seite 290. Wie du andere Anleitungen erwerben kannst, erklären dir die Regeln auf Seite 293.

HEILKUNDE (WE)

Du kannst Wunden verbinden und anderen helfen, sich von Krankheiten und Vergiftungen zu erholen. Selbst wenn du in Heilkunde nur den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt, kannst du die Fertigkeit nutzen, um Wissen abzurufen (siehe Seite 238).

- **Wissen abrufen** über Gifte, Krankheiten, Verwundungen und andere Leiden. Du kannst auf diese Weise auch forensische Untersuchungen durchführen, indem du 10 Minuten (oder länger nach Maßgabe des SL) aufwendest, um nach Beweisen wie z.B. Wunden und Mustern zu suchen. Dies ist sehr nützlich, um zu bestimmen, wie jemand verwundet oder getötet wurde.

ERSTE HILFE LEISTEN

HANDHABEN

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge besitzen (siehe Seite 290).

Du leistest einer angrenzenden Kreatur Erste Hilfe, welche den Zustand Sterbend besitzt und/oder Blutungsschaden erleidet. Sollte eine Kreatur bluten und im Sterben liegen, so wähle, welches Leiden du behandeln willst, ehe du den Fertigkeitswurf für Heilkunde ablegst. Du kannst danach erneut Erste Hilfe leisten anwenden, um auch den anderen Effekt zu lindern.

- **Blutung stoppen** Lege einen Fertigkeitswurf für Heilkunde bei einer Kreatur ab, die unter Anhaltendem Blutungsschaden (siehe Seite 452) leidet. Dies verschafft dem Patienten einen weiteren Einfachen Wurf, um den Anhaltenden Schaden zu beenden. Der SG des Fertigkeitswurfes ist in der Regel der SG des Effektes, welcher die Blutung ausgelöst hat.
- **Stabilisieren** Lege einen Fertigkeitswurf für Heilkunde bei einer Kreatur ab, die auf 0 Trefferpunkte reduziert ist und den Zustand Sterbend besitzt. Der SG ist 5 + der Erholungswurfs-SG der Kreatur (meisten 15 + der Grad des Zustandes Sterbend).

Erfolg Solltest du die Kreatur stabilisieren, verliert sie den Zustand Sterbend, behält aber den Zustand Bewusstlos. Solltest du eine Blutung stoppen wollen, steht der Kreatur ein Einfacher Wurf zu, um die Blutung zu beenden.

Kritischer Fehlschlag Falls du versuchst, die Kreatur zu stabilisieren, steigt ihr Sterbegrad um 1. Solltest du versuchen, eine Blutung zu stoppen, erleidet die Kreatur augenblicklich Schaden in Höhe des Anhaltenden Blutungsschadens.

GEÜBTE HEILKUNDEHANDLUNGEN

KRANKHEIT BEHANDELN

AUSZEIT HANDHABEN

Voraussetzungen Du musst über Heilerwerkzeuge verfügen (siehe Seite 290).

Du pflegst wenigstens 8 Stunden lang eine kranke Kreatur. Lege einen Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen den SG der Krankheit ab. Nachdem du bei einer Kreatur eine Krankheit behandelt hast, kannst du erst wieder einen entsprechenden Fertigkeitwurf ablegen, nachdem die Kreatur ihren nächsten Rettungswurf gegen die Krankheit abgelegt hat.

Kritischer Erfolg Du verleiht der Kreatur einen Situationsbonus von +4 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen die Krankheit.

Erfolg Du verleiht der Kreatur einen Situationsbonus von +2 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen die Krankheit.

Kritischer Fehlschlag Deine Bemühungen verschaffen der Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen die Krankheit.

VERGIFTUNG BEHANDELN

HANDHABEN

Voraussetzungen Du musst über Heilerwerkzeuge verfügen (siehe Seite 290).

Du behandelst einen Patienten, um das Fortschreiten einer Vergiftung bzw. die Ausbreitung eines Giftes in seinem Körper zu unterbinden. Lege einen Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen den SG des Giftes ab. Nachdem du bei einer Kreatur eine Vergiftung behandelt hast, kannst du erst wieder einen entsprechenden Fertigkeitwurf ablegen, nachdem die Kreatur ihren nächsten Rettungswurf gegen das Gift abgelegt hat.

Kritischer Erfolg Du verleiht der Kreatur einen Situationsbonus von +4 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen das Gift.

Erfolg Du verleiht der Kreatur einen Situationsbonus von +2 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen das Gift.

Kritischer Fehlschlag Deine Bemühungen verschaffen der Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf ihren nächsten Rettungswurf gegen das Gift.

WUNDEN VERSORGEN

ERKUNDUNG HANDHABEN HEILUNG

Voraussetzungen Du musst über Heilerwerkzeuge verfügen (siehe Seite 290).

Du verbringst 10 Minuten mit der Behandlung einer verwundeten lebenden Kreatur (du kannst diese Handlung auch bei dir selbst anwenden). Das Ziel wird daraufhin vorübergehend gegen die Handlung Wunden versorgen für 1 Stunde immun (das Intervall überlappt sich mit der Behandlungszeit, so dass ein Patient jede Stunde behandelt werden kann statt alle 70 Minuten).

Der SG von Fertigkeitwürfen für Heilkunde zum Wunden versorgen beträgt meistens 15, der SL kann ihn aber an die Umstände anpassen – z.B. wenn du einen Patienten im Freien während eines tobenen Sturmes behandelst oder die Verletzungen magisch verflucht sind. Solltest du den Kompetenzgrad Experte in Heilkunde besitzen, kannst du stattdessen einen Fertigkeitwurf gegen SG 20 ablegen, um beim Patienten zusätzliche 10 Trefferpunkte zu heilen; mit dem Kompetenzgrad Meister kannst du einen Wurf gegen SG 30 ablegen, um beim Patienten zusätzliche 30 Trefferpunkte zu heilen, und mit dem Kompetenzgrad Legende einen Wurf gegen SG 40, um beim Patienten zusätzliche 50 Trefferpunkte zu heilen. Der Schaden, den du dem Patienten im Fall eines Kritischen Fehlschlages zufügst, bleibt derselbe, egal welchen Kompetenzgrad du besitzt.

Gelingt dir der Fertigkeitwurf, kannst du das Ziel weiterbehandeln, um ihm zusätzliche Heilung zukommen zu lassen. Dehnt du die Behandlungszeit von den normalen 10 Minuten auf 1 Stunde aus, so ver-

dopple die Anzahl an Trefferpunkten, welche der Patient durch Wunden versorgen zurückerlangt. Das Ergebnis deines Fertigkeitwurfes für Heilkunde bestimmt die Menge an zurückerlangten Trefferpunkten.

Kritischer Erfolg Das Ziel erlangt 4W8 Trefferpunkte zurück. Der Zustand Verwundet wird entfernt.

Erfolg Das Ziel erlangt 2W8 Trefferpunkte zurück. Der Zustand Verwundet wird entfernt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erleidet 1W8 Schadenspunkte.

HEIMLICHKEIT (GE)

Du bist begabt darin, einer Entdeckung zu entgehen, so dass du an Gegnern vorbeischlüpfen, dich verstecken oder auch Gegenstände verbergen kannst.

GEGENSTAND VERBERGEN

HANDHABEN VERDECKT

Du verbirgst einen kleinen Gegenstand (z.B. eine Waffe mit Leichter Last) an deiner Person. Wenn du einen verborgenen Gegenstand an jemandem vorbeischmuggeln willst, der ihn bemerken könnte, legt der SL für dich einen verdeckten Fertigkeitwurf für Heimlichkeit ab und vergleicht ihn mit dem Wahrnehmungs-SG des passiven Beobachters. Sobald der SL einmal diesen Wurf abgelegt ist, wird dasselbe Ergebnis auch weiterhin genutzt, egal an wie vielen passiven Beobachtern du den Gegenstand vorbeischmuggeln willst. Sollte dich eine Kreatur speziell nach dem Gegenstand absuchen, kann sie einen Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeits-SG ablegen (und findet den Gegenstand bei Erfolg).

Du kannst einen Gegenstand auch anderswo als an deiner Person verbergen, z.B. im Unterholz oder in einem Geheimfach in einem Möbelstück. In diesem Fall vergleichen Charaktere beim Suchen im fraglichen Bereich ihre Wahrnehmungswürfe mit deinem Heimlichkeits-SG, um zu bestimmen, ob sie den Gegenstand finden.

Erfolg Der Gegenstand bleibt unentdeckt.

Fehlschlag Der Sucher findet den Gegenstand.

SCHLEICHEN

BEWEGUNG VERDECKT

Du kannst versuchen, deine Position zu wechseln und dabei den Zustand Unentdeckt zu erlangen oder zu behalten. Nutze die Aktion Laufen mit maximal deiner halben Bewegungsrate. (Solltest du über eine andere Bewegungsart verfügen, kannst du auch die entsprechende Aktion anstelle von Laufen nutzen – d.h. Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen; du kannst dich nur mit der Hälfte der fraglichen Bewegungsrate fortbewegen).

Solltest du für eine Kreatur den Zustand Unentdeckt besitzen und es für diese Kreatur unmöglich sein, dich zu entdecken (bei herkömmlichen Kreaturen kann dies sein, weil du unsichtbar bist, die Kreatur den Zustand Blind besitzt oder vielleicht auch, weil du dich in Dunkelheit aufhältst und die Kreatur nicht im Dunkeln sehen kann), zählen eventuelle Kritische Fehlschläge, die du bei Fertigkeitwürfen für Schleichen erzielst, als normale Fehlschläge.

Du besitzt auch weiterhin den Zustand Unentdeckt, wenn du Deckung oder Starke Deckung gegenüber solch einer Kreatur verlierst oder nicht länger ihr gegenüber den Zustand Verborgene besitzt.

Am Ende deiner Bewegung legt der SL deinen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit verdeckt ab und vergleicht das Ergebnis mit den Wahrnehmungs-SG aller Kreaturen, denen gegenüber du zu Beginn deiner Bewegung den Zustand Versteckt oder Unentdeckt besessen hast. Solltest du während der Nutzung der Aktion Laufen über Deckung oder Starke Deckung verfügen, erhältst du den Situationsbonus von +2 durch Deckung (oder von +4 durch Starke Deckung) auf deinen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit. Da du dich fortbewegst, greift der Bonus von In Deckung gehen nicht. Solltest du am Ende deiner Bewegung gegenüber einer Kreatur weder über Deckung oder Star-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

HERUMSCHLEICHEN

Wenn du irgendwo herumschleichst, wo sich Kreaturen aufhalten, die dich sehen können, kannst du eine Kombination aus Schleichen und Verstecken dabei nutzen.

- Zuerst nutzt du Verstecken, um dich hinter etwas zu verbergen, indem du eine Deckung ausnutzt oder dank Nebel, einem Zauber oder ähnlichem Effekt den Zustand Verborgen erhältst. Gelingt dir ein Fertigkeitwurf für Heimlichkeit, bist du versteckt. Die Kreaturen wissen aber immer noch grob, wo du dich befindest.
- Da du dich nun versteckt hast, kannst du Schleichen nutzen. Das bedeutet, dass du dich mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen und einen weiteren Fertigkeitwurf für Heimlichkeit ablegen kannst. Bei Erfolg bist du nun im Zustand Unentdeckt. Die Kreaturen wissen nicht mehr, in welchem Feld du dich befindest.

Wenn du dich Kreaturen näherst, die nicht wissen, dass du zugegen bist, könntest du sofort mit Schleichen beginnen, da sie deine Position nicht kennen. Manche Handlungen können dich wieder in den Zustand Beobachtet versetzen, allerdings liegt dies meistens in deiner Hand – wenn du auffällig mitten im Freien stehst, jemanden angreifst, viel Lärm machst usw. Solltest du die Aktion Angriff gegen jemanden nutzen, nachdem du dich erfolgreich versteckt oder angeschlichen hast, befindet sich das Ziel im Zustand Auf dem Falschen Fuß hinsichtlich dieses Angriffes. Kreaturen können versuchen, dich mit der Aktion Suchen zu finden – siehe auch Seite 471.

Insgesamt gibt es drei Zustände, die beim Einsatz von Heimlichkeit von Bedeutung sind; diese Zustände sind allerdings in Bezug auf jede Kreatur relativ – du kannst von einer Kreatur Beobachtet werden, für eine zweite Versteckt und von einer dritten Unentdeckt sein.

BOBACHTET

Die Kreatur kann dich bestens sehen.

VERSTECKT

Die Kreatur weiß, wo du bist, kann dich aber nicht sehen.

UNENTDECKT

Die Kreatur weiß nicht, wo du bist.

ke Deckung noch über den Zustand Verborgen verfügen, erhältst du ihr gegenüber automatisch den Zustand Beobachtet, ohne gegen sie einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit durchführen zu können.

Erfolg Die Kreatur entdeckt dich während deiner Bewegung nicht, so dass du am Ende deiner Bewegung ihr gegenüber den Zustand Unentdeckt besitzt. Sobald du etwas anderes als die Aktionen Schleichen, Verstecken oder Schritt nutzt, erhältst du gegenüber der Kreatur den Zustand Beobachtet. Solltest du die Aktion Angriff nutzen, besitzt die Kreatur den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegen den Angriff und erhältst du den Zustand Beobachtet. Solltest du etwas anderes tun, erhältst du den Zustand Beobachtet direkt vor der fraglichen Handlung, außer der SL bestimmt es anderes. Der SL kann dir eine besonders unauffällige Handlung erlauben, ohne dass du bemerkt wirst, dafür aber möglicherweise einen weiteren Fertigkeitwurf für Heimlichkeit verlangen. Solltest du sprechen oder laute Geräusche machen, ändert sich dein Zustand Unentdeckt zu Versteckt.

Sollte eine Kreatur die Aktion Suchen einsetzen und du als Ergebnis den Zustand Versteckt erhalten, muss du Schleichen einsetzen, um gegenüber dieser Kreatur wieder den Zustand Unentdeckt zu erlangen.

Fehlschlag Ein verräterisches Geräusch oder etwas anderes verrät deine Position, du bleibst ungesehen. Während deiner Bewegung besitzt du gegenüber der Kreatur den Zustand Versteckt und behältst ihn auch am Ende.

Kritischer Fehlschlag Du wirst entdeckt! Du erhältst während deiner Bewegung gegenüber der Kreatur den Zustand Beobachtet und behältst ihn auch am Ende. Solltest du unsichtbar sein und gegenüber der Kreatur den Zustand Versteckt besitzen, erhältst du nicht den Zustand Beobachtet, sondern behältst den Zustand Versteckt während der Bewegung und darüber hinaus.

VERSTECKEN

VERDECKT

Du verbirgst dich hinter einer Deckung oder Starken Deckung oder verbirgst dich tiefer in den Schatten, um den Zustand Beobachtet gegen Versteckt auszutauschen. Der SL legt deinen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit verdeckt ab und vergleicht ihn mit dem Wahrnehmungs-SG jeder Kreatur, gegenüber der du zwar den Zustand Beobachtet, zugleich aber auch Deckung oder Starke Deckung oder den Zustand Verborgen besitzt. Du erlangst den Situationsbonus aus der Deckung oder der Starken Deckung auf deinen Fertigkeitwurf.

Erfolg Wenn die Kreatur dich sehen könnte, besitzt du nun ihr gegenüber anstelle des Zustandes Beobachtet den Zustand Versteckt. Hast du der Kreatur gegenüber den Zustand Versteckt oder Unentdeckt besessen, so behältst du diesen Zustand. Solltest du erfolgreich gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt erlangen, dann aber ihr gegenüber deine Deckung oder Starke Deckung verlieren oder nicht länger den Zustand Verborgen besitzen, erlangst du wieder den Zustand Beobachtet.

Sobald du etwas anderes als die Aktionen Schleichen, Verstecken oder Schritt nutzen, verlierst du den Zustand Versteckt. Solltest du die Aktion Angriff nutzen, besitzt die Kreatur den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegen den Angriff und erhältst du den Zustand Beobachtet. Solltest du etwas anderes tun, erhältst du den Zustand Beobachtet direkt vor der fraglichen Handlung, außer der SL bestimmt es anderes. Der SL kann dir eine besonders unauffällige Handlung erlauben, ohne dass du bemerkt wirst, dafür aber möglicherweise einen weiteren Fertigkeitwurf für Heimlichkeit verlangen. Sollte eine Kreatur die Aktion Suchen einsetzen und du als Ergebnis den Zustand Beobachtet erhalten, muss du erneut Verstecken einsetzen, um gegenüber dieser Kreatur wieder den Zustand Versteckt zu erlangen.

KENNTNIS (IN)

Du besitzt spezialisierte Informationen zu einem eng gefassten Thema. „Kenntnis“ ist nur eine Oberbegriff für eine weite Fülle an Unterkategorien. Du könntest über Militärkunde, Segelkunde, Vampirkunde oder andere Unterkategorien der Fertigkeit verfügen. Dabei zählt jede Unterkategorie als eigene Fertigkeit, daher würde z.B. eine Erhöhung deines Kompetenzgrades in Ebenenkunde sich nicht auf deine Kompetenz in Segelkunde auswirken.

Du erlangst eine spezifische Unterkategorie der Fertigkeit Kenntnis über deinen Hintergrund. Der SL bestimmt, welche anderen Unterkategorien an Wissen er gestattet, allerdings sind diese stets weniger weit gehalten als andere Fertigkeiten, die dir gestatten, Wissen abzurufen. Außerdem sollten sie niemals ganz oder größtenteils an die Stelle der Aktion Wissen abrufen bei einer anderen Fertigkeit treten. Beispielsweise würde dir Kenntnis: Magiekunde nicht ermöglichen, dich an denselben Umfang an Informationen zu erinnern, wie dies Arkane Künste ermöglichen. Abenteuerkunde würde dir nicht einfach alles Wissen verleihen, dass ein Abenteurer benötigt, und Ebenenkunde würde nicht genügen, um alle Informationen zu gewinnen, die von diversen Fertigkeiten und Unterkategorien wie z.B. Höllenkunde abgedeckt werden.

Solltest über mehrere Kenntniserfertigkeiten verfügen, die für einen Fertigkeitwurf in Frage kämen oder sich unter gewissen Umständen mit einer anderen Fertigkeit überlappen, kannst du die Fertigkeit deiner Wahl oder einfach die mit dem besseren Fertigungsmodifikator nutzen. Sollte es Zweifel geben, ob eine Kenntniserfertigkeit bei einem bestimmten Thema oder zu einer bestimmten Handlung anwendbar ist, bestimmt der SL, ob sie genutzt werden kann oder nicht (siehe Seite 234).

- **Wissen abrufen** zum Thema deiner Kenntniserfertigkeit.

Weitverbreitete Kenntnis-Unterkategorien

Du kannst jede Kenntniserfertigkeit erlernen, die dein SL zulässt. Die folgende Liste deckt eine weite Vielfalt an weitverbreiteten Kenntniserfertigkeiten ab, die zu den meisten Kampagnen passen. Hintergründe verleihen oftmals eine Kenntniserfertigkeit von dieser Liste.

- Ackerbaukunde
- Ahnenforschung
- Akademisches Wissen
- Arbeitswissen
- Architektur
- Bergbaukunde
- Bibliothekskunde
- Buchhaltung
- Fischereikunde
- Gerberwissen
- Gildenwissen
- Gladiatorenkunde
- Glücksspielkunde
- Handelskunde
- Hebammenwissen
- Heraldik
- Ingenieurwissen
- Jagdkunde
- Kräuterkunde
- Kriegskunde
- Kunstwissen
- Müllerwissen
- Rechtskunde
- Schreiberwissen
- Segelkunde
- Späherkunde
- Stallburschenwissen
- Theaterkunde
- Unterweltkunde
- Wahrsagekunde
- Wissen zu einer Art Nahrung oder Getränk (Alkoholkunde, Bäckerkunde, Kochkunde, Schlachterkunde, Teekunde usw.)
- Wissen zu einer bestimmten Geländeart (Bergkunde, Flusskunde usw.)
- Wissen zu einer bestimmten Ortschaft (Absalomkunde, Magnimarkunde usw.)
- Wissen zu einer spezifischen anderen Ebene als der Materiellen Ebene oder der Ebene, in welcher die Kampagne spielt, so es nicht die Materielle Ebene ist (Abysskunde, Höllenkunde, Mahlstromkunde usw.)
- Wissen zu einer spezifischen Gottheit (Abadarkunde, Iomedaekunde usw.)
- Wissen zu einer spezifischen Kreatur oder einer eng gefassten Kreaturenkategorie (Dämonenkunde, Eulenbärenkunde, Vampirkunde usw.)
- Zirkuskunde

ANGEWIESENE TIERE

Tieren Befehle zu geben funktioniert nicht immer problemlos. Ein Tier ist eine unabhängige Kreatur mit begrenzter Intelligenz. Die meisten Tiere verstehen nur die einfachsten Anweisungen, daher könntest du dein Tier vielleicht anweisen, sich auf ein bestimmtes Feld zu begeben, ihm aber nicht den Weg dorthin vorgeben. Ebenso könntest du dem Tier den Angriff auf eine bestimmte Kreatur befehlen, ihm aber nicht vorgeben, nur Nicht-tödlichen Schaden zu verursachen. Der SL bestimmt, wie dein Tier die angewiesenen Aktionen ausführt.

Das Tier handelt wie ihm befohlen, sobald es kann – meistens als seine erste Aktion in seinem nächsten Zug. Solltest du es erfolgreich mehrfach angewiesen haben, tut es dies in der genannten Reihenfolge. Sollten mehrere Leute dasselbe Tier anweisen, bestimmt der SL, wie das Tier reagiert. Der SL kann zudem den SG anheben, sollte bereits jemand versucht haben, das Tier in dieser Runde anzuweisen.

GEÜBTE KENNNTIS-HANDLUNGEN

Du musst in einer Kenntnis-Unterkategorie den Kompetenzgrad Geübt besitzen, um mit ihr Einkommen verdienen zu können (siehe Seite 234).

- **Einkommen verdienen** durch Nutzung deines Wissens, um einen Beruf auszuüben.

NATURKUNDE (WE)

Du weißt vieles über die Natur und kannst Tiere und Magische Bestien herumkommandieren und ausbilden. Selbst wenn du in Naturkunde nur den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen solltest, kannst du stets Wissen abrufen (siehe Seite 238) nutzen.

- **Wissen abrufen** zu Tieren, Pflanzen, Geographie, Wetter, der Umgebung, Kreaturen natürlichen Ursprunges (z.B. Bestien, Feenwesen, Pflanzen und Tiere), der Ersten Welt, der Materiellen Ebene und den Elementarebenen.

TIER ANWEISEN

HÖRBAR KONZENTRATION

Du gibst einem Tier einen Befehl. Lege einen Fertigkeitwurf für Naturkunde gegen den Willens-SG des Tieres ab. Der SL könnte den SG anpassen, sollte das Tier dir gegenüber positiv eingestellt sein, wenn du das Tier zu einer Handlung anweist, zu der es ohnehin neigt, oder du ihm einen Leckerbissen anbietest. Der Wurf scheitert automatisch, sollte das Tier dir gegenüber Unfreundlich oder Feindselig eingestellt sein. Sollte das Tier dir gegenüber Hilfsbereit eingestellt sein, so erhöhe deinen Erfolgsgrad um einen Schritt. Tiere anzuweisen könnte dir mit passenden Talenten leichter fallen, z.B. Reiten (siehe Seite 265).

Die meisten Tiere kennen die Einfachen Aktionen Angriff, Aufstehen, Laufen, Springen und Suchen. Sollte ein Tier eine Aktivität kennen, z.B. Galoppieren im Falle eines Pferdes, kannst du das Tier anweisen, diese Aktivität auszuführen, musst aber ebenso viele Aktionen für Tier anweisen aufwenden, wie die Aktivität an Aktionen erfordert. Du kannst ebenso mehrere Aktionen für Tier anweisen nutzen, damit das Tier dieselbe Anzahl an Einfachen Aktionen in seinem nächsten Zug ausführt; du könntest z.B. 3 Aktionen auf Tier anweisen verwenden, um ihm zu befehlen, drei Mal die Aktion Laufen zu nutzen oder zwei Mal Laufen und dann Angriff.

Erfolg Das Tier tut wie ihm befohlen in seinem nächsten Zug.

Fehlschlag Das Tier zögert oder widersteht und tut nichts.

Kritischer Fehlschlag Das Tier versteht dich falsch oder benimmt sich daneben und führt vom SL bestimmte andere Aktionen aus.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GEÜBTE NATURKUNDEHANDLUNGEN

Du musst in Naturkunde den Kompetenzgrad Geübt besitzen, um die folgenden Generischen Fertigkeitennutzungen einzusetzen (siehe Seite 234):

- **Magie identifizieren** mit Schwerpunkt Naturmagie.
- **Zauber der Naturmagietradition erlernen**.

OKKULTISMUS (IN)

Du weißt vieles über uralte Philosophien, Esoterik, obskure Mystik und übernatürliche Kreaturen. Selbst wenn du in Okkultismus nur den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen solltest, kannst du stets Wissen abrufen (siehe Seite 238) nutzen.

- **Wissen abrufen** zu uralten Mysterien, obskuren Philosophien, Kreaturen von okkultur Bedeutung (z.B. Aberrationen, Geister und Schlicke) und die Astralebene, die Ätherebene, die Schattenebene, die Ebene der Positiven Energie und die Ebene der Negativen Energie).

GEÜBTE OKKULTISMUSHANDLUNGEN

Du musst in Okkultismus den Kompetenzgrad Geübt besitzen, um die folgenden Generischen Fertigkeitennutzungen einzusetzen (siehe Seite 234):

- **Magie identifizieren** mit Schwerpunkt auf Okkulte Magie.
- **Schrift entziffern** zu okkulten Themen, darunter komplexe metaphysische Systeme, synkretischer Prinzipien, seltsame Philosophien und unzusammenhängendes Geplapper.
- **Zauber erlernen** aus der Okkulten Tradition.

RELIGIONSKUNDE (WE)

Die Geheimnisse der Gottheiten, ihre Dogmen, Religionen und die Reiche göttlicher Kreaturen aller Art, egal ob wohlwollend, böse oder subtil, sind für dich ein offenes Buch. Du weißt auch, wie Magie funktioniert, auch wenn dein Training dieses Wissen religiös einfärbt. Selbst wenn du in Religionskunde nur den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen solltest, kannst du stets Wissen abrufen (siehe Seite 238) nutzen.

- **Wissen abrufen** über göttliche Diener, theologische Feinheiten, obskure Mythen einer Religion und Kreaturen von religiöser Signifikanz (z.B. Celestische, Scheusale und Untote), die Äußeren Ebenen und die Ebene der Positiven Energie und die Ebene der Negativen Energie.

GEÜBTE RELIGIONSKUNDEHANDLUNGEN

Du musst in Religionskunde den Kompetenzgrad Geübt besitzen, um die folgenden Generischen Fertigkeitennutzungen einzusetzen (siehe Seite 234):

- **Magie identifizieren** mit Schwerpunkt auf Göttlicher Magie.
- **Schrift entziffern** von religiöser Natur, darunter Allegorien, Sprichwörter und Predigten.
- **Zauber erlernen** aus der Tradition der Göttlichen Magie.

TÄUSCHUNG (CH)

Du kannst andere mittels Verkleidungen, Lügen und anderen Formen der Täuschung austricksen und in die Irre führen.

FÜR ABLENKUNG SORGEN

MENTAL

Mit einer Geste, einem Trick oder ein paar ablenkenden Worten kannst du eine Ablenkung erzeugen, welche die Aufmerksamkeit von Kreaturen in eine andere Richtung lenkt. Solltest du eine Geste

oder einen Trick nutzen, erhält diese Aktion die Kategorie Handhaben. Solltest du ablenkende Worte nutzen, erhält sie die Kategorien Hörbar und Sprache.

Lege einen Fertigkeitenswurf für Täuschung ab und vergleiche ihn mit den Wahrnehmungs-SG jener Kreaturen, deren Aufmerksamkeit du ablenken willst. Unabhängig vom Ausgang des Wurfs erhalten die betroffenen Kreaturen für 1 Minute einen Situationsbonus von +4 auf ihre Wahrnehmungs-SG gegen deine eventuellen weiteren Versuche für Ablenkung zu sorgen.

Erfolg Gegenüber allen Kreaturen, deren Wahrnehmungs-SG du erreichst oder übertriffst, erlangst du den Zustand Versteckt. (Dies würde dir erlauben, dich mittels Schleichen zu entfernen, siehe Seite 249). Dieser Zustand währt bis zum Ende deines Zuges oder bis du etwas anderes tust, als die Aktion Schritt oder die Fertigkeit Heimlichkeit für die Aktionen Schleichen oder Verstecken einzusetzen (siehe Seiten 249-250). Solltest du die Aktion Angriff gegen eine Kreatur nutzen, gegenüber der du den Zustand Versteckt erlangt hat, ist die Kreatur für den Angriff auf dem Falschen Fuß betroffen und erhältst du den Zustand Beobachtet. Solltest du etwas anderes tun, erhältst du den Zustand Beobachtet direkt ehe du handelst, außer der SL bestimmt es anders.

Fehlschlag Du kannst niemanden ablenken, dessen Wahrnehmungs-SG höher als dein Fertigkeitenswurf ist. Diese Kreaturen erkennen, dass du sie austricksen wolltest.

LÜGEN

HÖRBAR KONZENTRATION MENTAL SPRACHE VERDECKT

Du versuchst, jemanden mit einer Unwahrheit zu täuschen. Dies erfordert wenigstens 1 Runde oder länger, sollte es eine komplexe Lügengeschichte sein. Du legst einen Fertigkeitenswurf für Täuschung ab und vergleichst das Ergebnis mit dem Wahrnehmungs-SG jeder Kreatur, die du täuschen willst. Der SL kann je nach Lage und Art der erzählten Lüge den Zielen einen Situationsbonus verleihen. Eine Kreatur ist schwerer von einer komplexen oder sehr unglaubwürdigen Lüge zu überzeugen als von einfacheren und glaubwürdigeren Lügen – und manche Lügen sind einfach so seltsam, dass man unmöglich jemanden dazu bringen kann, sie zu glauben.

Der SL kann bestimmen, dass eine Kreatur, die dir zu Beginn deine Lüge glaubt, später einen Wahrnehmungswurf zum Motiv erkennen gegen deinen Täuschungs-SG ablegen kann, um zu erkennen, dass du sie belogen hast. Dies geschieht in der Regel, wenn der Kreatur genug Beweise vorliegen, welche deine Behauptungen widerlegen.

Erfolg Das Ziel glaubt deine Lüge.

Fehlschlag Das Ziel glaubt deine Lüge nicht und erhält einen Situationsbonus von +4 gegen deine Versuche zu Lügen für die Dauer eurer Unterhaltung. Zudem wird das Ziel dir in der Zukunft wahrscheinlich mit Misstrauen begegnen.

VERKLEIDEN

ERKUNDUNG HANDHABEN KONZENTRATION VERDECKT

Du erschaffst eine Verkleidung, um dich als jemand oder etwas auszugeben, das du nicht bist. Das Zusammenstellen einer überzeugenden Verkleidung erfordert 10 Minuten und benötigt eine Verkleidungsausrüstung (siehe Seite 291). Eine einfachere, schnellere Verkleidung wäre aber ebenfalls nach Maßgabe des SL möglich, sofern du kein spezifisches Individuum imitieren willst.

In den meisten Fällen können Kreaturen deine Täuschung nur enttarnen, wenn sie die Aktion Suchen nutzen, um Würfe für Wahrnehmung gegen deinen Täuschungs-SG abzulegen. Solltest du in Verkleidung mit jemandem direkt interagieren wollen, legt der SL deinen Fertigkeitenswurf für Täuschung verdeckt gegen den Wahrnehmungs-SG der fraglichen Kreatur ab. Solltest du als ein bestimmtes Individuum verkleidet sein, könnte der SL der ande-

ren Kreatur einen Situationsbonus verleihen basierend darauf, wie gut sie die imitierte Person kennt. Ebenso kann der SL verdeckte Fertigkeitswürfe für Täuschung ablegen, selbst wenn du mit anderen nicht direkt interagierst, ob diesen etwas auffällt.

Erfolg Du täuschst die Kreatur, so dass sie dich für die Person hält, als die du dich verkleidest hast. Solltest du dich anders verhalten oder auftreten, könnte ein neuer Fertigkeitswurf fällig werden.

Fehlschlag Die Kreatur erkennt, dass nicht bist, wofür du dich ausgibst.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erkennt, dass du nicht bist, wofür du dich ausgibst. Sollte sie dich unverkleidet kennen, erkennt sie dich.

GEÜBTE TÄUSCHUNGSHANDLUNGEN

FINTE

MENTAL

Voraussetzungen Du musst dich innerhalb des Nahkampfangriffsradius des Gegners befinden, gegen den du eine Finte führen willst.

Eine irreführende angedeutete Bewegung sorgt dafür, dass ein Gegner auf deinen richtigen Angriff nicht vorbereitet ist. Lege einen Fertigkeitswurf für Täuschung gegen den Wahrnehmungs-SG dieses Gegners ab.

Kritischer Erfolg Aufgrund deiner Täuschung entsteht eine Lücke in der Verteidigung deines Gegners. Das Ziel ist hinsichtlich deiner Nahkampfangriffe bis zum Ende deines nächsten Zuges auf dem Falschen Fuß betroffen.

Erfolg Dein Gegner wird vorübergehend getäuscht. Das Ziel ist hinsichtlich deines nächsten Nahkampfangriffes bis zum Ende deines Zuges auf dem Falschen Fuß betroffen.

Kritischer Fehlschlag Deine Finte scheitert dramatisch. Du bist hinsichtlich der Nahkampfangriffe des Zieles bis zum Ende deines nächsten Zuges auf dem Falschen Fuß betroffen.

ÜBERLEBENSKUNST (WE)

Du weißt, wie man in der Wildnis überlebt, dort Nahrung findet und sich einen Unterschlupf baut. Mit Übung könntest du die Geheimnisse des Spurenverfolgens aufdecken und wie man seine Fährte verwischt. Selbst wenn du nur den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt, kannst du immer noch Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Überleben ablegen (siehe Seite 253).

- **Überleben** in der Wildnis, indem du Nahrung sammelst und einen Unterschlupf errichtest.

RICHTUNGSSINN

ERKUNDUNG VERDECKT

Anhand des Sternenhimmels, der Position der Sonne, Orientierungspunkten in der Geographie, dem Verhalten der Tiere und Eigenschaften der Pflanzen kannst du dich in der Wildnis orientieren. In der Regel legst du einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunde am Tag ab, allerdings könnten manche Umgebungen oder Veränderungen weitere Würfe am Tag erfordern. Der SL legt den SG fest und wie hoch der Zeitaufwand für die Handlung ist (meistens etwa 1 Minute). Ungewöhnlichere oder dir unvertraute Örtlichkeiten könnten erfordern, dass du über einen bestimmten Mindestkompetenzgrad verfügen musst, um die Richtung zu bestimmen. Ohne Kompass erleidest du einen Gegenstandsmalus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Feststellen der Richtung.

Kritischer Erfolg Du weißt genau, wo du bist. Solltest du dich in einer Umgebung mit Himmelsrichtungen befinden, weißt du genau, in welcher Richtung Norden usw. ist.

Erfolg Du erlangst genug Orientierung, um dich nicht hoffnungslos zu verlaufen. Solltest du dich in einer Umgebung mit Himmelsrichtungen befinden, weißt du grob, in welcher Richtung Norden usw. ist.

Beispiele für Richtungssinn

Ungeübt Die Himmelsrichtung mit Hilfe der Sonne bestimmen

Geübt Einen überwucherten Pfad in einem Wald finden

Experte Den Weg durch ein Heckenlabyrinth finden

Meister Den Weg durch ein komplexes Labyrinth oder eine relativ gleichförmige Wüste finden

Legende Den Weg durch ein ständig in Veränderung befindliches Traumreich finden

GEÜBTE ÜBERLEBENSKUNSTHANDLUNGEN

SPUREN FOLGEN

BEWEGUNG ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du verfolgst Spuren. Dabei bewegst du dich maximal mit deiner halben Reisegeschwindigkeit (siehe Seite 479). Nach einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst zum Spuren folgen kannst du der Fährte mit deiner halben Reisegeschwindigkeit für maximal 1 Stunde folgen, ohne weitere Fertigkeitswürfe dafür ablegen zu müssen. In manchen Fällen könntest du während einer Begegnung versuchen, einer Spur zu folgen; in diesem Fall wendest du nur eine Aktion auf und besitzt die Handlung die Kategorie Erkundung nicht, es mag aber sein, dass du aufgrund der angespannten Lage mehrmals würfeln musst. Der SL hat hierbei das letzte Wort.

Du legst deinen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ab, wenn du damit beginnst, einer Spur zu folgen, dann jede Stunde, die du der Spur folgst, und immer, wenn es bei der Fährte wichtige Veränderungen gibt (z.B. Wechsel in eine andere Geländeart oder wenn sich die Fährte teilt). Der SL bestimmt die SG solcher Fertigkeitswürfe in Abhängigkeit von der Frische der Fährte, den Wetterverhältnissen und der Art des Bodens.

Erfolg Du findest die Spur oder folgst weiterhin einer Fährte, die du bereits verfolgst.

Fehlschlag Du verlierst die Fährte, kannst aber nach 1 Stunde einen neuen Versuch ausführen.

Kritischer Fehlschlag Du verlierst die Fährte und kannst erst nach 24 Stunden einen neuen Versuch ausführen, um sie wiederzufinden.

Beispiele für Spuren folgen

Ungeübt Eine große Armee auf einer Straße

Geübt Relativ frische Spuren eines über eine Ebene herumwütenden Bären

Experte Die Spuren eines agilen Panthers in einem Dschungel; eine Fährte nach einem Regenfall

Meister Spuren nach einem Schneefall; die Fährte einer Maus oder kleineren Kreatur; Spuren auf einer Oberfläche, die keine Eindrücke zulässt (z.B. kahler Fels)

Legende Alte Spuren im Sand einer windigen Wüste; Spuren nach einem heftigen Schneesturm oder Orkan

SPUREN VERWISCHEN

BEWEGUNG ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du verwischst deine Fährte. Hierbei bewegst du dich maximal mit deiner halben Reisegeschwindigkeit (siehe Seite 479). Du musst keinen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen, um deine Spuren zu verwischen, allerdings muss jeder, der versucht, mittels Überlebenskunst deiner Fährte zu folgen, einen Fertigkeitswurf gegen deinen Überlebenskunst-SG ablegen, sollte dieser höher als der normale SG von Würfeln für Überlebenskunst zum Spuren folgen sein.

In manchen Fällen willst du möglicherweise während einer Begegnung Spuren verwischen. In diesem Fall verbraucht es 1 Aktion und besitzt nicht die Kategorie Erkundung.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



KAPITEL 5: TALENTE

Viele Arten von Erfahrungen und Ausbildungen können deinen Charakter über das hinaus formen, was du durch das Voranschreiten in deiner Klasse erlernst. Fähigkeiten, die ein gewisses Maß an Training benötigen, aber von jedem erlernt werden können (d.h. nicht nur von Angehörigen bestimmter Abstammungen oder Klassen), werden Allgemeine Talente genannt.

Für die meisten Klassen gilt, dass du ein Allgemeines Talent erhältst, wenn du die 3. Stufe erreichst, und danach alle 4 weiteren Stufen. Jedes Mal, wenn du ein Allgemeines Talent erhältst, kannst du ein beliebiges Talent auswählen, das die Kategorie Allgemein besitzt und dessen Voraussetzungen du erfüllst.

Allgemeine Talente schließen außerdem die Unterkategorie der Fertigkeitstalente mit ein. Diese Talente erweitern deine Möglichkeiten in Bezug darauf, was du mit Fertigkeiten bewerkstelligen kannst. Diese Talente haben zusätzlich die Kate-

gorie Fertigkeit. Die meisten Charaktere erhalten auf der 2. Stufe ein Fertigkeitstalent und danach alle 2 weiteren Stufen. Wenn du ein Fertigkeitstalent erhältst, dann musst du ein Allgemeines Talent auswählen, das außerdem die Kategorie Fertigkeit besitzt. Du kannst kein Allgemeines Talent auswählen, das nicht die Kategorie Fertigkeit besitzt. Die Stufe des Fertigkeitstalents ist normalerweise die niedrigste Stufe, zu der ein Charakter den notwendigen Kompetenzgrad als Voraussetzung erfüllen kann.

TABELLE 5-1: ALLGEMEINE TALENTE

Talente ohne			
Fertigkeitsbezug	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Abhärtung	1	-	Erhöhe die Anzahl deiner maximalen TP und verringere den SG deiner Erholungswürfe
Adoptiert	1	-	Du erhältst Zugang zu den Abstammungstalenten einer anderen Abstammung
Atemkontrolle	1	-	Du kannst deinen Atem länger anhalten und erhältst Vorteile gegen Bedrohungen durchs Einatmen
Federleichter Schritt	1	GE 14	Du kannst einen Schritt in Schwieriges Gelände durchführen
Flink	1	-	Erhöhe deine Bewegungsrate am Boden um 1,50 m
Musterexemplar	3	-	Du erhältst ein Abstammungstalent der 1. Stufe
Reiten	1	-	Deine Kommandos an dein Reittier zur Bewegung sind automatisch erfolgreich
Scharfsinnig	1	-	Du erlangst den Kompetenzgrad Experte für einen Rettungswurf oder für Wahrnehmung
Schildblock	1	-	Wende einen Schlag mit deinem Schild ab
Schnelle Erholung	1	KO 14	Du erlangst mehr TP bei einer Rast zurück und erholst dich schneller von Krankheit oder Gift
Umgang mit Rüstungen	1	-	Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit einer Kategorie von Rüstungen
Umgang mit Waffen	1	-	Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit einer Kategorie von Waffen
Ungeübte Improvisation	3	-	Du wirst versierter darin, ungeübte Fertigkeiten zu nutzen
Unglaubliche Initiative	1	-	+2 auf Initiativwürfe
Unglaubliche Resonanz	11	CH 16	Du kannst Resonanz mit bis zu 12 magischen Gegenständen aufbauen
Unverwüstlich	1	-	Du stirbst erst bei Sterbend 5, anstelle bei Sterbend 4
Zügiges Suchen	7	Meister in Wahrnehmung	Durchsuche einen Bereich in der halben Zeit

TABELLE 5-2: ALLGEMEINE FERTIGKEITSTALENTE

Talente mit variierendem			
Fertigkeitsbezug	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Automatisches Wissen	2	Experte für die Aktion Wissen abrufen, Routine in dazugehöriger Fertigkeit	Wissen abrufen als Freie Aktion einmal pro Runde
Fertigkeitstraining	1	IN 12	Du erhältst in einer Fertigkeit den Kompetenzgrad Geübt.
Gefährliches Halbwissen	1	Geübt in der Fertigkeit für Wissen abrufen	Erhalte wahres und falsches Wissen bei einem misslungenem Fertigkeitswurf
Magische Kurzschrift	2	Experte in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde	Lerne Zauber schneller und zu reduzierten Kosten
Magischen Gegenstand austricksen	1	Geübt in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde	Aktiviere einen magischen Gegenstand, den du normalerweise nicht aktivieren kannst
Routine	1	Geübt in der gewählten Fertigkeit	Erhalte wahlweise 10+x als Ergebnis für einen Fertigkeitwurf
Schnelles Erkennen	7	Meister in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde; Zauber erkennen	Identifiziere Zauber als freie Aktion
Schnelles Identifizieren	1	Geübt in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde	Identifiziere Magie in einer Minute oder schneller
Zauber erkennen	1	Geübt in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde	Identifiziere einen Zauber als Reaktion, während er gewirkt wird
Fertigkeitstalente für Akrobatik			
Fertigkeitsbezug	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Aufspringen	7	Meister in Akrobatik	Du kannst als Freie Aktion aufstehen, ohne Reaktionen auszulösen
Behändes Kriechen	2	Experte in Akrobatik	Du hast eine höhere Bewegungsrate beim Kriechen
Gutes Gleichgewicht	1	Geübt in Akrobatik	Behalte deine Balance unter widrigen Umständen
Katzenhafte Landung	1	Geübt in Akrobatik	Behandle Stürze als weniger tief
Schnelles Hindurchzwängen	1	Geübt in Akrobatik	Bewege dich flink beim Hindurchzwängen

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Fertigkeitstalente für Arkane Künste			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Gespür für Magie	1	Geübt in Arkane Künste	Wirke <i>Magie entdecken</i> beliebig oft als immanenter arkaner Zauber
Einheitliche Theorie	15	Legende in Arkane Künste	Verwende Arkane Künste bei Fertigkeitwürfen für alle magischen Traditionen.
Fertigkeitstalente für Akrobatik			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Erhöhte Tragkapazität	1	Geübt in Athletik	Erhöhe deine Lastbegrenzung um 2
Kampfkletterer	1	Geübt in Athletik	Kämpfe effizienter beim Klettern
Mächtiger Sprung	2	Meister in Athletik	Springe weiter und höher
Mauerspringer	7	Meister in Athletik	Nutze Wände als Sprungbretter
Riesenspringer	1	Geübt in Athletik	Wende Entwaffnen, Ergreifen, Fortstoßen und Zu Fall bringen gegen größere Kreaturen an.
Schnelles Hochziehen	2	Meister in Athletik	Ziehe dich schnell an einem Sims hoch
Schnelles Klettern	7	Meister in Athletik	Klettere schneller
Schnelles Schwimmen	7	Meister in Athletik	Schwimme schneller
Schnelles Springen	1	Geübt in Athletik	Hochsprung und Weitsprung als einfache Aktionen
Unterwasserkämpfer	1	Geübt in Athletik	Kämpfe effizienter unter Wasser
Wolkensprung	15	Legende in Athletik	Springe über unmögliche Entfernungen
Fertigkeitstalente für Darbietung			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteil
Beeindruckende Darbietung	1	Geübt in Darbietung	Du kannst mit einer Darbietung beeindrucken
Faszinierende Darbietung	1	Geübt in Darbietung	Bei einem Auftritt kannst du Beobachter faszinieren
Legendäre Darbietung	15	Legende in Darbietung, Virtuose Darbietung	Erhalte Ansehen für deine Darbietung
Virtuose Darbietung	1	Geübt in Darbietung	+1 bei einer bestimmten Art der Darbietung
Fertigkeitstalente für Diebeskunst			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteil
Geschickter Dieb	1	Geübt in Diebeskunst	Deine Diebstähle sind schwerer zu bemerken
Legendärer Dieb	15	Legende in Diebeskunst, Taschendieb	Stehle, was normalerweise unmöglich zu entwenden ist
Schnelles Aufschließen	7	Meister in Diebeskunst	Du kannst mit einer Aktion ein Schloss knacken
Taschendieb	1	Geübt in Diebeskunst	Du bist besser darin, ein Objekt zu stehlen oder einzustecken
Wachsame Entschärfen	2	Experte in Diebeskunst	Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine RK und deine Rettungswürfe gegen Mechanismen und Fallen, die du beim Entschärfen auslöst
Fertigkeitstalente für Diplomatie			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Einschmeicheln	2	Experte in Diplomatie	Du kannst ein Ziel beeindrucken, das du gerade erst getroffen hast
Gruppe beeindrucken	1	Geübt in Diplomatie	Du kannst mehr als ein Ziel gleichzeitig beeindrucken
Informationssammler	1	Geübt in Diplomatie	Du kannst zügig Informationen sammeln
Legendäre Verhandlung	15	Legende in Diplomatie	Du kannst schnell mit Feinden verhandeln
Schnäppchenjäger	1	Geübt in Diplomatie	Du kannst Einkommen verdienen, indem du nach Sonderangeboten suchst
Unverschämtes Erbitten	7	Meister in Diplomatie	Du kannst von anderen mit geringeren Konsequenzen Erbitten
Fertigkeitstalente für Einschüchtern			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Anhaltendes Bedrängen	2	Experte in Einschüchtern	Bedränge ein Ziel dazu, dir länger zu helfen
Einschüchternde Kraft	2	ST 16, Experte in Einschüchtern	Erhalte einen Bonus, um ein Ziel physisch zu demoralisieren
Einschüchternder Blick	1	Geübt in Einschüchtern	Demoralisiere eine Kreatur ohne zu sprechen
Entsetzter Rückzug	7	Meister in Einschüchtern	Demoralisierte Feinde ergreifen die Flucht
Gruppe bedrängen	1	Geübt in Einschüchtern	Bedränge mehrere Ziele gleichzeitig
Kampfschrei	7	Meister in Einschüchtern	Demoralisiert Gegner beim Initiativewurf
Schnelles Bedrängen	1	Geübt in Einschüchtern	Bedränge eine Kreatur schneller
Zu Tode erschrecken	15	Legende in Einschüchtern	Erschrecke ein Ziel so sehr, dass es vielleicht stirbt
Fertigkeitstalente für Gesellschaftskunde			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteil
Gassenwissen	1	Geübt in Gesellschaftskunde	Du setzt Gesellschaftskunde zum Informationen sammeln und Wissen abrufen ein
Höfische Etikette	1	Geübt in Gesellschaftskunde	Setze Gesellschaftskunde ein, um dich in der adeligen Gesellschaft zu bewegen.
Legendäre Entschlüsselungskunst	15	Legende in Gesellschaftskunde	Du kannst mit Hilfe von Gesellschaftskunde schnell Geschriebenes entziffern
Legendärer Sprachkundler	15	Vielsprachig, Legende in Gesellschaftskunde	Erfinde aus dem Stegreif eine Mischsprache, um mit jemandem kommunizieren zu können
Lippenlesen	1	Geübt in Gesellschaftskunde	Du kannst von den Lippen von Leuten lesen, die du siehst
Verbindungen	2	Experte in Gesellschaftskunde	Setze deine Verbindungen wirksam ein, um Gefallen zu erhalten und Treffen zu arrangieren
Vielsprachig	1	Geübt in Gesellschaftskunde	Du lernst zwei weitere Sprachen
Zeichensprache	1	Geübt in Gesellschaftskunde	Du lernst Zeichensprache
Fertigkeitstalente für Handwerkskunst			
	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Alchemistische Gegenstände herstellen	1	Geübt in Handwerkskunst	Stelle alchemistische Gegenstände her

Alles Mögliche herstellen	15	Legende in Handwerkskunst	Ignoriere die meisten Voraussetzungen für das Herstellen von Gegenständen
Erfinder	7	Meister in Handwerkskunst	Setze Handwerk ein, um Anleitungen für Gegenstände anzufertigen
Handwerksspezialist	1	Geübt in Handwerkskunst	Erhalte Boni für das Herstellen von besonderen Gegenständen
Magische Gegenstände herstellen	2	Experte in Handwerkskunst	Stelle magische Gegenstände her
Makellose Herstellung	7	Meister in Handwerkskunst, Handwerksspezialist	Stelle Gegenstände effizienter her
Schnelles Reparieren	1	Geübt in Handwerkskunst	Repariere Gegenstände schnell
Vorrichtung herstellen	1	Geübt in Handwerkskunst	Stelle Vorrichtungen her

Fertigkeitstalente für Heilkunde

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Anhaltende Genesung	2	Experte in Heilkunde	Du kannst bei einem Patienten häufiger Wunden versorgen
Feldsanitäter	1	Geübt in Heilkunde	Heile dich selber oder einen Verbündeten im Kampf
Krankenpfleger	2	Experte in Heilkunde	Behandle mehrere Patienten gleichzeitig
Legendärer Heilkundiger	15	Legende in Heilkunde	Kuriere eine Krankheit oder entferne den Zustand Ausgelaut, Blind, Taub oder Todgeweiht
Robuste Genesung	2	Experte in Heilkunde	Du erhältst bessere Vorteile, wenn du Krankheiten oder Gift behandelst

Fertigkeitstalente für Heimlichkeit

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteil
Erfahrener Schmuggler	1	Geübt in Heimlichkeit	Du kannst Gegenstände wirksamer vor Beobachtern verbergen
Geübter Pirscher	1	Geübt in Heimlichkeit	Schleiche in bestimmten Geländeformen, ohne einen Fertigkeitwurf abzulegen
Legendäres Schleichen	15	Legende in Heimlichkeit, Schnelles Schleichen	Du kannst schleichen oder dich verstecken, ohne Deckung zu haben oder verborgen zu sein
Schnelles Schleichen	7	Meister in Heimlichkeit	Du kannst dich beim Schleichen mit deiner vollen Bewegungsrate bewegen
Sinnestäuschung	7	Meister in Heimlichkeit	Treffe Vorkehrungen gegen besondere Sinne
Stille Verbündete	2	Experte in Heimlichkeit	Führe nur einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit aus, wenn du mit Verbündeten schleichst

Fertigkeitstalente für Kenntnis

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Erfahrener Fachmann	1	Geübt in Kenntnis	Vermeide Kritische Fehlschläge beim Einkommen verdienen
Legendärer Fachmann	15	Legende in Kenntnis	Deine Kenntnis verleiht dir Ansehen.
Untrügliche Kenntnis	2	Experte in Kenntnis	Du kannst über deine Kenntnisse effektiver Wissen abrufen
Zusätzliche Kenntnis	1	Geübt in Kenntnis	Du wirst in einer anderen Unterkategorie von Kenntnis geübt

Fertigkeitstalente für Naturkunde

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Gebundenes Tier	2	Experte in Naturkunde	Ein Tier wird für immer dir gegenüber Hilfsbereit
Naturheilkunde	1	Geübt in Naturkunde	Setze Naturkunde zum Wunden versorgen ein
Tier ausbilden	1	Geübt in Naturkunde	Bringe einem Tier einen Trick bei

Fertigkeitstalente für Okkultismus

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Bizarre Magie	7	Meister in Okkultismus	Deine Magie wird schwieriger zu identifizieren
Okkulte Kenntnisse	1	Geübt in Okkultismus	+2 auf Fertigkeitwürfe für Okkultismus um Magie mit bestimmten Kategorien zu identifizieren

Fertigkeitstalente für Religionskunde

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteil
Göttliche Führung	15	Legende in Religionskunde	Finde Anleitung in den Schriften deines Glaubens
Religionsschüler	1	Geübt in Religionskunde	Du kennst dich besser in den Lehren deines Glaubens oder deiner Philosophie aus

Fertigkeitstalente für Täuschung

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteile
Charmanter Lügner	1	Geübt in Täuschung	Verbessere die Einstellung des Zieles mit deinen Lügen
Langwierige Ablenkung	1	Geübt in Täuschung	Bleibe Versteckt, nachdem du für eine Ablenkung gesorgt hast
Lügen durchschauen	1	Geübt in Täuschung	Setze Täuschung ein, um Lügen zu erkennen
Lügenbaron	2	Experte in Täuschung	Verringere die Boni gegenüber deinen wiederholten Lügen.
Schlüpfrige Geheimnisse	7	Meister in Täuschung	Weiche Versuchen aus, deine wahre Natur zu erkennen.
Schnelles Verkleiden	2	Experte in Täuschung	Stelle eine Verkleidung in nur der Hälfte der Zeit fertig

Fertigkeitstalente für Überlebenskunst

	Stufe	Voraussetzungen	Vorteil
Erfahrener Spurensucher	1	Geübt in Überlebenskunst	Du kannst bei voller Bewegungsrate mit einem Malus von -5 Spuren folgen
Geländekundiger	1	Geübt in Überlebenskunst	Du erhältst +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst in einem bestimmten Gelände
Kreaturen ausmachen	1	Geübt in Überlebenskunst	Identifiziere nahe Kreaturen anhand von Hinweisen und Zeichen
Legendäre Überlebenskunst	15	Legende in Überlebenskunst	Du kannst bei extremen Bedingungen überleben
Überleben in den Ebenen	7	Meister in Überlebenskunst	Setze Überlebenskunst ein, um auf anderen Ebenen überleben zu können
Überlebensspezialist	1	Geübt in Überlebenskunst	Du kannst nach Nahrung suchen, die für mehrere Kreaturen ausreicht

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

ABHÄRTUNG

ALLGEMEIN

Du kannst mehr Schläge aushalten als die meisten, bevor du zusammenbrichst. Erhöhe deine Maximal-TP um deine Stufe. Du veringerst den Erholungswurf-SG um 1 (siehe Seite 459). Dies reduziert den SG von Erholungswürfen in der Regel auf 9 + deinen Zustandswert in Sterbend.

TALENT 1

ADOPTIERT

ALLGEMEIN

Du bist in der Kultur und in den Traditionen einer anderen Abstammung völlig eingetaucht, indem du hineingeboren wurdest, es durch eine Initiation verdient hast oder durch eine tiefe Freundschaft oder Romanze verbunden bist. Wähle eine häufige Abstammung. Du kannst Abstammungstalente aus der gewählten Abstammung zusätzlich zu den Abstammungstalenten der Abstammung deines Charakters wählen, solange das Abstammungstalent keine körperlichen Eigenheiten voraussetzt, die du nicht hast (der SL bestimmt das).

TALENT 1

ALCHEMISTISCHE GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 1

Voraussetzungen Geübt in Handwerkskunst

Du kannst die Aktivität Herstellen dazu verwenden, um alchemistische Gegenstände herzustellen. Wenn du dieses Talent wählst, kannst du sofort die Anleitungen für vier gewöhnliche alchemistische Gegenstände des 1. Grades in dein Formelbuch eintragen.

ALLES MÖGLICHE HERSTELLEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 15

Voraussetzungen Legende in Handwerkskunst

Du findest Wege, um unabhängig von den Einschränkungen beinahe alles herstellen zu können. Solange du das notwendige Fertigkeitstalent hast (wie zum Beispiel Magische Gegenstände herstellen für magische Gegenstände) und die dafür geltenden Voraussetzungen an Stufe und Kompetenzgrad vorweisen kannst, kannst du so ziemlich alle anderen Voraussetzungen ignorieren, wie zum Beispiel eine bestimmte Abstammung oder das Einbringen eines bestimmten Zaubers. Die einzigen Ausnahmen davon sind Voraussetzungen, die sich auf die Kosten des Gegenstandes auswirken (das schließt auch Zauber ein, deren Wirken auch mit Kosten einhergeht), und Voraussetzungen, die sich auf spezielle Gegenstände wie den *Stein der Weisen* beziehen, welche besondere Einschränkungen auf die Verfügbarkeit und auch die Herstellung haben. Der SL entscheidet, ob du eine Voraussetzung ignorieren kannst.

ANHALTENDE GENESUNG

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 2

Voraussetzungen Experte in Heilkunde

Du wachst eifrig über den Fortschritt eines Patienten, so dass du ihn häufiger behandeln kannst. Wenn du Wunden versorgst, dann wird dein Patient nur für 10 Minuten gegen die Behandlung immun, anstelle von einer Stunde. Dies gilt nur für deine Aktivitäten für Wunden versorgen, nicht für andere, die der Patient erhält.

ANHALTENDES BEDRÄNGEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 2

Voraussetzungen Experte in Einschüchtern

Wenn du bei einem Fertigkeitwurf zum Bedrängen einen Erfolg erzielst, dann verlängert sich die maximale Zeit, die dein Ziel dir gehorcht, auf eine Woche, wobei der Zeitraum immer noch vom SL festgelegt wird. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Einschüchtern, verlängert sich die maximale Zeit auf einen Monat.

ATEMKONTROLLE

ALLGEMEIN

TALENT 1

Du hast eine unglaubliche Kontrolle über deinen Atem, was dir Vorteile bringt, wenn die Luft spärlich oder gefährlich ist. Du kannst deinen Atem 25 Mal länger als normal anhalten, bevor du erstickst. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen eingetmete Bedrohungen, wie eingetmetes Gift; wenn du einen Erfolg würfelst, erzielst du stattdessen einen Kritischen Erfolg.

AUFSPRINGEN ♦

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 7

Voraussetzungen Meister in Akrobatik

Du stehst sprunghaft auf. Diese Bewegung löst keine Reaktionen aus.

AUTOMATISCHES WISSEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 2

Voraussetzungen Experte in einer Fertigkeit mit der Handlung Wissen abrufen, Routine in dieser Fertigkeit

Du kennst die wesentlichen Dinge, ohne darüber nachzudenken. Wähle eine Fertigkeit, in der du den Kompetenzgrad Experte besitzt, welche die Aktion Wissen abrufen hat und für die du über das Talent Routine verfügst. Du kannst die Aktion Wissen abrufen mit dieser Fertigkeit einmal pro Runde als Freie Aktion durchführen. Wenn du das machst, musst du Routine für den Fertigkeitwurf anwenden.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Wähle jedes Mal eine andere Fertigkeit aus. Du kannst Automatisches Wissen mit allen Fertigkeiten ausführen, die du gewählt hast, aber du kannst Automatisches Wissen insgesamt nur einmal pro Runde anwenden.

BEHÄNDES KRIECHEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 2

Voraussetzungen Experte in Akrobatik

Du kannst unglaublich schnell Kriechen – mit bis zu deiner halben Bewegungsrate, anstelle von 1,50 m. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Akrobatik, dann kannst du mit voller Bewegungsrate Kriechen, und als Legende bist du nicht mehr Auf dem falschen Fuß betroffen, wenn du den Zustand Liegend hast.

BEEINDRUCKENDE DARBIETUNG

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 1

Voraussetzungen Geübt in Darbietung

Deine Auftritte erwecken Bewunderung und lassen dich Anhänger gewinnen. Du kannst zum Beeindrucken Darbietung anstelle von Diplomatie einsetzen.

BIZARRE MAGIE

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 7

Voraussetzungen Meister in Okkultismus

Du kannst beim Wirken deiner Zauber seltene Variationen anwenden, ob du jetzt okkulte Zauber wirkst oder nicht. Der SG zum Identifizieren von Magie, welche du einsetzt, oder zum Erkennen von Zaubern, die du wirkst, erhöht sich um 5.

CHARMANTER LÜGNER

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

TALENT 1

Voraussetzungen Geübt in Täuschung

Dein Charme erlaubt es dir, andere zu überzeugen, auch wenn du sie belügst. Wenn du einen Kritischen Erfolg beim Lügen erhältst, verbessert sich die Einstellung des Zieles dir gegenüber um eine Stufe, als ob du mit der Aktion Beeindrucken mit Hilfe von Diplomatie Erfolg gehabt hättest. Dies funktioniert nur einmal pro Unterhaltung. Wenn du einen Kritischen Erfolg gegenüber mehreren Zielen hast, dann musst du eine Kreatur auswählen, deren Einstellung sich verbessert. Du musst lügen, um scheinbar wichtige Information zu vermitteln,



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

deinen Status zu überhohen oder dich einzuschmeicheln, was belanglose oder unbedeutende Lügen nicht erreichen können.

EINHEITLICHE THEORIE

TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Arkane Künste

Du hast begonnen eine bedeutsame Verbindung zwischen den Fundamenten der vier Magietraditionen und den Essenzen der Magie zu bilden, die es dir erlauben alle aus arkaner Sicht zu verstehen. Wann immer du eine Aktion oder ein Fertigkeitstalent einsetzt, das einen Fertigkeitwurf für Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde abhängig von der magischen Tradition benötigt, kannst du stattdessen Arkane Künste einsetzen. Solltest du normaler Weise einen Malus erleiden oder einen höheren SG erhalten, wenn du Arkane Künste für andere Magie einsetzt (wie zum Beispiel bei Magie identifizieren), ist das nicht länger der Fall.

EINSCHMEICHELN

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Diplomatie

Gute erste Eindrücke sind deine Stärke. Wenn du jemandem in einer lockeren oder gesellschaftlichen Situation triffst, kannst du sofort einen Fertigkeitwurf für Diplomatie ablegen, um dein Ziel zu beeindrucken, ohne eine Minute lang mit dem Ziel reden zu müssen. De erhältst einen Malus von -5 auf diesen Wurf. Bei einem Fehlschlag kannst du ihn für eine Minute lang in ein Gespräch verwickeln und danach einen neuen Fertigkeitwurf ablegen, anstelle das Ergebnis des Fehlschlages oder Kritischen Fehlschlages akzeptieren zu müssen.

EINSCHÜCHTERNDE KRAFT

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Stärke 16, Experte in Einschüchtern

In Situationen, bei denen du dein Ziel physisch bedrohen kannst, wenn du die Aktionen Bedrängen und Demoralisieren durchführst, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf deinen Fertigkeitwurf für Einschüchtern, zudem ignorierst du einen Malus, falls du und dein Ziel keine gemeinsame Sprache sprechen. Ist dein Stärkewert 20 oder höher und besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Einschüchtern, dann erhöht sich der Bonus auf +2.

EINSCHÜCHTERNDER BLICK

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Einschüchtern

Du kannst allein mit einem Blick jemandem demoralisieren. Wenn du das tust, dann verliert Demoralisieren seine Kategorie Hörbar und erhält stattdessen die Kategorie Sichtbar; du erhältst keinen Malus, falls die Kreatur deine Sprache nicht versteht.

ERFAHRENER FACHMANN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Kenntnis

Du sicherst deine Unternehmungen professionell ab, um Katastrophen zu verhindern. Wenn du fürs Einkommen verdienen Kenntnis einsetzt und du einen Kritischen Fehlschlag erleiden würdest, dann erleidest du stattdessen nur einen Fehlschlag. Besitzt du den Kompetenzgrad Experte in der fraglichen Kenntnis, verdienst du bei einem Fehlschlag beim Einkommen verdienen das Doppelte, außer es handelte sich ursprünglich um einen Kritischen Fehlschlag.

ERFAHRENER SCHMUGGLER

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Heimlichkeit

Du schmuggelst oft Dinge an den Augen der Obrigkeit vorbei. Wenn der SL deinen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit durchführt, dann verwendet

er entweder den gewürfelten Wert oder 10, je nach dem was höher ist, um das Ergebnis deines Würfelwurfes zu bestimmen. Indem er deinen Modifikator für Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit hinzuaddiert, ermittelt er deinen Ergebniswert für deinen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Heimlichkeit, dann verwendest du den SL deinen Würfelwurf oder 15. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Heimlichkeit, dann hast du automatisch Erfolg, wenn du kleine verborgene Gegenstände vor passiven Beobachtern versteckst. Es bringt keine Vorteile, wenn eine Kreatur einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung versucht, während er dich aktiv nach einem versteckten Gegenstand durchsucht. Wegen deiner Schmuggelkünste wirst du außerdem lukrativere Schmuggelaufträge erhalten, wenn du Kenntnis Unterwelt zum Einkommen verdienen einsetzt.

ERFAHRENER SPURENSUCHER TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Überlebenskunst

Spurenlesen liegt in deiner Natur und falls nötig kannst du einer Spur ohne Pause folgen. Du kannst Spuren folgen, während du dich mit deiner vollen Bewegungsrate fortbewegst, indem du einen Malus von -5 auf deinen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst in Kauf nimmst. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Überlebenskunst, erhältst du diesen Malus von -5 nicht mehr. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Überlebenskunst brauchst du keinen neuen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst jede Stunde zu würfeln, während du Spuren folgst, allerdings musst du noch würfeln, wenn sich starke Veränderungen an der Spur ergeben.

ERHÖHTE TRAGKAPAZITÄT TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Athletik

Du kannst mehr tragen, als deine Gestalt vermuten lässt. Erhöhe deine maximale und belastete Lastbegrenzung um 2.

ENTSETZTER RÜCKZUG TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Einschüchtern

Wenn du bei einem Fertigkeitwurf zum Demoralisieren einen Kritischen Erfolg erzielst und die Stufe des Zieles niedriger als deine ist, dann ergreift das Ziel für 1 Runde die Flucht.

ERFINDER TALENT 7

ALLGEMEIN AUSZEIT FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Handwerkskunst

Du bist ein Genie in der Handwerkskunst. Du bist in der Lage sehr einfach herauszufinden, wie Dinge hergestellt werden, und neue Erfindungen zu entwerfen. Du kannst einen Teil deiner Auszeit darauf verwenden, eine gewöhnliche Anleitung zu erfinden, die du bisher nicht kennst. Dies funktioniert wie die Aktivität Herstellen: Du wendest die Hälfte des Preises für die Anleitung im Vorhinein auf und legst einen Fertigkeitwurf für Handwerkskunst ab. Bei einem Erfolg stellst du die Anleitung fertig, indem du die Differenz bezahlst oder länger daran arbeitest, um den Preis herunterzusetzen. Der Unterschied besteht darin, dass du die zusätzliche Zeit für Entwürfe, Recherchen und die Entwicklung verwendest, anstelle einen Gegenstand selber herzustellen. Sobald sie fertiggestellt ist, kannst du die neue Anleitung in dein Formel-, bzw. Anleitungsbuch eintragen.

FASZINIERENDE DARBIETUNG TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Darbietung

Bei Fertigkeitwürfen zum Auftreten vergleichst du dein Ergebnis mit dem Willens-SG eines Beobachters. Bei einem Erfolg erhält dein Ziel für 1 Runde den Zustand Fasziniert. Wenn der Beobachter sich in einer Situation befindet, die seine direkte Aufmerksamkeit benötigt, wie zum Beispiel ein Kampf, dann benötigst du einen Kritischen Er-

folg, um ihm den Zustand Fasziniert zu verleihen, und die Aktion deiner Darbietung erhält die Kategorie Kampfunfähig. Du musst vor dem Wurf die Kreatur auswählen, die du Faszinieren willst; das Ziel ist danach für eine Stunde gegen diese Fähigkeit immun.

Besitzt du den Kompetenzgrad Experte in Darbietung, kannst du bis zu vier Beobachter Faszinieren. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister, kannst du bis zu 10 Beobachter Faszinieren, besitzt du den Kompetenzgrad Legende, kannst du eine beliebige Anzahl von Beobachtern gleichzeitig Faszinieren.

FEDERLEICHTER SCHRITT TALENT 1

ALLGEMEIN

Voraussetzungen Geschicklichkeit 14

Du gehst mit schnellen Schritten. Du kannst einen Schritt in Schwieriges Gelände ausführen.

FELDSANITÄTER TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT HANDHABEN HEILUNG

Voraussetzungen Geübt in Heilkunde

Du kannst dich oder einen benachbarten Verbündeten selbst im Kampf zusammenflicken. Führe einen Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen den gleichen SG wie für Wunden versorgen durch und bewirke die entsprechende Menge an Heilung, dies hebt den Zustand Verwundet nicht auf. Wie bei Wunden versorgen kannst du Fertigkeitwürfe gegen höhere SG versuchen, wenn du den notwendigen Kompetenzgrad besitzt. Das Ziel ist dann allerdings für einen Tag immun gegen deine Tätigkeit als Feldsanitäter.

FERTIGKEITSTRAINING TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Intelligenz 12

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in einer Fertigkeit deiner Wahl. **Speziell** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, weise es jedes Mal einer anderen Fertigkeit zu.

FLINK TALENT 1

ALLGEMEIN

Du bist schneller zu Fuß. Deine Bewegungsrate erhöht sich um 1,50 m.

GASSENWISSEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Gesellschaftskunde

Du kennst das Leben auf der Straße und fühlst den Puls deiner hiesigen Ortschaft. Du kannst deinen Modifikator auf Fertigkeitwürfe für Gesellschaftskunde anstelle deines Modifikators auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Informationen sammeln einsetzen. In jeder Ortschaft, die du regelmäßig aufsuchst, kannst du über Gesellschaftskunde Wissen abrufen, um die gleichen Informationen zu erhalten, die du mit Informationen sammeln und Diplomatie in Erfahrung bringen könntest. Der SG ist normalerweise erheblich höher, aber du erhältst die Informationen ohne den Zeitaufwand, um sie zu sammeln. Wenn du beim Wissen abrufen einen Fehlschlag erzielst, dann kannst du danach immer noch auf normale Weise Informationen sammeln nutzen.

GEBUNDENES TIER TALENT 2

ALLGEMEIN AUSZEIT FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Naturkunde

Du baust starke Verbindungen zu Tieren auf. Du kannst sieben Tage deiner Auszeit darauf verwenden, eine Bindung zu einem normalen Tier aufzubauen (keinem Tiergefährten oder besonderen Tier). Nach dieser Zeit kannst du einen Fertigkeitwurf für Naturkunde gegen SG 20 ablegen. Bei einem Erfolg ist das Tier an dich gebunden. Das Tier ist dir gegenüber dauerhaft Hilfsbereit eingestellt, solange du nichts Ungeheuerliches machst, was die Verbindung zerbrechen lässt. Ein Hilfsbereites Tier ist einfacher anzuleiten, wie es unter Tier anweisen auf Seite 251 beschrieben ist.

Die Verbindung mit einem neuen Tier beendet jegliche vorige Verbindung, die du hattest. Du kannst nicht gleichzeitig ein Gebundenes Tier und einen Tiergefährten haben (allerdings kannst du gleichzeitig ein Gebundenes Tier und einen Vertrauten haben).

GEFÄHRLICHES HALBWISSEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in einer Fertigkeit mit der Aktion Wissen abrufen
Du bist eine Fundgrube an Informationen, aber nicht alles davon stammt aus verlässlichen Quellen. Wenn du bei der Aktion Wissen abrufen mit einer Fertigkeit einen Fehlschlag erleidest, erlangst du etwas wahres Wissen und auch ein bisschen irreführendes Wissen, aber du hast keine Ahnung, was davon was ist.

GELÄNDEKUNDIGER TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Überlebenskunst
Deine Erfahrung bei der Bewegung in einer bestimmten Geländeart macht dich wesentlich zuversichtlicher dabei. Wähle eine der folgenden Geländearten: Aquatisch, Arktisch, Berge, Flachland, Himmel, Sumpf, Unterirdisch, Wald oder Wüste. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst in der gewählten Geländeart.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; du weist ihm jedes Mal eine andere Geländeart zu.

GESCHICKTER DIEB TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Diebeskunst
Wenn du Erfolg bei einem Fertigkeitwurf zum Stehlen hast, dann erhalten Beobachter (Kreaturen, außer der bestohlenen Kreatur) einen Situationsmalus von -2 auf ihre Wahrnehmungs-SG, um deinen Diebstahl zu bemerken. Solltest du zuerst mit Täuschung für eine Ablenkung gesorgt haben, dann beendet eine einzelne Aktion zum Stehlen oder Gegenstand einstecken nicht deinen Zustand Unentdeckt.

GESPÜR FÜR MAGIE TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Arkane Künste
Deine Studien der Magie ermöglichen es dir, seine Anwesenheit wahrzunehmen. Du kannst *Magie erkennen* (1. Grad) beliebig oft als immanenten arkanen Zauber wirken. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Arkane Künste, dann wird der Zauber auf den 3. Grad erhöht. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende, wird der Zaubergrad auf den 4. Grad erhöht.

GEÜBTER PIRSCHER TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Heimlichkeit
Wähle eine Art Schwierigen Geländes aus der folgenden Liste: Geröll, Schnee oder Unterholz. Während du gegenüber allen Nichtverbündeten in dieser Art des Geländes den Zustand Unentdeckt besitzt, kannst du ohne einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit Schleichen, solange du dich nicht mehr als 1,50 m bewegst und dich dabei keinem Gegner auf 3 m oder weniger annäherst. Dies ermöglicht es dir, dich Kreaturen auf bis zu 4,50 m zu nähern, während du bei der Erkundung Unbemerkt bleiben willst, solange sie nicht aktiv das Gelände nach dir Absuchen oder Wache stehen.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; weise ihm jedes Mal eine andere Geländeart zu.

GÖTTLICHE FÜHRUNG TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Religionskunde

Du bist so belesen in den göttlichen Schriften, dass du eine Bedeutung und Anleitung in deinen Texten für jede Situation findest. Du musst 10 Minuten lang Schrift entziffern auf deine religiösen Schriften deiner Gottheit oder Philosophie anwenden. Danach kannst du einen Fertigkeitwurf für Religionskunde versuchen (der SL bestimmt den SG). Bei einem Erfolg stöberst du eine relevante Passage, Parabel oder einen Aphorismus auf, die oder der dich weiter vorankommen lässt oder einen Denkanstoß gibt, der dir bei der Lösung des Rätsels hilft. Zum Beispiel könnte dir dein SL ein Gedicht oder einen kryptischen Hinweis geben, um dich einen Schritt näher zur Lösung deines Problems zu bringen.

GRUPPE BEDRÄNGEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Einschüchtern
Wenn du die Aktion Bedrängen ausführst, kannst du das Ergebnis deines Fertigkeitwurfes für Einschüchtern gegen den Willens-SG von zwei Zielen nutzen anstelle von einem. Es ist möglich unterschiedliche Grade des Erfolges für jedes Ziel zu erhalten. Die Anzahl der Ziele, die du mit Bedrängen in einer einzelnen Aktion erreichen kannst, erhöht sich auf vier, wenn du den Kompetenzgrad Experte in Einschüchtern besitzt, 10 mit dem Kompetenzgrad Meister und 25 mit dem Kompetenzgrad Legende.

GRUPPE BEEINDRUCKEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Diplomatie
Wenn du die Aktion Beeindrucken ausführst, kannst du das Ergebnis deines Fertigkeitwurfes für Diplomatie gegen den Willens-SG von zwei Zielen vergleichen anstelle von einem. Es ist möglich unterschiedliche Grade des Erfolges für jedes Ziel zu erhalten. Die Anzahl der Ziele, die du mit Bedrängen in einer einzelnen Aktion erreichen kannst, erhöht sich auf vier, wenn du den Kompetenzgrad Experte in Einschüchtern besitzt, 10 mit dem Kompetenzgrad Meister und 25 mit dem Kompetenzgrad Legende.

GUTES GLEICHGEWICHT TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Akrobatik
Du hältst auch unter widrigen Umständen problemlos dein Gleichgewicht. Wenn du einen Erfolg bei einem Fertigkeitwurf zum Balancieren erzielst, erhältst du stattdessen einen Kritischen Erfolg. Du erhältst nicht den Zustand Auf dem falschen Fuß, wenn du Balancieren auf schmalen Oberflächen oder unebenem Boden durchführst. Dank deines unglaublichen Gleichgewichtes kannst du für das Halt ergreifen bei einem Sturz einen Fertigkeitwurf für Akrobatik anstelle eines Reflexwurfes einsetzen.

HANDWERKSSPEZIALIST TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Handwerkskunst
Dein Training hat sich auf die Herstellung einer besonderen Art von Gegenstand konzentriert. Wähle eine der Spezialisierungen aus der Tabelle zu diesem Talent aus. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerkskunst beim Herstellen dieser Art von Gegenständen. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst, erhöht sich dieser Bonus auf +2. Sollte es unklar sein, ob diese Spezialisierung zutrifft, entscheidet der SL. Einige Spezialisierungen könnten nur teilweise zutreffen. Solltest du zum Beispiel einen Morgenstern herstellen wollen und eine Spezialisierung in Holzarbeiten haben, dann könnte der SL dir nur den halben Bonus zugestehen, da der Gegenstand sowohl Schmiedearbeit als auch Holzarbeit für seine Herstellung benötigt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Spezialisierung	Anwendbare Gegenstände
Alchemie*	Alchemistische Gegenstände wie Elixiere
Buchbinderei	Bücher und Papier
Glasbläserei	Glas einschließlich Glasgegenstände und auch Fenster
Holzarbeit	Holzgegenstände und Bauten aus Holz
Kunsthandwerk	Kunstarbeiten inklusive Schmuck
Lederarbeit	Lederwaren inklusive Lederrüstungen
Schiffsbau	Schiffe und Boote
Schmiedearbeit	Haltbare Metallwaren einschließlich Metallrüstungen
Schneiderei	Kleidung
Steinmetzarbeit	Steingut und Bauten aus Stein
Töpferei	Keramikwaren
Webarbeit	Textilien, Körbe und Teppiche

* Du benötigst das Fertigkeitstalent Alchemistischen Gegenstand herstellen, um alchemistische Gegenstände herstellen zu können.

HÖFISCHE ETIKETTE TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Gesellschaftskunde
Du hast eine adelige Erziehung genossen oder die notwendigen Umgangs- und Verhaltensformen gelernt. Dies erlaubt dir, dich als Adelige auszugeben und in das Spiel um Macht, Politik und Einfluss einzugreifen. Du kannst Gesellschaftskunde nutzen, um einen Adligen zu Beeindrucken oder mit Hilfe von Verkleiden dich als Adelige auszugeben, falls du keiner bist. Wenn du dich als ein bestimmter Adelige Verkleiden und dich für ihn ausgeben willst, musst du weiterhin Täuschung einsetzen, um dich als dieser zu Verkleiden, sowie auch zum Lügen, falls das notwendig wird.

INFORMATIONSSAMMLER TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Diplomatie
Du bist darin versiert, Informationen aus Gesprächen zusammenzutragen. Für die Erkundungsaktivität Informationen sammeln benötigst du nur halb so lange wie normal (das reduziert die Zeit üblicherweise auf eine Stunde). Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Diplomatie, legst einen Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Informationen sammeln ab und wendest dabei die normale Zeit auf, so zählt ein eventueller Kritischer Fehlschlag als normaler Fehlschlag. Es gibt aber nach wie vor keine Garantie, dass ein Gerücht, welches du über Informationen sammeln erfährst, auf der Wahrheit basiert.

KAMPFKLETTERER TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Athletik
Deine Klettertechnik erlaubt es dir beim Klettern zu kämpfen. Du bist nicht Auf dem falschen Fuß betroffen, während du kletterst, und kannst klettern, wenn eine Hand beschäftigt ist. Du musst aber die andere Hand und beide Beine zum Klettern verwenden.

KAMPFSCHREI TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Einschüchtern
Wenn du Initiative würfelst, kannst du einen mächtigen Kampfschrei ausstoßen und einen beobachteten Gegner mit einer Freien Aktion Demoralisieren. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Einschüchtern, kannst du als Reaktion auf einen Kritischen Erfolg bei einem Angriffswurf deinen Feind Demoralisieren.

KATZENHAFTHE LANDUNG TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Akrobatik

Deine katzenhafte Gewandtheit erlaubt dir einen Sturz abzufedern. Behandle einen Sturz, als wäre die gestürzte Distanz um 3 m kürzer. Besitzt du den Kompetenzgrad Experte in Akrobatik, dann behandle einen Sturz als um 7,50 m kürzer. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Akrobatik, dann behandle einen Sturz als um 15 m kürzer. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Akrobatik, dann landest du unabhängig von der Distanz des Sturzes immer auf deinen Füßen und erleidest keinen Schaden.

KRANKENPFLEGER TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Heilkunde
Du hast in großen Behandlungszentren oder Lazaretten gearbeitet und dabei gelernt, wie man mehrere Patienten gleichzeitig behandelt und dabei trotzdem alle ihre Bedürfnisse abdeckt. Wenn du die Handlungen Wunden versorgen oder Krankheiten behandeln einsetzt, dann kannst du zwei Ziele behandeln. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Heilkunde, kannst du vier Ziele gleichzeitig versorgen und mit dem Kompetenzgrad Legende kannst du bis zu 8 Patienten gleichzeitig behandeln.

KREATUREN AUSMACHEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Überlebenskunst
Du studierst die Details deiner Umgebung, um die Gegenwart von Kreaturen in der Nähe zu bestimmen. Du kannst 10 Minuten dafür aufwenden, die nahe Umgebung einzuschätzen, um herauszufinden, welche Kreaturen sich in der Nähe befinden, indem du Nester, Kot und Spuren in der Vegetation beurteilst. Du kannst einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen einen SG ablegen, der vom SL bestimmt wird und davon abhängig ist, wie auffällig die Zeichen sind. Bei einem Erfolg kannst du einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen mit einem Malus von -2 durchführen, um mehr über diese Kreaturen nur anhand dieser Spuren herauszufinden. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Überlebenskunst, dann entfällt dieser Malus.

LANGWIERIGE ABLENKUNG TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Täuschung
Wenn du bei der Aktion Für Ablenkung sorgen einen Kritischen Erfolg erzielst, bleibst du nach dem Ende deines Zuges weiterhin versteckt. Dieser Effekt dauert einen Zeitraum an, der von der Ablenkung uns Situation abhängt (Minimum eine zusätzliche Runde, ansonsten nach Maßgabe des SL).

LEGENDÄRE DARBIETUNG TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Darbietung, Virtuose Darbietung
Dein Ruhm hat sich im Land verbreitet. Wenn einem NSC ein Fertigkeitwurf für Gesellschaftskunde gegen SG 10 zum Wissen abrufen gelingt, dann hat er von dir schon gehört und hat dir gegenüber normalerweise eine bessere Einstellung als Gleichgültig (einen Schritt besser), abhängig von deinem Ruf und der Stimmung des NSC. Bist du beispielsweise für dein grausames und anspruchsvolles Verhalten bekannt, dann könnten Kreaturen eher von dir eingeschüchtert sein, als dir gegenüber Freundschaftlich eingestellt zu sein. Beim Einkommen verdienen mit Darbietung ziehst du höherstufiges Publikum an, als die Örtlichkeit zulassen würde, da das Publikum in Scharen herbeiströmt. Zum Beispiel könnten Herrscher und Engel zu deinem kleinen Turm im Wald reisen, nur um dich auftreten zu sehen. Normalerweise erhöht dies das verfügbare Publikum um 2 Stufen oder mehr, je nachdem, wie es vom SL bestimmt wird.

LEGENDÄRE ENTSCHLÜSSELUNGSKUNST TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Gesellschaftskunde
Dein Können mit Sprachen und Verschlüsselungen ist so groß, dass du Informationen mit kaum weniger Aufwand als einem kurzen Durchlesen entziffern kannst. Du kannst Gesellschaftskunde zum Schrift entziffern nutzen, während du mit normaler Geschwindigkeit einen Text liest. Wenn du langsamer liest und die volle Zeit aufwendest, die du normalerweise für Schrift entziffern benötigst, und dann einen Erfolg erzielst, dann behandle das Ergebnis wie einen Kritischen Erfolg. Soltest du beim Aufwenden der vollen Zeit einen Kritischen Erfolg beim Fertigkeitwurf selbst erzielen, erlangst du ein beinahe komplettes Verständnis des Dokumentes – und dies Wort für Wort.

LEGENDÄRE VERHANDLUNG TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Diplomatie
Du kannst unglaublich schnell in widrigen Situationen verhandeln. Du kannst versuchen, deinen Gegner zu Beeindrucken und dann von ihm Erbitten, seine aktuelle Handlung zu beenden und sich an Verhandlungen zu beteiligen. Du erhältst einen Malus von -5 auf diesen Fertigkeitwurf für Diplomatie. Der SL legt den SG des Erbittens basierend auf der Situation fest, dies ist üblicherweise ein sehr hoher SG basierend auf der Stufe des Monsters. Einige Kreaturen könnten sich einfach weigern und selbst diejenigen, die sich zu Verhandlungen bereit erklären, könnten schlussendlich deine Argumente unzureichend finden und sich wieder auf brutale Gewalt besinnen.

LEGENDÄRER DIEB TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Diebeskunst, Taschendieb
Deine Fähigkeit zum Stehlen ist jenseits von Gut und Böse. Du kannst versuchen, Dinge zu Stehlen, die aktiv getragen werden oder die überaus auffällig bzw. langwierig zu entfernen sind (wie zum Beispiel getragene Schuhe oder Rüstung). Du musst dies langsam und vorsichtig ausführen und wenigstens eine Minute dafür aufwenden (und erheblich mehr bei Gegenständen, die sowieso zeitaufwändig im Ablegen sind, wie zum Beispiel Rüstung). Während dieses Zeitraumes musst du die Möglichkeit besitzen verborgen zu bleiben, wie zum Beispiel im Schutz der Dunkelheit oder einer geschäftigen Menschenmenge. Du erhältst einen Malus von -5 auf deinen Fertigkeitwurf für Diebeskunst. Sollte der Gegenstand überaus sichtbar sein, wie eine Ritterrüstung, werden Beobachter auch bei einem Erfolg deinerseits sehr schnell merken, dass der Gegenstand verschwunden ist, sobald du ihn gestohlen hast.

LEGENDÄRER FACHMANN TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Kenntnis
Dein Ruhm hat sich im Land verbreitet (wenn du zum Beispiel die Kenntnis Kriegskunst besitzt, dann könntest du ein Legendärer General oder Stratege sein). Dies funktioniert wie Legendäre Darbietung weiter oben, nur dass du höherstufige Aufträge erhältst, wenn du über deine Kenntnis Einkommen verdienen willst.

LEGENDÄRER HEILKUNDIGER TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Heilkunde
Du hast bahnbrechende medizinische Erkenntnisse gemacht und Techniken erarbeitet, die schon beinahe wundersame Ergebnisse erzielen. Einmal am Tag kannst du für jedes Ziel jeweils eine Stunde verwenden, um das Ziel zu behandeln und einen Fertigkeitwurf für Heilkunde abzulegen. Mit diesem Fertigkeitwurf kannst du eine

Krankheit kurieren oder den Zustand Ausgelaugt, Blind, Taub oder Todgeweiht entfernen. Verwende als SG den SG der Krankheit, des Zaubers oder des Effektes, der zu diesem Zustand geführt hat. Ist der Ursprung des Effektes ein Artefakt, höher als die 20. Stufe oder ähnlich mächtig, dann erhöhe den SG um 10.

LEGENDÄRER SPRACHKUNDLER TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Gesellschaftskunde, Vielsprachig
Du bist so versiert in Sprachen, dass du aus dem Stegreif ein Kauderwelsch zusammenreimen kannst, dass jeder versteht. Du kannst immer mit jeder Kreatur sprechen, die eine Sprache verwendet, selbst wenn du die Sprache nicht kennst. Du kommunizierst mit der Kreatur, indem du ein neues Kauderwelsch erschaffst, welches die Bedeutung vereinfachter Begriffe und grundlegender Zusammenhänge überträgt. Dazu musst du zuerst verstehen, auf welche Art und Weise die Kreatur kommuniziert (gesprochene Rede, Zeichensprache usw.).

LEGENDÄRER ÜBERLEBENSKÜNSTLER TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Überlebenskunst
Du kannst unbegrenzt ohne Wasser und Nahrung überleben und kannst strenge, extreme und unglaubliche Kälte und Hitze aushalten, ohne dabei Schaden zu erleiden.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

LEGENDÄRES SCHLEICHEN

TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Heimlichkeit, Schnelles Schleichen
Auch wenn man sich nirgends verstecken kann, bist du immer am Schleichen, außer du willst gesehen werden. Du kannst selbst ohne Deckung oder Tarnung Schleichen und dich verstecken. Wenn du eine andere Erkundungsaktivität als Unbemerkt bleiben ausführst, dann erhältst du außerdem die Vorteile von Unbemerkt bleiben, außer du verzichtest freiwillig auf sie. Auf Seite 479 findest du mehr Informationen über Erkundungsaktivitäten.

LIPPENLESEN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Gesellschaftskunde
Du kannst von den Lippen Nahestehender ablesen, wenn du sie klar sehen kannst. Wenn du dir dabei Zeit lässt, kannst du dies automatisch. Bist du in einer Begegnung oder bei einem schwierigeren Versuch des Lippenlesens, dann besitzt du in den Runden, in denen du dich auf die Bewegungen der Lippen konzentrierst, die Zustände Fasziniert und Auf dem falschen Fuß und musst erfolgreich zudem einen Fertigkeitwurf für Gesellschaftskunde ablegen (der SL bestimmt den SG), um erfolgreich Lippenlesen zu können. In beiden Fällen musst du die Sprache kennen, die der Betreffende spricht.

Bist du taub oder schwerhörig und kannst Lippenlesen, dann erkennst du Lippenbewegungen als die gesprochene Form deiner Sprache. Du kannst außerdem die gesprochene Form der Sprache gut genug äußern, dass dich andere verstehen können.

LÜGENBARON

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Täuschung
Selbst wenn man dich mit deinen Unwahrheiten erwischt, häufst du weiterhin Lügen über Lügen auf. Verringere den Situationsbonus von +4 auf +2, den ein Ziel wegen deiner vorherigen Versuche für Ablenkung zu sorgen oder zu Lügen erhält. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Täuschung, dann verringere den Bonus auf +1. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Täuschung, erhalten deine Ziele gar keinen Bonus mehr.

LÜGEN DURCHSCHAUEN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Täuschung
Du kannst Täuschung einsetzen, Fallstricke und Gegenfragen in ein Gespräch einfließen zu lassen, um jemanden auflaufen zu lassen, der versucht, dich hinters Licht zu führen. Wenn du dich in einem Gespräch mit jemandem befindest, der versucht dir Lügen aufzutischen, kannst du deinen Täuschungs-SG einsetzen, wenn er höher als dein Wahrnehmungs-SG ist, um herauszufinden, ob er Erfolg hat. Dies ist nicht anwendbar, wenn du kein Gespräch mit deinem Gegenüber führst, wie wenn jemand während einer langen Rede zu lügen versucht.

MÄCHTIGER SPRUNG

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Athletik
Beim Springen kannst du mit vertikalem Springen bis zu 1,50 m hoch springen und die Distanz beim horizontalen Springen um 1,50 m erhöhen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

HERSTELLEN

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Handwerkskunst
Du kannst Magische Gegenstände herstellen, wobei einige von ihnen auch andere Voraussetzungen haben (siehe Kapitel 11). Wenn du dieses Talent wählst, erhältst du Anleitungen für vier gewöhnliche magische Gegenstände der 2. oder niedrigeren Stufe.

MAGISCHE KURZSCHRIFT

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde

Das Erlernen von Zaubern fällt dir leicht. Besitzt du den Kompetenzgrad Experte in einer Fertigkeit, die zu einer magischen Tradition gehört, dann benötigst du nur 10 Minuten pro Zaubergang, um einen Zauber dieser Tradition zu erlernen, statt der üblichen 1 Stunde pro Zaubergang. Wenn du einen Fehlschlag beim Erlernen des Zaubers erleidest, dann kannst du es nach einer Woche oder nach einem Stufenaufstieg erneut versuchen, je nachdem was früher eintrifft. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in der Fertigkeit zu der magischen Tradition, dann dauert das Erlernen eines Zaubers nur 5 Minuten pro Zaubergang und mit dem Kompetenzgrad Legende nur 1 Minute pro Zaubergang. Du kannst eine Auszeit verwenden, um neue Zauber zu erlernen und hinzuzufügen. Dies funktioniert, als würdest du mit der Fertigkeit zugehörig zu der magischen Tradition Einkommen verdienen, aber anstelle Geld zu verdienen, wählst du den Zauber, der dir zum Erlernen zur Verfügung steht, und erhältst beim Erlernen einen Abschlag. Du erlernst den Zauber ohne Kosten, wenn das verdiente Einkommen den Kosten des Lernens entspricht oder sie übersteigt.

MAGISCHEN GEGENSTAND

AUSTRICKSEN

TALENT 1

ALLGEMEIN HANDHABEN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde

Du untersuchst einen magischen Gegenstand, den du normalerweise nicht verwenden könntest, um ihn auszutricksen und zeitweise zu aktivieren. Zum Beispiel könnte dies einem Kämpfer erlauben, einen Zauber aus einem Zauberstab zu wirken, beziehungsweise einem Magier erlauben, einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, der sich nicht auf der Liste der Arkanen Zauber befindet. Du musst wissen, was das Aktivieren des Gegenstandes auslöst, sonst kannst du nicht versuchen den Gegenstand auszutricksen.

Lege einen Fertigkeitwurf für die Fertigkeit ab, die zu der Tradition des Gegenstandes passt oder deren Tradition den fraglichen Zauber auf ihrer Liste hat. Die relevanten Fertigkeiten sind Arkane Künste für Arkane, Naturkunde für Natur-, Okkultismus für Okkulte und Religionskunde für Göttliche Magie oder eine der vier Fertigkeiten für einen Gegenstand mit dem Kategorie Magisch, aber ohne eine Kategorie einer Zaubertradition. Der SL bestimmt den SG basierend auf der Stufe des Gegenstandes (möglicherweise mit einer Anpassung an die Situation oder den Gegenstand selber).

Wenn du einen magischen Gegenstand aktivierst, der einen Zauberangriffswurf oder einen Zauber-SG benötigt, du aber nicht die Fähigkeit besitzt, Zauber der passenden Tradition zu wirken, dann verwendest du deine Stufe und den höchsten Attributsmodifikator der Attribute Intelligenz, Weisheit oder Charisma. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in der passenden Fertigkeit zu der Tradition, dann kannst du als Kompetenzgrad für das Austricksen Geübt anwenden. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende, dann kannst du für das Austricksen als Experte gelten.

Erfolg Für den Rest der Runde kannst du Aktionen einsetzen, um den Gegenstand zu aktivieren, als würdest du ihn normal einsetzen können.

Fehlschlag Du kannst den Gegenstand nicht einsetzen und auch in dieser Runde keinen erneuten Versuch zum Austricksen ausführen, aber du kannst es in den folgenden Runden erneut versuchen.

Kritischer Fehlschlag Du kannst den Gegenstand nicht einsetzen oder ihn nicht nochmal Austricksen, bis du das nächste Mal deine täglichen Vorbereitungen triffst.

MAKELLOSE HERSTELLUNG**TALENT 7****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Meister in Handwerkskunst, Handwerkspezialist
Du stellst mit großer Effizienz fehlerfreie Erzeugnisse her. Wann immer du einen Erfolg bei einem Fertigkeitenswurf für Handwerkskunst erzielst, um einen Gegenstand mit Hilfe deiner Fähigkeit als Handwerkspezialist herzustellen, erzielst du einen Kritischen Erfolg.

MAUERSPRINGER**TALENT 7****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Meister in Athletik
Du kannst dein Momentum aus einem Sprung einsetzen, um dich von einer Wand abzustößeln. Wenn du dich zum Ende eines Sprunges (sei es ein Hochsprung, ein Weitsprung oder nach der Handlung Springen) an einer Mauer befindest, dann fällst du nicht, wenn deine nächste Aktion ein weiterer Sprung ist. Da dein voriger Sprung dir noch Momentum für den nächsten Sprung mitgibt, kannst du außerdem Hochsprung und Weitsprung als eine einzelne Aktion durchführen, aber du darfst dann als Teil der Aktion nicht noch Laufen. Du kannst Mauersprung nur einmal pro Runde einsetzen; solltest du aber den Kompetenzgrad Legende in Akrobatik besitzen, dann kannst du Mauersprung so oft einsetzen, wie du in einer Runde aufeinanderfolgende Springen Aktionen nutzen kannst, um damit fortlaufende Sprünge durchzuführen.

MUSTEREXEMPLAR**TALENT 3****ALLGEMEIN**

Durch Instinkt, Studien oder Magie fühlst du eine tiefere Verbindung zu deiner Abstammung. Du erhältst ein Abstammungstalent der 1. Stufe.

NATURHEILKUNDE**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Geübt in Naturkunde
Du kannst natürliche Heilmethoden einsetzen, um deine Verbündeten zu heilen. Du kannst Naturkunde anstelle von Heilkunde einsetzen, um die Aktion Wunden versorgen durchzuführen. Wenn ihr in der Wildnis seid, verfügst du über einen einfacheren Zugang zu frischen Zutaten; dies verschafft dir einen Situationsbonus von +2 auf deine Fertigkeitenswürfe für Naturkunde zum Wunden versorgen (der SL hat das letzte Wort).

OKKULTE KENNTNISSE**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Geübt in Okkultismus
Du hast einen Sinn für Zauber, die den Geist umnebeln oder Geheimnisse aufdecken. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitenswürfe für Okkultismus zum Magie identifizieren, wenn der fragliche Effekt der Kategorie Ausspähung, Besessenheit, Mental oder Vorhersage angehört.

REITEN**TALENT 1****ALLGEMEIN**

Wenn du mit der Aktion Tier anweisen einem Tier, auf dem du sitzt, den Befehl für eine Bewegung erteilst (wie zum Beispiel Laufen), dann hast du automatisch einen Erfolg mit der Anweisung und brauchst keinen weiteren Fertigkeitenswurf abzulegen. Ein Tier, auf dem du reitest, handelt wie ein Scherge während deiner Runde. Kannst du in einer Begegnung auf ein Tier Aufsitzen, dann überspringt es seine nächste Runde und handelt erst wieder in deiner nächsten Runde. Auf Seite 251 findest du mehr über die Aktion Tier anweisen.

RELIGIONSSCHÜLER**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Geübt in Religionskunde
Du hast so viele Glaubensrichtungen erforscht, dass du es erkennst, wenn Unwahrheiten über sie verbreitet werden. Wenn du einen

Kritischen Fehlschlag bei einem Fertigkeitenswurf für Religionskunde beim Schrift entziffern von Texten religiöser Natur oder beim Wissen abrufen über Glaubenslehren würfelst, zählt dies nur als normaler Fehlschlag. Wenn du beim Versuch von Wissen abrufen bei den Lehren deines eigenen Glaubens einen Fehlschlag erzielst, dann erhältst du stattdessen einen Erfolg, während ein erzielter Erfolg als Kritischer Erfolg zählt.

RIESENINGER**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Geübt in Athletik
Du kannst Entwaffnen, Ergreifen, Fortstoßen oder Zu Fall bringen gegenüber Kreaturen anwenden, die bis zu zwei Größenkategorien größer sind als du (oder bis zu drei Größenkategorien, solltest du den Kompetenzgrad Legende in Athletik besitzen).

ROBUSTE GENESUNG**TALENT 2****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Experte in Heilkunde
Du kennst alle möglichen Volksweisheiten und Empfehlungen, um Krankheiten und Vergiftungen besser abzuwehren, und ihr gewissenhafter Einsatz hat dich durchaus robuster gemacht. Wenn du eine Krankheit oder Gift behandelst oder jemand bei dir eine dieser Aktionen durchführt, dann erhöhe den Situationsbonus bei einem Erfolg auf +4. Erzielt der Patient bei seinem Rettungswurf einen Erfolg, dann wird dieser als Kritischer Erfolg gewertet.

ROUTINE**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT GLÜCK**

Voraussetzungen Geübt in mindestens einer Fertigkeit
Selbst unter den schlimmsten Umständen kannst du einfache Aufgaben bewältigen. Wähle eine Fertigkeit, in der du geübt bist. Du kannst auf Fertigkeitenswürfe für diese Fertigkeit verzichten und erhältst anstelle dessen ein Ergebnis von 10 + deinen Kompetenzgradbonus (du wendest keine anderen Boni, Mali oder Modifikatoren an).
Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; weise es jeweils einer anderen Fertigkeit zu.

SCHARFSINNIG**TALENT 1****ALLGEMEIN**

Deine Gabe des Ausweichens oder der Beobachtung ist jenseits des Horizontes der meisten in deinem Metier. Wähle Reflexwürfe, Willenswürfe, Zähigkeitswürfe oder Wahrnehmung. Du erhältst den Kompetenzgrad im Regelement deiner Wahl. Mit der 17. Stufe erhältst du den Kompetenzgrad Meister im Element deiner Wahl.

SCHILDBLOCK**TALENT 1****ALLGEMEIN**

Auslöser Du hast deinen Schild gehoben und würdest durch einen physischen Angriff Schaden erleiden.
Du nutzt deinen Schild, um einen Schlag abzuwehren. Dein Schild schützt vor Schaden in maximal der Höhe seiner Härte. Verbleibender Schaden wird jeweils von dir und dem Schild erlitten, was dazu führen kann, dass der Schild Beschädigt oder zerstört wird.

SCHLÜPFRIGE GEHEIMNISSE**TALENT 7****ALLGEMEIN FERTIGKEIT**

Voraussetzungen Meister in Täuschung
Du entkommst oder weichst Versuchen aus, deine wahre Natur oder deine Beweggründe aufzudecken. Wenn ein Zauber oder magischer Effekt versucht, in deinem Geist zu lesen, um zu erkennen, ob du lügst, oder um deine Gesinnung zu offenbaren, kannst du einen Fertigkeitenswurf für Täuschung gegen den SG des Zaubers oder Effektes durchführen. Bei einem Erfolg offenbart der Effekt nichts.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSTRÜCKUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SCHNÄPPCHENJÄGER

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Diplomatie

Du kannst mit Hilfe von Diplomatie dein Einkommen verdienen (siehe Seite 234), indem du deine Tage damit verbringst, nach guten Angeboten und Schnäppchen zu suchen und sie mit Profit wieder zu verkaufen. Du kannst die Zeit auch einsetzen, um nach einem besonders guten Angebot für einen Gegenstand zu suchen. Dies funktioniert, als würdest du mit Diplomatie Einkommen verdienen, nur dass du dafür kein Geld bekommst, sondern den Gegenstand zu einem Nachlass erhältst, der dem Geld entspricht, das du verdient hättest. Sollte dein Einkommen größer als oder der Wert des Gegenstandes oder ihm gleich sein, erhältst du ihn ohne Bezahlung. Solltest du Schnäppchenjäger bei der Charaktererschaffung auf der 1. Stufe wählen, dann beginnst du das Spiel mit zusätzlichen 2 GM.

SCHNELLES SCHLEICHEN

TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Heimlichkeit

Du kannst dich mit deiner vollen Bewegungsrate beim Schleichen fortbewegen. Du kannst Schnelles Schleichen beim Graben, Fliegen, Klettern oder Schwimmen anstelle von Laufen einsetzen, wenn du die dazugehörige Bewegungsart durchführen kannst.

SCHNELLE ERHOLUNG

TALENT 1

ALLGEMEIN

Voraussetzungen Konstitution 14

Dein Körper ist schnell bei der Genesung von Leiden. Du erlangst doppelt so viele Trefferpunkte nach einer Rast zurück. Immer wenn du bei einem Zähigkeitswurf gegen eine anhaltende Krankheit oder ein anhaltendes Gift einen Erfolg erzielst, reduzierst du die Phase um 2 (oder um 1 bei ausgeprägten Krankheiten oder Giften). Bei einem Kritischen Erfolg reduzierst du die Phase um 3 (bzw. um 2 bei ausgeprägten Krankheiten und Giften). Außerdem verringerst du deinen Zustandswert für Ausgelaugt um 2 statt um 1, wenn du einen Nacht lang ausruhst.

SCHNELLES AUFSCHLIESSEN

TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Diebeskunst

Du benötigst beim Schloss knacken nur 1 Aktion anstelle von 2 Aktionen.

SCHNELLES BEDRÄNGEN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Einschüchtern

Du kannst Andere mit nur ein paar wenigen angedrohten Konsequenzen schikanieren. Du kannst eine Kreatur schon nach einer Runde im Gespräch Bedrängen, anstelle erst nach einer Minute. Du kannst allerdings keine Kreatur im Kampf bedrängen und auch nicht, ohne mit ihr gesprochen zu haben.

SCHNELLES ERKENNEN

TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde; Zauber erkennen

Du kannst zügig Zauber erkennen. Einmal pro Runde kannst du mit Hilfe einer Fertigkeit, in der du den Kompetenzgrad Meister besitzt, als Freie Aktion einen Zauber erkennen.

SCHNELLES HINDURCHZWÄNGEN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Akrobatik

Du kannst dich um 1,50 m pro Runde beim Hindurchzwängen fortbewegen (3 m bei einem Kritischen Erfolg). Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Akrobatik, dann kannst du dich mit deiner vollen Bewegungsrate Hindurchzwängen.

SCHNELLES HOCHZIEHEN

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Athletik

Du kannst dich leicht und schnell auf Vorsprünge hochziehen. Wenn du beim Halt ergreifen einen Erfolg erzielst, kannst du dich auf diese Oberfläche hochziehen und aufstehen. Du kannst für das Halt ergreifen einen Fertigkeitwurf für Athletik anstelle eines Reflexwurfes verwenden.

SCHNELLES IDENTIFIZIEREN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde

Du kannst zügig Magie identifizieren. Du benötigst nur eine Minute anstelle der gewöhnlichen 10 Minuten, wenn du Magie identifizieren einsetzt, um die Eigenschaften eines Gegenstandes, seine andauernden Effekte oder seinen Standort zu ermitteln. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister, benötigst du eine Aktivität mit 3 Aktionen dafür, besitzt du den Kompetenzgrad Legende, so brauchst du insgesamt nur 1 Aktion dafür.

SCHNELLES KLETTERN

TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Athletik

Beim Klettern kannst du bei einem Erfolg 1,50 m weiter klettern (bei einem Kritischen Erfolg bis zu 3 m weiter), wobei deine Bewegungsrate immer noch deine Obergrenze darstellt. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Athletik, dann ist deine Bewegungsrate beim Klettern mit deiner normalen Bewegungsrate am Boden gleichzusetzen, d.h. du erleidest beim Klettern keinerlei Geschwindigkeitseinbußen mehr.

SCHNELLES REPARIEREN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Handwerkskunst

Du brauchst eine Minute, um einen Gegenstand zu Reparieren. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst, dann benötigst du 3 Aktionen dafür (bzw. mit dem Kompetenzgrad Legende nur 1 Aktion).

SCHNELLES SCHWIMMEN

TALENT 7

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Athletik

Du kannst dich beim Schwimmen pro Runde 1,50 m weiter fortbewegen (3 m bei einem Kritischen Erfolg), wobei deine Bewegungsrate immer noch deine Obergrenze darstellt. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Akrobatik, dann entspricht deine Bewegungsrate für Schwimmen deiner vollen Bewegungsrate am Boden.

SCHNELLES SPRINGEN

TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Athletik

Du kannst Weitsprung und Hochsprung als eine einzelne Aktion anstelle einer Aktivität mit 2 Aktionen durchführen. In diesem Fall führst du nicht das erforderliche Laufen durch, musst aber auch nicht zuerst 3 m Anlauf zurücklegen (d.h. du kannst aus dem Stand springen, ohne dass es ein automatischer Fehlschlag wäre).

SCHNELLES VERKLEIDEN

TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Täuschung

Du kannst eine Verkleidung in der Hälfte der normalen Zeit arrangieren (gewöhnlich 5 Minuten). Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Täuschung, dann brauchst du nur ein Zehntel der Zeit (also eine Minute). Mit dem Kompetenzgrad Legende kannst du alles, was du für die Aktion Verkleiden brauchst, im Rahmen einer Aktivität aus 3 Aktionen abschließen.

SINNESTÄUSCHUNG**TALENT 7****ALLGEMEIN FERTIGKEIT****Voraussetzungen**

Meister in Heimlichkeit

Du bist versiert darin, die besonderen Sinne von anderen Kreaturen zu täuschen, und vorsichtig genug, dich jederzeit dagegen abzusichern. Immer wenn du die Handlungen Schleichen, Unbemerkt bleiben oder Verstecken ausführst, wirst du behandelt, als würdest du Vorsichtsmaßnahmen gegen besondere Sinne vornehmen (siehe Mit besonderen Sinnen entdecken auf Seite 465)

STILLE VERBÜNDETE**TALENT 2****ALLGEMEIN FERTIGKEIT****Voraussetzungen** Experte in Heimlichkeit

Du bist darin geübt, dich mit einer Gruppe fortzubewegen. Willst du unbemerkt bleiben und deine Verbündeten nutzen Folge dem Experten, kannst du für dich und deine Verbündeten einen gemeinsamen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit durchführen, bei dem der niedrigsten Modifikator der Gruppe verwendet wird, anstelle von einzelnen Würfeln. Dies gilt nicht für Initiativwürfe.

TASCHENDIEB**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT****Voraussetzungen** Geübt in Diebeskunst

Du kannst einen Gegenstand einstecken oder Stehlen, wenn er gut bewacht ist, ohne den Malus von -5 dafür zu erleiden. Du kannst keine Objekte stehlen, die erheblich auffällig oder langwierig zu entfernen sind (wie zum Beispiel getragene Schuhe, Rüstungen oder andere aktiv getragene Gegenstände). Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Diebeskunst, kannst du einen Versuch zum Stehlen auch bei einer im Kampf befindlichen oder auf andere Weise wachsamem Kreatur ausführen. Hierbei benötigt das Stehlen 2 Aktionen der Kategorie Handhaben anstelle von 1 Aktion und unterliegt der Fertigkeitwurf einem Malus von -5.

TIER AUSBILDEN**TALENT 1****ALLGEMEIN AUSZEIT HANDHABEN FERTIGKEIT****Voraussetzungen** Geübt in Naturkunde

Du verwendest deine Zeit, um ein Tier auszubilden, bestimmte Handlungen durchzuführen. Du kannst entweder eine Einfache Aktion auswählen, die das Tier schon kennt (normalerweise die Aktionen, die bei der Aktion Tier anweisen auf Seite 251 angegeben sind), oder versuchst, dem Tier eine neue Einfache Aktion beizubringen. Der SL bestimmt den SG für alle benötigten Würfe und die Menge an Zeit, die du für das Training aufwenden musst (normalerweise mindestens eine Woche). Es ist in der Regel unmöglich, einem Tier einen Trick beizubringen, der kritisches Denken benötigt. Besitzt du den Kompetenzgrad Experte, Meister oder Legende in Naturkunde, dann könntest du in der Lage sein, mit Zustimmung des SL ungewöhnlichere Tiere abzurichten.

Erfolg Das Tier lernt die Aktion. War es eine Aktion, die das Tier schon kannte, dann kannst du das Tier anweisen, diese Aktion auszuführen, ohne dafür einen Fertigkeitwurf für Naturkunde durchführen zu müssen. Handelt es sich um eine neue Einfache Aktion, dann füge diese Aktion zu den Aktionen hinzu, die das Tier durchführen kann, wenn es eine Anweisung von dir erhält; du musst immer noch den Fertigkeitwurf zum Tier anweisen durchführen.

Fehlschlag Das Tier erlernt nicht die Aktion.

ÜBERLEBEN IN DEN EBENEN**TALENT 7****ALLGEMEIN FERTIGKEIT****Voraussetzungen** Meister in Überlebenskunst

Du kannst mit Hilfe deines Könnens in Überlebenskunst auf den verschiedenen Ebenen des Multiversums überleben – und dies selbst dort, wo es keine Ressourcen oder Naturerscheinungen gibt, die du üblicherweise zum Überleben benötigst. Du kannst zum Beispiel Nahrung auf Ebenen sammeln, denen es an Nahrung fehlt, die dich normalerweise ernähren

kann. Wenn der SL dem zustimmt, kann ein Erfolg bei dem Fertigkeitwurf außerdem den Schaden reduzieren, den man auf der Ebene erleidet.

ÜBERLEBENSPEZIALIST**TALENT 1****ALLGEMEIN FERTIGKEIT****Voraussetzungen** Geübt in Überlebenskunst

Wenn du Überlebenskunst zum Überleben nutzt, und dabei einen Fehlschlag erzielst, so gilt das Ergebnis dennoch als Erfolg. Bei einem regulären Erfolg kannst du dich und vier zusätzliche Kreaturen am Existenzminimum versorgen (bei einem Kritischen Erfolg die doppelte Menge an Kreaturen).

Jedes Mal, wenn dein Kompetenzgrad in Überlebenskunst steigt, verdoppelst du die Anzahl an zusätzlichen Kreaturen, die du bei einem Erfolg versorgen kannst (Kompetenzgrad Experte: 8, Kompetenzgrad Meister: 16 und Kompetenzgrad Legende: 32). Du kannst außerdem die Wahl treffen, nur halb so viele zusätzliche Kreaturen zu versorgen, deren Lebensumstände dann eine Stufe besser sind als am Existenzminimum.

Viele kleinere Kreaturen oder Kreaturen mit erheblich geringerem Appetit als ein Mensch zählen als eine einzige Kreatur für dieses Talent und größere Kreaturen oder solche mit einem erheblich größeren Hunger als ein Mensch zählen als mehrere Kreaturen. Der SL bestimmt, wie viel eine nichtmenschliche Kreatur an Nahrung zu sich nimmt.

UMGANG MIT RÜSTUNGEN**TALENT 1****ALLGEMEIN**

Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen. Solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen besitzen, erlangst du den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen. Besitzt du den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit beiden, erlangst du den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Schweren Rüstungen.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; du wirst jedes Mal Geübt im Umgang mit der nächstschwereren Rüstungskategorie.

UMGANG MIT WAFFEN**TALENT 1****ALLGEMEIN**

Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen. Solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Einfachen Waffen besitzen, erlangst du den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit allen Kriegswaffen. Solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen besitzen, erhältst du den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit einer Spezialwaffe deiner Wahl.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; du erlangst jeweils den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit weiteren Waffen, indem du der oben aufgeführten Progression folgst.

UNGEÜBTE IMPROVISATION**TALENT 3****ALLGEMEIN**

Du hast gelernt mit Situationen umzugehen, von denen du keine Ahnung hast. Dein Kompetenzbonus auf ungeübte Fertigkeitwürfe entspricht deiner halben Stufe anstelle von +0. Hast du wenigstens die 7. Stufe erreicht, erhöht sich der Bonus auf deine volle Stufe. Damit ist es dir aber immer noch nicht möglich Fertigkeitshandlungen durchzuführen, welche den Kompetenzgrad Geübt oder besser erfordern.

UNGLAUBLICHE INITIATIVE**TALENT 1****ALLGEMEIN**

Du reagierst schneller als andere. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Initiativwürfe.

UNGLAUBLICHE RESONANZ**TALENT 11****ALLGEMEIN****Voraussetzungen** Charisma 16

Du hast die unglaubliche Gabe, zu mehr magischen Gegenständen eine Resonanz aufbauen zu können. Erhöhe deine Obergrenze, zu wie vielen Gegenständen du Resonanz aufbauen kannst, von 10 auf 12.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



UNTERWASSERKÄMPFER

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Athletik

Du hast gelernt unter Wasser zu kämpfen. Du bist im Wasser nicht auf dem Falschen Fuß betroffen und erhältst nicht die normalen Mali beim Einsatz von Hieb- oder Wuchtwaffen im Wasser.

UNTRÜGLICHE KENNTNIS

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Kenntnis

In deinen Wissensbereichen macht dir keiner mehr etwas vor und erhältst du auch keine Falschinformationen mehr. Wenn du einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen für eine Kenntniserfertigkeit nutzt, in der du wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt und einen Kritischen Fehlschlag erzielst, dann erleidest du stattdessen nur den Effekt eines Fehlschlages. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in einer Kenntniserfertigkeit, erhältst du bei einem Kritischen Erfolg noch mehr Informationen und Zusammenhänge als gewöhnlich.

UNVERSCHÄMTES ERBITTEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Meister in Diplomatie

Du kannst die Konsequenzen oder die Ungeheuerlichkeit deiner Anliegen mit Hilfe deines Charmes und deiner Unverfrorenheit herunterspielen. Wenn du beim Erbitten etwas Ausgefallenes erhalten möchtest, dann reduziere die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades um 2; solltest du einen Kritischen Fehlschlag erzielen, dann erleidest du nur den Effekt eines Fehlschlages. Obwohl dies heißt, dass dein Erbitten die Einstellung deines Zieles nicht verschlechtern kann, wird es dennoch irgendwann müde, deinen Anliegen zuzuhören, obwohl es dir gegenüber immer noch positiv eingestellt ist.

UNVERWÜSTLICH

ALLGEMEIN

Es ist schwieriger, dich umzubringen als die meisten anderen. Dein Tod tritt ein, wenn dein Zustand Sterbend 5 erreicht, und nicht schon bei Sterbend 4.

TALENT 1

VERBINDUNGEN

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Gesellschaftskunde, Höfische Etikette

Du hast soziale Verbindungen, die du dafür einsetzen kannst, Gefallen einzufordern oder Treffen mit wichtigen Personen zu arrangieren. Wenn du dich in einem Bereich aufhältst, in dem du Verbindungen hast (typischerweise eine Ortschaft, in der du deine Auszeit darauf verwendet hast, Verbindungen aufzubauen, oder vielleicht ein anderer Bereich in der gleichen Nation), dann kannst du einen Fertigkeitwurf für Gesellschaftskunde ablegen, um ein Treffen mit einer wichtigen politischen Persönlichkeit zu arrangieren oder einen deiner Kontakte um einen Gefallen gegen eine spätere Gefälligkeit zu bitten. Der SL bestimmt den SG dafür basierend auf der Schwierigkeit des Gefallens oder der Wichtigkeit der Person.

VIELSPRACHIG

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Gesellschaftskunde

Du hast eine außergewöhnliche Auffassungsgabe in Bezug auf neue Sprachen. Du lernst zwei neue Sprachen, die du aus einer Liste der gewöhnlichen, ungewöhnlichen und anderen Sprachen auswählen kannst, zu denen du Zugang hast. Du erlernst eine weitere Sprache, wenn du den Kompetenzgrad Meister in Gesellschaftskunde besitzt, und noch eine weitere Sprache, wenn du den Kompetenzgrad Legende besitzt.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Jedes Mal erlernst du weitere Sprachen.

VIRTUOSE DARBIETUNG

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Darbietung

Du hast ein außergewöhnliches Talent für eine bestimmte Art von Darbietung. Du erhältst einen Situationsbonus von +1, wenn du diese bestimmte Art der Darbietung aufführst (bzw. +2, wenn du den Kompetenzgrad Meister in Darbietung besitzt). Wähle eine der folgenden Spezialisierungen und wende den Bonus bei den angegebenen Arten von Auftritten an. Sollte es unklar sein, ob eine Spezialisierung anwendbar ist, dann entscheidet der SL.

TALENT 2

TALENT 1

TALENT 1

Spezialisierung	Beispiele
Blasinstrumente	Querflöte, Blockflöte, Trompete, Dudelsack
Gesang	Balladen, Choräle, Melodien, Lieder
Komödie	Possenreißen, Knüttelverse, Witze
Redekunst	Epen, Gedichte, Oden, Geschichtenerzählen
Saiteninstrumente	Geige, Harfe, Laute, Mandoline
Schauspielkunst	Theater, Pantomime, Puppenspielerlei
Schlaginstrumente	Schellen, Glockenspiele, Trommeln, Gong
Tanz	Ballett, Jigs, Volkstänze
Tasteninstrumente	Cembalo, Piano, Orgel

VORRICHTUNG HERSTELLEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Handwerkskunst

Du kannst die Aktivität Herstellen einsetzen, um Vorrichtungen herzustellen. Die Regeln dazu findest du auf Seite 269. Wenn du dieses Talent wählst, fügst du die Anleitungen von vier gewöhnlichen Vorrichtungen deinem Formel-, bzw. Anleitungsbuch hinzu.

WACHSAMES ENTSCHÄRFEN TALENT 2

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Experte in Diebeskunst

Wenn du eine Vorrichtung oder eine Falle auslöst, während du sie entschärfst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deine RK oder deinen Rettungswurf gegen die Vorrichtung oder die Falle. Dies gilt nur für Angriffe oder Effekte, die durch deinen fehlgeschlagenen Versuch ausgelöst wurden, nicht für spätere Effekte, wie zum Beispiel zusätzliche Angriffe bei komplexen Fallen.

WOLKENSPRUNG TALENT 15

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Legende in Athletik

Deine unvergleichliche Fertigkeit in Athletik erlaubt es dir, unmögliche Distanzen im Sprung zu überwinden. Verdreifache die Distanz für einen Weitsprung (so dass du 18 m mit einem erfolgreichen Wurf gegen SG 20 überwinden würdest). Beim Hochsprung verwendest du die Berechnung für den Weitsprung, aber du verdreifachst nicht die Distanz. Beim Hochsprung oder Weitsprung kannst du außerdem die Anzahl der Aktionen erhöhen, die du dafür einsetzt (bis zur Anzahl verbliebener Aktionen in deinem Zug), um eine noch größere Distanz zurückzulegen. Für jede weitere Aktion addierst du deine Bewegungsrate zur maximalen Distanz deines Sprunges hinzu.

ZAUBER ERKENNEN TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT VERDECKT

Voraussetzungen Geübt in Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde

Auslöser Eine Kreatur in deiner Sichtlinie wirkt einen Zauber, den du nicht vorbereitet oder in deinem Zauberrepertoire hast, oder eine Falle oder ein ähnliches Objekt wirkt einen solchen Zauber. Es muss dir bewusst sein, dass ein Zauber gewirkt wird.

Besitzt du den Kompetenzgrad Geübt in der Fertigkeit, die mit der fraglichen Zaubertradition assoziiert wird, und handelt es sich um einen gewöhnlichen Zauber des maximal 2. Grades, dann kannst du ihn automatisch identifizieren (lege den Fertigkeitwurf immer noch ab, um zu sehen, ob du einen Kritischen Erfolg erzielst, der Wurf kann dir aber nicht misslingen). Mit Kompetenzgrad Experte erkennst du maximal Zauber des 4. Grades, mit Kompetenzgrad Meister maximal Zauber des 6. Grades und mit Kompetenzgrad Legende maximal Zauber des 10. Grades. Der SL legt den Fertigkeitwurf für Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus oder Religionskunde verdeckt ab, je nachdem, welche Fertigkeit zu der Tradition des Zaubers gehört, der gerade gewirkt wird. Besitzt du in der fraglichen Fertigkeit den Kompetenzgrad Ungeübt, dann kannst du kein besseres Ergebnis als einen Fehlschlag erzielen.

Kritischer Erfolg Du erkennst den richtigen Zauber und erhältst einen Situationsbonus von +1 auf deinen Rettungswurf oder deine RK gegen den Zauber.

Erfolg Du erkennst den richtigen Zauber.

Fehlschlag Du kannst den Zauber nicht erkennen.

Kritischer Fehlschlag Du erkennst fälschlicherweise den Zauber als einen komplett anderen Zauber nach Wahl des SL.

ZEICHENSPRACHE TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Gesellschaftskunde

Du erlernst die Zeichensprachen, die zu den Sprachen gehören, die du kennst. Dies erlaubt es dir, Zeichen zu geben und zu verstehen. Zeichensprache benötigt normalerweise beide Hände, um kompliziertere Sachverhalte darzubringen und gehört der Kategorie Sichtbar anstelle von Hörbar an.

In einem Kampf ist es schwierig Zeichensprache zu verstehen, da es die volle Aufmerksamkeit benötigt, sie zu verstehen, nicht wie einfache Gesten wie das Deuten auf einen Gegner als Vorschlag für ein Ziel. Zeichensprache ist in Bereichen mit schlechter Sicht schwer einzusetzen, genauso wie Sprache schwer in einer lauten Umgebung zu verstehen ist.

ZU TODE ERSCHRECKEN TALENT 15

ALLGEMEIN FURCHT GEFÜHL FERTIGKEIT KAMPFUNAHIK TOD

Voraussetzungen Legende in Einschüchtern

Du kannst Feinde so sehr in Furcht versetzen, dass sie daran sterben können. Dies kannst du mit einem Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen den Willens-SG einer lebenden Kreatur innerhalb von 9 m von dir versuchen, die du wahrnehmen oder beobachten kannst und die dich wahrnehmen und beobachten kann. Sollte dein Ziel dich nicht hören können oder nicht deine Sprache verstehen, erhältst du einen Situationsmalus von -4 auf deinen Versuch. Die Kreatur erhält im Anschluss für eine Minute Immunität gegen diese Fähigkeit.

Kritischer Erfolg Dein Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen deinen Einschüchtern-SG ablegen, misslingt ihm dieser Rettungswurf, stirbt es. Sollte das Ziel einen Erfolg erzielen, dann erhält es den Zustand Verängstigt 2 und flieht für eine Runde. Bei einem Kritischen Erfolg hat das Einschüchtern keinen Effekt auf das Ziel.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 2.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 1.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist nicht beeinträchtigt.

ZÜGIGES SUCHEN TALENT 7

ALLGEMEIN

Voraussetzungen Meister in Wahrnehmung

Du hast ein System entwickelt, um die Umgebung mit großer Geschwindigkeit abzusuchen und Details und Geheimnisse doppelt so schnell finden zu können wie andere. Beim Absuchen brauchst du nur die Hälfte der üblichen Zeit, um einen Bereich abzusuchen. Du kannst dich beim Erkunden doppelt so schnell wie normal bewegen (d.h. mit maximal deiner halben Bewegungsrate) und dabei Bereiche absuchen, ehe du sie betrittst. Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Wahrnehmung, bist du beim Absuchen von Bereichen viermal so schnell wie gewöhnlich.

ZUSÄTZLICHE KENNTNIS TALENT 1

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Geübt in Kenntnis

Dein Wissen hat sich erweitert und umfasst ein neues Feld. Wähle eine Kenntnisfertigkeit. Du erhältst in dieser Kenntnis den Kompetenzgrad Geübt. Mit der 3., 7. und 15. Stufe erhältst du jeweils eine weitere Fertigkeitsverbesserung, die du nur auf die fragliche Kenntnisfertigkeit anwenden darfst.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; weise ihm jedes Mal eine andere neue Kenntnisfertigkeit zu. Du erhältst die aufgeführten Fertigkeitsverbesserungen für alle über dieses Talent erlangten Kenntnisse mit den angegebenen Stufen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG



Handzel

KAPITEL 6: AUSTRÜSTUNG

Um der Welt deinen Stempel aufzudrücken, brauchst du natürlich die richtige Ausrüstung - einschließlich Rüstung, Waffen und anderer Dinge. Dieses Kapitel stellt die unterschiedlichen Ausrüstungsgegenstände vor, welche du während der Charaktererstellung erwerben kannst. Die meisten dieser Gegenstände sind in fast allen Städten oder größeren Ortschaften zu finden.

Dein Charakter beginnt mit 15 Goldmünzen (150 Silbermünzen), welche du für jeden beliebigen gewöhnlichen Gegenstand in diesem Kapitel ausgeben kannst. Ungewöhnliche Gegenstände kannst du nur erstehen, wenn dir besondere Fähigkeiten, welche du während der Charaktererstellung ausgewählt hast, dies gestatten, oder wenn der SL es dir erlaubt. Nachdem du deine Startgegenstände ausgewählt hast, gibt es hauptsächlich drei Methoden, um an neue Gegenstände zu gelangen: Du könntest sie während eines Abenteuers finden, sie mittels Handwerkskunst selbst herstellen oder sie von einem Händler erstehen.

MÜNZEN UND WÄHRUNG

Obwohl in manchen Gegenden Tauschhandel durchaus üblich ist, sind Münzen doch der gebräuchlichste und einfachste Weg, auf dem Markt einen Handel abzuschließen. Münzen sind die normale Form der Währung und die meisten Leute und auch neue Abenteurer benutzen im Alltag hauptsächlich Silbermünzen (SM). Jede Silbermünze besteht aus einem Standardgewicht von Silber und diese Münzen werden für gewöhnlich von allen Händlern und in allen Reichen akzeptiert, ganz gleich wo sie geprägt wurden. Es gibt drei andere ähnlich standardisierte Münzen. Dies wären zuerst Kupfermünzen (KM). Zehn Kupfermünzen entsprechen dem Wert einer Silbermünze. Goldmünzen (GM) werden oft benutzt um magische Gegenstände oder andere teure Waren zu erstehen. Eine Goldmünze ist 10 Silbermünzen oder 100 Kupfermünzen wert. Platinmünzen (PM) werden von Adligen benutzt, welche ihren Reichtum demonstrieren wollen, um besonders teure Dinge zu bezahlen, oder einfach um große Summen einfach transportieren zu können. Eine Platinmünze entspricht dem Wert von 10 Goldmünzen, 100 Silbermünzen oder 1000 Kupfermünzen (Siehe auch Tabelle 6-1: Wert von gebräuchlichen Münzen).

ANDERE ZAHLUNGSMITTEL

Kunstgegenstände, Edelsteine und Rohstoffe (wie jene die für Handwerkskunst genutzt werden) können ebenfalls als Zahlungsmittel genutzt werden: sie können zum selben Preis, zu dem man sie einkauft, auch verkauft werden.

PREIS

Den meisten Gegenständen in den folgenden Tabellen ist ein Preis zugeordnet, dies ist die Menge an Münzen, welche für gewöhnlich für sie verlangt wird. Ein Gegenstand dessen Preis mit „-“ angegeben ist, kann nicht gekauft werden. Ein Gegenstand dessen Preis als „0“ angegeben ist kostet normalerweise nichts, doch kann der Wert durch die verwendeten Rohstoffe steigen. Die meisten Gegenstände können für die Hälfte des angegebenen Preises verkauft werden, aber Münzen, Edelsteine, Kunstgegenstände und Rohstoffe (welche für die Gegenstandsherstellung mittels Handwerkskunst benötigt werden) können zu ihrem vollen Preis verkauft werden.

GEGENSTANDSSTUFE

Jeder Gegenstand besitzt eine Stufe, diese verdeutlicht die Komplexität des Gegenstandes und möglicherweise bei der Herstellung zum Einsatz kommende Magie. Einfachere Gegenstände mit niedriger Stufe können leichter hergestellt werden, du kannst generell keine

STARTGELD
15 GM (150 SM)

TABELLE 6-1: MÜNZWERTE

Münzen	KM	SM	GM	PM
Kupfermünze (KM)	1	1/10	1/100	1/1.000
Silbermünze (SM)	10	1	1/10	1/100
Goldmünze (GM)	100	10	1	1/10
Platinmünze (PM)	1.000	100	10	1

Gegenstände herstellen, deren Stufe höher ist als deine eigene (Siehe auch Seite 247). Wenn für einen Gegenstand keine Stufe angegeben ist, dann ist seine Stufe 0. Charaktere können Gegenstände aller Stufen benutzen, jedoch sollte der SL bedenken, dass es das Spiel negativ beeinflussen könnte, wenn SC Gegenstände zur Verfügung haben, deren Stufe deutlich über ihrer Stufe liegt.

GEGENSTÄNDE TRAGEN UND BENUTZEN

Ein Charakter hat für gewöhnlich zwei Hände, was ihm erlaubt, je einen Gegenstand in jeder Hand zu halten oder einen zweiseitigen Gegenstand mit beiden Händen zu halten. Eine Waffe zu ziehen oder die Art und Weise, wie du einen Gegenstand trägst, zu ändern, erfordert für gewöhnlich eine Interagieren-Aktion (um jedoch einen Gegenstand fallen zu lassen, benötigst du die Aktion Loslassen). Tabelle 6-2: Ausrüstung verändern auf Seite 273 führt einige Arten auf, wie du die Weise, in der du Gegenstände hältst oder bei dir trägst, verändern kannst, und nennt auch die Anzahl der Hände, die dafür benötigt wird. Viele Arten Gegenstände zu benutzen erfordern mehrere Aktionen. Um zum Beispiel einen Trank zu trinken, welchen du in einer Gürteltasche bei dir trägst, musst du zuerst eine Interagieren-Aktion aufwenden, um ihn hervorzuziehen und dann eine zweite Aktion, um ihn zu trinken, wie in seinem Eintrag „Aktivierung“ beschrieben wird (siehe Seite 532).

LAST

Wenn du schwere oder sperrige Gegenstände trägst, kann es für dich schwieriger werden, dich zu bewegen. Dasselbe gilt, wenn du einfach zu viele Sachen bei dir trägst. Der Lastwert eines Gegenstandes spiegelt wider, wie schwer der Gegenstand zu handhaben ist, dies trägt seiner Größe, seinem Gewicht und seiner allgemeinen Lästigkeit Rechnung. Wenn du einen hohen Stärkewert besitzt, dann musst du dir um Last für gewöhnlich keine Gedanken machen, solange du nicht mehrere große Gegenstände trägst.

LASTBEGRENZUNGEN

Du kannst Last entsprechend deines Stärkewertmodifikators plus 5 tragen, ohne Nachteile zu erleiden. Trägst du mehr, so erhältst du den Zustand Belastet. Du kannst nicht mehr an Last tragen als deinen Stärkewertmodifikator plus 10.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Belastet

Du trägst mehr Gewicht, als du ohne Schwierigkeiten tragen kannst. Während du den Zustand Belastet besitzt, bist du ungeschickt und erleidest einen Malus von -3 m auf alle deine Bewegungsraten. Wie alle Mali auf Bewegungsraten kann dies deine Bewegungsrate nicht unter 1,50 m verringern.

LASTWERTE

Gegenständen ist entweder ein Lastwert zugeordnet oder sie sind Leicht (mit L gekennzeichnet) oder Unerheblich (mit - gekennzeichnet), dies bezieht sich nur auf die Berechnung der Last. Beispielsweise hat eine Ritterrüstung einen Lastwert von 4, ein Langschwert hat einen Lastwert von 1, eine Schriftrolle ist Leicht und ein Stückchen Kreide ist Unerheblich. Zehn Leichte Gegenstände besitzen einen Lastwert von 1 und es wird stets abgerundet (also besitzen 9 Leichte Gegenstände einen Lastwert von 0 und 11 Leichte Gegenstände besitzen einen Lastwert von 1). Unerhebliche Gegenstände besitzen keinen Lastwert, es sei denn du willst riesige Mengen von ihnen transportieren, wann diese Grenze erreicht ist, liegt im Ermessen des SL.

EINSCHÄTZEN DES LASTWERTES

Als allgemeine Faustregel besitzt ein Gegenstand mit 5 - 10 Pfund Gewicht einen Lastwert von 1, der Lastwert eines Gegenstandes, der nur ein paar Gramm wiegt ist Unerheblich und alles dazwischen ist Leicht. Besonders sperrige Gegenstände können jedoch einen höheren Lastwert besitzen. Eine 3 m lange Stange zum Beispiel mag nicht besonders schwer sein, doch ihre Länge erschwert die Bewegung, während man sie bei sich trägt, daher ist ihr Lastwert 1. Für kleinere oder größere Kreaturen hergestellte Gegenstände besitzen einen geringeren oder höheren Lastwert (siehe Seite 295).

LASTWERT VON MÜNZEN

Münzen sind dank ihrer Tragbarkeit ein beliebtes Zahlungsmittel, dennoch summiert sich ihr Gewicht letztendlich. Tausend Münzen jeden beliebigen Wertes besitzen einen Lastwert von 1. Für gewöhnlich ist es nicht nötig, den Lastwert geringerer Mengen von Münzen zu bestimmen, auch hier sollte einfach abgerundet werden - sprich 100 Münzen besitzen immer noch einen Unerheblichen Lastwert und 1.999 Münzen besitzen einen Lastwert von 1 und nicht 2.

LASTWERT VON KREATUREN

Vielleicht wird es für dich irgendwann nötig, den Lastwert einer Kreatur zu bestimmen, beispielsweise wenn jemand vom Schlachtfeld getragen werden muss. Die folgende Tabelle führt den typischen Lastwert einer Kreatur ihrer Größe entsprechend an, jedoch kann und sollte der SL diese Werte nach Bedarf anpassen.

Größe der Kreatur	Last
Sehr klein	1
Klein	3
Mittelgroß	6
Groß	12
Riesig	24
Gigantisch	48

GEGENSTÄNDE ZIEHEN

In manchen Situationen wirst du Gegenstände oder Kreaturen eher hinter dir herziehen oder schleifen, statt sie zu tragen. In

diesem Fall kannst du den Lastwert halbieren. Normalerweise kannst du nur einen Gegenstand auf einmal hinter dir herziehen, du musst beide Hände benutzen und du bewegst dich langsamer als normal - etwa 15 m pro Minute, wenn du keine Möglichkeit hast den Prozess zu beschleunigen. Denke daran, den gesamten Lastwert aller Gegenstände, die du hinter dir her schleifst zu berechnen, wenn du beispielsweise einen Sack voller Waren im Schlepptau hast, zählt der gesamte Lastwert aller im Sack enthaltenen Gegenstände zusammen.

GEGENSTÄNDE FÜHREN

Manche Fähigkeiten verlangen, dass du einen Gegenstand nicht nur bei dir trägst, sondern in der Hand führst, um ihn effektiv zu benutzen (für gewöhnlich eine Waffe). Du führst einen Gegenstand, wann immer du ihn mit der Anzahl Hände hältst, die benötigt wird um ihn effektiv zu benutzen. Du hast diesen Gegenstand nicht nur irgendwie dabei, sondern bist bereit ihn einzusetzen. Für den Einsatz anderer Fähigkeiten ist es vielleicht nur nötig, den Gegenstand bei dir zu tragen oder zu besitzen. In diesen Fällen genügt es den Gegenstand irgendwo bei dir zu haben, du musst ihn nicht führen oder in der Hand halten.

SCHADEN AN GEGENSTÄNDEN

Ein Gegenstand kann beschädigt oder zerstört werden, wenn er genug Schaden nimmt. Jeder Gegenstand hat einen Härtewert. Jedes Mal, wenn ein Gegenstand Schaden nimmt, wird dieser um seinen Härtewert reduziert. Der Rest des verursachten Schadens reduziert die Trefferpunkte des Gegenstandes. Normalerweise nimmt ein Gegenstand nur Schaden, wenn eine Kreatur ihn direkt angreift – häufig vorkommende Beispiele sind Türen oder Fallen. Eine Kreatur, die dich angreift, beschädigt normalerweise weder deine Rüstung noch sonstige Ausrüstung, selbst wenn sie dich trifft. Wenn du Schildblock einsetzt, kann dies jedoch in Schaden an deinem Schild resultieren, während du diesen nutzt, um Schaden von dir selbst abzuwenden. Einige Monster besitzen auch außergewöhnliche Fähigkeiten, durch welche sie deiner Ausrüstung Schaden zufügen können.

Wenn ein Gegenstand Schaden nimmt, kann er Beschädigt und schließlich Zerstört werden. Er wird Beschädigt, wenn seine Trefferpunkte auf den Wert seines Beschädigungswertes (BW) oder darunter reduziert werden. Werden die Trefferpunkte auf 0 reduziert, ist der Gegenstand zerstört.

Ein Gegenstand bleibt Beschädigt, bis er über den Beschädigungswert hinaus repariert wird. Wenn etwas einen Gegenstand automatisch Beschädigt, dann reduziert es dessen Trefferpunkte sofort auf den Beschädigungswert, wenn der Gegenstand mehr Trefferpunkte besaß, bevor der Schaden eintrat. Wenn ein Gegenstand keinen Beschädigungswert besitzt, dann verändert sich sein Nutzen im beschädigten Zustand nicht nennenswert - werden seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, ist der Gegenstand dennoch zerstört (siehe auch die Definition des Zustandes „Beschädigt“ auf dieser Seite für weitere Informationen). Ein Zerstörter Gegenstand kann nicht repariert werden. Härte, Trefferpunkte und Beschädigungswert eines Gegenstandes hängen für gewöhnlich vom Material ab, aus dem er hergestellt ist. Diese Informationen findest du auf Seite 576.

Beschädigt

Beschädigt ist ein Zustand, welcher Gegenstände beeinflusst. Ein Gegenstand besitzt den Zustand Beschädigt, wenn Schaden seine Trefferpunkte unter seinen Beschädigungswert reduziert hat. Ein beschädigter Gegenstand kann für seine normalen An-

TABELLE 6-2: AUSRÜSTUNG VERÄNDERN

Veränderung	Hände	Aktion
Gegenstand ziehen, verstauen oder aufheben ¹	1 oder 2	Interagieren
Einen Gegenstand weiterreichen oder von einer bereitwilligen Kreatur annehmen ²	1 oder 2	Interagieren
Einen Gegenstand auf den Boden fallen lassen	1 oder 2	Loslassen
Einen Schild oder an dir festgebundenen Gegenstand lösen	1	Interagieren
Deinen Griff verändern, indem du eine Hand von einem Gegenstand löst	2	Loslassen
Deinen Griff verändern, indem du einen Gegenstand mit einer weiteren Hand greifst	2	Interagieren
Einen Gegenstand aus einem Rucksack ³ oder Beutel hervorholen	2	Interagieren

¹ Wenn du einen Gegenstand mit nur einer Hand greifst, musst du immer noch deinen Griff ändern, bevor du ihn führen oder benutzen kannst.

² Eine Kreatur muss eine Hand frei haben, um einen Gegenstand entgegennehmen zu können, gegebenenfalls muss sie ihren Griff verändern, wenn sie einen Gegenstand entgegennimmt, der zwei Hände zum Führen oder Benutzen benötigt.

³ Wenn du einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervorholen willst, so musst du zunächst den Rucksack mit einer weiteren Interagieren Aktion abnehmen.

wendungen nicht benutzt werden und verleiht auch keine Boni (mit der Ausnahme von Rüstung). Eine Beschädigte Rüstung verleiht immer noch ihren Gegenstandsbonus auf die Rüstungskategorie, verursacht aber gleichzeitig einen Zustandsmalus auf die Rüstungskategorie - abhängig von ihrer Kategorie: -1 für beschädigte Leichte Rüstung, -2 für beschädigte Mittelschwere Rüstung, -3 für beschädigte Schwere Rüstung. Ein beschädigter Gegenstand verursacht immer noch die Nachteile, Begrenzungen und Erschwernisse, welche ihn im unbeschädigten Zustand zu tragen, führen, halten oder anzulegen verursachen würde. Beschädigte Rüstung beispielsweise besitzt immer noch ihr normales GE-Limit, ihren Rüstungsmalus usw. Wenn ein Effekt einem Gegenstand automatisch den Zustand Beschädigt verleiht und der Gegenstand mehr Trefferpunkte hat als seinen Beschädigungswert, dann reduziert der Effekt die Trefferpunkte des Gegenstandes gleichzeitig bis zu seinem Beschädigungswert.

IMMUNITÄTEN VON GEGENSTÄNDEN

Unbelebte Gegenstände und Gefahren sind immun gegen Blutung, Gifte, Heilung, Krankheit, mentale Effekte, Nekromantie, nichttödliche Angriffe oder Todeseffekte sowie gegen die Zustände Bewusstlos, Erschöpft, Gelähmt, Geschwächt, Kränkelnd und Todgeweiht. Viele Gegenstände sind auch noch gegen andere Zustände immun, hier entscheidet der SL. Ein Schwert beispielsweise besitzt keine Bewegungsrate, ein Effekt, der einen Malus auf die Bewegungsrate verursacht, könnte sich jedoch durchaus auf eine Falle mit beweglichen Klingen auswirken.

MINDERWERTIGE GEGENSTÄNDE

Minderwertige Gegenstände sind improvisiert oder von dubioser Herkunft, sie stehen nie zum Verkauf, es sei denn unter außergewöhnlich verzweifelter Umständen. Wenn ein minderwertiger Gegenstand zum Erwerb steht, dann kostet er für gewöhnlich die Hälfte des Preises für einen Standardgegenstand. Verkaufen lässt sich ein minderwertiger Gegenstand jedoch nie. Angriffe und Würfe, für die ein minderwertiger Gegenstand verwendet wird, unterliegen einem Gegenstandsmalus von -2. Dieser Malus betrifft auch jeden SG, für den der minderwertige Gegenstand eine Rolle spielt (beispielsweise reduziert sich die RK für minderwertige Rüstung ebenfalls). Eine minderwertige Rüstung verschlimmert den Rüstungsmalus der Rüstung außerdem um 2 Punkte. Die Trefferpunkte und der Beschädigungswert für einen minderwertigen Gegenstand sind nur halb so hoch wie die eines normalen Gegenstandes gleichen Typs.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

RÜSTUNGEN

Rüstungen verbessern die Verteidigung deines Charakters, aber eine Mittelschwere oder Schwere Rüstung kann deine Bewegungen behindern. Wenn du die Verteidigung deines Charakters noch weiter verbessern willst, kannst du einen Schild benutzen. Rüstung schützt deinen Charakter nur, während er sie trägt.

RÜSTUNGSKLASSE

Deine Rüstungsklasse (RK) misst, wie gut du dich gegen Angriffe verteidigen kannst. Wenn eine Kreatur dich angreift, ist deine RK der SG für diesen Wurf.

Rüstungsklasse=10 + Geschicklichkeitsmodifikator (bis zum GE-Limit der Rüstung) + Kompetenzbonus + Gegenstandsbonus der Rüstung auf die RK + andere Boni + Mali

Benutze deinen Kompetenzbonus für die Kategorie deiner Rüstung (Leicht, Mittelschwer oder Schwer) oder für die spezifische Rüstung, welche du trägst. Wenn du keine Rüstung trägst, benutze deinen Kompetenzbonus für Ungerüstete Verteidigung.

RÜSTUNG ANLEGEN UND ABLEGEN

Eine Rüstung an- oder abzulegen kostet Zeit, also stelle sicher, dass du sie trägst, wenn du sie brauchst! Rüstung anlegen und ablegen sind beides Handlungen, die viele Interagieren-Aktionen benötigen. Es dauert 1 Minute, um eine Leichte Rüstung anzulegen, 5 Minuten bei einer Mittelschweren oder Schweren Rüstung und 1 Minute, um eine Rüstung - egal welcher Kategorie - abzulegen.

RÜSTUNGSWERTE

Tabelle 6-3 Ungerüstete Verteidigung führt alle benötigten Werte für eine Verteidigung ohne Rüstung zu tragen auf. Tabelle 6-4 Rüstung führt Werte für Rüstungen auf, welche gekauft und getragen werden können, sortiert nach Kategorie. Die Spalten in beiden Tabellen geben die folgenden Informationen:

KATEGORIE

Die Kategorie der Rüstung – Ungerüstet, Leichte Rüstung, Mittelschwere Rüstung oder Schwere Rüstung – zeigt auf, welcher Kompetenzbonus wichtig ist, wenn du diese Rüstung trägst.

RK-BONUS

Diese Zahl zeigt, welchen Bonus du für die Rüstung addierst, wenn du deine Rüstungsklasse errechnest.

GE-LIMIT

Diese Zahl zeigt an, bis zu welcher Höhe du deinen Gewandtheitsbonus auf deine RK anrechnen kannst, wenn du die betreffende Rüstung trägst. Wenn dein Gewandtheitsmodifikator beispielsweise +4 beträgt und du einen Plattenpanzer trägst, so kannst du von deinem Gewandtheitsmodifikator bei der Berechnung deiner RK nur +1 addieren, während du diese Rüstung trägst.

RÜSTUNGSMALUS

Während du deine Rüstung trägst, erleidest du diesen Malus auf Fertigkeitswürfe für Fertigkeiten, die auf Stärke oder Gewandtheit basieren, außer für jene, die der Kategorie Offensive angehören. Wenn du die Stärkeschwelle (siehe unten, Stärke) der Rüstung erreichst oder überschreitest, entfällt dieser Malus.

RÜSTUNGSBEWEGUNGSMALUS

Während du eine Rüstung trägst, erhältst du den an dieser Stelle aufgeführten Malus auf deine Bewegungsrate und all deine Möglichkeiten dich fortzubewegen, wie beispielsweise Klettern oder Schwimmen. Das Minimum, auf welches deine Bewegungsrate sinken kann, beträgt 1,50 m. Wenn du die Stärkeschwelle der Rüstung erreichst, verringert dies den Malus um 1,50 m.

STÄRKE

Dieser Eintrag nennt den Stärkewert, ab welchem du stark genug bist, um einige der durch eine Rüstung verursachten Mali zu negieren. Wenn dein Stärkewert dem hier angegebenen Wert entspricht oder ihn übertrifft, erleidest du nicht länger den Rüstungsmalus einer Rüstung und verringerst den Malus auf die Bewegungsrate um 1,50 m (dadurch unterliegst du keinem Malus auf die Bewegungsrate mehr, wenn er vorher -1,50 m betrug und einem -1,50 m Malus, wenn er vorher -3 m betrug).

LAST

Dieser Eintrag nennt den Lastwert der Rüstung, dabei wird davon ausgegangen, dass du die Rüstung trägst und sich ihr Gewicht somit über deinen Körper verteilt. Eine Rüstung, welche du nur mit dir führst, aber nicht angelegt hast, besitzt für gewöhnlich einen um 1 höheren Lastwert, als hier angegeben (oder einen Lastwert von 1 für eine Rüstung, deren Lastwert normalerweise als Leicht gilt). Der Lastwert einer Rüstung erhöht oder verringert sich, wenn ihre Größe nicht für Kreaturen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß passend ist, die entsprechenden Regeln findest du auf Seite 295.

GRUPPE

Jede Sorte Mittelschwerer oder Schwerer Rüstung gehört zu einer Rüstungsgruppe, welche Rüstungen ähnlicher Art zusammenfasst. Manche Fähigkeiten beziehen sich auf Rüstungsgruppen, insbesondere wenn sie Rüstungsspezialisierungseffekte verleihen, eine Beschreibung dieser Effekte findest du auf Seite 275.

RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

In diesem Eintrag findest du die Rüstungseigenschaften der jeweiligen Rüstung. Rüstung kann die im Folgenden aufgeführten Rüstungseigenschaften besitzen.

Bequem: Die Rüstung ist so bequem, dass du normal rasten kannst, während du sie trägst.

Bollwerk: Die Rüstung schützt dich so vollständig, dass sie Boni gegen einige Schadenseffekte gewährt. Du addierst auf Reflexwürfe zur Vermeidung von Schadenseffekten, wie beispielsweise einen *Feuerball*, einen Modifikator von +3 anstelle deines Geschicklichkeitsmodifikators.

Flexibel: Die Rüstung ist so flexibel, dass sie dich bei den meisten Handlungen nicht behindert. Du erhältst auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Athletik keinen Rüstungsmalus.

Laut: Die Rüstung macht Lärm und wird wahrscheinlich deine Anwesenheit verraten, wenn du versuchst Unbemerkt zu bleiben

TABELLE 6-3: UNGERÜSTETE VERTEIDIGUNG

Ungerüstet	Preis	RK Bonus	GE-Limit	Rüstungsmalus	Rüstungsbewegungsmalus	Last	Rüstungseigenschaften
Keine Rüstung	-	+0	-	-	-	-	-
Entdeckerkleidung	1 SM	+0	+5	-	-	L	Bequem

TABELLE 6-4: RÜSTUNG

Leichte Rüstung	Preis	RK Bonus	GE-Limit	Rüstungs- malus	Rüstungs- bewegungsmalus	Stärke	Last	Gruppe	Rüstungs- eigenschaften
Waffenrock	2 SM	+1	+3	-	-	10	L	-	Bequem
Lederrüstung	2 GM	+1	+4	-1	-	10	1	-	-
Beschlagene Lederrüstung	3 GM	+2	+3	-1	-	12	1	-	-
Kettenhemd	5 GM	+2	+3	-1	-	12	1	-	Flexibel, Laut
Mittelschwere Rüstung	Preis	RK Bonus	GE-Limit	Rüstungs- malus	Rüstungs- bewegungsmalus	Stärke	Last	Gruppe	Rüstungs- eigenschaften
Fellrüstung	2 GM	+3	+2	-2	-1,50 m	14	2	Leder	-
Schuppenpanzer	4 GM	+3	+2	-2	-1,50 m	14	2	Mehrschichtig	-
Kettenpanzer	6 GM	+4	+1	-2	-1,50 m	16	2	Kette	Flexibel, Laut
Brustplatte	8 GM	+4	+1	-2	-1,50 m	16	2	Platte	-
Schwere Rüstung	Preis	RK Bonus	GE-Limit	Rüstungs- malus	Rüstungs- bewegungsmalus	Stärke	Last	Gruppe	Rüstungs- eigenschaften
Schienenpanzer (Stufe 1)	13 GM	+5	+1	-3	-3 m	16	3	Mehrschichtig	-
Plattenpanzer (Stufe 1)	18 GM	+5	+1	-3	-3 m	16	3	Platte	-
Ritterrüstung (Stufe 2)	30 GM	+6	+0	-3	-3 m	18	4	Platte	Bollwerk

(siehe Seite 480). Der Rüstungsmalus gilt für Fertigungswürfe für Heimlichkeit, selbst wenn du die erforderliche Stärke besitzt.

RÜSTUNGSSPEZIALISIERUNGSEFFEKTE

Bestimmte Klassenmerkmale gewähren dir zusätzliche Vorteile beim Tragen bestimmter Rüstungen. Dies nennt sich Rüstungsspezialisierungseffekt. Der genaue Effekt hängt davon ab, zu welcher Rüstungsgruppe die getragene Rüstung gehört (siehe unten). Nur Mittelschwere und Schwere Rüstungen besitzen Rüstungsspezialisierungseffekte.

Kette: Die Rüstung ist so flexibel, dass sie bei einem Kritischen Treffer nachgibt und einen Teil des Schadens absorbiert. Reduziere den durch Kritische Treffer erlittenen Schaden entweder um 4+ den Wert der *Verbesserungsrune* der Rüstung für Mittelschwere Rüstung oder um 6+ den Wert der *Verbesserungsrune* für Schwere Rüstung. Dies kann den Schaden nicht unter den Schaden des Treffers vor der Verdopplung für den Kritischen Treffer senken.

Leder: Die dicke zweite Haut der Rüstung verteilt die Wucht stumpfer Krafteinwirkung und reduziert so den erlittenen Wuchtschaden. Du erhältst Resistenz gegen Wuchtschaden entsprechend dem Wert der *Verbesserungsrune* der Rüstung +1 für Mittelschwere Rüstungen oder entsprechend dem Wert der *Verbesserungsrune* der Rüstung +2 für Schwere Rüstungen.

MATERIALIEN

Die meisten Rüstungen werden aus ganz gewöhnlichem Material gefertigt, wie etwa aus Eisen, Stahl und Holz. Wenn du dir nicht sicher bist, aus welchem Material eine Rüstung besteht, dann entscheidet der SL über die Einzelheiten. Manche Rüstungen, Schilde und Waffen bestehen jedoch aus wertvollerem Material. Sie besitzen oft übernatürliche Eigenschaften. Kaltes Eisen beispielsweise verletzt Feenwesen und Silber schadet Werwesen. Eine detaillierte Beschreibung findest du auf Seite 576 und den folgenden Seiten.

Mehrschichtig: Die vielen, sich überlappenden Teile dieser Rüstung schützen dich vor Stichschaden. Du erhältst Resistenz gegen Stichschaden entsprechend 1+ den Wert der *Verbesserungsrune* für Mittelschwere Rüstungen oder 2+ den Wert der *Verbesserungsrune* für Schwere Rüstungen.

Platte: Die robuste Plattenrüstung bietet scharfkantigen Waffen keinen Angriffspunkt. Du erhältst Resistenz gegen Hiebschaden entsprechend dem Wert der *Verbesserungsrune* der getragenen Rüstung +1 für Mittelschwere Rüstungen oder entsprechen dem Wert der *Verbesserungsrune* der getragenen Rüstung +2 für Schwere Rüstungen.

RÜSTUNGSBESCHREIBUNGEN

Im Folgenden werden die verschiedenen Rüstungsarten ausführlicher beschrieben.

Beschlagene Lederrüstung: Diese Lederrüstung ist mit Metallnieten und manchmal sogar kleinen Metallplatten verstärkt, so kombiniert sie die Flexibilität einer Lederrüstung mit der stärkeren Schutzwirkung von Metall.

Brustplatte: Obwohl diese Rüstung Brustplatte genannt wird, besteht sie in Wirklichkeit aus verschiedenen Platten oder Panzerrüstungsteilen (siehe Seite 276). Diese schützen den Oberkörper, Brust, Hals und manchmal auch die Hüften und die Beine unterhalb der Knie. Diese Rüstung verbindet strategisch den Schutz einer Plattenrüstung mit besserer Beweglichkeit und der Möglichkeit, sich schneller bewegen zu können.

Entdeckerkleidung: Abenteurer, die keine Rüstung tragen, reisen in fester, haltbarer Kleidung. Obwohl dies keine tatsächliche Rüstung ist und du deine Ungerüstete Verteidigung benutzt, wenn du diese Kleidung trägst, so besitzt sie doch ein GE-Limit und kann einen Gegenstandsbonus auf die RK gewähren, wenn du sie mit *Verbesserungsrunen* versiehst (die Beschreibung hierzu findest du auf Seite 584).

Fellrüstung: Diese Rüstung ist eine Mischung aus Fellen, festem Leder und manchmal geformtem, gekochtem Leder. Sie bietet durch die Lederlagen einigen Schutz, doch ist sie so klobig, dass sie den Träger verlangsamt und die Beweglichkeit verringert.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

Kettenhemd: Dieses lange Hemd besteht aus denselben Metallringen wie ein Kettenpanzer, doch ist es bedeutend leichter und schützt nur den Oberkörper, die Oberarme und den oberen Teil der Beine des Trägers.

Kettenpanzer: Ein Kettenpanzer besteht aus mehreren Rüstungsteilen, welche aus kleinen Metallringen bestehen, die zu einem schützenden Gewebe verbunden werden. Meist gehören

zum Kettenpanzer ein Kettenhemd, eine Hose, Arme und eine Haube, so dass nahezu der gesamte Körper geschützt wird.

Leder: Diese Rüstung ist eine Mischung aus flexiblem und gekochtem Leder, sie verbindet Schutz mit einem Maximum an Beweglichkeit.

Plattenpanzer: Ein Plattenpanzer besteht aus den meisten Rüstungsteilen, die den Oberkörper auch bei der Ritterrüstung schützen. Arme und Beine werden durch leichtere oder weniger Stahlplatten geschützt. Dies bietet einen guten Teil des Schutzes einer Ritterrüstung, bei größerer Flexibilität und schnellerer Bewegung. Zu einem Plattenpanzer gehören ein gepolsterter Waffenrock (siehe unten) und Panzerhandschuhe (siehe Seite 285).

Ritterrüstung: Eine Ritterrüstung besteht aus überlappenden Plattenteilen, welche nahezu den ganzen Körper in einen Stahlpanzer einhüllen. Sie ist teuer und schwer und oft braucht der Träger sogar Hilfe, um sie korrekt an oder abzulegen, doch bietet sie mit den besten

Schutz, den eine Rüstung bieten kann. Zu einer Ritterrüstung gehören ein gepolsterter Waffenrock (siehe unten) und Panzerhandschuhe (siehe Seite 285).

Schienenpanzer: Diese Rüstung ist mit flexiblen, überlappenden Metallplatten verstärkt, für gewöhnlich am Oberkörper, den Oberarmen und den Beinen.

Zu einem Schienenpanzer gehören ein gepolsterter Waffenrock (siehe unten) und Panzerhandschuhe (siehe Seite 285).

Schuppenpanzer: Ein Schuppenpanzer besteht aus vielen Metallschuppen, welche auf verstärktes Leder aufgenäht werden. Meist hat er die Form eines langen Hemdes und schützt den Oberkörper, Arme und Beine.

Waffenrock: Diese Rüstung besteht einfach aus gestepptem Stoff, manchmal wird sie getragen, weil sie so billig ist. Ein Waffenrock ist einfacher zu beschädigen oder zu zerstören als andere Arten von Rüstung. Zu Schweren Rüstungen gehört stets ein Waffenrock als Unterkleidung, dieser ist im Preis inbegriffen, unter Schwerer Rüstung gilt der Waffenrock jedoch nicht mehr als Bequem. Du kannst zum Schlafen auch nur den dazugehörigen Waffenrock tragen oder auch wenn deine Schwere Rüstung zerstört wurde oder du sie aus anderen Gründen nicht komplett trägst. Dies erlaubt dir, die Schwere Rüstung aktiv zu halten und von etwaigen eingravierten Runen zu profitieren, jedoch kann nicht gleichzeitig jemand anders deine Schwere Rüstung ohne den dazugehörigen Waffenrock tragen.

Rüstung beschädigen

Die Werte deiner Rüstung beruhen auf dem Material, aus dem sie hauptsächlich besteht. Wie im Abschnitt Gegenstände beschädigen auf Seite 272 beschrieben, ist es unwahrscheinlich, dass deine Rüstung beschädigt wird.

Material	Härte	TP	BW
Stoff (Entdeckerkleidung, Waffenrock)	1	4	2
Leder (Fellrüstung, Leder, beschlagene Lederrüstung)	4	16	8
Metall (Brustplatte, Kettenhemd, Kettenrüstung, Plattenpanzer, Ritterrüstung, Schienenpanzer, Schuppenpanzer)	9	36	18



SCHILDE

Ein Schild kann die Verteidigung deines Charakters über den reinen Schutz seiner Rüstung hinaus verbessern. Dein Charakter muss den Schild in einer Hand führen, um ihn zu benutzen, und er gewährt seinen Bonus auf die RK nur, wenn die Aktion Schild heben eingesetzt wird. Diese Aktion gewährt den Bonus des Schildes auf die RK als Situationsbonus, bis die nächste Runde des Charakters beginnt. Der Rüstungsmalus des Schildes auf die Bewegungsrate gilt jedoch immer, egal ob der Charakter den Schild nur in der Hand trägt oder ihn gehoben hat.

Die mit Schilden am häufigsten benutzte Aktion ist „Schild heben“. Die meisten Schilde müssen in einer Hand gehalten werden, also kannst du nicht gleichzeitig etwas in dieser Hand halten und den Schild heben. Tartschen hingegen belegen nicht die ganze Hand, also kannst du mit ihnen Schild heben einsetzen, wenn die Hand frei ist oder nach Maßgabe des SL auch dann, wenn du einen einfachen, leichten Gegenstand in der Hand hältst, der keine Waffe ist. Du verlierst den Bonus von Schild heben, wenn die Hand nicht länger frei ist. Wenn du einen Turmschild gehoben hältst, kannst du die Aktion In Deckung gehen benutzen (siehe Seite 471), um den Situationsbonus auf +4 zu erhöhen. Dies gilt, bis der Schild nicht länger gehoben ist. Wenn du normalerweise Mindere Deckung gegen einen Angriff bieten würdest, so bietest du mit gehobenem Turmschild normale Deckung gegen diesen Angriff (und jede andere Kreatur kann die Deckung deines Schildes nutzen, um wie normal in Deckung zu gehen). Wenn du Schildblock benutzen kannst (aufgrund deiner Klasse oder eines Talentes), so kannst du diese Fähigkeit einsetzen, während du deinen Schild gehoben hast, um den Schaden, den du nimmst, um die Höhe des Härtewertes des Schildes zu verringern. Sowohl du als auch der Schild erleiden dann allen verbleibenden Schaden (der Schaden wird nicht zwischen euch aufgeteilt).

SCHILDWERTE

Schilde besitzen Werte, welche denselben Regeln folgen wie die Werte für Rüstungen: Preis, Rüstungsbewegungsmalus und Last. Auf Seite 274 findest du die Regeln zu diesen Werten. Die anderen Werte von Schilden werden hier erläutert.

RK-BONUS

Ein Schild gewährt einen Situationsbonus auf die RK nur, wenn der Schild gehoben ist. Dazu musst du den Schild heben, wie auf Seite 472 beschrieben.

HÄRTE

Wenn ein Schild Schaden nimmt, wird dieser Schaden um seinen Härtewert reduziert. Dieser Wert ist besonders wichtig, wenn das Talent Schildblock (siehe Seite 265) zum Einsatz kommt. Die Regeln zum Härtewert findest du auf Seite 272.

TP UND BW

Diese Spalte nennt die Trefferpunkte und den Beschädigtwert des Schildes. Diese Werte zeigen an, wie viel Schaden der Schild nehmen kann, bevor er zerstört ist (seine gesamten TP) und wie viel Schaden er nehmen kann, bevor er beschädigt und unbenutzbar ist (sein BW). Beide Werte sind in erster Linie für die Reaktion Schildblock von Bedeutung.

ANGRIFFE MIT EINEM SCHILD

Ein Schild kann auch als Waffe für Angriffe benutzt werden, benutze hierfür die in Tabelle 6-7: Nahkampfwaffen für den Schildstoß aufgeführten Werte (siehe Seite 280). Der Schildstoß ist nur für Schilde eine Option, welche nicht speziell dafür entworfen sind, als Waffen benutzt zu werden. Auf einen Schild kannst du keine Runen gravieren. Du kannst einem Schild jedoch einen Schildbuckel oder Schildstacheln hinzufügen, um es zu einer besseren Waffe zu machen. Diese findest du ebenfalls in Tabelle 6-7. Sie funktionieren wie andere Waffen und können auch mit magischen Runen versehen werden.

SCHILDBESCHREIBUNGEN

Im Folgenden werden die verschiedenen Arten von Schilden genauer beschrieben.

Holzschild: Obwohl Holzschilde in vielen Formen und Größen existieren, so beruht der Schutz dieser Schilde doch auf der Robustheit des Materials, aus dem sie gefertigt sind. Holzschilde sind billiger als Stahlschilde, aber auch zerbrechlicher.

Stahlschild: Wie Holzschilde, so gibt es auch Stahlschilde in allerlei Größen und Formen. Sie kosten mehr, sind aber auch haltbarer.

Tartsche: Dieser sehr kleine Schild ist bei Duellanten und beweglichen, leicht gerüsteten Kämpfern sehr beliebt. Er besteht für gewöhnlich aus Stahl und wird an den Unterarm geschnallt getragen. Du kannst mit einer Tartsche die Aktion Schild heben benutzen, solange du die Hand frei hast oder nur einen leichten Gegenstand in der Hand hältst, bei dem es sich nicht um eine Waffe handelt.

Turmschild: Diese massiven Schilde können nahezu dem ganzen Körper Deckung geben. Aufgrund ihrer Größe bestehen sie meist aus mit stahlverstärktem Holz.

TABELLE 6-5: SCHILDE

Schild	Preis	RK Bonus ¹	Rüstungsbewegungsmalus	Last	Härte	TP (BW)
Tartsche	1 GM	+1	–	L	3	6 (3)
Holzschild	1 GM	+2	–	1	3	12 (6)
Stahlschild	2 GM	+2	–	1	5	20 (10)
Turmschild	10 GM	+2/+4 ²	-1,50 m	4	5	20 (10)

¹ Um den Situationsbonus eines Schildes auf die RK zu erhalten, musst du den Schild heben (siehe Seite 472)

² Den höheren Bonus für einen Turmschild erhältst du, wenn du in Deckung gehst, während der Schild gehoben ist (siehe Seite 472).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

WAFFEN

Die meisten Pathfindercharaktere tragen Waffen. Diese reichen von mächtigen Kriegshämmern zu eleganten Bögen oder gar schlichten Keulen. In Kapitel 9 auf Seite 446 findest du genaue Informationen darüber, wie du die Boni, Mali und Modifikatoren für bestimmte Waffen berechnest; im Folgenden werden sie einfach zusammengefasst, gefolgt von einer Auswahl von Dutzenden von Waffen und den für diese relevanten Regeln.

ANGRIFFSWÜRFE

Wenn du für einen Angriff würfelst, würfelst du einen W20 und addierst zum Ergebnis deinen Angriffsmodifikator für die Waffe, die du führst oder für deinen Waffenlosen Angriff. Modifikatoren für Fernkampf und Nahkampf berechnen sich auf unterschiedliche Weise.

Angriffsmodifikator für den Nahkampf = Stärkemodifikator (oder Geschicklichkeitsmodifikator für Finessewaffen) + Kompetenzbonus + Andere Boni + Mali

Angriffsmodifikator für den Fernkampf = Geschicklichkeitsmodifikator + Kompetenzbonus + Andere Boni + Mali

Boni und Mali werden auf Angriffswürfe wie auf andere Würfe angewendet. Waffen mit *Verbesserungsrunen* (siehe Seite 581) fügen deinem Angriffswurf einen Gegenstandsbonus hinzu.

MALUS FÜR MEHRFACHANGRIFFE

Wenn du eine Aktion mit der Eigenschaft *Offensiv* mehr als einmal während desselben Zuges benutzt, unterliegen deine Angriffe nach dem ersten Angriff einem Malus für Mehrfachangriffe. Dein zweiter Angriff unterliegt einem Malus von -5 und alle weiteren Angriffe einem Malus von -10. Der Malus für Mehrfachangriffe betrifft keine Angriffe, welche du ausführst, wenn es nicht dein Zug ist (wie beispielsweise Angriffe, welche Teil einer Reaktion sind). Du kannst eine Waffe mit der Eigenschaft *Agil* (siehe Seite 282) benutzen, um den Malus für Mehrfachangriffe zu verringern.

SCHADENSWÜRFE

Wenn das Ergebnis deines Angriffswurfes für einen Angriff mit einer Waffe oder für einen Waffenlosen Angriff die RK deines Zieles erreicht oder überschreitet, triffst du dein Ziel! Würfle den Würfel für den Schaden der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs und addiere relevante Modifikatoren, Boni und Mali, um festzustellen, wie viel Schaden du verursachst.

Berechne einen Schadenswurf folgenderweise:

Schadenswurf für einen Nahkampfangriff = Schadenswürfel der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs + Stärkemodifikator + Boni + Mali

Schadenswurf für den Fernkampf = Schadenswürfel der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs + Stärkemodifikator für Wurfaffen + Boni + Mali

Beim Angriff mit Fernkampfwaffen fügst du dem Schadenswurf normalerweise keinen Attributmodifikator hinzu, aber wenn die Waffe die Eigenschaft *Geschoss* (siehe Seite 282) besitzt, addierst du deinen halben Stärkemodifikator (oder deinen vollen Stärkemodifikator, wenn die Zahl negativ ist). Beim Angriff mit Wurfaffen addierst du deinen vollen Stärkemodifikator. Magische

Waffen mit *Schadensrunen*, *Starken Schadensrunen* oder *Mächtigen Schadensrunen* (siehe Seite 584) fügen deinem Schadenswurf einen oder mehrere Waffenschadenswürfel hinzu. Diese zusätzlichen Würfel sind von derselben Sorte wie der Schadenswürfel der Waffe. Mit höherer Stufe verursachen die meisten Charaktere zusätzlichen Schaden durch Waffenspezialisierungen.

KRITISCHE TREFFER

Wenn du einen Angriff auswürfelst und eine Natürliche 20 würfelst (die Zahl auf dem Würfel ist eine 20) oder wenn dein Angriff die RK deines Ziels um 10 oder mehr übertrifft, erzielst du einen Kritischen Erfolg (auch Kritischer Treffer genannt). Wenn du mit einem Angriff Kritisch triffst, verdoppelst sich der verursachte Schaden (siehe Seite 451). Andere Angriffe, wie beispielsweise Angriffe mit Zaubern und einige Anwendungen von *Athletik*, erzielen bei Kritischen Treffern besondere Effekte.

WAFFENLOSE ANGRIFFE

Fast alle Charaktere sind zu Beginn in Waffenlosen Angriffen geübt. Du kannst mit der Faust oder einem anderen Körperteil zuschlagen, dabei berechnest und würfelst du deinen Angriff auf dieselbe Art und Weise, wie bei einem Angriff mit einer Waffe. Waffenlose Angriffe können zu einer Waffengruppe (siehe Seite 280) gehören und sie können ebenfalls Waffeneigenschaften besitzen. Waffenlose Angriffe sind jedoch keine Waffen - Effekte und Fähigkeiten für Waffen funktionieren nie mit Waffenlosen Angriffen, es sei denn es ist explizit anders angegeben. Tabelle 6-6: *Waffenlose Angriffe* listet die Werte für einen Waffenlosen Angriff mit der Faust auf; für gewöhnlich wirst du diese Werte allerdings auch für Angriffe mit irgendeinem anderen Körperteil verwenden. Bestimmte Abstammungstalente, Klassenmerkmale und Zauber ermöglichen dir den Einsatz mächtigerer Waffenloser Angriffe. Detaillierte Angaben zu diesen besonderen Waffenlosen Angriffen findest du bei den Fähigkeiten, welche sie ermöglichen.

IMPROVISIERTE WAFFEN

Wenn du mit etwas angreifst, das nicht als Waffe hergestellt wurde, wie beispielsweise mit einem Stuhl oder mit einer Vase, dann führst du einen Angriff mit einer Improvisierten Waffe aus. Du erhältst einen Gegenstandsmalus von -2 auf einen Angriffswurf mit einer Improvisierten Waffe. Der SL entscheidet, welche Art und wie viel Schaden (wenn überhaupt) der Angriff verursacht, wenn er trifft, sowie ob die Improvisierte Waffe irgendwelche Waffeneigenschaften besitzt (und ob weitere Folgen eintreten, z.B. eine zerbrochene Vase). Improvisierte Waffen zählen als Einfache Waffen.

WAFFENSPIELWERTE

Die Tabellen auf den Seiten 280-282 enthalten Werte für verschiedenste Nah- und Fernkampfwaffen, welche du kaufen kannst, sowie die Werte für Schläge mit der Faust (oder andere einfache Waffenlose Angriffe). Alle in den Tabellen genannten

Waffen besitzen die Gegenstandsstufe 0. In den Tabellen findest du die folgenden detaillierten Werte:

SCHADEN

Dieser Eintrag benennt den Schadenswürfel der Waffe und die Art von Schaden, die sie verursacht: H für Hiebsschaden, S für Stichschaden und W für Wuchtschaden.

Schadenswürfel

Der Eintrag zu jeder Waffe gibt an, welcher Würfel für den assoziierten Schadenswurf benutzt wird. Für eine gewöhnliche Waffe benutzt du einen der hier genannten Schadenswürfel, aber eine magische *Schadensrune* oder bestimmte Aktionen oder Zauber können die Anzahl der gewürfelten Würfel erhöhen. Diese zusätzlichen Würfel verursachen denselben Schaden wie die normalen Schadenswürfel der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs.

Welche Schadenswürfel zählen?

Effekte, welche auf der Anzahl der Schadenswürfel einer Waffe basieren, rechnen nur die Schadenswürfel der Waffe und Extrawürfel ein, welche du durch eine *Schadensrune* erhältst. Extrawürfel, welche du durch Fähigkeiten, Kritische Spezialisierungseffekte, *Eigenschaftsrunen* oder Waffeneigenschaften erhältst, zählen hier nicht.

Würfelsorte verbessern

Wenn ein Effekt dazu auffordert die Sorte des Schadenswürfels deiner Waffe zu verbessern, anstatt ihren normalen Schadenswürfel zu benutzen, dann benutze den nächsthöheren Würfel aus der Liste unten (benutze also statt einem W4 einen W6 und so weiter). Wenn du bereits einen W12 benutzt, dann hast du bereits die maximale Würfelart erreicht. Du kannst die Würfelart des Schadenswürfels für eine Waffe nur einmal erhöhen.

1W4 → 1W6 → 1W8 → 1W10 → 1W12

REICHWEITE

Alle Fernkampfaffen und Wurfaffen besitzen eine Entfernungseinheit. Angriffe mit diesen Waffen funktionieren bis zu dieser Entfernungseinheit ganz gewöhnlich. Angriffswürfe für eine Distanz, die über die einfache Entfernungseinheit hinaus geht, unterliegen einem Malus von -2 für jede zusätzliche Vervielfachung der Entfernungseinheit zwischen dir und dem Ziel. Angriffe sind bis maximal zur sechsfachen Entfernungseinheit möglich. Als Beispiel unterliegt der Angriff mit einem Kurzbogen auf ein Ziel in 18 m oder weniger Entfernung keinerlei Malus, für jede Distanz über 18 m und bis zu 36 m dagegen einem Malus von -2, für jede Distanz über 36 m und bis zu 54 m einem Malus von -4 und so fort bis zu einer maximalen Distanz von 108 m.

NACHLADEN

Alle Waffen benötigen einige Zeit, um in Position gebracht zu werden. Viele Fernkampfaffen müssen jedoch zusätzlich auch noch geladen und nachgeladen werden. Dieser Eintrag zeigt, wie viele Interagieren-Aktionen du aufwenden musst, um eine solche Waffe nachzuladen. Dies können auch 0 Aktionen sein, wenn das Nachladen und Schießen mit der Waffe Teil derselben Aktion sind. Wenn ein Gegenstand zum Nachladen 2 oder mehr Aktionen benötigt, entscheidet der SL, ob diese Aktionen zusammenhängend als eine Aktivität stattfinden müssen oder ob du einige der Aktionen während eines Zuges und die restlichen während deines nächsten Zuges durchführen kannst.

EINE WAFFE AUSWÄHLEN

Charaktere, welche ihren Schwerpunkt auf den Kampf legen, müssen sorgsam überlegen, mit welchen Waffen sie kämpfen möchten. Dabei müssen sie bedenken, ob sie im Fernkampf oder im Nahkampf kämpfen möchten, welchen Schaden die Waffen verursachen und welche besonderen Eigenschaften die verschiedenen Waffen besitzen. Charaktere, welche vorwiegend Zauberwirker sind, brauchen für gewöhnlich nur eine Notfallwaffe aus einer Kategorie, in der sie mindestens geübt sind. Wenn du eine Waffe aussuchst, so prüfe zuerst, im Umgang mit welchen Waffenkategorien oder Waffen du geübt bist. Dann solltest du Waffen dieser Art vergleichen, um festzustellen, mit welchen Waffen du den besten Nah- oder Fernkampfmodifikator hast. Für gewöhnlich wird es als vorteilhaft angesehen, während der Charaktererstellung sowohl eine Fernkampfaffe wie auch eine Nahkampfaffe auszuwählen, um auf eine größere Bandbreite von Gegnern und Situationen vorbereitet zu sein.

WAFFENKATEGORIEN

Waffen gehören zu unterschiedlichen groben Kategorien, abhängig davon, wie viel Schaden sie verursachen und welche Eigenschaften sie besitzen. Kriegswaffen verursachen normalerweise mehr Schaden als gewöhnliche Waffen, und Spezialwaffen besitzen normalerweise vorteilhaftere Waffeneigenschaften als Kriegswaffen, welche denselben Schaden verursachen. Meist solltest du eine Waffe wählen, welche mehr Schaden verursacht, aber wenn du ein fähiger Kämpfer bist, möchtest du vielleicht eine Waffe mit interessanteren Eigenschaften, auch wenn sie vielleicht einen kleineren Schadenswürfel benutzt. Du kannst mit deinem Budget auch unterschiedliche Waffen kaufen, um je nach Situation zwischen ihnen wechseln zu können.

Wenn ein Gegenstand in der Tabelle an dieser Stelle den Eintrag – hat, muss er gezogen werden, um ihn werfen zu können, dies erfordert für gewöhnlich eine Interagieren Aktion, so wie das Ziehen irgendeiner anderen Waffe. Eine Fernkampfaffe nachzuladen oder eine Wurfaffe zu ziehen erfordert eine freie Hand. Deinen Griff zu verändern, um eine Hand frei zu bekommen und die Waffe dann wieder so zu greifen, wie es nötig ist, um sie zu benutzen, ist bereits in den zum Nachladen der Waffe nötigen Aktionen enthalten.

LAST

Dieser Eintrag nennt den Lastwert der Waffe. Der Lastwert einer Waffe wird erhöht oder verringert, wenn die Waffe nicht für Kleine oder Mittelgroße Kreaturen gefertigt wurde (siehe dazu auch die Regeln auf Seite 295).

HÄNDE

Zum Führen einiger Waffen brauchst du eine Hand, für andere Waffen brauchst du zwei Hände. Einige Gegenstände, wie beispielsweise ein Langbogen, haben an dieser Stelle der Tabelle den Eintrag 1+. Waffen mit dem Eintrag 1+ kannst du in einer Hand halten, aber der Prozess zum Greifen, Anlegen und Abfeuern eines Pfeiles u.a. erfordert eine zweite Hand. Das bedeutet, dass du mit deiner freien Hand andere Dinge tun kannst, während du den Bogen hältst, nicht aber während du einen Pfeil abschießt. Um eine Waffe für 1+ Hände vernünftig benutzen zu können, musst du sie in einer Hand halten und die andere Hand frei haben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Waffen, die zwei Hände benötigen, verursachen normalerweise mehr Schaden. Manche Einhandwaffen besitzen die Eigenschaft Beidhändig und benutzen einen anderen Schadenswürfel, wenn du sie mit zwei Händen statt mit einer Hand führst. Außerdem setzen manche Fähigkeiten voraus, dass du eine Waffe mit zwei Händen führst. Diese Voraussetzung erfüllst du, wenn du die Waffe mit beiden Händen hältst, auch wenn es sich nicht um eine Zweihandwaffe handelt, oder auch nur um eine Einhandwaffe, welche die Eigenschaft Beidhändig besitzt.

WAFFENGRUPPE

Die Waffengruppe ordnet eine Waffe oder einen Waffenlosen Angriff einer Gruppe von gleichartigen Waffen oder Angriffen zu. Die Waffengruppe hat Einfluss auf einige Fähigkeiten und darauf, was bei einem Kritischen Treffer mit dieser Waffe oder diesem Angriff passiert, wenn du Zugang auf den Kritischen

Spezialisierungseffekt für diese Waffe oder diesen Angriff besitzt (weitere Details siehe Seite 283).

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaften einer Waffe oder eines Waffenlosen Angriffs werden in diesem Eintrag aufgeführt. Jede Eigenschaft die sich auf eine „Waffe“ bezieht kann ebenso für einen Waffenlosen Angriff gelten, der die entsprechende Eigenschaft besitzt.

MUNITION

Bei einigen Einträge in der Tabelle für Fernkampfwaffen folgt so gleich ein Eintrag, welcher die Munition nennt, die von der betreffenden Waffe verschossen werden kann. Der Schaden wird durch die Waffe bestimmt, nicht durch die Munition. Da der Schaden und andere relevante Werte je nach Waffe unterschiedlich sind, führen die Einträge für Munition nur deren Namen, Menge, Preis und Last auf. Benutzte Munition wird dabei zerstört.

TABELLE 6-6: WAFFENLOSE ANGRIFFE

Waffenloser Angriff	Preis	Schaden	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Faust	–	1W4 W	–	1	Raufen	Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos

TABELLE 6-7: NAHKAMPFWAFFEN

Einfache Nahkampfwaffen	Preis	Schaden	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Dolch	2 SM	1W4 S	L	1	Messer	Agil, Finesse, Geworfen 3 m, Vielseitig H
Kampfstab	0	1W4 W	1	1	Keule	Beidhändig W8
Keule/Knüppel	0	1W6 W	1	1	Keule	Geworfen 3 m
Langspeer	5 SM	1W8 S	2	2	Speer	Reichweite
Leichter Streitkolben	4 SM	1W4 W	L	1	Keule	Agil, Finesse, Stoßen
Morgenstern	1 GM	1W6 W	1	1	Keule	Vielseitig S
Panzerhandschuh	2 SM	1W4 W	L	1	Raufen	Agil, Integriert
Sichel	2 SM	1W4 H	L	1	Messer	Agil, Finesse, Zu Fall bringen
Speer	1 SM	1W6 S	1	1	Speer	Geworfen 6 m
Stachelhandschuh	3 SM	1W4 S	L	1	Raufen	Agil, Integriert
Streitkolben	1 GM	1W6 W	1	1	Keule	Stoßen

Ungewöhnliche Einfache Waffen	Preis	Schaden	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Katar	3 SM	1W4 S	L	1	Messer	Agil, Gefährlich W6, Mönch
Sippdolch	2 GM	1W4 S	L	1	Messer	Agil, Parade, Vielseitig W, Zwerg

Kriegswaffen	Preis	Schaden	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Bastardschwert	4 GM	1W8 H	1	1	Schwert	Beidhändig W12
Bo-Stab	2 SM	1W8 W	2	2	Keule	Mönch, Parade, Reichweite, Zu Fall bringen
Dreizack	1 GM	1W8 S	1	1	Speer	Geworfen 6 m
Glefe	1 GM	1W8 H	2	2	Stangenwaffe	Dynamisch, Gefährlich W8, Reichweite
Guisarme	2 GM	1W10 H	2	2	Stangenwaffe	Reichweite, Zu Fall bringen
Hellebarde	2 GM	1W10 S	2	2	Stangenwaffe	Reichweite, Vielseitig H
Kriegsbeil	4 SM	1W6 H	L	1	Axt	Agil, Geworfen 3 m, Wirbelnd
Kriegsflegel	2 GM	1W10 W	2	2	Flegel	Entwaffnen, Wirbelnd, Zu Fall bringen
Kriegshammer	1 GM	1W8 W	1	1	Hammer	Stoßen
Krummsäbel	1 GM	1W6 H	1	1	Schwert	Dynamisch, Wirbelnd
Krummschwert	3 GM	1W10 H	2	2	Schwert	Dynamisch, Wirbelnd
Kurzschwert	9 SM	1W6 S	L	1	Schwert	Agil, Finesse, Vielseitig H
Langschwert	1 GM	1W8 H	1	1	Schwert	Vielseitig S
Lanze	1 GM	1W8 S	2	2	Speer	Gefährlich W8, Reichweite, Reiterwaffe W6
Leichte Streithacke	4 SM	1W4 S	L	1	Streithacke	Agil, Tödlich W8
Leichter Hammer	3 SM	1W6 W	L	1	Hammer	Agil, Geworfen 6 m
Linkhanddolch	5 SM	1W4 S	L	1	Messer	Agil, Entwaffnen, Finesse, Parade, Vielseitig H

Peitsche	1 SM	1W4 H	1	1	Flegel	Entwaffnen, Finesse, Nichttödlich, Reichweite, Zu Fall bringen
Ranseur	2 GM	1W10 S	2	2	Stangenwaffe	Entwaffnen, Reichweite
Rapier	2 GM	1W6 S	1	1	Schwert	Entwaffnen, Finesse, Gefährlich W8
Schildbuckel	5 SM	1W6 W	–	1	Schild	Am Schild befestigt
Schildstacheln	5 SM	1W6 S	–	1	Schild	Am Schild befestigt
Schildstoß	–	1W4 W	–	1	Schild	–
Schlägel	3 GM	1W12 W	2	2	Hammer	Stoßen
Sense	2 GM	1W10 H	2	2	Stangenwaffe	Gefährlich W10, Zu Fall bringen
Sternmesser	2 GM	1W4 S	L	1	Messer	Agil, Finesse, Gefährlich W6, Geworfen 6 m, Vielseitig H
Streitaxt	1 GM	1W8 H	1	1	Axt	Wirbelnd
Streitflegel	8 SM	1W6 W	1	1	Flegel	Entwaffnen, Wirbelnd, Zu Fall bringen
Streithacke	7 SM	1W6 S	1	1	Streithacke	Tödlich W10
Totschläger	1 SM	1W6 W	L	1	Keule	Agil, Nichttödlich
Zweihandaxt	2 GM	1W12 H	2	2	Axt	Wirbelnd
Zweihandkeule	1 GM	1W10 W	2	2	Keule	Schwung, Stoßen
Zweihänder	2 GM	1W12 H	2	2	Schwert	Vielseitig S
Zweihändige Streithacke	1 GM	1W10 S	2	2	Streithacke	Tödlich W12

Ungewöhnliche Kriegswaffen	Preis	Schaden	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Elfishes Krumschwert	4 GM	1W8 H	2	2	Schwert	Dynamisch, Elf, Finesse
Gnomischer Hakenhammer	2 GM	1W6 W	1	1	Hammer	Beidhändig W10, Gnom, Vielseitig ^p , Zu Fall bringen
Hundsschnitter	1 SM	1W6 H	L	1	Schwert	Agil, Finesse, Goblin, Heimtückisch
Kama	1 GM	1W6 H	L	1	Messer	Agil, Mönch, Zu Fall bringen
Katana	2 GM	1W6 H	1	1	Schwert	Beidhändig W10, Gefährlich W8, Vielseitig S
Kukri	6 SM	1W6 H	L	1	Messer	Agil, Finesse, Zu Fall bringen
Nunchaku	2 SM	1W6 W	L	1	Keule	Entwaffnen, Finesse, Mönch, Schwung
Orkischer Stoßring	7 SM	1W6 S	L	1	Messer	Agil, Entwaffnen, Ork
Pferdeschlächter	9 SM	1W8 H	2	2	Stangenwaffe	Goblin, Reichweite, Vielseitig S, Zu Fall bringen
Sai	6 SM	1W4 S	L	1	Messer	Agil, Entwaffnen, Finesse, Mönch, Vielseitig W
Schlingelgabel	1 GM	1W4 S	L	1	Speer	Agil, Gefährlich W6, Geworfen 6 m, Finesse, Halbling, Heimtückisch
Stachelkette	3 GM	1W8 H	1	2	Flegel	Entwaffnen, Finesse, Zu Fall bringen
Tempelschwert	2 GM	1W8 H	1	1	Schwert	Mönch, Zu Fall bringen

Ungewöhnliche Spezialwaffen	Preis	Schaden	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Gnomischer Schleuderflegel	3 GM	1W8 W	2	1	Flegel	Gnom, Reichweite
Orkischer Halsabschneider	2 GM	1W8 H	1	1	Axt	Dynamisch, Ork, Wirbelnd
Zahnsäbel	5 GM	1W6 H	L	1	Schwert	Agil, Finesse, Zwilling
Zwergische Streitaxt	3 GM	1W8 H	2	1	Axt	Beidhändig W12, Wirbelnd, Zwerg

TABELLE 6-8: FERNKAMPFWAFFEN

Einfache Waffen	Preis	Schaden	Reichweite	Nachladen	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Armbrust	3 GM	1W8 S	36 m	1	1	2	Bogen	–
10 Bolzen	1 SM					L		
Blasrohr	1 SM	1 S	6 m	1	L	1	Pfeil	Agil, Nichttödlich
10 Blasrohrpfeile	5 KM					L		
Handarmbrust	3 GM	1W6 S	18 m	1	L	1	Bogen	–
10 Bolzen	1 SM					L		
Schleuder	0	1W6 W	15 m	1	L	1	Schleuder	Geschoss
10 Schleuderkugeln	1 KM					L		
Schwere Armbrust	4 GM	1W10 S	36 m	2	2	2	Bogen	–
10 Bolzen	1 SM					L		
Wurfpfeil	1 KM	1W4 S	6 m	–	L	1	Pfeil	Agil, Geworfen
Wurfspeer	1 SM	1W6 S	9 m	–	L	1	Pfeil	Geworfen

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

Kriegswaffen	Preis	Schaden	Reichweite	Nachladen	Last	Hände	Gruppe	Waffeneigenschaften
Alchemistische Bombe [*]	Ver-schieden	Ver-schieden	6 m	–	L	1	Bombe	Verschieden
Kompositbogen, kurz	14 GM	1W6 S	18 m	0	1	1+	Bogen	Gefährlich W10, Geschoss
10 Pfeile	1 SM				L			
Kompositbogen, lang	20 GM	1W8 S	30 m	0	2	1+	Bogen	Ballistisch 9 m, Gefährlich W10, Geschoss
10 Pfeile	1 SM				L			
Kurzbogen	3 GM	1W6 S	18 m	0	1	1+	Bogen	Gefährlich W10
10 Pfeile	1 SM				L			
Langbogen	6 GM	1W8 S	30 m	0	2	1+	Bogen	Ballistisch 9 m, Gefährlich W10
10 Pfeile	1 SM				L			

Ungewöhnliche Kriegswaffen	Preis	Schaden	Reichweite	Nachladen	Last	Hände	Sorte	Waffeneigenschaften
Halblingschleuderstab	5 GM	1W10 W	24 m	1	1	2	Schleuder	Halbling, Geschoss
10 Schleuderkugeln	1 KM				L			
Shuriken/Wurfsterne	1 KM	1W4 S	6 m	0	–	1	Pfeil	Agil, Mönch, Geworfen

^{*} Werte für alchemistische Bomben findest du ab Seite 544.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Waffen und Waffenlose Angriffe können die folgenden Eigenschaften besitzen.

Agil: Der Malus für Mehrfachangriffe mit dieser Waffe ist beim zweiten Angriff während deines Zuges nur -4 statt -5 und -8 statt -10 beim dritten und allen folgenden Angriffen während desselben Zuges.

Ballistisch: Diese Fernkampf-Waffe ist auf geringe Distanzen weniger effektiv. Wenn du ein Ziel angreifst, welches sich innerhalb der bei der Waffeneigenschaft genannten Distanz zu dir befindet, unterliegen deine Angriffe einem Malus von -2.

Befestigt: Eine befestigte Waffe muss mit einem anderen Ausrüstungsstück verbunden sein, um benutzt werden zu können. Die Eigenschaft nennt die Art von Ausrüstungsgegenstand, mit der die Waffe verbunden werden kann. Du musst den Gegenstand, mit dem die Waffe verbunden ist, führen oder bei dir tragen, um mit ihr angreifen zu können. Schildstacheln sind beispielsweise mit einem Schild verbunden, dies erlaubt dir mit den Stacheln statt mit einem Schildstoß anzugreifen, aber nur, wenn du den Schild führst. Eine befestigte Waffe ist für gewöhnlich durch Schrauben oder ähnliches mit dem Gegenstand verbunden, an dem sie befestigt ist, oder direkt in ihn eingebaut. Für gewöhnlich kann an einem Gegenstand nur eine Waffe befestigt werden. Eine befestigte Waffe kann mit 10 Minuten Arbeitsaufwand und einem erfolgreichen Fertigkeitenswurf für Handwerkskunst gegen SG 10 an einem Gegenstand angebracht werden. Dies schließt die Zeit mit ein, die benötigt wird, um die Waffe von einem anderen Gegenstand, an dem sie befestigt war, zu lösen, falls nötig. Wenn ein Gegenstand zerstört wird, kann eine an ihm befestigte Waffe für gewöhnlich wiederverwendet werden.

Beidhändig: Diese Waffe kann mit zwei Händen geführt werden. Dies ändert den Schadenswürfel zu der angegebenen Sorte. Diese Veränderung betrifft alle Schadenswürfel der Waffe, beispielsweise auch Schadenswürfel von *Schadensrunen*.

Durchschlagend: Mit dieser Waffe kannst du durchschlagende Angriffe ausführen, was es einfacher macht, mehrere Gegner auf einmal anzugreifen. Wenn du mit dieser Waffe angreifst und während dieses Zuges bereits versucht hast, ein anderes Ziel mit derselben Waffe anzugreifen, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf deinen Angriffswurf.

Dynamisch: Diese Waffe wird umso gefährlicher, umso mehr Schwung du bekommst. Wenn du während deines Zuges mehr als einmal mit ihr angreifst, erhältst du einen Situationsbonus auf den Schaden für den zweiten Schlag während dieses Zuges, in Höhe der Anzahl der Schadenswürfel der Waffe. Jeder weitere Angriff während desselben Zuges erhält einen Situationsbonus auf den Schaden in Höhe der doppelten Anzahl der Schadenswürfel der Waffe.

Elf: Elfen stellen diese Waffe her und nutzen sie.

Entwaffnen: Du kannst diese Waffe mit der Fertigkeit Athletik nutzen, um deinen Gegner zu entwaffnen, selbst wenn du keine Hand frei hast. Dies benutzt den Angriffsradius der Waffe (wenn dieser sich von deinem eigenen Angriffsradius unterscheidet) und fügt (falls vorhanden) dem Fertigkeitenswurf für Athletik den Gegenstandsbonus der Waffe für Angriffswürfe hinzu. Wenn du bei dem Versuch, mit dieser Waffe einen Gegner zu entwaffnen einen Kritischen Fehlschlag erzielst, kannst du die Waffe fallen lassen, um nur einen Fehlschlag statt eines Kritischen Fehlschlages zu erleiden. Bei einem Kritischen Erfolg brauchst du immer noch eine freie Hand, wenn du den Gegenstand an dich nehmen willst.

Ergreifen: Du kannst diese Waffe benutzen, um einen Gegner mit einem Fertigkeitenswurf für Athletik zu ergreifen, auch wenn du keine Hand frei hast. Dies benutzt den Angriffsradius der Waffe (falls dieser sich von deinem eigenen Angriffsradius unterscheidet) und fügt den Gegenstandsbonus der Waffe für Angriffswürfe als Gegenstandsbonus deinem Fertigkeitenswurf für Athletik hinzu. Wenn du bei dem Versuch, den Gegner zu ergreifen, einen Kritischen Fehlschlag erzielst, kannst du die Waffe fallen lassen, um statt des Kritischen Fehlschlages nur die Auswirkungen eines Fehlschlages zu erleiden.

Finesse: Du kannst statt deines Stärkemodifikators deinen Geschicklichkeitsmodifikator für Angriffswürfe mit dieser Waffe nutzen. Du benutzt deinen Stärkemodifikator weiterhin, wenn es darum geht den Schaden zu berechnen.

Gefährlich: Bei einem Kritischen Treffer mit dieser Waffe fügst du dem Schadenswurf einen Würfel der genannten Sorte hinzu. Würfel diesen, nachdem du den Schaden der Waffe verdoppelt hast. Dies erhöht sich auf zwei zusätzliche Würfel, wenn die Waffe eine *Starke Schadensrunen* hat und auf drei Würfel, wenn die Waffe mit einer *Mächtigen Schadensrunen* versehen ist. Ein Rapier mit einer *Starken Schadensrunen* beispielsweise verursacht bei einem Kritischen Treffer

2W8 Punkte zusätzlichen Stichschaden. Wenn eine Fähigkeit die Sorte eines Schadenswürfels einer Waffe verändert, hat dies keinen Einfluss auf die zusätzlichen Würfel dieser Waffeneigenschaft.

Geschoss: Du fügst die Hälfte deines Stärkemodifikators (sofern positiv) zu Schadenswürfeln für diese Fernkampfwaffen hinzu. Ist dein Stärkemodifikator negativ, so addierst du stattdessen deinen vollen Stärkemodifikator.

Gnom: Gnome stellen diese Waffe her und nutzen sie.

Goblin: Goblins stellen diese Waffe her und nutzen sie.

Halbling: Halblinge stellen diese Waffe her und nutzen sie.

Heimtückisch: Wenn du eine Kreatur auf dem Falschen Fuß triffst, verursacht diese Waffe zusätzlich zu ihrem normalen Schaden +1 Präzisionsschaden. Dies erhöht sich auf +2 Präzisionsschaden, wenn es sich um eine +3-Waffe handelt.

Integriert: Diese Waffe belegt deine Hand nicht – dies ist meistens der Fall, weil sie in deine Rüstung integriert ist. Eine Integrierte Waffe kann nicht entworfen werden. Du kannst die Hand, auf deren Seite sich die Integrierte Waffe befindet benutzen, um andere Gegenstände zu führen, Gegenstände zu Handhaben und so weiter. Du kannst mit der Integrierten Waffe jedoch nicht angreifen, wenn du irgend etwas anderes in der betreffenden Hand führst oder die Hand auf irgendeine andere Weise benutzt. Wenn du nichts in der Hand führst oder die Hand anderweitig benutzt, kannst du Fähigkeiten benutzen, welche eine freie Hand benötigen, und ebenso Fähigkeiten, welche voraussetzen, dass du eine Waffe in der Hand führst. Jede deiner Hände kann nur über eine Integrierte Waffe verfügen.

Mönch: Viele Mönche lernen, mit dieser Waffe umzugehen.

Nichttödlich: Angriffe mit dieser Waffe sind Nichttödlich (siehe Seite 453) und werden benutzt, um Kreaturen in den Zustand Bewusstlos zu versetzen, statt sie zu töten. Du kannst eine Nichttödliche Waffe auch für einen tödlichen Angriff verwenden, dieser unterliegt dann jedoch einem Situationsmalus von -2.

Ork: Orks stellen diese Waffe her und nutzen sie.

Parade: Diese Waffe kann defensiv genutzt werden, um Angriffe zu parieren. Während du diese Waffe führst und im Umgang mit ihr wenigstens den Kompetenzgrad Geübt besitzt, kannst du eine Interagieren-Aktion benutzen, um deine Waffe in eine Abwehrstellung zu bringen und bis zu Beginn deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +1 auf deine RK zu erhalten.

Reichweite: Diese Waffe ist besonders lang und kann benutzt werden, um Gegner in bis zu 3 m Entfernung anzugreifen statt nur angrenzende Kreaturen. Wenn eine Kreatur bereits Reichweite für die Gliedmaße oder Gliedmaßen, welche die Waffe führen, besitzt, so erhöht sich die Reichweite stattdessen um 1,50 m.

Reiter: Diese Waffe ist für den berittenen Kampf geeignet, mit einem Geschirr oder ähnlichen Vorrichtungen. Wenn du beritten bist und dich mit deiner Aktion vor dem Angriff mindestens 3 m bewegt hast, fügst du deinem Schadenswurf für diesen Angriff einen Situationsbonus in Höhe der Anzahl der Schadenswürfel der Waffe hinzu. Außerdem kannst du diese Waffe einhändig führen, während du beritten bist, der Schadenswürfel ändert sich zu dem aufgeführten Wert.

Schwung: Du kannst den Schwung eines fehlgeschlagenen Angriffs mit dieser Waffe für deinen nächsten Angriff nutzen. Nachdem du bei einem Angriff mit dieser Waffe in deinem Zug nicht getroffen hast, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf den nächsten Angriff mit dieser Waffe vor dem Ende deines Zuges.

Stoßen: Du kannst diese Waffe benutzen, um einen Gegner mit einem Athletikwurf fortzustößen, selbst wenn du keine freie Hand hast. Dies benutzt den Angriffsradius der Waffe (falls dieser sich von deinem eigenen Angriffsradius unterscheidet) und addiert den Gegenstandsbonus der Waffe für Angriffswürfe als Gegenstandsbonus deinem Fertigkeitwurf für Athletik hinzu. Wenn du bei dem Versuch den Gegner zu stoßen einen Kritischen Fehlschlag erzielst, kannst du die Waffe fallen lassen, um statt

des Kritischen Fehlschlages nur die Auswirkungen eines Fehlschlages zu erleiden.

Tödlich: Bei dieser Fähigkeit ist stets eine Würfelsorte angegeben, erhöhe bei einem Kritischen Treffer mit dieser Waffe den Schadenswürfel der Waffe auf diese Sorte. Zusätzlich erhält die Waffe bei einem Kritischen Treffer einen zusätzlichen Schadenswürfel der hier aufgeführten Sorte.

Vielseitig: Eine Vielseitige Waffe kann andere Schadensarten verursachen als jene, welche im Schadenseintrag der Waffe genannt sind. Die Waffeneigenschaft nennt die alternative Schadensart. Eine Waffe, welche normalerweise Stichschaden verursacht und welche die Waffeneigenschaft Vielseitig H besitzt kann also entweder Stichschaden oder Hiebsschaden verursachen. Du kannst die Schadensart bei jedem Angriff auswählen.

Waffenlos: Ein Waffenloser Angriff nutzt deinen Körper statt einer hergestellten Waffe. Ein Waffenloser Angriff ist keine Waffe, auch wenn er in Bezug auf Waffengruppen mit Waffen zusammengefasst wird und auch Waffeneigenschaften besitzen kann. Da es sich um einen Teil deines Körpers handelt, kann er nicht entworfen werden. Ein Waffenloser Angriff benötigt außerdem keine freie Hand, für eine Faust oder eine andere greifende Gliedmaße gelten jedoch dieselben Regeln wie für eine integrierte Waffe.

Wurfwaffe: Du kannst diese Waffe als Fernkampfangriff werfen, in diesem Fall zählt sie als Wurfwaffe. Eine geworfene Waffe addiert deinen Stärkemodifikator zum Schadenswurf hinzu (genau wie eine Nahkampfwaffe). Wenn diese Eigenschaft einer Nahkampfwaffe zugeordnet ist, ist auch die Entfernungseinheit angegeben. Fernkampfwaffen mit dieser Eigenschaft benutzen die Entfernungseinheit aus dem Eintrag zur Reichweite der Waffe.

Zu Fall bringen: Du kannst diese Waffe benutzen, um einen Gegner mit einem Fertigkeitwurf für Athletik zu Fall zu bringen, selbst wenn du keine Hand frei hast. Dies benutzt den Angriffsradius der Waffe (falls dieser sich von deinem eigenen Angriffsradius unterscheidet) und fügt den Gegenstandsbonus der Waffe für Angriffswürfe als Gegenstandsbonus deinem Fertigkeitwurf für Athletik hinzu. Wenn du bei dem Versuch den Gegner zu Fall zu bringen einen Kritischen Fehlschlag erzielst, kannst du die Waffe fallen lassen, um statt des Kritischen Fehlschlages nur die Auswirkungen eines Fehlschlages zu erleiden.

Zwerg: Zwerge stellen diese Waffe her und nutzen sie.

Zwilling: Diese Waffen werden als Paar benutzt und ergänzen sich gegenseitig. Wenn du mit einer Zwillingswaffe angreifst und während desselben Zuges bereits einen Angriff mit einer anderen Waffe des gleichen Typs ausgeführt hast, addierst du zum Schadenswurf einen Situationsbonus in Höhe der Anzahl der Schadenswürfel der Waffe. Die Waffen müssen derselben Waffenart angehören, um von dieser Waffeneigenschaft zu profitieren, aber sie müssen nicht dieselben Runen tragen.

KRITISCHE SPEZIALISIERUNGSEFFEKTE

Bestimmte Talente, Klassenmerkmale, Waffenrunen und andere Effekte können dir zusätzliche Vorteile verleihen, wenn du einen Angriff mit einer bestimmten Waffe ausführst und einen Kritischen Erfolg erzielst. Dies nennt sich Kritischer Spezialisierungseffekt. Der genaue Effekt hängt davon ab, zu welcher Waffengruppe deine Waffe gehört (siehe unten). Du kannst dich jederzeit entscheiden den Kritischen Spezialisierungseffekt nicht zu benutzen.

Axt: Wähle eine Kreatur angrenzend zu deinem ursprünglichen Ziel aus, die sich innerhalb deines Angriffsradius befindet. Wenn die RK dieser Kreatur niedriger ist als dein Angriffswurf für den Kritischen Treffer, verursachst du bei dieser Kreatur Schaden entsprechend dem Resultat des Schadenswurfes deiner Waffe, den du zuvor gewürfelt hast (inklusive des Schadens

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

durch *Verbesserungsrunen*, so vorhanden). Dieser Schaden wird nicht verdoppelt und nicht durch Boni oder andere zusätzliche Würfel erhöht.

Bogen: Wenn das Ziel des Kritischen Treffers zu einer Oberfläche angrenzend ist, wird es durch das Geschoss an dieser Oberfläche festgenagelt. Das Ziel erhält den Zustand Bewegungsunfähig und muss eine Interagieren-Aktion aufwenden und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 10 ablegen, um das Geschoss herauszuziehen. Bis dieser Fertigkeitswurf gelingt, kann das Ziel sich nicht von seinem Platz weg bewegen. Wenn die Kreatur Körperlos oder flüssig ist (wie beispielsweise ein Wasserelementar oder bestimmte Schlicke) oder sie auf Grund anderer Umstände problemlos freikommen könnte, hängt sie nicht fest.

Bombe: Erhöhe den Radius des Flächenschadens der Bombe (so vorhanden) auf 3 m.

Flegel: Das Ziel wird umgeworfen und erhält den Zustand Liegend.

Hammer: Das Ziel wird umgeworfen und erhält den Zustand Liegend.

Keule: Du schleuderst dein Ziel bis zu 3 m von dir fort (du wählst die Entfernung). Dies zählt als Erzwangene Fortbewegung (siehe Seite 475).

Messer: Das Ziel nimmt 1W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden. Du erhältst auf diesen Blutungsschaden einen Gegenstandsbonus in Höhe des Gegenstandsbonus der Waffe für Angriffswürfe.

Pfeil: Das Ziel nimmt 1W6 anhaltenden Blutungsschaden. Du erhältst auf diesen Blutungsschaden einen Gegenstandsbonus in Höhe des Gegenstandsbonus der Waffe für Angriffswürfe.

Raufen: Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Schild: Du stößt das Ziel 1,50 m von dir fort. Dies zählt als Erzwangene Fortbewegung (siehe Seite 475).

Schleuder: Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG ablegen; bei Misslingen erhält den Zustand Betäubt 1.

Schwert: Das Ziel wird durch deinen Angriff aus dem Gleichgewicht gebracht und zählt bis zu Beginn deines nächsten Zuges als auf dem Falschen Fuß betroffen.

Speer: Die Waffe durchbohrt das Ziel und schwächt dessen Angriffe. Bis zu Beginn deines nächsten Zuges erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 1.

Stangenwaffe: Das Ziel wird 1,50 m in eine Richtung deiner Wahl bewegt. Dies zählt als Erzwangene Fortbewegung (siehe Seite 475).

Streithacke: Die Waffe durchbohrt brutal das Ziel, dieses nimmt 2 Punkte zusätzlichen Schaden pro Schadenswürfel.

WAFFENBESCHREIBUNGEN

Im Folgenden findest du detailliertere Beschreibungen aller in den Tabellen 6-7 und 6-8 aufgeführten Waffen:

Alchemistische Bombe: Diese Bomben gibt es in den unterschiedlichsten Arten und in unterschiedlichster Stärke. Aber eines haben sie alle gemeinsam: Du wirfst die Bombe auf ein Ziel und sie explodiert und setzt ihre alchemistischen Effekte frei.

Armbrust: Diese Fernkampf-Waffe besteht aus einer bogartigen Wurfarmkonstruktion, welche auf einen hölzernen Schaft montiert wurde. Dieser besitzt einen Mechanismus

mit Abzug, in welchen die Bogensehne eingehakt werden kann. Zum Abschießen eines Bolzens wird dann dieser Abzug betätigt und die Spannung von Sehne und Wurfarmen gelöst.

Bastardschwert: Dieses Schwert besitzt eine breite Klinge und wird manchmal auch Anderthalbhänder genannt. Es hat einen längeren Griff, so dass man es mit einer Hand halten oder auch mit beiden Händen führen kann, um extra Kraft in den Schlag zu legen.

Blasrohr: Dies ist eine lange, enge Röhre, welche dazu dient, mit einem kräftigen Atemstoß kleine Pfeile zu verschießen.

Blasrohrpfeil: Diese dünnen, leichten Pfeile sind für gewöhnlich aus Hartholz gefertigt und werden durch eine Befiederung aus Daunen oder Fell stabilisiert. Oft sind sie hohl und können vergiftet werden.

Bolzen: Bolzen sind kürzer als normale Pfeile, diesen ansonsten aber sehr ähnlich. Sie werden als Munition für Armbrüste benutzt.

Bo-Stab: Dieser kräftige, schlanke Stab wird zu beiden Enden hin dünner und ist gut ausbalanciert. Er ist sowohl eine offensive, wie auch eine defensive Waffe.

Dolch: Diese kleine Klinge-Waffe wird in einer Hand gehalten und kann benutzt werden, um im Nahkampf nach einer Kreatur zu stechen. Sie kann auch geworfen werden.

Dreizack: Diese dreizackige, speerartige Waffe hat normalerweise einen 1,20 m langen Schaft. Wie ein Speer kann diese Waffe einhändig geführt oder geworfen werden.

Elfishes Krummschwert: Dies ist eine längere Version des Krummsäbels, besitzt jedoch auch eine schmalere Klinge.

Flegel: Diese Waffe besteht aus einem hölzernen Griff, an dem mit einer Kette, einem Lederband oder einem Seil eine Stachelkugel oder ein zylinderförmiges Gewicht befestigt ist.

Glefe: Diese Stangenwaffe besteht aus einer langen, einschneidigen Klinge am Ende einer 2,10 m langen Stange. Sie ist sehr gut dafür geeignet, aus der Entfernung tödliche Schnitte zuzufügen.

Gnomischer Hakenhammer: Diese Waffe ist gleichzeitig ein gnomisches Werkzeug - an einem Ende hat sie einen Hammerkopf, am anderen eine gebogene Spitzhacke. Es ist eine derart seltsame Waffe, dass andere Leute jene Gnome, welche sie benutzen, für etwas irre halten.

Gnomischer Schleuderflegel: Diese Waffe besteht aus einem kurzen Griff, an dem eine Kette mit einer Kugel am Ende befestigt ist. Die Kugel wird mit einer Bewegung des Handgelenks nach vorne geschleudert, der Schwung bringt die Kugel nach dem Schlag zu demjenigen, der die Waffe führt zurück.

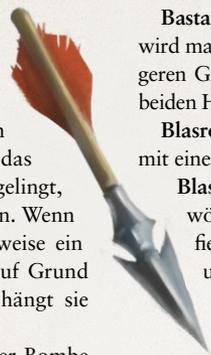
Guisarme: Diese Stangenwaffe besitzt eine lange, meist einschneidige Klinge mit einem Haken an der stumpfen Seite der Klinge, welche es demjenigen, der die Waffe führt, ermöglicht, Gegner auf Distanz zu Fall zu bringen. Der Schaft der Waffe ist für gewöhnlich 2,40 m lang.

Halblingschleuderstab: Dieser Stab hat ein Y-förmiges Ende, welches eine Schleudersehne hält. Die Länge des Stabes sorgt für eine hervorragende Hebelwirkung, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, um Steine oder Kugeln auf die Gegner zu schleudern.

Handarmbrust: Manchmal wird diese Waffe von Gesindel auch als Gossenbogen bezeichnet. Diese kleine Armbrust verschießt kleine Bolzen, welche manchmal auch vergiftet sind. Sie ist so klein, dass man einhändig damit schießen kann, benötigt zum Nachladen aber doch zwei Hände.

Hellebarde: Diese Stangenwaffe hat einen relativ kurzen, nur 1,50 m langen Schaft. An dessen Ende befindet sich ein langer Metallstachel mit einer Axtklinge an einer Seite.

Hundsschnitter: Diese kurze, gebogene Klinge ist oft grob und eher improvisiert gefertigt. Häufig sind in die Klinge Löcher ge-



bohrt, um das Gewicht zu verringern. Diese Waffe wird von Goblins bevorzugt.

Kama: Diese Waffe ist einer Sichel ähnlich und wird in manchen Gegenden tatsächlich benutzt, um Getreide zu ernten. Ein Kama hat eine kurze, leicht gebogene Klinge und einen Holzgriff.

Kampfstab: Dieses lange Stück Holz kann beim Wandern nützlich sein oder kräftige Schläge austeilen.

Katana: Ein Katana ist ein Schwert mit einer gebogenen, einschneidigen Klinge, welche bekannt dafür ist, extrem scharf zu sein.

Katar: Diese Waffe ist auch als Schlagdolch bekannt, sie hat einen H-förmigen Griff, der die Klinge zwischen den Fingerknöcheln herausragen lässt.

Keule/Knüppel: Dies ist ein kräftiges Stück Holz, das von der Form und Dicke her geeignet ist, einen Gegner zu verprügeln. Knüppel sind meistens Äste, die man gefunden hat, während Keulen oftmals aus bearbeitetem Holz bestehen; sie können entsprechend komplex gefertigte Handwerksstücke der Kriegskunst sein oder einfache Äste und Holzstücke.

Kompositkurzbogen: Dieser Kurzbogen wird aus Horn, Holz und Sehnen hergestellt, die miteinander verleimt werden, um die Zugkraft und somit die Durchschlagskraft der Geschosse zu verbessern. Seine kompakte Größe macht ihn besonders bei berittenen Bogenschützen sehr beliebt. Immer wenn eine Fähigkeit sich explizit auf Kurzbögen bezieht, schließt dies Kompositkurzbögen mit ein, solange es nicht anders erwähnt wird.

Kompositlangbogen: Diese Schusswaffe wird aus Horn, Holz und Sehnen hergestellt, die miteinander verleimt werden, um die Zugkraft und somit die Durchschlagskraft der Geschosse zu verbessern. Wie bei allen Langbögen erhöht auch die schlichte Größe der Waffe ihre Reichweite und Stärke. Du musst zwei Hände benutzen, um mit dem Bogen einen Pfeil zu verschießen, und er kann nicht vom Pferderücken aus benutzt werden. Immer wenn eine Fähigkeit sich explizit auf Langbögen bezieht, wie beispielsweise Erastils Bevorzugte Waffe, dann schließt dies Kompositlangbögen mit ein, solange es nicht anders erwähnt wird.

Kriegsbeil: Diese kleine Axt kann im Nahkampf benutzt oder geworfen werden.

Kriegsflegel: Dieser große Flegel besitzt einen langen Schaft, an dem ein kürzeres, solides Stück Metall oder Holz befestigt ist, an welchem sich manchmal zusätzliche Stacheln befinden.

Kriegshammer: Diese Waffe hat einen Holzschaff, der in einem schweren Metallkopf endet. Der Hammerkopf kann ein oder zweiseitig sein, ist aber stets in der Lage wuchtige Schläge auszuteilen.

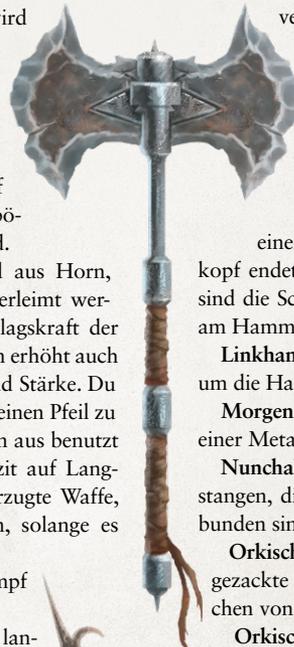
Krummsäbel: Diese einhändige, gekrümmte Klinge ist nur auf einer Seite geschärft.

Krummschwert: Diese Waffe ist eine schwerere, zwei-händige Version des Krummsäbels. Der Schwerpunkt der Waffe liegt näher am Ende der Klinge, was sie zu einer mächtigen Hieb- und Stichwaffe macht.

Kukri: Die Klinge dieses 0,30 m langen Messers ist nach innen gebogen und besitzt am Griff keinen Handschutz.

Kurzbogen: Dieser kleinere Bogen ist aus einem einzigen Holzstück gefertigt und wird von der Reiterei und von Plänk- lern benutzt.

Kurzschwert: Diese Klängen gibt es in den verschiedensten Arten und Formen, jedoch sind sie für gewöhnlich immer etwa 0,60 m lang.



Langbogen: Dieser Bogen ist 1,50 m lang und für gewöhnlich aus einem einzigen Stück Ulmenholz, Hickory oder Eibe gefertigt. Er besitzt eine große Zugkraft und ist hervorragend dafür geeignet, Pfeile auf größere Distanz und mit großer Durchschlagskraft zu verschießen. Du brauchst zwei Hände, um mit einem Langbogen zu schießen, und er kann nicht benutzt werden, während du reitest.

Langschwert: Langschwerter können ein oder zweiseitig sein. Ihre Klängen sind schwer und 0,90-1,20 m lang.

Langspeer: Dieser äußerst lange Speer, manchmal auch Pike genannt, ist zum Zustoßen gedacht und nicht zum Werfen. Von Soldaten und Stadtwachen wird diese Waffe gerne genutzt, um Menschenmengen unter Kontrolle zu halten. Sie muss mit zwei Händen geführt werden.

Lanze: Diese speerartige Waffe wird von einer berittenen Kreatur benutzt, um viel Schaden auszuteilen.

Leichte Streithacke: Eine leichte Streithacke ist ein modifiziertes Bergbauwerkzeug mit einem Holzgriff und einem schweren Kopf, der auf einer Seite einen Hammerkopf, auf der anderen aber eine Hackenspitze aufweist; letztere wurde so verändert, dass sie sich besser dazu eignet, Rüstung zu durchdringen als Steine zu zerhacken.

Leichter Hammer: Diese kleinere Version des Kriegshammers hat einen Holz- oder Metallgriff, der in einem soliden Metallkopf endet. Im Gegensatz zum Kriegshammer ist diese Waffe jedoch leicht genug, um geworfen zu werden.

Leichter Streitkolben: Ein leichter Streitkolben hat einen Holz- oder Metallgriff, der in einem soliden Metallkopf endet. Er wird weitgehend wie eine Keule benutzt, jedoch sind die Schläge mit dieser Waffe durch die Stacheln oder Rillen am Hammerkopf besonders kräftig.

Linkhänddolch: Diese Waffe besitzt eine robuste Parierstange um die Hand des Trägers zu schützen.

Morgenstern: Diese Waffe hat einen kurzen Schaft, welcher in einer Metallkugel mit Stacheln endet.

Nunchaku: Ein Nunchaku besteht aus zwei Holz oder Metallstangen, die mit einer kurzen Kette oder einem kurzen Seil verbunden sind.

Orkischer Halsabschneider: Diese Bartaxt besitzt eine einzelne gezackte Klinge, welche hervorragend dafür geeignet ist, Knochen von Sehnen und Knorpel zu trennen.

Orkischer Stoßring: Diese feste Metallklinge hat einen horizontalen Griffkorb und Klängen, die aus beiden Enden hervorragen. Manchmal hat diese Waffe auch nur eine Klinge wie ein Katar.

Panzerhandschuh: Ein Paar dieser Metallhandschuhe gehört zu jeder Ritterrüstung, jedem Plattenpanzer und jedem Schienenpanzer. Sie können aber auch einzeln gekauft und mit anderen Rüstungsarten kombiniert werden. Sie schützen nicht nur deine Hände, sondern verwandeln sie auch in tödliche Waffen.

Peitsche: Dieses lange Band aus dickem Leder ist oft geflochten und verteilt aus einiger Entfernung schmerzhaft aber nichttödliche Hiebe, oft von einem markanten Schnalzlaut begleitet.

Pfeile: Diese Geschosse sind die Munition für Bögen. Der Schaft besteht aus Holz. Das Geschoss wird an einem Ende durch eine Befederung stabilisiert und hat am anderen Ende eine Metallspitze.

Pferdeschlächter: Diese Waffe wurde von Goblins geschaffen, um Pferde zu bekämpfen. Sie ist im Prinzip einfach nur ein langer Schaft, an dessen Ende sich eine Klinge mit einem großen Haken befindet.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Ranseur: Diese Stangenwaffe ist ein langer Dreizack mit einem mittleren Zinken der länger ist als die anderen beiden.

Rapier: Das Rapier ist eine lange, dünne Stich- und Hieb- waffe mit Griffkorb. Es wird vielerorts als Duellwaffe geschätzt.

Sai: Dieser Dolch besteht aus einem längeren Metallhorn und zwei seitlichen Zinken, welche genutzt werden können, um eine feindliche Waffe damit festzuhalten.

Schildbuckel: Dies ist für gewöhnlich ein rundes oder kegel- förmiges, konvex geformtes und dickes Metallstück, welches in der Mitte eines Schildes angebracht wird. Er erhöht den Wucht- schaden eines Schildstoßes.

Schildstacheln: Diese Metallstacheln sind strategisch auf der Abwehrseite des Schildes platziert, um bei einem Schildstoß Stichschaden zu verursachen.

Schildstoß: Ein Schildstoß ist eigentlich keine Waffe, sondern ein Manöver, mit dem du deinen Schild benutzt, um nach deinem Gegner zu stoßen oder zu schlagen.

Schlägel: Schlägel sind massive Kriegshämmer, welche mit zwei Händen geführt werden müssen.

Schleuder: Dies ist eigentlich kaum mehr als eine Lederschale, an welcher ein paar Schnüre befestigt sind. Eine Schleuder kann benutzt werden, um Kugeln oder glatte Steine aus einiger Ent- fernung zu schleudern.

Schleuderkugel: Diese kleinen Metallkugeln bestehen aus Eisen oder Blei und sind dazu gedacht, als Munition für Schleudern zu dienen.

Schlingelgabel: Diese Halbblingwaffe sieht aus wie eine Gabel mit zwei Zinken und wird sowohl als Waffe, wie auch als Kochgerät benutzt.

Schwere Armbrust: Diese große Armbrust ist schwerer zu laden und ist allgemein wuchtiger als eine normale Armbrust. Dafür besitzt sie auch eine größere Durchschlags- kraft.

Sense: Diese Waffe wurde aus einem Bauernwerk- zeug entwickelt, welches dazu gedacht ist, langes Gras oder Getreide zu schneiden. Sie hat einen langen Schaft mit daraus hervorstehenden Griffen und an einem Ende eine rechtwinklig angebrachte gekrümmte Klinge.

Shuriken: Dieser Wurfstern ist ein kleines Stück flaches Metall mit scharfen Kanten und dafür gedacht, aus dem Handgelenk heraus geworfen zu werden.

Sichel: Ursprünglich war die Sichel ein Bauernwerk- zeug und wurde genutzt, um Getreide zu ernten. Sie besteht aus einem kurzen Holzgriff, der in einer gebogenen Klinge endet, die manchmal auf beiden Seiten geschärft wird.

Sippendolch: Dieser breite Dolch wird von Zwergen als Waffe, Werkzeug und Abzeichen ihrer Sippe getragen. Einen Sippen- dolch zu verlieren oder an einen Gegner abgeben zu müssen, gilt für die meisten Zwerge als schmachvoll.

Speer: Der Speer besteht aus einem langen Metallschaft, der in einer Spitze endet. Er kann einhändig als Nahkampfwaffe genutzt oder ge- worfen werden.

Stachelhandschuh: Ein Stachelhandschuh bietet dieselben Rüstungsvorteile wie ein nor- maler Panzerhandschuh. Jedoch hat er zusätz- lich Stacheln auf den Knöcheln, welche mit einem Schlag Stichschaden verursachen.

Stachelkette: Diese 1,20 m lange Kette ist mit Stacheln an einem oder beiden Enden versehen. Manche Stachelketten haben Metallringe als Griffe.

Sternmesser: Von einem zentralen Metallring gehen vier sich verjüngende Metallklingen ab wie Strahlen einer Kompassrose. Wenn das Sternmesser in der Mitte gegriffen wird, kann es als Nahkampfwaffe genutzt werden. Auf kurze Entfernungen kann es auch als Wurf- waffe dienen.

Streitaxt: Diese Äxte sind als Waffen gefertigt statt als Werk- zeuge. Sie wiegen meist weniger und besitzen einen mit Metall verstärkten Griff und eine schärfere Klinge. Dadurch sind sie hervorragend dafür geeignet, Körperteile statt Holz zu hacken.

Streithacke: Dieser Hammer ist ausschließlich für den Kampf gedacht, er hat einen soliden Holzschaft und gegenüber einem abgeflachten Hammerkopf einen schweren, spitzen Kopf, mit dem er vernichtende Schläge austeilen kann.

Streitkolben: Mit einem festen Schaft und einem schweren Metallkopf ist ein Streitkolben bestens dafür geeignet, kräftige Schläge auszuteilen und Rüstung zu verbeulen.

Tempelschwert: Diese schwere Klinge wird von Wächtern religiöser Stätten bevorzugt. Sie hat eine ein- fach zu erkennende, sichelförmige Klinge, welche eine Mischung aus Sichel und Schwert zu sein scheint. Es hat oft Löcher in der Klinge oder im Knauf, in denen kleine heilige Gegenstände oder Glöckchen als Meditations- oder Gebets- hilfen befestigt werden können.

Totschläger: Ein Totschläger besteht aus einer weichen Hülle um einen festen Kern, oft eine Lederhülle um einen Bleistab. Der Kopf des Totschlägers ist breiter als der Griff, um die Wucht des Schlages besser zu verteilen, da die Waffe eher dazu gedacht ist, ein Opfer bewusstlos zu schlagen, als dazu, blutende Wunden zu verursachen.

Wurfpfeil: Diese Wurf- waffe ist größer als ein Pfeil, aber kürzer als ein Wurfspeer. Er hat normalerweise einen kur- zen Holzschaft, der in einer Metallspitze endet. Manch- mal wird er durch Federn oder Fell stabilisiert.

Wurfspeer: Dieser dünne Speer ist zum Wer- fen hervorragend ausbalanciert, aber für den Nah- kampf ungeeignet.

Zahnsäbel: Dies ist die klassische Waffe der Assas- sinnen der Roten Mantis. Ihre gekrümmte Klinge ist wie eine Säge gezahnt, daher der Name.

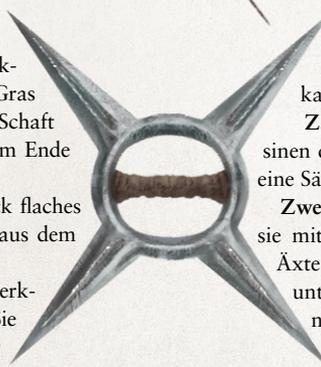
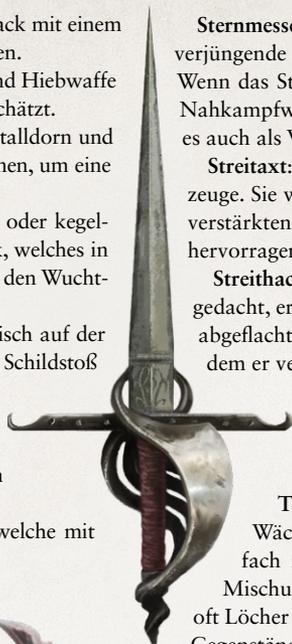
Zweihandaxt: Diese große Streitaxt ist zu schwer, um sie mit nur einer Hand zu führen. Viele Zweihändige Äxte besitzen zwei Klingen, und diese besitzen oft am unteren Ende einen Haken, wodurch man mit ihnen noch kräftiger zuschlagen kann.

Zweihandkeule: Viele zweihändige Keulen sind kunstvoll geschnitzt, andere jedoch sind wenig mehr als ein dicker, kräftiger Ast. Diese mas- siven Keulen sind zu schwer, um sie mit einer Hand zu führen.

Zweihänder: Dieses enorme Zweihandschwert ist nahezu so groß wie die meisten Personen, die es führen. Der untere Teil der Klinge ist oft eher stumpf, um bei Bedarf für größere Effizienz im Nahkampfgetümmel ergriffen werden zu können.

Zweihändige Streithacke: Diese Waffe hat einen längeren Griff und breiteren Kopf als eine normale Streithacke. Sie ist zu schwer um mit einer Hand ge- führt zu werden.

Zwergische Streitaxt: Dies ist eine bevorzugte Waffe der Zwerge. Sie besitzt einen reich ver- zierten Axtkopf auf einem dicken Griff. Diese mächtige Axt kann mit einer oder zwei Händen geführt werden.



AUSRÜSTUNG

Dein Charakter braucht allerlei Gegenstände, sowohl während er auf Erkundungen aus ist, als auch zwischen den Abenteuern. Das reicht von Wegzehrung zu Kletterausrüstung oder edler Kleidung, je nach Situation.

AUSRÜSTUNGSWERTE

Die Tabellen 6-9 und 6-10 nennen dir den Preis und den Lastwert für eine große Auswahl an Ausrüstungsgegenständen. Jeder Gegenstand mit einer Nummer in Klammern nach seinem Namen gibt an, dass es sich bei dem genannten Preis um den Preis für diese Menge des Gegenstandes handelt. Der genannte Lastwert gilt jedoch auch bei diesen Einträgen immer für einen einzelnen Gegenstand. Alle Gegenstände in diesem Abschnitt haben Stufe 0, es sei denn, es ist nach dem Namen in Klammern eine andere Stufe angegeben.

HÄNDE

Dieser Eintrag sagt dir, wie viele Hände gebraucht werden, um den Gegenstand effektiv zu benutzen. Die meisten Gegenstände, welche zur Benutzung zwei Hände benötigen, können trotzdem in einer Hand getragen werden. In diesem Fall musst du jedoch eine Interagieren-Aktion aufwenden, um deinen Griff zu ändern und den Gegenstand zu benutzen. Der SL kann jederzeit entscheiden, dass ein Gegenstand zu schwer oder sperrig ist, um in einer Hand getragen zu werden, oder sogar in zwei Händen im Fall besonders sperriger Gegenstände.



ABENTEURERAUSRÜSTUNG

Diese Gegenstände folgen besonderen Regeln oder benötigen eine detailliertere Beschreibung.

3 m Stange: Wenn du diese lange Stange führst, kannst du ein Feld in bis zu 3 m Entfernung Absuchen. Die Stange ist nicht stabil genug, um als Waffe benutzt zu werden.

Abenteurrucksack: Dieser Gegenstand enthält die grundlegend notwendigen Gegenstände für Entdeckungsreisen und fürs Überleben und dient als Startausrüstung für viele Abenteurer. Der genannte Lastwert gilt für den gesamten Rucksack, inklusive Inhalt. Andere Angaben findest du in den Einträgen der einzelnen enthaltenen Gegenstände. Zum Abenteurrucksack gehören die folgenden Gegenstände: Rucksack (der die anderen Gegenstände enthält), Schlafsack, zwei Gürteltaschen, 10 Kreidestücke, Feuerstein und Stahl, 15 m Seil, Rationen für 2 Wochen, 5 Fackeln und ein Wasserschlauch.

Alchemistenausrüstung: Diese transportable Ansammlung an Messbechern und Chemikalien kann für einfache alchemistische Arbeiten verwendet werden.

Alchemistenlabor: Du benötigst ein Alchemistenlabor, um während der Auszeit alchemistische Gegenstände herzustellen. Ein Erweitertes Alchemistenlabor verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerkskunst zum Herstellen alchemistischer Gegenstände.

Angelzeug: Zum Angelzeug gehören eine zusammenlegbare Angelrute, Angelhaken, Angelschnur, Köder und ein Netz. Professionelles Angelzeug gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Würfe zum Fische fangen.

Bandelier: Ein Bandelier fasst bis zu acht Leichte Gegenstände und erlaubt dir, sie leicht erreichbar bei dir zu tragen. In einem

Bandelier werden für gewöhnlich alchemistische Gegenstände oder Tränke verstaut. Wenn du ein Bandelier in der Hand trägst oder verstaut, ist sein Lastwert Leicht statt nur Unerheblich. Ein Bandelier kann auch ganz für einen bestimmten Satz Werkzeuge genutzt werden, was dir erlaubt, diese Werkzeuge als Teil der Aktion, welche sie benötigt, hervorzuziehen.

Brecheisen: Wenn du etwas gewaltsam öffnest, welches keinen einfach zu packenden Ansatzpunkt hat, dann macht es dir ein Brecheisen leichter, die benötigte Hebelwirkung zu erzeugen. Ohne Brecheisen erleidest du einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik, wenn es darum geht etwas aufzubrechen (ähnlich wie bei der Benutzung eines minderwertigen Gegenstandes). Ein langes Brecheisen gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf diese Würfe.

Diebeswerkzeug: Du brauchst Diebeswerkzeug, zum Schlösser knacken oder Mechanismus ausschalten (für manche Arten) mittels Diebeskunst. Ein Infiltratoren-Diebeswerkzeug gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Würfe zum Schlösser Knacken oder Mechanismus ausschalten. Wenn dein Diebeswerkzeug kaputt geht, kannst du es reparieren, indem du die Dietriche mit zu deinem Diebeswerkzeug passenden Ersatzdietrichen ersetzt. Dazu musst du keine Reparieren Handlung ausführen.

Fackel: Eine Fackel erleuchtet einen 6 m-Radius mit Hellem Licht und sorgt für die nächsten 6 m für Dämmerlicht. Eine Fackel kann als Improvisierte Waffe benutzt werden, welche 1W4 Punkte Wuchtschaden und 1 Punkte Feuerschaden verursacht.

Fernglas: Ein typisches Fernglas lässt dich Dinge in achtmal größerer Entfernung als normal sehen. Ein edles Fernglas gewährt einen Bonus von +1 auf Wahrnehmungswürfe, wenn es darum geht, Details aus großer Entfernung zu bemerken.

Feuerstein und Stahl: Feuerstein und Stahl sind nützlich, um ein Feuer zu entfachen, wenn du die Zeit hast, es mit einem kleinen Funken zu entzünden. Während eines Kampfes ist dies fast immer eine viel zu zeitaufwendige Art, um eine Flamme zu erzeugen. Selbst unter idealen Umständen benötigst du drei Aktionen, um mit Feuerstein und Stahl eine Flamme zu entfachen, und oft dauert es bedeutend länger.

Formelbuch: Ein Formelbuch enthält die Anleitungen, welche nötig sind um etwas anderes als die gewöhnlichen Gegenstände in diesem Kapitel herzustellen. Alchemisten erhalten ihr erstes Formelbuch normalerweise umsonst. Jedes Formelbuch kann Anleitungen für bis zu 100 verschiedene Gegenstände enthalten. Anleitungen werden auch auf Pergamenten, Tafeln und allen möglichen anderen Dingen niedergeschrieben, du musst sie nicht in ein spezielles Buch abschreiben, um sie benutzen zu können, sondern sie lediglich zur Hand haben und ansehen, wenn du etwas bestimmtes herstellen willst.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 6-9: ABENTEURERAUSRÜSTUNG

Gegenstand	Preis	Last	Hände
3 m Stange	1 KM	1	2
Abenteurrucksack	7 SM	1	–
Alchemistenausrüstung	3 GM	1	2
Alchemistenlabor	5 GM	6	2
Erweitertes Alchemistenlabor	55 GM	6	2
Angelzeug	8 SM	1	2
Professionelles Angelzeug (Stufe 3)	20 GM	1	2
Bandelier	1 SM	–	–
Becher	1 KM	–	1
Brecheisen	5 SM	L	2
Langes Brecheisen (Stufe 3)	20 GM	L	2
Diebeswerkzeug	3 GM	L	2
Ersatzdietriecher	3 SM	–	–
Edles Fernglas (Stufe 4)	80 GM	L	2
Fackel	1 KM	L	1
Fernglas	20 GM	L	2
Feuerstein und Stahl	5 KM	–	2
Formelbuch (leer)	1 GM	L	1
Gürteltasche	4 KM	–	–
Hammer	1 SM	L	1
Handschellen			
Minderwertige Handschellen (Stufe 0)	3 SM	–	2
Einfache Handschellen (Stufe 1)	3 GM	–	2
Durchschnittliche Handschellen (Stufe 3)	20 GM	–	2
Gute Handschellen (Stufe 9)	250 GM	–	2
Hervorragende Handschellen (Stufe 17)	5.000 GM	–	2
Handwerkerhandbuch (Grundlagen)	1 SM	L	2
Handwerkszeug	4 GM	2	2
Handwerkszeug (hervorragend) (Stufe 3)	50 GM	2	2
Heilerwerkzeuge	5 GM	1	2
Heilerwerkzeuge (erweitert) (Stufe 3)	50 GM	1	2
Heiliges Symbol			
Hölzern	1 SM	L	1
Silbern	2 GM	L	1
Hervorragende Reparaturausrüstung (Stufe 3)	25 GM	1	2
Infiltratoren-Diebeswerkzeug (Stufe 3)	50 GM	L	2
Infiltratoren-Dietriche (Stufe 3)	3 GM	–	–
Kaufmannswaage	2 SM	L	2
Kerze (10)	1 KM	–	1
Kette (3 m)	4 GM	1	2
Kleidung			
Gewöhnliche	1 SM	–	–
Entdecker	1 SM	L	–
Edle	2 GM	L	–
Modische Edle (Stufe 3)	55 GM	L	–
Winter	4 SM	L	–
Kletterausrüstung	5 SM	1	2
Extremkletterausrüstung (Stufe 3)	40 GM	1	2
Kletterhaken	1 KM	–	1
Kochzeug	1 GM	2	2
Kompass	1 GM	–	1
Marschkompass (Stufe 3)	20 GM	–	1
Krähenfüße	3 SM	L	1
Kreide (10)	1 KM	–	1
Laterne			
Blendlaterne	1 GM	1	1
Abdeckbare	7 SM	L	1
Leiter (3 m)	3 KM	3	2
Lupe (Stufe 3)	40 GM	–	1

Gegenstand	Preis	Last	Hände
Materialkomponentenbeutel	5 SM	L	1
Musikinstrument			
Tragbar	8 SM	1	2
Tragbar, virtuos (Stufe 3)	50 GM	1	2
Schwer	2 GM	16	2
Schwer, virtuos (Stufe 3)	100 GM	16	2
Öl (halber Liter)	1 KM	–	2
Phiole	5 KM	–	1
Ranzen	1 SM	–	2
Rationen (1 Woche)	4 SM	L	1
Religiöse Schrift	1 GM	L	1
Reparaturausrüstung	2 GM	1	2
Rucksack	1 SM	–	–
Sack (5)	1 KM	L	1
Sanduhr	3 GM	L	1
Satteltaschen	2 SM	L	2
Schlafsack	1 KM	L	–
Schloss			
Minderwertiges Schloss (Stufe 0)	2 SM	–	2
Einfaches Schloss (Stufe 1)	2 GM	–	2
Durchschnittliches Schloss (Stufe 3)	15 GM	–	2
Gutes Schloss (Stufe 9)	200 GM	–	–
Hervorragendes Schloss (Stufe 17)	4.500 GM	–	2
Schreibzeug	1 GM	L	2
Extra Tinte und Papier	1 SM	–	–
Schriftrollenbehälter	1 SM	–	2
Seife	2 KM	–	1
Seil	5 SM	L	2
Signalpfeife	8 KM	–	1
Spiegel	1 GM	–	1
Stechpalmen und Misteln	0	–	1
Truhe	6 SM	2	2
Verkleidungsausrüstung	2 GM	L	2
Ersatzkosmetika	1 SM	–	–
Eliteverkleidungsausrüstung (Stufe 3)	40 GM	L	2
Elitekosmetika (Stufe 3)	5 SM	–	–
Vorrichtungsausrüstung	5 GM	2	2
Spezialisierte Vorrichtungsausrüstung (Stufe 3)	55 GM	2	2
Waffenscheide	1 KM	–	–
Wasserschlauch	5 KM	L	1
Werkzeug			
Großes Werkzeug	1 GM	1	2
Kleines Werkzeug	4 SM	L	1 oder 2
Wurfhaken	1 SM	L	1
Zauberbuch (leer)	1 GM	L	1
Zaumzeug	4 GM	1	–
Zelt			
Zwei Personen	8 SM	L	2
Vier Personen	5 GM	1	2
Pavillon (Stufe 2)	40 GM	12	2

TABELLE 6-10: UNGEWÖHNLICHE ABENTEURERAUSRÜSTUNG

Gegenstand	Preis	Last	Hände
Gelehrtenjournal (Stufe 3)	6 GM	L	1
Sammlung von Gelehrtenjournalen (Stufe 3)	30 GM	L	2
Landkarte (Stufe 3)	10 GM	L	1
Landkartenatlas (Stufe 3)	50 GM	L	2

KLASSENAUSRÜSTUNGEN

Wenn du schnell und einfach entscheiden willst, wofür du dein Startgeld aus gibst, dann kannst du mit einer der nachfolgend beschriebenen Klassenrüstungen anfangen. Beachte dabei, dass ein Abenteurrucksack, welcher zu jeder dieser Klassenrüstungen gehört, bereits einen Rucksack, einen Schlafsack, zwei Gürteltaschen, 10 Stücke Kreide, Feuerstein und Stahl, 15 m Seil, Rationen für zwei Wochen, Seife, 5 Fackeln und einen Wasserschlauch enthält.



ALCHEMIST

Preis 9 GM, 6 SM; **Last** 4 Last, 6 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 5 GM, 4 SM

Rüstung Beschlagene Lederrüstung

Waffen Dolch, Schleuder mit 20 Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurrucksack, Alchemistenrüstung, Bandelier, Handwerkerhandbuch (Grundlagen), 2 Sätze Krähenfüße, Waffenscheide

Optionen Reparaturwerkzeug (2 GM)



BARBAR

Preis 3 GM, 2 SM; **Last** 3 Last, 5 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 11 GM, 8 SM

Rüstung Fellrüstung

Waffen 4 Wurfspeere

Ausrüstung Abenteurrucksack, 2 Waffenscheiden, Wurfhaken

Optionen Zweihandaxt (2 GM), Zweihänder(2 GM), Zweihandkeule (1 GM), oder Streitaxt und Stahlschild (3 GM)



BARDE

Preis 6 GM, 8 SM; **Last** 4 Last, 3 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 8 GM, 2 SM

Rüstung Beschlagene Lederrüstung

Waffen Dolch, Rapier, Schleuder mit 20 Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurrucksack, Bandelier, tragbares Instrument, Waffenscheide



DRUIDE

Preis 3 GM, 7 SM; **Last** 4 Last, 4 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 11 GM, 3 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen 4 Wurfspeere, Langspeer

Ausrüstung Abenteurrucksack, Bandelier, Stechpalmen und Misteln

Optionen Heilerwerkzeuge (5 GM)



KÄMPFER

Preis 3 GM; **Last** 3 Last, 2 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 12 GM

Rüstung Fellrüstung

Waffen Dolch

Ausrüstung Abenteurrucksack, Waffenscheide, Wurfhaken

Optionen Langbogen mit 20 Pfeilen (6 GM, 2 SM), Zweihänder (2 GM), oder Langschwert und Stahlschild (3 GM)



KLERIKER

Preis 1 GM 5 SM; **Last** 1 Last, 3 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 13 GM

Ausrüstung Abenteurrucksack, Bandelier, Heiliges Symbol (Hölzern), 2 Sätze Krähenfüße

Optionen Die bevorzugte Waffe deiner Gottheit (siehe hierzu auch die Einträge zu den Gottheiten auf den Seiten 437-440; nutze die Preise aus diesem Kapitel), Fellrüstung (2 GM)



MAGIER

Preis 1 GM, 2 SM; **Last** 2 Last, 2 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 11 GM, 8 SM

Waffen Kampfstab

Ausrüstung Abenteurrucksack, Materialkomponentenbeutel, Schreibzeug

Optionen Armbrust mit 20 Bolzen (3 GM, 2 SM)



MÖNCH

Preis 4 GM, 9 SM; **Last** 4 Last, 2 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 10 GM, 2 SM

Waffen Kampfstab, Langspeer

Ausrüstung Abenteurrucksack, Bandelier, Kletterausrüstung, schwacher Rauchstab, Wurfhaken



SCHURKE

Preis 5 GM, 4 SM; **Last** 4 Last, 1 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 9 GM, 6 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen Dolch, Rapier

Ausrüstung Abenteurrucksack, Kletterausrüstung, Waffenscheide

Optionen Diebeswerkzeug (3 GM)



STREITER

Preis 3 GM, 8 SM; **Last** 3 Last, 7 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 11 GM, 2 SM

Rüstung Fellrüstung

Waffen Dolch, 4 Wurfspeere

Ausrüstung Abenteurrucksack, Brecheisen, Waffenscheide, Wurfhaken

Optionen Die bevorzugte Waffe deiner Gottheit (siehe hierzu auch die Einträge zu den Gottheiten auf den Seiten 437-440; nutze die Preise aus diesem Kapitel)



WALDLÄUFER

Preis 9 GM, 1 SM; **Last** 3 Last, 3 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 5 GM, 9 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen Dolch, Langbogen mit 20 Pfeilen

Ausrüstung Abenteurrucksack, Waffenscheide



ZAUBERER

Preis 1 GM, 6 SM; **Last** 1 Last, 6 Leicht; **Übrigbleibendes Geld** 12 GM, 9 SM

Waffen Dolch, Schleuder mit 20 Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurrucksack, Bandelier, 2 Sätze Krähenfüße, Waffenscheide

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Gelehrtenjournal: Gelehrtenjournale sind Gegenstände der Kategorie Ungewöhnlich. Jedes Journal ist ein Band mit Informationen zu einem spezifischen Thema, wie beispielsweise zu Vampiren oder der Geschichte einer einzelnen Stadt oder auch nur einem Viertel einer größeren Stadt. Wenn du 1 Minute damit verbringst, dich mit einem solchen Journal zum passenden Thema zu befassen, dann erhältst du einen Gegenstandsbonus von +1 auf den Wurf zum Wissen abrufen. Eine Sammlung von Gelehrtenjournalen kostet fünfmal so viel wie ein einzelnes Journal und man benötigt beide Hände zu ihrer Nutzung. Jede Sammlung enthält mehrere Journale und bietet Informationen zu einem größeren Themenkreis, wie etwa zu allen Untoten oder zu allen Vierteln einer Großstadt. Der SL entscheidet, welche Journale wo erhältlich sind.

Gürteltasche: Eine Gürteltasche fasst bis zu vier Leichte Gegenstände.

Handsellen: Du kannst einem bereitwilligen Ziel oder einem Ziel, welches sich dir aus anderen Gründen unterwerfen muss, als Erkundungsaktivität Handsellen anlegen, dies benötigt etwa 10-30 Sekunden, abhängig von der Größe der Kreatur und davon, wie viele Handsellen du ihr anlegen willst. Eine zweibeinige Kreatur mit aneinander gefesselten Beinen erleidet einen Malus von -4,50 m auf ihre Bewegungsraten und eine zweihändige Kreatur mit aneinander gebundenen Handgelenken muss vor jeder Handhaben-Aktion einen einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, misslingt dieser, so misslingt auch die Aktion. Dieser SG kann auch höher liegen, je nachdem, wie sehr die Fesselung die Freiheit der Hände einschränkt. Wird eine Kreatur an ein feststehendes Objekt gefesselt, so erhält sie den Zustand Bewegungsunfähig. Wenn eine Kreatur mehr oder weniger Gliedmaßen hat, so entscheidet der GM, welchen Effekt (wenn überhaupt) Handsellen haben. Um eine Kreatur aus minderwertigen Handsellen zu befreien, benötigst du zwei erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Diebeskunst gegen SG 17, bei einfachen Handsellen sind es drei erfolgreiche Würfe gegen SG 22, bei durchschnittlichen Handsellen vier erfolgreiche Würfe gegen SG 27, bei guten Handsellen fünf erfolgreiche Würfe gegen SG 32 und bei herausragenden Handsellen sechs erfolgreiche Würfe gegen SG 42.

Handwerkerhandbuch (Grundlagen): Dieses Buch enthält die Anleitungen (siehe Seite 293), welche benötigt werden, um mittels Handwerkskunst die gewöhnlichen Gegenstände in diesem Kapitel herzustellen.

Handwerkszeug: Du benötigst diese Werkzeuge, um mit der Fertigkeit Handwerkskunst etwas herzustellen. Hervorragendes Handwerkszeug gewähren dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf den Wurf. Unterschiedliche Werkzeuge werden für unterschiedliche Arbeit benötigt; der SL legt fest, welche Werkzeuge wofür benötigt werden. So sind Schmiedewerkzeuge beispielsweise etwas anderes als die Werkzeuge eines Holzhandwerkers.

Heilerwerkzeuge: Hierbei handelt es sich um eine Zusammenstellung von Bandagen, Kräutern und Nähzeug für Wunden. Du benötigst diese Ausrüstung für Fertigkeitwürfe für Heilkunde, wenn du Erste Hilfe leistest, Krankheiten oder Vergiftungen behandelst oder Wunden versorgst.

Erweiterte Heilerwerkzeuge gewähren einen Bonus von +1 auf solche Würfe. Wenn du die Werkzeuge herumträgst, kannst du viele der Bestandteile in Beuteln oder einem Bandler griffbereit halten.

Heiliges Symbol: Dieses Stück Holz oder Silber trägt ein Bild, welches eine Gottheit symbolisiert. Manche göttliche Magiekundige, wie beispielsweise Kleriker, können Heilige Symbole ihrer Gottheit als Fokus für bestimmte Fähigkeiten und Zauber nutzen.

Um ein Heiliges Symbol zu nutzen, muss es in einer Hand gehalten werden.

Kerze: Eine entzündete Kerze sorgt innerhalb eines 3 m Radius für Dämmerlicht.

Kleidung: Normale Kleidung ist funktionell und besitzt einen einfachen Schnitt. Beispiele hierfür wären Bauernkleidung, Mönchsroben oder Arbeitskleidung. Entdeckerkleidung ist fest genug, um verstärkt werden zu können, und dir so besseren Schutz zu bieten, obwohl sie keine Rüstung im eigentlichen Sinne ist. Entdeckerkleidung gibt es in vielen Formen und Farben, doch für gewöhnlich sieht sie aus wie Klerikerkleidung, Mönchskutten oder Magierroben, da Mitglieder all dieser Gruppen höchstwahrscheinlich das Tragen von Rüstung vermeiden. Mehr Informationen zur Entdeckerkleidung findest du auf den Seiten 275. Edle Kleidung, passend für Adels- oder Herrscherkreise, zeichnet sich durch teure Stoffe, edle Metalle und komplizierte Muster aus. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Würfe zum Beeindrucken gegenüber Adligen oder Angehörigen der Oberschicht, wenn du modernste edle Kleidung trägst. Winterkleidung ermöglicht es dir, den Schaden durch strenge Umgebungskälte zu negieren und den Schaden von Extremer Kälte auf den Schaden von Strenger Kälte zu reduzieren.

Kletterausrüstung: Dieser Beutel enthält ein 15 m langes Seil, Flaschenzüge, ein Dutzend Kletterhaken, einen Hammer, einen Wurfhaken und einen Satz Steigeisen. Eine Kletterausrüstung ermöglicht es dir, dich an der zu erkletternden Wand zu befestigen. Du kletterst nur halb so schnell wie gewöhnlich (das Minimum liegt bei 1,50 m), dafür kannst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, um einen Fall zu verhindern, wenn du einen Kritischen Fehlschlag würfelst. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Klettern, wenn du eine Extremkletterausrüstung benutzt. Eine einzelne Kletterausrüstung hat nur genug Zubehör für einen Nutzer (jeder Kletterer muss seine eigene Ausrüstung benutzen).

Kletterhaken: Diese kleinen Metalldornen können als Anker benutzt werden, um eine Klettertour zu vereinfachen. Um einen Kletterhaken zu befestigen, musst du ihn mit einer Hand halten und mit einem in der anderen Hand gehaltenen Hammer einschlagen. Du kannst an einem Kletterhaken ein Seil befestigen, um bei einem Kritischen Fehlschlag beim Klettern nicht ganz bis zum Boden abzustürzen.

Kompass: Ein Kompass hilft dir mit Richtungssinn und Navigation, solange du dich an einem Ort mit stabilen Magnetfeldern befindest. Ohne Kompass erleidest du einen Malus von -2 auf diese Fertigkeitwürfe (ähnlich wie bei der Benutzung eines minderwertigen Gegenstandes). Ein Marschkompass gewährt dir einen Bonus von +1 auf diese Würfe.

Krähenfüße: Diese vierzackigen Metallstacheln können den Füßen von Kreaturen Schaden zufügen. Du kannst mit einer Interagieren Aktion Krähenfüße auf einem freien, zu dir angrenzenden Feld verstreuen. Die erste Kreatur, welche dieses Feld betritt, muss einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 14 ablegen. Misslingt dieser, so erleidet die Kreatur 1W4 Punkte Stichschaden und 1 Punkt anhaltenden Blutungsschaden. Eine Kreatur, welche durch Krähenfüße anhaltenden Blutungsschaden erleidet, erhält einen Malus von -1,50 m auf ihre Bewegungsrate. Wenn man eine Interagieren-Aktion aufwendet, um sich die Krähenfüße aus den Sohlen zu puhlen, senkt dies den SG zum Stoppen der Blutung. Wenn eine Kreatur durch die Krähenfüße Schaden erleidet, so werden genug Krähenfüße unbrauchbar gemacht, um nachfolgenden Kreaturen



ren ein gefahrloses Betreten des Feldes zu ermöglichen. Verstreute Krähenfüße können aufgesammelt und wiederverwendet werden, wenn keine Kreaturen durch sie Schaden genommen haben. Anderenfalls sind zu viele Krähenfüße unbrauchbar geworden, um noch etwas wiederzuverwenden.

Landkarte: Karten sind Gegenstände der Kategorie Ungewöhnlich. Die meisten erhältlichen Karten sind einfach und funktional. Eine Landkarte stellt eine einzelne Örtlichkeit mit exzellenter Genauigkeit dar. Eine solche Karte gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und auf Fertigkeitwürfe zum Wissen abrufen, welche sich auf den von der Landkarte abgedeckten Bereich beziehen. Manchmal werden mehrere Karten gleicher Qualität in einem Atlas zusammengefasst. Ein Atlas kostet fünfmal so viel wie eine einzelne Landkarte und muss mit beiden Händen gehalten werden, wenn man ihn benutzen will. Der SL entscheidet, welche Karten wo erhältlich sind.

Laterne: Eine Laterne verbreitet Helles Licht und benötigt einen halben Liter Öl für 6 Stunden Brenndauer. Eine Blendlaterne verbreitet Helles Licht in einem 18 m Kegel und Dämmerlicht für weitere 18 m. Eine abdeckbare Laterne verbreitet Helles Licht in einem 9 m Radius und Dämmerlicht für weitere 9 m. Sie besitzt eine Abdeckung, welche du schließen kannst, um das Licht zu verdecken. Die Abdeckung zu schließen oder zu öffnen benötigt eine Interagieren-Aktion.

Lupe: Diese transportable Linse gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Wahrnehmungswürfe, wenn es darum geht, winzigste Einzelheiten von Dokumenten, Stoffen und ähnlichen Dingen zu bemerken.

Materialkomponentenbeutel: Dieser Beutel enthält materielle Komponenten für jene Zaubersprüche, welche sie benötigen. Die Komponenten verbrauchen sich zwar über Zeit, du kannst sie aber immer dann auffüllen, wenn du deine täglichen Zauber vorbereitest.

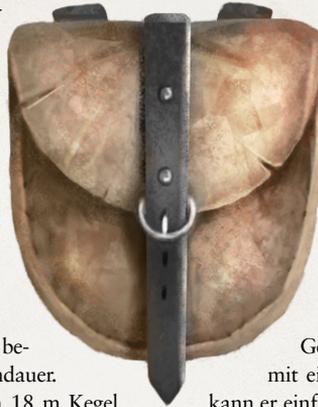
Musikinstrument: Zu den tragbaren Instrumenten gehören Dudelsäcke, kleine Glockenspiele oder Trommeln, Fiedeln und Violinen, Flöten und Querflöten, kleine Harfen, Lauten, Trompeten und weitere Instrumente ähnlicher Größe. Der SL kann festlegen, dass ein besonders großes tragbares Instrument, wie etwa eine Tuba, einen größeren Lastwert besitzt. Zu den schweren Instrumenten gehören große Trommeln, ganze Glockenspiele oder Tasteninstrumente. Sie sind schwieriger zu transportieren und müssen stationär bleiben, während sie gespielt werden. Ein virtuoses Instrument gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Darbietung mit diesem Instrument.

Öl: Du kannst Öl benutzen, um Laternen zu befüllen. Du kannst aber auch einen halben Liter Öl anzünden und werfen. Dazu verwendest du zuerst eine Interagieren Aktion, um das Öl vorzubereiten. Dann wirfst du es mit einer weiteren Aktion als Fernkampfangriff. Wenn du triffst, verteilt sich das Öl auf der Kreatur oder auf einem einzelnen 1,50 m Feld, je nachdem, worauf du zielst. Dir muss ein einfacher Wurf gegen SG 10 gelingen, um das Öl bei dem Treffer erfolgreich zu entzünden. Wenn das Öl sich entzündet, erleidet das Ziel 1W6 Feuerschaden.

Phiole: Eine schlichte Glasphiole fasst bis zu 30 ml Flüssigkeit.

Ranzen: Ein Ranzen fasst Gegenstände bis zu einem Gesamtlastwert von 2. Wenn du den Ranzen in der Hand trägst oder mit deinem Gepäck verstaust, zählt sein Lastwert als Leicht statt Unerheblich.

Religiöse Schrift: Dieses Manuskript enthält einen religiösen Text einer bestimmten Religion. Manche göttliche Magiekundige, wie beispielsweise Kleriker, können religiöse Schriften als Fokus für bestimmte Fähigkeiten oder Zauber benutzen. Eine religiöse Schrift muss in einer Hand gehalten werden, wenn man sie benutzen will.



Reparaturausrüstung: Eine Reparaturausrüstung erlaubt dir, einfache Reparaturen auch während einer Reise auszuführen. Zum Reparaturwerkzeug gehören ein tragbarer Amboss, eine Zange, Werkzeuge für Holzhandwerker, ein Schleifstein und Öle zur Instandhaltung von Leder und Holz. Du kannst das Reparaturwerkzeug benutzen, um mittels der Fertigkeit Handwerkskunst etwas zu reparieren. Mit einer hervorragenden Reparaturausrüstung erhältst du einen Bonus von +1 auf die entsprechenden Fertigkeitwürfe.

Rucksack: Ein Rucksack kann Gegenstände mit einem Gesamtlastwert von bis zu 4 aufnehmen. Wenn du den Rucksack in der Hand trägst oder verstaust, statt ihn auf dem Rücken zu haben, ist sein Lastwert Leicht und nicht nur Unerheblich. Die ersten beiden Punkte an Last, die du in deinem Rucksack verstaust, zählen nicht gegen die Obergrenze an Last, die du mit dir führen kannst.

Sack: Ein Sack fasst Gegenstände bis zu einem Gesamtlastwert von 8. Wenn ein Sack Gegenstände mit einem Gesamtlastwert von 2 oder weniger enthält, kann er einfach am Körper getragen werden, beispielsweise am Gürtel hängend. Du kannst einen Sack mit einer Hand tragen, musst aber zwei Hände benutzen, um Gegenstände daraus hervorzuziehen oder darin zu verstauen.

Satteltaschen: Satteltaschen gibt es als Paar. Jede der beiden Taschen fasst Gegenstände bis zu einem Gesamtlastwert von 3. Der angegebene Lastwert betrifft Satteltaschen, welche von einem Lasttier getragen werden. Wenn du selbst Satteltaschen trägst oder sie mit deinem Gepäck verstaust, gilt ihr Lastwert als 1 anstelle von Leicht.

Schloss: Um ein minderwertiges Schloss zu knacken, musst du zwei erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Diebeskunst gegen SG 15 ablegen, ein einfaches Schloss benötigt drei erfolgreiche Würfe gegen SG 20, ein durchschnittliches Schloss vier erfolgreiche Würfe gegen SG 25, ein gutes Schloss fünf erfolgreiche Würfe gegen SG 30 und ein herausragendes Schloss sechs erfolgreiche Würfe gegen SG 40.

Schreibzeug: Mit dem Schreibzeug kannst du Nachrichten verfassen und Schriftrollen beschreiben. Zum Schreibzeug gehören verschiedene Sorten Papier und Pergament, Tinte, eine Schreibfeder oder ein Füller, Siegelwachs und ein einfaches Siegel. Wenn du viel geschrieben hast, kannst du dein Schreibzeug mit extra Papier und Tinte ergänzen.

Schriftrollenbehälter: Schriftrollen, Landkarten und andere zusammengerollte Dokumente können in einem Schriftrollenbehälter geschützt transportiert werden.

Signalpfeife: Wenn eine Signalpfeife geblasen wird, ist das Geräusch über freies Gelände hinweg bis zu einer Entfernung von 0,75 km klar und deutlich zu hören.

Stechpalmen und Misteln: Pflanzen mit übernatürlicher Bedeutung stellen für Naturmagiekundige einen Naturfokus dar (beispielsweise für Druiden), wenn sie bestimmte Fähigkeiten oder Zauber nutzen. Ein Bündel Stechpalmen und Misteln muss in einer Hand gehalten werden, um es zu nutzen. Für Druiden, welche sich auf einen anderen Aspekt der Natur konzentrieren, gibt es andere Naturfoki.

Truhe: Eine Holztruhe fasst Gegenstände mit einem Gesamtlastwert von 8.

Verkleidungsausrüstung: Dieses kleine Holzkästchen enthält Kosmetika, sowie auch falsche Gesichtsbehaarung und passenden Klebstoff und ein paar einfache Perücken. Du benötigst die Verkleidungsausrüstung normalerweise, wenn du dich verkleidest, um dich mit Hilfe der Fertigkeit Täuschung für jemand anderen auszugeben. Eine Eliteverkleidungsausrüstung verleiht dir einen Bonus von +1 auf entsprechende Würfe. Wenn du

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

eine größere Menge Verkleidungen hergestellt hast, kannst du deine Vorräte mit zu deiner Verkleidungsausrüstung passenden Ersatzkosmetika auffüllen.

Vorrichtungsausrüstung: In einer Vorrichtungsausrüstung findest du Material und Werkzeuge, welche zur Herstellung von Fallen und Vorrichtungen benötigt werden. Mit einer Vorrichtungsausrüstung kannst du mittels der Fertigkeit Herstellung eigene fallenartige Vorrichtungen erschaffen. Eine spezialisierte Vorrichtungsausrüstung gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf den entsprechenden Wurf.

Waffenscheide: In einer Waffenscheide kannst du Waffen tragen.

Wasserschlauch: Wenn ein Wasserschlauch gefüllt ist, enthält er ungefähr genug Wasser für einen Tag für eine Kreatur der Größenskategorie Klein oder Mittelgroß.

Werkzeug: Dieser Eintrag steht stellvertretend für allerlei einfache, tragbare Werkzeuge. Spitzhacken, Schaufeln oder ein Vorschlaghammer sind lange Werkzeuge. Handbohrer, Eishaken oder Kellen sind kurze Werkzeuge. Ein Werkzeug kann für gewöhnlich als Improvisierte Waffe benutzt werden, hierbei verursacht ein kurzes Werkzeug 1W4 Schadenspunkte und ein langes Werkzeug 1W6 Schadenspunkte. Der SL entscheidet, welche Art Schaden ein Werkzeug verursacht, und kann auch den Schaden nach Bedarf anpassen.

Wurfhaken: Du kannst einen Wurfhaken mit einem daran festgeknoteten Seil benutzen, um eine Klettertour einfacher zu machen. Um einen Wurfhaken sicher zu verankern, führst du einen Angriffswurf mit der Kategorie Verdeckt gegen einen SG aus, welcher vom Ziel abhängt, für gewöhnlich jedoch mindestens gegen SG 20. Bei einem Erfolg verhakst sich der Wurfhaken fest, bei einem Kritischen Misserfolg jedoch wirkt es zwar so, als ob der Haken festsäße, jedoch löst er sich, wenn du bereits ein Stück weit geklettert bist.

Zauberbuch: Ein Zauberbuch enthält schriftlich niedergelegtes Wissen, welches es einem Charakter ermöglicht, verschiedene Zauber zu lernen und vorzubereiten. Für Magier ist ein Zauberbuch eine absolute Notwendigkeit (sie erhalten für gewöhnlich ihr erstes Zauberbuch umsonst), für andere Zauberwirker ein nützlicher Luxus, der ihnen einen Weg zum Erlernen zusätzlicher Zauber eröffnet. Jedes Zauberbuch kann bis zu 100 Zauber fassen; der angegebene Preis gilt für ein leeres Zauberbuch.

Zaumzeug: Zum Zaumzeug gehört alles Zubehör, welches benötigt wird, um ein Reittier auszustatten, einschließlich eines Sattels, einer Trense und falls nötig Steigbügel. Besonders große oder ungewöhnlich geformte Reittiere benötigen möglicherweise einen speziellen Sattel. Ein solcher kann nach Maßgabe des SL teurer oder schwerer zu finden sein. Der angegebene Lastwert gilt für Zaumzeug, welches einer Kreatur angelegt ist. Wenn es nicht angelegt ist, sondern nur getragen oder verstaut wird, erhöht sich der Lastwert auf 2.

ALCHEMISTISCHE AUSRÜSTUNG

Die Gegenstände in Tabelle 6-11 sind die am häufigsten erhältlichen alchemistischen Gegenstände aus Kapitel 11 aufgeführt, welche auch ein Charakter der 1. Stufe 1 höchstwahrscheinlich erwerben kann. Die untenstehenden Einträge sind unvollständig, die vollständige Beschreibung für den jeweiligen Gegenstand findest du in Kapitel 11 auf den in der Tabelle angegebenen Seiten. Der SL kann von Fall zu Fall auch entscheiden, dir zu erlauben, bei der Charaktererstellung andere alchemistische Gegenstände aus Kapitel 11 zu erstehen.

TABELLE 6-11: ALCHEMISTISCHE AUSRÜSTUNG

Alchemistische Bomben	Preis	Last	Seite
Schwache Frostphiole	3 GM	L	545
Schwache Säureflasche	3 GM	L	545
Schwacher Donnerstein	3 GM	L	545
Schwacher Flaschenblitz	3 GM	L	545
Schwacher Verstrickungsbeutel	3 GM	L	546
Schwaches Alchemistenfeuer	3 GM	L	544
Elixiere	Preis	Last	Seite
Geringes Lebenselixier	3 GM	L	548
Schwache Medizin	3 GM	L	549
Schwaches Gegengift	3 GM	L	547
Alchemistische Werkzeuge	Preis	Last	Seite
Schwacher Rauchstab	3 GM	L	554
Sonnenszepter	3 GM	L	554
Zündholz (10)	2 SM	–	554

ALCHEMISTISCHE BOMBEN

Alchemistische Bomben sind Einwegwaffen, welche Schaden oder besondere Effekte verursachen, manchmal verursachen sie auch Flächenschaden. Mehr Informationen zu Alchemistischen Bomben findest du auf Seite 544.

Schwache Frostphiole: Diese alchemistische Bombe verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden und 1 Punkte Kälteflächenschaden. Außerdem erleidet das Ziel einen Malus von -1,50 m auf seine Bewegungsraten, bis zum Ende seines nächsten Zuges.

Schwache Säureflasche: Diese alchemistische Bombe verursacht 1 Punkt Säureschaden, 1W6 Punkte Anhaltenden Säureschaden und 1 Punkt Säureflächenschaden.

Schwacher Donnerstein: Diese alchemistische Bombe verursacht 1W4 Punkte Schallschaden und 1 Punkt Schallflächenschaden. Außerdem muss jede Kreatur innerhalb von 3 m einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen und erhält bei Misslingen bis zum Ende ihres Zuges den Zustand Taub.

Schwacher Flaschenblitz: Diese alchemistische Bombe verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden, 1 Punkt Elektrizitätsflächenschaden und fügt dem Ziel den Zustand Auf dem Falschen Fuß zu.

Schwacher Verstrickungsbeutel: Diese alchemistische Bombe lässt das Ziel für 1 Minute einen Malus von -3 m auf seine Bewegungsraten erleiden, außerdem erhält das Ziel bei einem Kritischen Treffer den Zustand Bewegungsunfähig, bis es sich befreit.

Schwaches Alchemistisches Feuer: Diese alchemistische Bombe verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden, 1 Punkt Anhaltenden Feuerschaden und 1 Punkt Feuerflächenschaden.

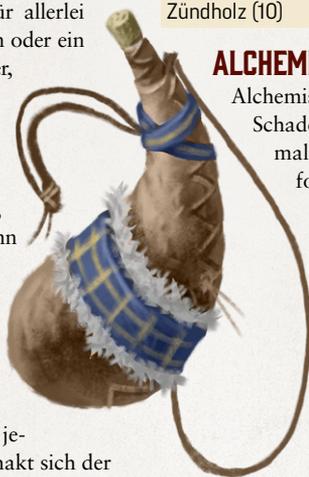
ELIXIERE

Elixiere sind alchemistische Gegenstände, welche du trinkst, um die verschiedensten ungewöhnlichen Effekte zu erzielen. Mehr über Elixiere erfährst du auf Seite 546.

Schwacher Seuchenschutz: Nachdem du einen Schwachen Seuchenschutz getrunken hast, erhältst du für 24 Stunden einen Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten (auch gegen das Fortschreiten von Krankheiten).

Schwaches Elixier des Lebens: Wenn du ein Schwaches Elixier des Lebens trinkst, werden bei dir 1W6 TP wiederhergestellt und du erhältst für 10 Minuten einen Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Gifte.

Schwaches Gegengift: Nachdem du ein Schwaches Gegengift getrunken hast, erhältst du für die nächsten 6 Stunden einen Gegenstandsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte.



ALCHEMISTENAUSRÜSTUNG

Zu einer Alchemistenausrüstung gehören alchemistische Gegenstände, welche du benutzt, statt sie zu werfen oder zu trinken. Mehr über Alchemistenausrüstung erfährst du auf Seite 287.

Rauchstab: Du kannst für 1 Minute eine Rauchwand von 1,50 m Radius erschaffen.

Sonnenszepter: Du kannst mit einer Interagieren Aktion ein Sonnenszepter gegen eine harte Oberfläche schlagen und so dafür sorgen, dass es für die nächsten 6 Stunden in einem 6 m Radius helles Licht verbreitet und für die nächsten 6 m Dämmerlicht.

Zündholz: Du kannst ein Zündholz benutzen, um mit einer einzelnen Interagieren-Aktion etwas anzuzünden - weit schneller als mit Feuerstein und Stahl.

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Die Gegenstände in Tabelle 6-12 sind magische Gegenstände aus Kapitel 11, welche auch ein Charakter der 1. Stufe für gewöhnlich erstehen kann. Die untenstehenden Einträge sind unvollständig, die vollständige Beschreibung für den jeweiligen Gegenstand findest du in Kapitel 11 auf den in der Tabelle angegebenen Seiten. Der SL kann von Fall zu Fall auch entscheiden, dir zu erlauben, bei der Charaktererstellung andere magische Gegenstände aus Kapitel 11 zu erstehen.

TABELLE 6-12: MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Magische Verbrauchsgegenstände	Preis	Last	Seite
Heiliges Wasser	3 GM	L	603
Unheiliges Wasser	3 GM	L	603
Tränke	Preis	Last	Seite
Geringer Heiltrank	4 GM	L	601
Schriftrollen	Preis	Last	Seite
Schriftrolle mit gewöhnlichem Zauber des 1. Grades	4 GM	L	596
Talismane	Preis	Last	Seite
Verbesserungskristall	4 GM	-	600

MAGISCHE VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Du kannst heiliges und unheiliges Wasser in fast jeder Ortschaft kaufen; Ortschaften guter Gesinnung verbieten aber meisten Unheiliges Wasser und entsprechend Ortschaften böser Gesinnung Heiliges Wasser.

Heiliges Wasser: Du kannst *Heiliges Wasser* wie eine Bombe werfen, dies verursacht bei Scheusalen, Untoten und anderen Kreaturen, welche eine Schwäche gegen Gutes besitzen 1W6 Punkte Guten Schaden und 1 Punkt Guten Flächenschaden.

Unheiliges Wasser: Du kannst *Unheiliges Wasser* wie eine Bombe werfen, dies verursacht bei Celestischen und anderen Kreaturen, welche eine Schwäche gegen Böses besitzen, 1W6 Punkte Bösen Schaden und 1 Punkt Bösen Flächenschaden.

TRÄNKE

Tränke sind magische Gegenstände, die du trinkst, um verschiedene Vorteile zu erlangen. Mehr über *Tränke* erfährst du auf Seite 601.

Geringer Heiltrank: Nachdem du einen *Geringen Heiltrank* getrunken hast, erhältst du 1W8 verlorene TP zurück.

SCHRIFTROLLEN

Schriftrollen sind magische Schriften, welche die notwendige Magie enthalten, um einen bestimmten Zauber zu wirken, ohne einen deiner Zauberplätze zu verbrauchen.

Der in der Tabelle angegebene Preis gilt für eine *Schriftrolle* mit einem gewöhnlichen Zauber des 1. Grades. Mehr über *Schriftrollen* erfährst du auf Seite 595.

TALISMANE

Ein *Talisman* ist ein besonderer Einweggegenstand, welchen du an deiner Rüstung, einer Waffe oder anderswo befestigst. Dies ermöglicht es dir den *Talisman* später für einen bestimmten Zweck zu aktivieren. Mehr über *Talismane* erfährst du auf Seite 596.

Verbesserungskristall: Wenn du einen *Verbesserungskristall* an einer Waffe befestigst und aktivierst, verstärkt der *Talisman* die Waffe für den Rest des Zuges und verleiht ihr einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe, sowie einen zweiten Schadenswürfel.

ANLEITUNGEN

Anleitungen werden benötigt, um mittels Handwerkskunst Gegenstände anzufertigen. Du kannst Anleitungen für gewöhnlich lesen, solange du der Sprache mächtig bist, in der sie verfasst sind, selbst wenn dir die Fähigkeit fehlt, den Gegenstand zu fertigen. Alchemisten und Handwerkskilden nutzen oft obskure Geheimsprachen oder entwerfen Geheimschriften, um ihre Geheimnisse vor der Konkurrenz zu schützen. Du kannst gewöhnliche Anleitungen für den in Tabelle 6-13 genannten Preis kaufen oder einen NSC bezahlen, der dir zum selben Preis eine Abschrift anfertigt. Eine gekaufte Anleitung ist normalerweise auf einer zusammengerollten leichten Pergamentrolle niedergeschrieben. Mit 1 Stunde Zeitaufwand kannst du die Anleitung von einer solchen Schriftrolle oder aus einem anderen Formelbuch in dein Formelbuch übertragen. Wenn du im Besitz der passenden Anleitung bist, kannst du den entsprechenden Gegenstand herstellen. Anleitungen für ungewöhnliche oder seltene Gegenstände kosten für gewöhnlich bedeutend mehr, wenn du sie überhaupt finden kannst. Wenn du einen Gegenstand besitzt, kannst du versuchen, die dazugehörige Anleitung herauszufinden. Dazu benutzt du ebenfalls die Fertigkeit Handwerkskunst und benötigt genau so lange, wie es dauern würde, einen Gegenstand nach Anleitung herzustellen. Zuerst musst du den Gegenstand zerlegen. Nach der Standard-Auszeit legst du einen Fertigkeitwurf für Handwerkskunst ab, gegen denselben SG, den die Herstellung des Gegenstandes hätte. Wenn du Erfolg hast, kannst du die Anleitung zu ihrem vollen Preis herstellen, du kannst wie gewöhnlich weiterarbeiten, um den Preis zu reduzieren. Wenn dein Fertigkeitwurf misslingt, hast du einen Haufen Rohstoffe und keine Anleitung. Bei einem Kritischen Fehlschlag ruinierst du auch noch 10% der Rohstoffe, welche du normalerweise zurückhalten würdest. Die Einzelteile eines Gegenstandes sind als Rohstoffe die Hälfte des gesamten Gegenstandes wert. Der Gegenstand kann nicht wieder zusammengesetzt werden, bis du erfolgreich die Anleitung herausfindest oder anderweitig an sie gelangst. Einen Gegenstand mit Hilfe einer Anleitung wieder zusammensetzen, funktioniert genau so, wie ihn neu herzustellen, die alten Einzelteile dienen dir dabei als Rohstoffe.

TABELLE 6-13: ANLEITUNGEN

Gegenstandsstufe	Anleitungspreis	Gegenstandsstufe	Anleitungspreis
0*	5 SM	11	70 GM
1	1 GM	12	100 GM
2	2 GM	13	150 GM
3	3 GM	14	225 GM
4	5 GM	15	325 GM
5	8 GM	16	500 GM
6	13 GM	17	750 GM
7	18 GM	18	1.200 GM
8	25 GM	19	2.000 GM
9	35 GM	20	3.500 GM
10	50 GM		

* Anleitungen für alle gewöhnlichen Gegenstände mit Stufe 0 aus diesem Kapitel können zusammengefasst in einem Handwerkerhandbuch (Grundlagen) gekauft werden.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GEGENSTÄNDE MIT VERSCHIEDENEN VARIANTEN

Wenn von einem Gegenstand mehrere Varianten mit unterschiedlichen Stufen existieren, gibt es für jede Variante eine eigene Anleitung. Du benötigst die exakt entsprechende Anleitung für die Variante, die du herstellen willst. Wenn du beispielsweise die Anleitung für einen Nimmervollen Beutel Variante I besitzt, aber nicht für einen Nimmervollen Beutel Variante II, dann musst du eine separate Anleitung erstellen, um auch den Nimmervollen Beutel Variante II herstellen zu können.

DIENSTLEISTUNGEN

Tabelle 6-14 listet Preise für häufige Dienstleistungen und Verbrauchsgegenstände auf.

TABELLE 6-14: HÄUFIGE DIENSTLEISTUNGEN UND VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Gegenstand	Preis	Last	Hände
Getränke			
Fass Bier	2 SM	2	2
Flasche edler Wein	1 GM	L	1
Flasche Wein	1 SM	L	1
Krug Bier	1 KM	L	1
Tasse Tee oder Kaffee	2 KM	L	1
Mahlzeiten			
Minderwertige Mahlzeit	1 KM	L	2
Gute Hausmannskost	3 KM	L	2
Edles Mahl	1 GM	L	2
Mietling (1 Tag)			
Ungelernt	1 SM		
Gelernt	5 SM		
Stallplatz (1 Tag)	2 KM		
Transport (pro 7,5 km)			
Fähre oder Flussboot	4 KM		
Karawane	3 KM		
Kutsche	2 SM		
Segelboot	6 KM		
Unterkünfte (1 Tag)			
Platz auf dem Boden	3 KM		
Bett (für 1 Person)	1 SM		
Privates Zimmer (für 2 Personen)	8 SM		
Extravagante Suite (für 6 Personen)	10 GM		
Zoll	mindestens 1 KM		

MIETLINGE

Bezahlte Arbeitskräfte können dir Dienstleistungen zur Verfügung stellen. Ungelernte Mietlinge können einfache körperliche Arbeiten erledigen und besitzen in den meisten Fertigkeiten den Kompetenzgrad Ungeübt. Gelernte Mietlinge besitzen dagegen für eine bestimmte Fertigkeit den Kompetenzgrad Experte. Mietlinge sind Charaktere der Stufe 0. Wenn ein Fertigkeitswurf notwendig wird, besitzt ein ungelernter Mietling einen Modifikator von +0 und ein gelernter Mietling einen Modifikator von +4 für seine Spezialität und von +0 für alle anderen Bereiche. Die Preise für Mietlinge verdoppeln sich, wenn sie mit dir auf Abenteuer ausziehen.

TRANSPORT

Die Kosten für ein Transportmittel beinhalten die einfache Reise ohne zusätzliche Dienstleistungen. Bei den meisten Transportmöglichkeiten kannst du Schlafmöglichkeiten und Mahlzeiten zu den in Tabelle 6-14 gelisteten Preisen zusätzlich erstehen. Transport in gefährliche Gegenden kann sehr teuer oder gar unmöglich zu finden sein.

MAGISCHE DIENSTLEISTUNGEN

Magische Dienstleistungen, aufgeführt in Tabelle 6-15, gehören der Kategorie Ungewöhnlich an. Wenn du möchtest, dass ein Spruch für dich gewirkt wird, musst du erst einmal einen Zauberwirker finden, der den entsprechenden Spruch beherrscht und dann auch noch willens ist, ihn für dich zu wirken.

Es ist schwierig, jemanden zu finden, der Sprüche höherer Grade wirken kann. Ungewöhnliche Sprüche kosten dich mindestens das Doppelte (200%), wenn du überhaupt jemanden finden kannst, der sie wirken kann. Wenn es besonders lange dauert, einen Zauber zu wirken (mehr als 1 Minute), dann kostet es dich normalerweise +25% mehr. Zusätzlich zu dem in der Tabelle genannten Preis musst du alle Kosten tragen, die in der Zauberbeschreibung erwähnt werden.

TABELLE 6-15: MAGISCHE DIENSTLEISTUNGEN

Zaubergrad	Preis	Zaubergrad	Preis
1.	3 GM	6.	160 GM
2.	7 GM	7.	360 GM
3.	18 GM	8.	720 GM
4.	40 GM	9.	1.800 GM
5.	80 GM		

* Plus etwaige Kosten des jeweiligen Zaubers.

LEBENSHALTUNGSKOSTEN

Tabelle 6-16 führt auf, wie viel dich das alltägliche Leben kostet. Dies beinhaltet die Kosten für Unterkunft, Mahlzeiten, Steuern und andere Abgaben und Gebühren.

TABELLE 6-16: LEBENSHALTUNGSKOSTEN

Lebensstandard	Woche	Monat	Jahr
Existenzminimum	4 SM	2 GM	24 GM
Komfortabel	1 GM	4 GM	52 GM
Edel	30 GM	130 GM	1.600 GM
Extravagant	100 GM	430 GM	5.200 GM

* Du kannst mittels Gesellschaftskunde oder Überlebenskunst versuchen, ohne Kosten zu überleben (siehe Seite 253).

TIERE

Die Tabelle nennt die Preise für die Miete und den Kauf eines Tieres. Du musst für die Miete eines Tieres normalerweise im Voraus bezahlen; sollte der Händler den Eindruck haben, dass das Tier irgendwie in Gefahr geraten könnte, wird er ein dem Kaufpreis entsprechendes Pfand verlangen.

Die meisten Tiere geraten in Panik, wenn es zu einem Kampf kommt, sie erhalten die Zustände Verängstigt 4 und Fliehend. Wenn du erfolgreich mittels Naturkunde dein Tier anweist (siehe Seite 251), kannst du es von der Flucht abhalten; dies hebt jedoch nicht den Zustand Verängstigt auf. Wenn das Tier angegriffen oder verletzt wird, erhält es erneut die Zustände Verängstigt 4 und Fliehend mit denselben Ausnahmen. Streitrosser und Streitponys sind für den Kampf geschult. Sie werden nicht auf diese Art Verängstigt oder Fliehen, wenn es zum Kampf kommt. Spielwerte für diese Tiere findest du im Monsterhandbuch.

TABELLE 6-17: TIERE

Tier	Mietpreis (pro Tag)	Kaufpreis
Hund		
Reithund	6 KM pro Tag	4 GM
Wachhund	1 KM pro Tag	2 SM
Pferd		
Packpferd	2 KM pro Tag	2 GM
Reitpferd	1 SM pro Tag	8 GM
Streitross	1 GM pro Tag	30 GM (Stufe 2)
Pony		
Reitpony	8 KM pro Tag	7GM
Streitpony	8 SM pro Tag	24 GM (Stufe 2)

* Zusätzlich wird gegebenenfalls ein Pfand in Höhe des Kaufpreises verlangt.

HARNISCHE FÜR TIERE

Du kannst für Tiere spezielle Rüstungen - oder Harnische - kaufen (siehe Tabelle 6-18). Alle Tiere sind im Umgang mit Leichten Harnischen geübt. Für den Kampf geschulte Tiere sind im Umgang mit Schweren Harnischen geübt. Harnische benutzen bis auf die folgenden Ausnahmen dieselben Regeln wie Rüstungen. Preis und Lastwert sind je nach Größe des Tieres verschieden. Im Gegensatz zu Rüstungen ist der Stärkeeintrag für einen Harnisch als Modifikator und nicht als Wert angegeben. Harnische können nicht mit magischen *Rumen* versehen werden, doch sind möglicherweise spezielle magische Harnische erhältlich.

GEGENSTÄNDE UND GRÖßEN

Die Lastregeln in diesem Kapitel gelten für Kleine und Mittelgroße Kreaturen, da die Gegenstände für Kreaturen dieser Größenkategorien gefertigt sind. Große Kreaturen können mehr tragen und kleinere Kreaturen können weniger tragen (Siehe Tabelle 6-19). Die Regeln für Lastwertgrenzen sind vor allem dann wichtig, wenn eine Gruppe ein Lasttier oder einen Tiergefährten belädt. Die Regeln für Gegenstände unterschiedlicher Größen sind meist dann wichtig, wenn eine Gruppe einen größeren Gegner besiegt, welcher Ausrüstung besitzt, da Kreaturen anderer Größenkategorien meist unter Kontrolle des SL stehen. In den meisten Fällen können Kleine oder Mittelgroße Kreaturen Große Waffen führen, doch verleihen diese für sie unhandlicheren Waffen ihnen den Zustand Unbeholfen 1 und Vorteile der größeren Waffe kommen nicht zum Tragen, da sie schwerer zu schwingen ist. Große Rüstungen passen Kleinen oder Mittelgroßen Kreaturen einfach nicht.

LASTWERTUMRECHNUNGEN FÜR VERSCHIEDENE GRÖßEN

Wie in Tabelle 6-19 aufgeführt, werden Große oder größere Kreaturen durch unhandliche Gegenstände weniger behindert als Kleine oder Mittelgroße Kreaturen, während Sehr Kleine Kreaturen schneller Überlastet sind. Eine Große Kreatur behandelt 10 Gegenstände mit einem Lastwert von 1 als 1 Last, eine Riesige Kreatur behandelt 10 Gegenstände mit 2 Last als 1 Last und so fort. Eine Winzige Kreatur behandelt 10 Gegenstände mit unerheblichem Lastwert als 1 Last. Für Gegenstände

TABELLE 6-18: HARNISCHE

Leichte Harnische	Preis	RK Bonus	GE-Limit	Rüstungsmalus	Rüstungsbewegungsmalus	Last	Stärke
Klein oder Mittelgroß	10 GM	+1	+5	-1	-1,50 m	2	+3
Groß	20 GM	+1	+5	-1	-1,50 m	4	+3
Schwere Harnische	Preis	RK Bonus	GE-Limit	Rüstungsmalus	Rüstungsbewegungsmalus	Last	Stärke
Klein oder Mittelgroß (Stufe 2)	25 GM	+3	+3	-3	-3 m	4	+5
Groß (Stufe 3)	50 GM	+3	+3	-3	-3 m.	8	+5

mit Unerheblichem Lastwert gelten ähnliche Regeln. Riesige Kreaturen behandeln Gegenstände mit Lastwert 1 als Unerheblich, also können sie eine beliebige Anzahl Gegenstände mit Lastwert 1 tragen. Für eine Winzige Kreatur ist der Lastwert keines Gegenstandes Unerheblich.

TABELLE 6-19: LASTWERTUMRECHNUNGEN

Kreaturengröße	Lastbegrenzung	Behandelt als Leicht	Behandelt als Unerheblich
Winzig	Halbiert	-	Nichts
Klein oder Mittelgroß	Standard	L	-
Groß	×2	1 Last	L
Riesig	×4	2 Last	1 Last
Gigantisch	×8	4 Last	2 Last

GEGENSTÄNDE MIT VERSCHIEDENER GRÖSSE

Kreaturen, welche nicht Klein oder Mittelgroß sind, brauchen Gegenstände, die auf ihre Größe angepasst sind. Diese Gegenstände haben andere Lastwerte und möglicherweise andere Preise. Tabelle 6-20 nennt dir die Umrechnungsfaktoren für Preis und Last solcher Gegenstände.

TABELLE 6-20: GEGENSTÄNDE MIT VERSCHIEDENEN GRÖßEN

Kreaturengröße	Preis	Last	Leicht wird	Unerheblich wird
Sehr Klein	Standard	Halbiert*	-	-
Klein oder Mittelgroß	Standard	Standard	L	-
Groß	×2	×2	1 Last	L
Riesig	×4	×4	2 Last	1 Last
Gigantisch	×8	×8	4 Last	2 Last

* Ein Gegenstand, dessen Lastwert unter 1 sinken würde, gilt als Leicht.

Ein Morgenstern beispielsweise, welcher für eine Mittelgroße Kreatur passend gefertigt wurde, kostet 1 GM und hat einen Lastwert von 1. Also kostet diese Waffe in passender Größe für eine Riesige Kreatur 4 GM und hat einen Lastwert von 4. Für eine Winzige Kreatur gefertigt kostet der Morgenstern immer noch 1 GM (aufgrund seiner Komplexität) und besitzt einen Lastwert von 1/2, dies wird zu Lastwert Leicht abgerundet. Da die Art und Weise, wie Kreaturen Last behandeln, und der Lastwert, den auf die Größe einer Kreatur angepasste Gegenstände haben, auf die gleiche Art skalieren, können Winzige oder Große (oder noch größere) Kreaturen für gewöhnlich etwa die gleiche Menge an Ausrüstung führen oder tragen wie eine Mittelgroße Kreatur, solange diese auf sie angepasst ist. Magische Gegenstände mit einer höheren Stufe, welche bedeutend mehr als achtmal so viel wie ein nichtmagischer Gegenstand kosten, benutzen ihren Listenpreis unabhängig von der Größe. Der Preis wertvollen Materials berechnet sich jedoch nach seinem Lastwert, multipliziere hier also den Lastwert wie in Tabelle 6-20 angegeben und benutze anschließend den Preis mit Hilfe des Tabelleneintrags des Materials. Mehr Informationen hierzu findest du auf Seite 576.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG



KAPITEL 7: ZAUBER

Magie fügt Pathfinder ein Element der Fantasie und des Staunens hinzu, egal ob dieses in Gestalt eines mystischen Artefakts, einer mysteriösen Kreatur oder eines Magiers, der Zauber wirkt, daherkommt. Dieses Kapitel erklärt, wie Zaubersprüche funktionieren und wie Zauberkundige sie vorbereiten und wirken.

Zauberkundige sind in der Lage, mit besonderen Gesten und Äußerungen mystische Energien heraufzubeschwören, den Verstand einer Kreatur zu verwirren, sich selbst vor Gefahren zu schützen oder sogar etwas aus dem Nichts zu erschaffen. Jede Klasse besitzt ihre eigenen Methoden zum Lernen, Vorbereiten und Wirken eines Zaubers. Jeder einzelne Zauber erzeugt einen spezifischen Effekt, weshalb das Erlernen neuer Sprüche Zauberkundigen eine wachsende Anzahl von Optionen gewährt, mit denen sie ihre Ziele erreichen können.

TRADITIONEN UND ZAUBERSCHULEN

Die fundamentalen Bausteine der Magie sind magische Traditionen sowie die Schulen der Magie. Arkane, göttliche, okkulte und Naturmagie bilden die vier Traditionen. Die Tradition eines Zaubers kann variieren, da viele von ihnen mittels verschiedener Traditionen gewirkt werden können. Die Schule eines Zaubers andererseits ist Teil seines Wesens und legt fest, was man mit ihm vollbringen kann. Mit Bannzaubern kann man zum Beispiel magische Schutzbarrieren errichten; Verzauberungen sind imstande, Gedanken zu verändern und Hervorrufungszauber erschaffen flammende Explosionen.

DIE SCHULEN DER MAGIE

Alle Zaubersprüche und magischen Gegenstände, sowie die meisten anderen magischen Effekte, sind Teil einer der acht Schulen der Magie. Diese Schulen definieren grob das, wozu die Magie fähig ist. Jeder Zauber gehört zu der Kategorie, die mit seiner Schule übereinstimmt. Manche Zauberkundige, zum Beispiel spezialisierte Magier, können besonders gut mit Zaubern einer bestimmten Schule der Magie umgehen.

BANNMAGIE

Bannzauber schützen und bewahren. Sie erschaffen Barrieren, welche Angriffe, Effekte oder sogar bestimmte Arten von Kreaturen abwehren. Sie können außerdem Effekte hervorrufen, die Eindringlingen Schaden zufügen oder die extraplanare Wesen bannen.

BESCHWÖRUNGSMAGIE

Beschwörungszauber transportieren Kreaturen mittels Teleportation, erschaffen Objekte oder beschwören eine Kreatur beziehungsweise ein Objekt von einem anderen Ort (für gewöhnlich einer anderen Ebene der Existenz) herbei, die dann deinen Befehlen folgen.

Beschwörungszauber gehören häufig zur Kategorie Teleportation. Die Kreaturen, die mittels Beschwörungszaubern herbeigeholt werden, gehören der Kategorie Beschworen an.

ERKENNTISMAGIE

Erkenntniszauber erlauben es dir, die Geheimnisse von Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft zu erfahren. Sie verleihen Glück oder die Fähigkeit, entfernte Orte zu beobachten, und decken geheimes Wissen auf.

Erkenntniszauber gehören oft zur Kategorie Entdeckung, wenn sie etwas aufspüren, der Kategorie Vorhersage, wenn sie dir Einblick über zukünftige Ereignisse gewähren, der Kategorie Offenbarung, wenn sie Dinge zeigen, wie sie wirklich sind, oder der Kategorie Ausspähung, wenn sie dir erlauben, einen anderen Ort zu beobachten.

HERVORRUFUNGSMAGIE

Hervorrufungszauber fangen magische Energien ein und formen sie dann so, dass sie deinen Feinden Schaden zufügen und deine Freunde davor bewahren. Hervorrufungszauber gehören oft zu jener Kategorie, welche der Art ihres Schadens entspricht, wie Feuer, Kälte, Kraft, Säure oder Schall.

ZAUBERBÜCHER

Es existieren wenige Dinge, die Magier so sorgfältig bewahren und eifersüchtig hüten wie Zauberbücher. Diese Archive magischen Wissens sind häufig mit Fallen versehen oder gegen die Einflussnahme Fremder gesichert.

Zauberbücher mögen zwar eine zentrale Rolle im Tagesablauf von Magiern spielen, aber auch andere Klassen, die Zauber vorbereiten, können Zauberbücher verwenden, um Ungewöhnliche oder Seltene Zauber aufzuzeichnen. Eine solche Ressource erlaubt es Zauberkundigen, solche Sprüche wie Gewöhnliche Zauber zu behandeln, solange sie während ihrer täglichen Vorbereitungen darauf zurückgreifen können.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ANGRIFFSWÜRFE UND SG BEI ZAUBERN

Viele Zauber erlauben es Kreaturen, sich entweder mit ihrer RK oder einem Rettungswurf gegen sie zu wehren. Die Wirkungskraft deiner Zauber gegen diese Verteidigungsmaßnahmen werden von zwei Spielwerten bestimmt: deinem Angriffswurf mit Zaubern und deinem SG für Zauber. Wenn du diese Werte auf deinem Charakterbogen notierst, addiere die Zahlen, die immer gelten – meistens nur dein Attributsmodifikator und dein Kompetenzbonus.

**Zauberangriffswurf = Attributsmodifikator zum Zaubern wirken
+ Kompetenzbonus + andere Boni + Mali**

**Zauber-SG = 10 + Attributsmodifikator zum Zaubern wirken
+ Kompetenzbonus + andere Boni + Mali**

Ein Zauberangriffswurf funktioniert wie andere Angriffswürfe, weshalb alle Boni und Mali, die deine Angriffswürfe modifizieren, in der Berechnung enthalten sein sollten. Ein Zustandsbonus von +1, der vom Zauber *Segnen* stammt, würde deinen magischen Strahl genauso beeinflussen wie einen Pfeil. Beachte jedoch, dass ein Zauberangriffswurf nicht von Boni oder Mali verändert wird, die ausdrücklich auf Angriffe mit Waffen oder Unbewaffnete Angriff wirken. Der Malus für mehrfache Angriffe gilt auch für Angriffe mit Zaubern. Daher ist es keine gute Idee, in einer Runde, in der du bereits einen Angriff ausgeführt hast, auch einen Zauber mit Angriffswurf zu wirken.

Wie bei anderen Würfeln und SG können Boni das Ergebnis deines Zauberangriffswurfs oder deinen Zauber-SG erhöhen, genauso wie Mali dieses herabsetzen können. Siehe die Seiten 444-445 in Kapitel 9: Spielregeln für mehr Informationen über Modifikatoren, Boni und Mali.

ANZWEIFELN VON ILLUSIONEN

Manchmal gewähren Illusionen einer betroffenen Kreatur die Chance, den Zauber anzuzweifeln. Hat die Kreatur damit Erfolg, kann sie den Zauber im Endeffekt ignorieren. Dies geschieht für gewöhnlich, wenn die Kreatur Sucht oder ihre Aktionen anderweitig dafür verwendet, mit der Illusion zu interagieren. Dazu vergleicht sie das Resultat ihres Wahrnehmungswurfs (oder, nach Maßgabe des SL, eines anderen Wurfs) mit dem Zauber-SG des Zaubers. Mentale Illusionen besitzen meist Regeln für das Anzweifeln ihrer Effekte in ihrer Beschreibung (oft muss das Ziel dazu einen Willenswurf durchführen).

Ist die Illusion sichtbar und die Kreatur interagiert mit ihr auf eine Weise, die beweist, dass etwas nicht stimmt, dann könnte die Kreatur darauf kommen, dass es sich um eine Illusion handelt. Sie ist aber noch nicht imstande, die Illusion zu ignorieren, ohne sie aktiv anzuzweifeln. Werden Charaktere zum Beispiel durch die Illusion einer Tür gestoßen, dann wird ihnen klar werden, dass es sich um eine Illusion handelt. Sie können jedoch immer noch nicht hindurchsehen. Wird eine Illusion erfolgreich angezweifelt, erscheinen sie sowie die durch sie blockierten Dinge undeutlich und vage. Wird also eine sichtbare Illusion angezweifelt, kann sie nach Maßgabe des SL die Blicke von Kreaturen weiterhin auf eine Weise beeinträchtigen, sodass die andere Seite Verborgen ist.

ILLUSIONSMAGIE

Illusionen erschaffen Dinge oder Kreaturen, die nur dem Anschein nach existieren, womit sie Augen, Ohren und andere Sinne täuschen. Illusionszauber gehören fast immer zu Kategorie Mental. Abhängig davon, wie sie wahrgenommen werden, können sie auch in die Kategorien Hörbar oder Sichtbar fallen.

NEKROMANTIE

Nekromantiezauber bedienen sich der Macht von Leben und Tod. Sie können Wesen die Lebenskraft entziehen oder sie mittels magischer Heilung am Leben erhalten. Nekromantiezauber gehören häufig zu den Kategorien Fluch, Heilung und Tod, sowie Negative oder Positive Energie.

VERWANDLUNGSMAGIE

Verwandlungszauber verändern die körperliche Gestalt einer Kreatur oder eines Objekts, wenn sie diese nicht gleich vollständig transmutieren. Die Kategorien Formwandel und Gestaltwandel treten vornehmlich unter dieser Art Zauber auf.

VERZAUBERUNGSMAGIE

Verzauberungen betreffen den Verstand und die Gefühle anderer Kreaturen. Manchmal liegt ihr Zweck darin, diese zu beeinflussen und zu kontrollieren. Andere Verzauberungen stärken Kreaturen, indem sie ihnen Mut einflößen. Verzauberungen gehören fast immer der Kategorie Mental an. Viele von ihnen gehören außerdem zu den Kategorien Gefühl oder Furcht.

ZAUBERPLÄTZE

Charaktere mit Zauber wirkenden Klassen können täglich eine bestimmte Anzahl an Zaubern wirken. Man spricht hier auch von Zauberplätzen. Auf der 1. Stufe besitzt ein Charakter nur eine kleine Zahl von Zauberplätzen, mit denen er Zauber des 1. Grades wirken kann. Erhältst du jedoch Stufen dazu, kannst du auf mehr Zauberplätze, sowie auf solche für Zauber höheren Grades zurückgreifen. Der Grad eines Zaubers (von 1 bis 10) weist auf seine relative Stärke hin.

VORBEREITETE ZAUBER

Bereite deine zauberkundigen Charaktere ihre Zauber vor – wie es beim Druiden, Kleriker und Magier der Fall ist –, dann müssen sie jeden Tag Zeit damit verbringen, ihre Zauber für den kommenden Tag vorzubereiten. Zu Beginn der täglichen Vorbereitungen wählst du, wie von Charakterstufe und -klasse festgelegt, eine Reihe von Zaubern der verschiedenen Grade aus. Diese Zauber bleiben vorbereitet, bis du sie wirkst oder du sie erneut vorbereitest.

Jeder vorbereitete Zauber wird nach einmaligem Wirken unbrauchbar. Willst du also einen bestimmten Spruch mehrmals am Tag wirken, dann musst du ihn mehrmals vorbereiten. Die Ausnahme zu dieser Regel stellen Zaubertricks dar. Hast du einmal einen Zaubertrick vorbereitet, kannst du ihn beliebig oft wirken, bis du deine Zauber erneut vorbereitest. Siehe Seite 300 für mehr Informationen über Zaubertricks.

Es ist möglich, dass du eine Fähigkeit erhältst, die es dir erlaubt, vorbereitete Zauber auszutauschen oder andere Aspekte der täglichen Vorbereitungen zu verschiedenen Zeiten während des Tages durchzuführen. Hinsichtlich von Effekten, die bis zur nächsten Vorbereitung andauern, zählt jedoch nur deine tägliche Anzahl von vorbereiteten Sprüchen.

MAGISCHE TRADITIONEN

Zauberkundige wirken Zauber von vier verschiedenen Listen, die für jeweils eine andere magische Tradition stehen: arkane, göttliche, okkulte und Naturmagie.

Deine Klasse legt fest, welche Tradition deine Zauber verwenden. In manchen Fällen, wie wenn Kleriker Zauber von ihren Gottheiten oder Zauberer aus ihrer Blutlinie erhalten, ist es

möglich, Sprüche von einer anderen Zauberliste zu erhalten. In diesen Fällen verwenden diese Zauber deine magische Tradition und nicht die der ursprünglichen Liste.

Manche Arten von Magie, wie die der meisten magischen Gegenstände, gehören zu keiner einzelnen Tradition. Diese gehören zur Kategorie Magisch anstatt zu einer der Traditionskategorien.

ARKANE MAGIE

Arkane Zauberkundige verwenden Logik und Ratio, um die in ihrer Umgebung inwohnende Magie zu kategorisieren. Aufgrund dieses weitreichenden Ansatzes besitzt die arkane Tradition die umfassendste Zauberliste, kann aber Geist oder Seele nur eingeschränkt beeinflussen. Die über Folianten und Zauberbüchern grübelnden Magier stehen gelten als der Inbegriff des arkanen Zauberkundigen, wobei arkane Zauberer die Geheimnisse ihres Blutes studieren, um die in ihnen ruhende Macht zu erwecken.

GÖTTLICHE MAGIE

Die Macht des Göttlichen beruht auf der Macht des Glaubens, des Unbekannten sowie des Vertrauens auf die Existenz einer Machtquelle von jenseits der Materiellen Ebene. Kleriker, welche die Götter anflehen, ihnen ihre Magie zu verleihen, stellen den Inbegriff des göttlichen Zauberkundigen dar. Göttliche Zauberer leiten ihre Macht aus dem Blut ihrer himmlischen oder scheusalhaften Vorfahren ab und Streiter rufen ihre Gottheiten an, ihnen mittels göttlicher Führung Kampfkraft zu schenken.

OKKULTE MAGIE

Die Anwender okkulten Traditionen versuchen, das Unerklärliche zu verstehen, das Bizarre zu kategorisieren und flüchtige Energien auf systematische Weise greifbar zu machen. Barden sind die bekanntesten okkulten Zauberkundigen. Sie sammeln seltsame, esoterische Dinge und verwenden ihre Darbietungen, um den Verstand zu beeinflussen oder die Seele zu erbauen. Okkulte Zauberer streben danach, die mysteriöse Macht in ihrem Blut zu verstehen.

NATURMAGIE

Die Tradition der Naturmagie wird von einer instinktiven Verbindung mit und dem Glauben in die Welt, dem Zyklus von Tag und Nacht, dem Wechsel der Jahreszeiten sowie der natürlichen Auslese von Raub- und Beutetier inspiriert. Druiden sind der Inbegriff des natürlichen Zauberkundigen. Sie erhalten ihre Magie durch tiefe Gläubigkeit sowie eine Verbindung mit Pflanzen und Tieren um sie herum. Naturzauberer greifen auf ihr Feen- oder Tierblut zurück, um dieselben Energien der Natur anzuzapfen.

SPONTANES ZAUBERN

Spielst du einen spontanen Zauberwirker – wie einen Barden oder einen Zauberer –, dann wählst du einen Zauber aus, den du wirken willst, indem du ihm einen Zauberplatz in dem Augenblick zuweist, in dem du ihn wirkst. Dies gibt dir beim Zaubern mehr Flexibilität, aber dein Zauberrepertoire enthält weniger Zauber, wie von Charakterstufe und -klasse festgelegt. Führst du deine täglichen Vorbereitungen durch, erneuern sich alle deine Zauberplätze, aber du darfst die Zauber in deinem Repertoire nicht ändern.

DEN ZAUBERGRAD ERHÖHEN

Sowohl vorbereitende als auch spontane Zauberkundige können Zauber auf einem höheren als dem angegebenen Grad zaubern. Dies nennt man den Zaubergrad erhöhen (oder Zaubergraderhöhung). Vorbereitende Zauberkundige erhöhen den Grad eines Zaubers, indem sie ihn in einem Zauberplatz höheren Grades vorbereiten, während spontane Zauberkundige ihn schlicht unter Verwendung eines höhergradigen Zauberplatzes wirken, sofern sie den Zauber auf diesem Grad kennen (siehe Zaubergraderhöhung für Spontane Zauberkundige weiter unten). Wenn du den Grad eines Zaubers erhöhst, steigt der Grad dieses Zaubers auf den des Zauberplatzes, den du benutzt. Da manche Effekte, wie das Gegenwirken, vom Grad des jeweiligen Zaubers abhängen, kann diese Praxis für jeden Zauberspruch nützlich sein.

Des Weiteren existieren für manche Zauber bestimmte zusätzliche Vorteile, wenn man ihren Grad erhöht, wie ein größeres Schadenspotenzial. Diese zusätzlichen Vorteile werden am Ende der Spielwerte des jeweiligen Zaubers angegeben. Manche dieser

Angaben spezifizieren einen oder mehr Grade, die der Zauber erhöht werden muss, um von den Vorteilen zu profitieren. Jeder Eintrag beschreibt außerdem, welche Aspekte des Zaubers auf dem angegebenen Grad sich genau ändern. Lies die Angaben für die Erhöhung für lediglich den Zaubergrad durch, den du benutzen oder vorbereiten willst: Sollen die beschriebenen Vorteile auch Effekte einer Erhöhung auf einen niedrigeren Grad miteinschließen, dann findest du sie auch im aktuellen Eintrag.

Andere Angaben für die Zaubergraderhöhung weisen eine Zahl auf, die einem Pluszeichen nachsteht. Dies bedeutet, dass die Erhöhung Vorteile einbringt, die für mehrere Grade gelten. Der angegebene Effekt gilt für jede Graderhöhung über den niedrigsten Grad des Zaubers und die Vorteile sind kumulativ. Die Spielwerte für *Feuerball* enthalten zum Beispiel die Angabe „Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6“. Da ein *Feuerball* des 3. Grades 6W6 Punkte Feuerschaden verursacht, steigt er bei einem *Feuerball* des 4. Grades auf 8W6 Punkte Feuerschaden, bei einem *Feuerball* des 5. Grades auf 10W6 Punkte Feuerschaden und so weiter.

ZAUBERGRADERHÖHUNG FÜR SPONTANE ZAUBERKUNDIGE

Spielst du einen spontanen Zauberkundigen, musst du einen Zauber auf einem Zaubergrad kennen, um ihn auf diesen Grad zu erhöhen. Du kannst einen Zauber auf mehr als nur einem Grad in dein Zauberrepertoire aufnehmen, damit dir beim Wirken mehr Optionen zur Verfügung stehen. Hast du zum Beispiel *Feuerball* als Zauber des 3. sowie des 5. Grades zu deinem Zauberrepertoire hinzugefügt, dann kannst du ihn als Zauber des 3. oder des 5. Grades wirken, jedoch nicht als Zauber des 4. Grades.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DIE VIER ESSENZEN

Zauber, die bestimmte physische oder metaphysische Kräfte betreffen, werden häufig bestimmten magischen Traditionen zugeordnet. Gelehrte der Magie stimmen weitestgehend darüber überein, dass die gesamte Existenz aus vier Essenzen zusammengesetzt ist, auch wenn sie sich nicht über die Namen und einzelnen Eigenschaften jeder Essenz einig werden können.

Die folgenden Einträge behandeln jede Essenz sowie ihre relevanten Traditionen und Schulen der Magie (Hervorrufungszauber manipulieren zum Beispiel Materie). Die Schule der Bannmagie stellt einen besonderen Fall dar, da Bannzauber abhängig auf verschiedene Essenzen zugreifen, was davon abhängt, wen oder wogegen sie schützen sollen.

MATERIE

Materie, auch Leib, materielle oder physische Essenz genannt, ist der grundlegende Baustein aller körperlichen Dinge im Universum. Insbesondere die arkane und die natürliche Tradition manipulieren und formen Materie am häufigsten. Zauber zur Erschaffung oder Veränderung von Materie finden sich vornehmlich in den Schulen der Beschwörungs-, Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie.

SEELE

Seele, auch Geist, ätherische oder spirituelle Essenz genannt, stellt einen andersweltlichen Baustein dar, aus dem das immaterielle und unsterbliche Selbst eines Wesens besteht. Nach dem Tod des Körpers reist die Seele durch die Ätherebene und in das Große Jenseits. Sie wird besonders von göttlichen und okkulten Zaubern beeinflusst, welche für gewöhnlich zu den Schulen der Erkenntnismagie und der Nekromantie gehören.

VERSTAND

Der Verstand, auch Gedankenkraft oder astrale Essenz genannt, verleiht denkenden Kreaturen ihre Rationalität, Ideen, Pläne, Logik sowie ihr Gedächtnis. Der Verstand gilt sogar für nicht-intelligente Wesen wie Tiere, wenn auch in limitierter Form. Arkane und okkulte Zauberkundige tun sich am häufigsten mit Verstandeszaubern hervor. Solche Zauber gehören meist zu den Schulen der Erkenntnis-, Illusions- und Verzauberungsmagie.

LEBENSKRAFT

Lebenskraft, auch Herz, Glaube, Instinkt oder vitale Essenz genannt, steht für die universelle belebende Kraft in allen Dingen. Wo Materie die grundlegenden Bestandteile eines Leibs liefert, sorgt die Lebenskraft dafür, ihn gesund und am Leben zu halten. Diese Essenz ist verantwortlich für unterbewusste Reaktionen und den Glauben, wie angeborene Instinkte oder göttliche Führung. Die Traditionen der göttlichen und Naturmagie üben Einfluss auf Lebenskraft aus und ihre Zauber sind meist Teil der Schule der Nekromantie.

Viele spontane Zauberwirkerklassen kommen mit Klassenmerkmalen wie Signaturzauber, die es dir erlauben, eine begrenzte Anzahl von Zaubern zu erhöhen, auch wenn du den Zauber nur auf einem bestimmten Grad kennst.

ZAUBERTRICKS

Ein Zaubertrick stellt eine besondere Art von Zauberspruch dar, die schwächer ist als andere Zauber, dafür aber mit größerer Freiheit und Flexibilität angewendet werden kann. Der Titel von Zaubertrick-Spielwerten lautet „Zaubertrick“ anstatt von „Zauber“. Das Wirken eines Zaubertricks verbraucht keine Zauberplätze; du kannst in beliebig oft am Tag wirken. Spielst du einen vorbereitenden Zauberwirker, besitzt du eine Anzahl von Zaubertrickplätzen, die du zu ihrer Vorbereitung verwenden kannst. Du darfst Zaubertricks nicht auf anderen Zauberplätzen vorbereiten.

Ein Zaubertrick wird immer automatisch auf einen Grad erhöht, der der Hälfte deiner Klassenstufe (aufgerundet) entspricht. Für die meisten Zauberkundigen bedeutet dies, dass sein Zaubergrad ihrem höchsten Zauberplatzgrad entspricht.

FOKUSZAUBER

Fokuszauber sind eine besondere Art Zauberspruch, die Charaktere direkt durch das Studium ihrer Spezialisierung, von ihrer Gottheit oder aus einer anderen spezifischen Quelle beziehen. Du kannst Fokuszauber nur über ein Klassenmerkmal oder ein Talent erlernen, anstatt sie von einer Zauberliste auszuwählen. Außerdem wirkst du sie unter Verwendung eines

separaten Vorrats von Fokuspunkten. Du bereitest sie nicht auf einem Zauberplatz vor oder benutzt einen dieser Plätze, um sie zu wirken. Gleichmaßen ist es dir nicht erlaubt, Fokuspunkte zum Wirken von Zaubern zu verbrauchen, die keine Fokuszauber sind. Manche Klassen, wie Mönch oder Streiter, gewähren Zugang zu Fokuszaubern, auch wenn sie ansonsten keine Zauberfähigkeiten besitzen.

Fokuszauber werden wie Zaubertricks automatisch auf einen Grad in Hälfte deiner Klassenstufe (aufgerundet) erhöht. Du bist nicht fähig, einen Fokuszauber zu wirken, dessen Mindestgrad höher ist als die Hälfte deiner Klassenstufe (aufgerundet), auch wenn du irgendwie Zugriff auf ihn erlangen solltest.

Das Wirken eines deiner Fokuszauber kostet dich 1 Fokuspunkt. Du erhältst automatisch einen Fokuspunkt von 1 Punkt, wenn du das erste Mal die Fähigkeit zum Wirken eines Fokuszaubers erlangst.

Du füllst deinen Fokuspunkt während deiner täglichen Vorbereitungen vollständig wieder auf. Du kannst auch die Aktivität Fokus erneuern verwenden, um zu beten, zu meditieren, zu studieren oder dich auf andere Weise auf die Quelle deiner Fokusmagie zu konzentrieren, und einen Fokuspunkt zurückzugewinnen.

Manche Fähigkeiten gewähren dir die Möglichkeit, die Anzahl der Fokuspunkte in deinem Vorrat zu steigern. Meistens sind dies Talente, die dir einen weiteren Fokuszauber geben und die Zahl der Punkte im Vorrat um 1 erhöhen. Du kannst jedoch nie mehr als 3 Punkte im Vorrat speichern, auch wenn weitere Talente diese Zahl vergrößern würden.

WEITERE ZAUBERKATEGORIEN

Manche Zauber und Effekte gehören zu Kategorien wie „Mental“ oder „Gut“. So erfährst du mehr über den Zauber und seine Funktionsweise. Außerdem können andere Regelemente auf die Kategorien verweisen. Zum Beispiel ist es möglich, dass eine Kreatur einen Situationsmalus von -2 für Rettungswürfe gegen mentale Effekte besitzt. Es folgt ein Glossar einiger Kategorien, auf die du in Verbindung mit wichtigen Regeln stoßen könntest.

BESCHWOREN

Eine Kreatur, die von einem Beschwörungszauber oder -effekt gerufen wird, gehört der Kategorie Beschworen an. Beschworene Kreaturen können ihrerseits keine anderen Kreaturen beschwören, wertvolle Dinge erschaffen oder Zauber wirken, die etwas kosten. Die Kreaturen gehören zur Kategorie Scherge. Versuchen sie, einen Zauber zu wirken, deren Grad höher ist als der, der sie beschworen hat, scheitert der Zauber und die Beschwörung endet. Ansonsten verwenden beschworene Kreaturen die gewohnten Fähigkeiten einer Kreatur ihrer Art. Sie greifen deine Feinde an, so gut sie können. Kannst du mit ihnen kommunizieren, bist du in der Lage zu versuchen, ihnen Befehle zu geben. Der SL entscheidet aber, in welchem Ausmaß sie deinen Anweisungen folgen.

Beschworene Kreaturen geben ihre 2 Aktionen pro Runde in dem Augenblick aus, in welchem du das Wirken des Zaubers beendet hast.

Beschworene Kreaturen können mittels verschiedener Zauber und Effekte verbannt werden. Sie werden automatisch verbannt, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 fallen oder der sie beschwörende Zauber endet.

DUNKELHEIT UND LICHT

Effekte der Kategorien Dunkelheit und Licht interagieren auf bestimmte Weisen. Nicht-magisches Licht erleuchtet immer nicht-magische Dunkelheit und scheint nicht in magischer Dunkelheit. Magisches Licht erleuchtet immer nicht-magische Dunkelheit, scheint jedoch nur dann in magischer Dunkelheit, wenn der Lichtzauber einen höheren Grad besitzt als der Dunkelheitseffekt. Zauber beider Kategorien können immer jenen der jeweils anderen entgegenwirken, was aber nicht unausweichlich geschieht, wenn sie miteinander in Kontakt kommen. Du musst meistens einen Lichtzauber einem Dunkelheitseffekt (und andersherum) entgegenwirken. Manche Zauber versuchen dies jedoch automatisch.

FORMWANDEL

Zauber, welche die Gestalt einer Kreatur nur leicht abändern, gehören zur Kategorie Formwandel. Alle Angriffsformen, die durch einen Formwandeleffekt gewonnen werden, sind magisch. Du kannst das Ziel mehrerer Formwandeleffekte gleichzeitig sein, veränderst du dasselbe Körperteil mehr als einmal, versucht der zweite Effekt, dem ersten entgegenzuwirken (wie im Fall von zwei Gestaltwandeleffekten, siehe unten).

Deine Formwandeleffekte können auch enden, wenn du deine Gestalt wandelst oder der Gestaltwandeleffekt den Formwandeleffekt unwirksam macht oder aufhebt. Eine Formwandlung, die dir zum Beispiel Flügel verleiht, würde aufgehoben werden, würdest du deine Gestalt in eine wandeln, die Flügel besäße (hätte deine neue Gestalt keine Flügel, würdest du jene des Formwandeleffekts behalten). Der SL entscheidet darüber, welche Formwandeleffekte miteinander benutzt werden können und welche nicht.

GESTALTWANDEL

Diese Effekte verwandeln ihre Ziele in eine neue Gestalt. Ziele können nicht unter dem Einfluss von mehr als einem Gestaltwandel-

effekt gleichzeitig stehen. Sollten sie von einem zweiten solchen Effekt betroffen werden, versucht dieser, dem ersten Gestaltwandeleffekt entgegenzuwirken. Bei einem Erfolg tritt er in Kraft. Bei einem Misserfolg hat der Zauber keinen Effekt auf das jeweilige Ziel. Alle Angriffsformen, die durch einen Gestaltwandeleffekt gewonnen werden, sind magisch. Wenn nicht anders angegeben, erlauben es Gestaltwandelzauber ihren Zielen, das Aussehen von gewöhnlichen Kreaturen ihrer Art oder ihrer Abstammung anzunehmen, nicht aber das einer bestimmten, individuellen Kreatur.

Nimmst du mit einem Gestaltwandelzauber eine Kampfgestalt an, können deren besondere Spielwerte nur durch Situations- und Zustandsboni und -mali angepasst werden. Wenn nicht anders angegeben, verhindert die Kampfgestalt, dass du Zauber wirkst, sprichst und die meisten Aktionen der Kategorie Handhaben anwendest, für die du Hände benötigst (in strittigen Fällen entscheidet der SL). Deine Ausrüstung wird von deiner neuen Gestalt absorbiert. Ihre konstanten Fähigkeiten funktionieren weiterhin, aber du kannst keine Gegenstände aktivieren.

HÖRBAR

Hörbare Zauber basieren auf Tönen. Fällt ein Zauber in diese Kategorie, hat er nur dann einen Effekt, wenn das Ziel ihn hören kann. Dies unterscheidet sich von Schalleffekten, die Ziele auch dann betreffen können, wenn diese sie nicht hören können (wie bei tauben Kreaturen), sofern der Effekt Schall erzeugt.

KAMPFUNFÄHIG

Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann Charaktere vollständig außer Gefecht setzen oder sie sogar töten, ist aber schwieriger gegen mächtigere Charaktere anzuwenden. Kreaturen, deren Stufe das doppelte des Grades eines Zaubers der Kategorie Kampfunfähig beträgt, behandelt das Resultat ihrer Würfe zur Vermeidung der Kampfunfähigkeit, als seien sie einen Erfolgsgrad besser. Würfe, die der Zauberwirker in diesem Fall zum Erreichen der Kampfunfähigkeit durchführen muss, behandelt eine solche Kreatur als einen Erfolgsgrad schlechter. Bei allen anderen Effekten der Kategorie Kampfunfähig erhalten Kreaturen, deren Stufe höher ist als der Gegenstand, die Kreatur oder die Gefahr, welche den Effekt auslöst, dieselben Vorteile.

SCHERGE

Schergen sind Kreaturen, die direkt einem anderen Wesen dienen. Eine Kreatur dieser Kategorie darf nur 2 Aktionen pro Runde ausführen und ist nicht imstande, Reaktionen zu verwenden. Deine Schergen agieren im Kampf einmal pro Runde während deines Zuges, wenn du eine Aktion aufwendest, um ihnen Befehle zu geben. Im Fall von Tiergefährten Weist du ein Tier an. Im Fall von Schergen, die den Effekt eines Zaubers oder magischen Gegenstands darstellen (wie bei beschworenen Schergen), Erhältst du einen Zauber oder eine Aktivierung Aufrecht. Wenn nicht anders angegeben, musst du dazu in beiden Fällen einen verbalen Befehl aussprechen, was 1 Aktion der Kategorien Hörbar und Konzentration erfordert. Gibst du deinen Schergen keinen Befehl, verwenden diese keine Aktionen, verteidigen sich aber oder versuchen offensichtlichen Bedrohungen zu entkommen. Geistlose Schergen, um die du dich lange genug nicht kümmerst (meist 1 Minute lang), werden inaktiv; Tiere verhalten sich ihrer Art entsprechend; intelligente Schergen tun das, was ihnen gefällt.

SICHTBAR

Sichtbare Zauber haben nur einen Effekt auf Kreaturen, die sie sehen können.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FOKUSPUNKTE AUS MEHREREN QUELLEN

Es ist möglich, Fokuszauber und -punkte aus mehreren Quellen zu erhalten, insbesondere durch Archetypen. In solchen Fällen hast du nur einen Fokusvorrat, in dem alle Fokuspunkte addiert werden, um seine Gesamtgröße zu berechnen. (Ein Fokusvorrat kann weiterhin nur maximal 3 Punkte enthalten.) Besitzt du mehrere Fähigkeiten, durch die du einen Fokusvorrat erhältst, fügt jede von ihnen 1 Punkt dem Vorrat hinzu. Spielst du zum Beispiel einen Kleriker mit dem Talent Domäneneingeweihter, besitzt du einen Fokusvorrat mit 1 Punkt. Wenn du nun den Klassenarchetypen Streiter sowie das Klassentalent Heilsame Berührung auswählst, würde dir letzteres Talent einen Fokusvorrat geben. Da du aber bereits einen hast, steigt dessen Kapazität um 1 Punkt.

Fokuspunkte werden nicht anhand ihrer Quelle unterschieden; du kannst jeden von ihnen für jeden deiner Fokuszauber ausgeben. Erneuerst du deinen Fokus, erhältst du einen Fokuspunkt zurück, sofern du die Vorgaben einer beliebigen deiner Fähigkeiten befolgst, die dir Fokuszauber verleihen. Die Tradition deiner Zauber ändert sich durch Fokuspunkte aus verschiedenen Quellen nicht: Besitzt du sowohl Klerikerdomänen- und Druidenordenszauber, bleiben deine Domänenzauber göttlichen und deine Ordenszauber natürlichen Ursprungs. Dies kann bedeuten, dass du hinsichtlich von Zauber-SG und Zauberangriffswürfen für deine Fokuszauber unterschiedliche Kompetenz- und Attributmodifikatoren hast.

FOKUS ERNEuern

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Voraussetzungen Du besitzt einen Fokusvorrat und hast mindestens 1 Fokuspunkt verbraucht, seit du das letzte Mal Fokuspunkte zurückgewonnen hast.

Du verbringst 10 Minuten damit, bestimmte Handlungen zu vollziehen, um deine magische Verbindung zu erneuern. Dies gibt dir 1 Fokuspunkt zurück. Die nötigen Handlungen befinden sich in der Beschreibung des Klassenmerkmals oder Fähigkeit, die dir deine Fokuszauber verleiht. Für gewöhnlich überschneiden sie sich mit anderen Handlungen, die sich auf die Quelle deiner Fokuszauber beziehen. Zum Beispiel erneuern Kleriker mit Fokuszaubern von einer gut gesinnten Gottheit ihren Fokus meist dann, wenn sie die Wunden ihrer Verbündeten versorgen. Magier mit der Spezialisierung auf Illusionsmagie andererseits könnten ihren Fokus erneuern, während sie versuchen, Magie ihrer Schule zu identifizieren.

FOKUSZAUBER VON ZAUBERKUNDIGEN

Fokuszauber gehören zur selben Tradition wie die der Klassen, die dir Zugang zu Fokuszaubern gewährt: Die Fokuszauber von Barden sind okkult, die von Druiden natürlich, die von Klerikern göttlich und die von Magiern arkan. Die Fokuszauber von Zauberern werden von ihrer Blutlinie bestimmt.

FOKUSZAUBER VON NICHT-ZAUBERKUNDIGEN

Erhältst du Zugang zu Fokuszaubern über eine Klasse oder aus einer anderen Quelle, die dir sonst keine Zauber verleiht (zum Beispiel als Mönch mit dem Talent Ki-Schlag), gibt dir die entsprechende Fähigkeit auch deinen Kompetenzgrad für Zauberangriffswürfe und den Zauber-SG sowie die magische Tradition deiner Fokuszauber. Du erlangst die Fähigkeiten, Zauber zu wirken und jede dazu nötige Aktion zu verwenden, um deine Fokuszauber zu wirken (siehe unten). Du erfüllst damit jedoch nicht die Voraussetzungen für Talente und andere Regeln, für die du ein Zauberwirker sein musst.

IMMANENTE ZAUBERSPRÜCHE

Manche Zauber deines Charakters gelten als angeborenen und entstammen für gewöhnlich deiner Abstammung oder magischen Geständen anstatt deiner Klasse. Du kannst Immanente Zauber wirken, auch wenn du keiner zauberwirkenden Klasse angehörst. Die Fähigkeit, die dir Zugang zu einem Immanenten Zauber gewährt, beschreibt auch, wie oft du ihn wirken darfst – meistens einmal am Tag – sowie seine magische Tradition. Immanente Zauber erneuern sich während der täglichen Vorbereitungen. Immanente Zaubertricks können beliebig oft gewirkt werden und ihr Grad wird wie gewohnt automatisch erhöht (siehe S. 300), es sei denn, ihre Beschreibung besagt etwas anderes.

Du bist in Zauberangriffswürfen und Zauber-SG deiner Immanenten Zauber geübt, auch wenn du es sonst nicht bist. Ist dein Kompetenzgrad für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG Experte oder besser, dann gilt dies auch für dein Immanenten Zauber. Außerdem verwendest du, sofern nicht anders angegeben, für Immanente Zauber deinen Charisma-modifikator als relevanten Attributmodifikator.

Hast du Zugriff auf einen Immanenten Zauber, kannst du ihn auch wirken, auch wenn sein Grad höher ist, als du ihn für gewöhnlich wirken kannst. Dies gilt insbesondere für Monster, die imstande sein können, Immanente Zauber zu wirken, die weit jenseits dessen liegen, was Charaktere derselben Stufe anwenden können.

Du darfst nicht deine Zauberplätze verwenden, um Immanente Zauber zu wirken. Es ist aber möglich, dass du einen Immanenten Zauber wirken kannst, auf den du auch über deine Klasse Zugriff hast. Du bist nicht in der Lage, den Grad von Immanenten Zaubern zu erhöhen. Es existieren allerdings Fähigkeiten, die dir Immanente Zauber verleihen, welche dir den Zauber auf einem höheren als dem grundlegenden Grad bieten oder den Grad verändern, mit dem du den Zauber wirkst.

ZAUBERSPRÜCHE WIRKEN

Das Wirken von Zaubern kann das Aussprechen eines einfachen Worts magischer Macht, welches einen kurz andauernden Effekt auslöst, bis hin zu komplexen Prozessen, die Minuten oder Stunden benötigen und lang anhaltende Resultate haben, beinhalten. Das Wirken eines Zaubers ist eine besondere Aktivität, die eine Reihe von Aktionen erfordert, die vom Zauber festgelegt werden. Wirkst du einen Zauber, erzeugst du damit offensichtliche visuelle Manifestationen der sich sammelnden Macht, auch wenn Talente wie Melodiöser Zauber (S. 101) oder Zauberei verbergen (S. 150) diese Manifestationen verbergen können oder anderweitig dabei helfen zu verhindern, dass Beobachter bemerken, dass du einen Zauber wirkst.

ZAUBER WIRKEN

Du wirkst einen Zauber, den du vorbereitet hast oder der sich in deinem Repertoire befindet. Dies ist eine besondere Aktivität, die eine unterschiedliche Anzahl von Aktionen erfordert, die vom Zauber abhängig und in dessen Spielwerten eingetragen ist. Der Effekt des Zaubers tritt ein, sobald die Aktionen ausgeführt wurden.

Manche Zauber werden als Freie Aktion oder Reaktion gewirkt. In diesen Fällen wirkst du den Zauber als Freie Aktion oder als Reaktion (je nach Zauber) anstatt als Aktivität. Solche Fälle werden in den Spielwerten des Zaubers angemerkt, zum Beispiel mit: „ Verbal“.

Lange Zeitaufwände Manche Zauber benötigen Minuten oder Stunden, um gewirkt zu werden. Die Aktivität zum Wirken eines Zaubers beinhaltet in diesem Fall eine Kombination der aufgeführten Zauber-



komponenten, aber es ist nicht nötig, detailliert zu beschreiben, welche davon man wann anwendet. Du bist während des Wirkens eines solchen Zaubers nicht imstande, andere Aktionen oder Reaktionen auszuführen, darfst aber – je nach Entscheidung des SL – unter Umständen einige Worte sprechen. Wie jede andere Aktivität, die eine lange Zeit andauert, gehören diese Zauber zur Kategorie Erkundung und du kannst sie nicht während einer Begegnung wirken. Sollte ein Kampf beginnen, während du einen solchen Zauber wirkst, wird der Zauberprozess unterbrochen (siehe Unterbrochene und Verlorene Zauber unten).

Zauberkomponenten Jede Zauberbeschreibung führt nach den erforderlichen Aktionen die Zauberkomponenten auf, die man braucht, um den Zauber zu wirken. Dies sieht so oder ähnlich aus: „**◆◆◆** Material, Geste, Verbal“. Die Zauberkomponenten werden im Folgenden näher beschrieben, fügen der Aktivität zum Wirken eines Zaubers Kategorien und Anforderungen hinzu. Bist du nicht in der Lage, die Komponenten hinzuzufügen, schlägt das Wirken des Zaubers fehl.

- Material (Handhaben)
- Geste (Handhaben)
- Verbal (Konzentration)
- Fokus (Handhaben)

Unterbrochene und Verlorene Zauber Manche Fähigkeiten und Zauber können einen Zauber unterbrechen, sodass er keinen Effekt hat und verloren geht. Verlierst du einen Zauber, hast du bereits den Zauberplatz, die Kosten und Aktionen des Zaubers verbraucht sowie die Aktivität zum Wirken eines Zaubers abgeschlossen. Sollte der Zauber während der Aktion Zauber aufrechterhalten unterbrochen werden, endet er augenblicklich. Die vollständigen Regeln für die Unterbrechung von Aktionen befinden sich auf Seite 463.

ZAUBERKOMPONENTEN

Die Beschreibung eines Zaubers führt die Komponenten auf, die für sein Wirken benötigt werden. Bei den meisten Zaubern entspricht die Anzahl der Komponenten der Anzahl der zum Wirken erforderlichen Aktionen. Jede Komponente fügt der Aktivität zum Wirken eines Zaubers bestimmte Kategorien hinzu und manche Komponenten haben besondere Anforderungen. Die in diesem Buch erscheinenden Komponenten werden im Folgenden beschrieben.

MATERIALKOMPONENTEN

Eine Materialkomponente ist ein Stückchen physischer Materie, die während des Wirkens des Zaubers aufgebraucht wird. Der Zauber fällt in die Kategorie Handhaben und erfordert von dir, dass du eine Hand zum Finden und Manipulieren der Materialkomponente frei hast. Die Komponente wird während des Wirkens verbraucht (auch wenn der Zauber unterbrochen wird).

Gehe außer in Extremfällen davon aus, dass alle gewöhnlichen Komponenten im Materialkomponentenbeutel (S. 291) enthalten sind.

GESTENKOMPONENTEN

Gestenkomponenten sind spezifischen Handbewegungen oder Gesten, die einen magischen Nexus erschaffen. Der Zauber fällt in die Kategorie Handhaben und erfordert von dir, Gesten auszuführen. Du kannst diese Komponente anwenden, während du etwas in der Hand hältst, aber nicht, wenn du Gebunden oder anderweitig unfähig bist, frei Gesten auszuführen.

Zauber, die von dir fordern, dass du ein Ziel berührst, benötigen eine Gestenkomponente. Du kannst dies tun, während du etwas in der Hand hältst, solange ein Teil der Hand das Ziel berühren kann, auch wenn du einen (Panzer)Handschuh trägst.

VERBALE KOMPONENTEN

Verbale Komponenten sind Worte der Macht, die du aussprichst. Du musst dies mit fester Stimme tun, sodass du

ERSATZKOMPONENTEN

Manche Klassen erlauben es dir, eine Komponente durch eine andere auszutauschen oder zu verändern, wie eine Komponente funktioniert.

Wirkt ein Barde einen Zauber der okkulten Tradition, welcher Gestik oder Materialkomponenten erfordert, kann er dabei ein Instrument benutzen, sofern dies wenigstens 1 Hand erfordert. In diesem Fall benötigt er keinen Materialkomponentenbeutel und auch keine weitere freie Hand. In der Regel können erforderliche verbale Komponenten ebenfalls durch das Spielen eines Instrumentes ersetzt werden.

Wirken Kleriker Zauber der göttlichen Tradition, während sie einen Göttlichen Fokus (wie ein religiöses Symbol oder Text) in Händen halten, können sie beliebige Materialkomponenten des Zaubers ersetzen, indem sie den Göttlichen Fokus als Fokuskomponente verwenden. Anders als bei den gewohnten Regeln für Fokuskomponenten kannst du den Göttlichen Fokus in diesem Fall weder finden noch wegstecken.

Wirken Druiden Zauber der Naturmagietradition, während sie einen Naturmagiefokus (wie Stechpalmzweige und Misteln) in Händen halten, können sie beliebige Materialkomponenten des Zaubers ersetzen, indem sie den Naturmagiefokus als Fokuskomponente verwenden. Anders als bei den gewohnten Regeln für Fokuskomponenten kannst du den Naturmagiefokus in diesem Fall weder finden noch wegstecken.

Wirken Zauberer Zauber der magischen Tradition, die ihrer Blutlinie entspricht, können sie auf die Magie in ihrem Blut zurückgreifen, um beliebige Materialkomponenten des Zaubers mit einer Gestenkomponente zu ersetzen.

nur schwerlich verbergen kannst, dass du einen Zauber wirkst. Der Zauber fällt in die Kategorie Konzentration. Du musst in der Lage sein zu sprechen, wenn du diese Komponente anwendest.

FOKUSKOMPONENTEN

Ein Fokus ist ein Objekt, das die magische Energie des Zaubers kanalisiert. Der Zauber fällt in die Kategorie Handhaben und erfordert von dir, dass du entweder eine freie Hand hast, um den in der Zauberbeschreibung aufgeführten Fokus zu finden, oder du ihn bereits in der Hand hältst. Als Teil des Wirkens des Zaubers suchst und findest du den Fokus (wenn nötig), manipulierst ihn und steckst ihn dann wieder weg, wenn du willst.

Fokusse neigen dazu, teuer zu sein. Du musst sie dir beschaffen, bevor du sie zum Wirken eines Zaubers verwenden kannst.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

METAMAGIE

Viele Zauberkundige können Zugang zu metamagischen Aktionen erhalten, indem sie zum Beispiel metamagische Talente auswählen. Aktionen der Kategorie Metamagie passen die Eigenschaften deiner Zauber an und ändern Reichweite, Schaden oder eine ganze Reihe anderer Merkmale. Du musst eine metamagische Aktion direkt vor dem Wirken eines Zaubers benutzen, den du verändern willst. Verwendest du direkt danach irgendeine andere Aktion (einschließlich Freier Aktionen, Reaktionen oder zusätzlicher metamagischer Aktionen), dann verlierst du die Vorteile der metamagischen Aktion. Jegliche zusätzlichen Effekte, die von der metamagischen Aktion hinzugefügt werden, sind Teil des Zaubereffekts, nicht der metamagischen Aktion selbst.

REICHWEITE, WIRKUNGSBEREICH UND ZIEL

Zaubersprüche mit einer Reichweite können Ziele betreffen, Wirkungsbereich besitzen oder Dinge innerhalb dieser Reichweite erscheinen lassen. Die meisten Zauberreichweiten werden in Metern angegeben, aber manche können sich auch über Kilometer erstrecken, Ziele auf dem ganzen Planeten erreichen oder sogar noch weiterwirken.

BERÜHRUNGSZAUBER

Zauber mit der Reichweite Berührung fordern von dir, dass du das Ziel körperlich berührst. Du verwendest deine eigene, unbewaffnete Reichweite, um zu bestimmen, ob du das Ziel berühren kannst. In den meisten Fällen berührst du das Ziel automatisch, auch wenn der Zauber festlegen mag, dass das Ziel einen Rettungswurf ablegen oder dass du einen Zauberangriffswurf durchführen musst. Sollte eine Fähigkeit die Reichweite von Berührungszubern vergrößern, dann beginne bei 0 Metern.

WIRKUNGSBEREICHE

Manchmal haben Zauber einen Wirkungsbereich, der auf einer der folgenden Arten beschaffen sein kann: Ausstrahlung, Explosion, Kegel oder Linie. Die Abmessungsmethoden dafür findest du auf Seite 456. Hat der Zauber seinen Ursprung dort, wo du dich befindest, dann hat er ausschließlich einen Wirkungsbereich. Bist du in der Lage, den Wirkungsbereich in einiger Entfernung erscheinen zu lassen, dann hat er sowohl eine Reichweite als auch einen Wirkungsbereich.

ZIELE

Manche Zauber geben dir die Möglichkeit, eine Kreatur, ein Objekt oder etwas als Ziel auszuwählen, das noch spezifischer definiert ist. Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden und du musst imstande sein, es zu sehen (oder mit einem anderen genauen Sinn wahrzunehmen). Wenn der SL es erlaubt, kannst du eine Kreatur als Ziel auswählen, die du nicht sehen kannst, wie es unter Kreaturen ausfindig machen auf den Seiten 465-467 beschrieben steht. Wenn es dir misslingt, eine bestimmte Kreatur als Ziel auszuwählen, ändert das nicht die Wirkungsweise des Zaubers auf andere Ziele, die der Zauber haben könnte.

Wählst du ein ungültiges Ziel aus – zum Beispiel wenn du dachtest, dass ein Vampir eine lebendige Kreatur sei und du ihn einem Zauber aussetzen wolltest, der nur für Lebewesen gilt – dann hat der Zauber keine Wirkung auf dieses Ziel. Sollte eine Kreatur zunächst ein gültiges Ziel sein, aber während der Wirkungsdauer eines Zaubers aufhört, eines zu sein, dann endet der Zauber meistens. Der SL kann jedoch in bestimmten Situationen anders entscheiden.

Zauber, die mehrere Kreaturen in einem Wirkungsbereich betreffen, können sowohl einen Wirkungsbereich als auch Ziele haben. Ein Zauber, der einen Wirkungsbereich hat, aber keine Ziele, wirkt für gewöhnlich ohne Unterscheidung auf alle Kreaturen im Wirkungsbereich.

Manche Zauber sind auf bereitwillige Ziele beschränkt. Spieler dürfen zu jeder Zeit bestimmen, dass ihre Charaktere bereitwillige oder nicht bereitwillige Ziele darstellen, unabhängig von der Zugreihenfolge oder dem Zustand ihrer Charaktere (wie wenn ein Charakter den Zustand Bewusstlos, Gelähmt oder Tot besitzt).

SCHUSSLINIE

Du benötigst für gewöhnlich einen freien Blick auf das Ziel eines Zaubers, den Ausgangsort eines Wirkungsbereichs oder den Ort, an dem du etwas mit dem Zauber erschaffen möchtest. Mehr Informationen über Schusslinien findest du auf Seite 457.

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungsdauer eines Zaubers bestimmt, wie lange er anhält. Alle Zauber, die länger als einen Augenblick andauern, haben eine Wirkungsdauer. Ein Zauber kann bis zum Beginn oder Ende eines Zuges anhalten, eine Anzahl von Runden, Minuten oder sogar noch länger. Wird seine Wirkungsdauer in Runden angegeben, so ziehe zu Beginn jeden Zuges des Zaubers 1 von der übrigbleibenden Anzahl von Runden ab, bis der Zauber endet, wenn die Dauer 0 erreicht.

Manche Zauber haben Effekte, die sogar nach dem Verschwinden der Magie des Zaubers anhalten. Jeder anhaltende Effekt, der nicht Teil des Eintrags für die Wirkungsdauer des Zaubers ist, gilt nicht als magisch. Wenn ein Zauber zum Beispiel ein lautes Geräusch erzeugt und keine Wirkungsdauer hat, könnte er eine Kreatur für eine Weile taub machen, vielleicht sogar permanent. Dieser Taubheit kann nicht entgegengewirkt werden, da sie nicht magisch ist. Man kann sie jedoch unter Umständen mittels Magie heilen, wie mit *Sinne wiederherstellen*.

Sterben Zauberschwärmer während der anhaltenden Wirkungsdauer eines ihrer Zauber oder erhalten sein den Zustand Kampfunfähig, so dauert der Effekt des Zaubers an, bis seine Wirkungsdauer endet. Es mag sein, dass du die Initiative der jeweiligen Zauberschwärmer im Auge behalten musst, nachdem sie nicht mehr aktiv die Dauer ihrer Zauber überwachen können.

ZAUBER AUFRECHTERHALTEN

Lautet die Wirkungsdauer eines Zaubers „Aufrechterhaltbar“, dann hält sie bis zum Ende deines nächsten Zuges an, solange du nicht während desselben Zuges die Aktion Zauber aufrechterhalten anwendest, um die Dauer des Zaubers auszudehnen.

ZAUBER AUFRECHTERHALTEN

KONZENTRATION

Voraussetzungen Mindestens einer deiner Zauber mit einer Aufrechterhaltbaren Wirkungsdauer ist aktiv und du bist nicht Erschöpft.

Wähle einen Zauber mit Aufrechterhaltbarer Wirkungsdauer aus, der gerade aktiv ist. Die Wirkungsdauer dieses Zaubers hält bis zum Ende deines nächsten Zuges an. Manche Zauber haben ein wenig abgeänderte oder zusätzliche Effekte, wenn du sie aufrechterhältst. Erhältst du einen Zauber länger als 10 Minuten (100 Runden) aufrecht, so endet er und du erlangst den Zustand Erschöpft (es sei denn, der Zauber beschreibt eine andere Maximaldauer, wie „bis zu 1 Minute Aufrechterhaltbar“ oder „bis zu 1 Stunde Aufrechterhaltbar“).

Wird deine Aktion Zauber aufrechterhalten unterbrochen, endet der Zauber augenblicklich.

LANGE WIRKUNGSDAUER

Besagt die Beschreibung eines Zaubers, dass er bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen andauert, musst du am nächsten Tag in diesem Zauberplatz keinen neuen Zauber vorbereiten. (Zauberst du spontan, darfst du anstatt dessen während deiner Vorbereitung einen Zauberplatz aufwenden.) Damit verlängerst du die Wirkungsdauer des Zaubers noch einmal bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen. Im Endeffekt erhältst du den Zauber über eine lange Zeitspanne aufrecht. Bereitest du auf diesem Zauberplatz einen neuen Zauber vor (oder gibst du keinen Zauberplatz aus), dann endet der Zauber. Diese Prozedur kannst du nicht durchführen, wenn der betreffende Zauber nicht aus einem deiner Zauberplätze herrührt. Bist du nach abgelaufenen 24 Stunden nach der letzten Verlängerung der Wirkungsdauer Tot oder anderweitig im Zustand Kampfunfähig, dann endet der Zauber. Zauber mit einer unendlichen Wirkungsdauer halten an, bis ihnen entgegengewirkt wird oder sie aufgehoben werden. Für solche Zauber brauchst du keinen Zauberplatz offenzuhalten.

ZAUBERSPRÜCHE AUFHEBEN

Manche Zauber können aufgehoben werden, womit ihre Wirkungsdauer vorzeitig endet. Dazu müssen Zauberwirker oder Ziel die Aktion Aufheben verwenden.

AUFHEBEN

KONZENTRATION

Du beendest den Effekt eines Zaubers oder magischen Gegenstands. Dieser Effekt muss laut Beschreibung des Zaubers oder Gegenstands aufhebbar sein. Das Aufheben kann den Effekt vollständig oder nur für bestimmte Ziele beenden, was von Zauber oder Gegenstand abhängt.

RETTUNGSWÜRFE

Manche Zaubersprüche verlangen von ihren Zielen Rettungswürfe, um einigen oder allen ihre Effekten zu widerstehen. Die Spielwerte des jeweiligen Zaubers geben die Art des Rettungswurfs an, während in seiner Beschreibung nähere Einzelheiten erscheinen. Wenn ein Zauber einen Rettungswurf erlaubt, benutzt der den Zauber-SG des Zauberwirkers.

EINFACHE RETTUNGSWÜRFE

Sollten die Spielwerte des Zaubers einen „Einfachen Rettungswurf“ erfordern, dann beziehen sich alle möglichen Effekte des Zaubers auf den Schaden, der in der Zauberbeschreibung steht. Das Ziel erleidet bei einem Kritischen Erfolg keinen Schaden, bei einem Erfolg halben Schaden, bei einem Fehlschlag vollen Schaden und bei einem Kritischen Fehlschlag doppelten Schaden. Die Regeln für einfache Rettungswürfe befinden sich auf Seite 449.

ANGRIFFE MIT ZAUBERSPRÜCHEN

Manche Zauber fordern von dir, dass du mit einem Zauberangriffswurf Erfolg hast, damit du dein Ziel beeinflussen kannst. In den meisten Fällen liegt dies daran, dass du präzise einen Strahl verschießen oder eine andere Art genauen Angriffs ausführen musst. Der Zauberangriffswurf wird mit der RK des Ziels verglichen. Für Zauberangriffswürfe gelten alle Boni und Mali auf Angriffswürfe, einschließlich dem Malus für Mehrfachangriffe, aber nicht spezielle Vor- und Nachteile, die nur auf unbewaffnete Angriffe oder solche mit einer Waffe angewendet werden. Angriffe mit Zaubern fügen ihren Zielen keinen Schaden neben dem in der Zauberbeschreibung genannten zu.

In seltenen Fällen kann ein Zauber von dir verlangen, dass du eine andere Art Angriff ausführt, wie zum Beispiel einen Angriff

mit einer Waffe. Solche Angriffe verwenden die gewohnten passenden Regeln und Angriffsboni.

ZAUBERSPRÜCHE IDENTIFIZIEREN

Du wirst manchmal einen Zauber identifizieren müssen, insbesondere dann, wenn seine Effekte nicht sofort offensichtlich sein sollten. Bemerkest du, wie ein Zauber gewirkt wird, und hast du diesen Zauber vorbereitet oder in deinem Repertoire, dann erkennst du automatisch, um welchen Zauber es sich handelt. Dazu zählt auch der Grad, auf den er eventuell erhöht wurde.

Willst du einen Zauber identifizieren, hast ihn aber nicht vorbereitet oder in deinem Repertoire, dann muss du während deines Zuges eine Aktion aufwenden, um ihn mittels Wissen abrufen zu erkennen. Normalerweise bemerkst, dass ein Zauber gewirkt wird, indem du seine sichtbaren Manifestationen siehst oder seine verbalen Zauberkomponenten hörst. Für die Identifikation lang anhaltender Zauber, die bereits wirken, benötigst du Magie identifizieren anstatt Wissen abrufen, da du nicht gesehen hast, wie der Zauber gewirkt wurde.

ZAUBERSPRÜCHEN ENTGEGENWIRKEN

Manche Zauber wie *Magie bannen* können benutzt werden, um die Effekte anderer Zauber auszuschalten. Wenn du einen dieser Zauber zu diesem Zweck anwendest, muss sich mindestens eine Kreatur, ein Objekt oder eine Manifestation des Zaubers innerhalb der Reichweite deines Zaubers befinden. Du führst einen Entgegenwirken-Wurf durch (S. 459), dem du deinen Attributmodifikator fürs Wirken von Zaubern sowie deinen Kompetenzbonus für Zauberangriffswürfe hinzufügst.

FEINDLICHE HANDLUNGEN

Manchmal verhindern Zaubereffekte, dass Ziele feindliche Handlungen ausführen, oder ein Zauber endet, wenn eine Kreatur eine solche Handlung unternimmt. Die Definition einer feindlichen Handlung ist: eine Handlung, die einer anderen Kreatur direkt oder indirekt Schaden zufügen oder ihr anderweitig Leid antun kann. Ist einer Kreatur nicht bewusst, dass ihre Handlung böse Folgen haben kann, dann gilt diese Handlung nicht als feindlich. Eine feindliche Handlung bestünde zum Beispiel darin, einen *Feuerball* in eine Menschenmenge zu werfen. Das Öffnen einer Tür und die daraus resultierende unabsichtliche Befreiung eines schrecklichen Monsters würde jedoch nicht als feindlich gelten. Die letzte Entscheidung hat wie immer der SL.

AUSLÖSER

Wenn ein Zauberspruch, wie zum Beispiel *Magischer Mund*, dazu gedacht ist, auf bestimmte Ereignisse oder unter bestimmten Bedingungen zu wirken, kann es sein, dass du für ihn einen Auslöser festlegen musst. Dabei handelt es sich um einen einfachen Sinnesreiz, der den Zauber aktiviert. Dies geschieht als Reaktion, wenn der Sensor des Zaubers etwas wahrnimmt, dass seinem Auslöser entspricht. Abhängig vom Zauber kann der Auslöser auf die Anwesenheit einer bestimmten Art von Kreatur reagieren (wie „rothaarige Zwergenfrauen“) oder eine beobachtete Handlung sein (wie „wenn jemand den Wirkungsbereich betritt“).

Illusionen und Verkleidungen können solche Zauber täuschen, solange sie deren Parametern entsprechen. Damit ein Zauber etwas Sichtbares entdecken kann, muss der sein Ausgangsort freie Schusslinie haben. Dunkelheit verhindert dies nicht, Unsichtbarkeit allerdings schon, genauso wie ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Heimlichkeit zum Verstecken (mit



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



den SG des Zaubers). Soll der Zauber etwas hören, ist eine freie Schusslinie unnötig, aber das Geräusch muss am Ausgangsort des Zaubers hörbar sein. Ein Fertigkeitwurf für Heimlichkeit zum Schleichen kann den Sensor zum Narren halten.

WÄNDE

Zaubersprüche, die Wände erschaffen, führen die Höhe, Länge und Tiefe der Wand an und beschreiben zusätzlich, wie man sie positionieren kann. Du kannst manche Wände in eine andere Form als eine gerade Linie bringen, wozu du Feld für Feld ihren Verlauf festlegst. Der Verlauf einer so geformten Wand darf nicht mehr als einmal durch ein Feld führen, kann aber kehrtmachen, sodass ein Teil der Wand im angrenzenden Feld zu einem anderen Teil verläuft.

SPIELWERTE VON ZAUBERSPRÜCHEN

Jeder Zauber verwendet das folgende Format. Einzelne Einträge erscheinen nur, wenn sie nötig sind, sodass nicht alle Zauberspielwerte gleich aussehen. Die Zeile mit dem Namen des Zaubers enthält außerdem die Art des Zaubers (im Falle von Fokuszaubern und Zaubertricks) und seinen Grad.

NAME DES ZAUBERS

KATEGORIEN

Tradition Dieser Eintrag führt die magischen Traditionen an, zu denen der Zauber gehört. Manche Talente und andere Fähigkeiten können deiner Zauberliste einen Zauber hinzufügen, auch wenn du keiner der angeführten Traditionen folgst.

Aufwand Hier wird die Anzahl an Aktionen aufgeführt, die zum Wirken des Zaubers nötig ist. Zauber, die während eines einzigen Zuges gewirkt werden, weisen die entsprechende Grafik auf,

genauso wie solche, die nur eine Freie Aktion oder Reaktion erfordern. Zauber mit längerer Wirkungsdauer führen den nötigen Zeitaufwand an, zum Beispiel „1 Minute“. Danach befinden sich die Zauberkomponenten. Wenn das Wirken des Zaubers etwas kostet, er Anforderungen oder Auslöser hat, dann steht dies ebenfalls in diesem Abschnitt. Kosten beinhalten Geldwerte, wertvolle Materialien oder andere Ressourcen, die zum Wirken des Zaubers verbraucht werden müssen.

Reichweite, Wirkungsbereich und Ziel Dieser Abschnitt führt die Reichweite des Zaubers auf, den von ihm betroffenen Wirkungsbereich sowie die Ziele, auf die er wirkt, falls zutreffend. Ist kein solcher Eintrag vorhanden, dann hat der Zauber nur auf den Zauberschwärmer einen Effekt.

Rettungswurf und Wirkungsdauer Erlaubt es der Zauber einem Ziel, einen Rettungswurf auszuführen, dann erscheint die Art des Rettungswurfs hier. Alle Einzelheiten hinsichtlich bestimmter Resultate und Timing des Rettungswurfs tauchen im Text auf, es sei denn, der Eintrag legt einen Einfachen Rettungswurf fest (welcher die Regeln auf Seite 449 anwendet). Erfordert der Zauber nur unter bestimmten Umständen oder zu bestimmten Zeiten einen Rettungswurf, dann fehlt dieser Abschnitt hier, denn der Text muss dies näher erklären. Ein Zauber, der keinen Wirkungsbereich aufführt, wirkt augenblicklich; alles, was er erschafft, bleibt nach Ende des Zaubers bestehen.

Auf Rettungswurf und Wirkungsdauer folgt eine horizontale Linie, unter der die Effekte des Zaubers näher beschrieben werden. Dieser Abschnitt enthält auch die möglichen Resultate eines Rettungswurfs: Kritischer Erfolg, Erfolg, Fehlschlag, Kritischer Fehlschlag.

Erhöhung (Grad) Kann der Grad des Zaubers erhöht werden, erscheinen die Effekte einer Erhöhung am Ende der Spielwerte.

ZAUBERLISTEN

Die folgenden Listen enthalten die Zauber jeder Tradition, einschließlich der Zaubertricks. (Fokuszauber befinden sich auf den Seiten 386-407.) Ein hochgestelltes „E“ bedeutet, dass der Zauber zusätzliche Effekte hat, wenn man seinen Grad erhöht. Zauber, die seltener als Gewöhnlich auftreten, weisen den ihrer Seltenheit entsprechenden hochgestellten ersten Buchstaben auf: „U“ bzw. „S“. Eine Abkürzung in Klammern weist auf die Schule hin, zu der der Zauber gehört.

ARKANE ZAUBER

ARKANE ZAUBERTRICKS

- Benommenheit^E (Verz):** Verletze den Verstand einer Kreatur und betäube sie vielleicht.
- Blitzbogen^E (Herv):** Verletze eine oder zwei Kreaturen mit Elektrizität.
- Botschaft^E (III):** Sende eine gesprochene Nachricht zu einer Person, die antworten kann.
- Eiskälte Berührung^E (Nekr):** Deine Berührung schadet den Lebenden und verwirrt Untote.
- Flammen erzeugen^E (Herv):** Erschaffe schwache Flammen, um nah und fern anzugreifen.
- Geisterhaftes Geräusch^E (III):** Täusche Geräusche vor.
- Kältestrahl^E (Herv):** Verletze eine Kreatur mit Eiseskälte.
- Licht^E (Herv):** Lasse ein Objekt leuchten.
- Magie entdecken^E (Erk):** Erkenne, ob Magie in der Nähe ist.
- Magierhand^E (Herv):** Befehle eine schwebende Hand, ein Objekt zu bewegen.
- Magische Aura lesen^E (Erk):** Erkenne, ob ein Objekt magisch ist und die Schule der Magie.
- Magisches Siegel^E (Verw):** Hinterlasse ein magisches Zeichen.
- Säurespritzer^E (Herv):** Verletze Kreaturen mit einem Säurespritzer.
- Schild^E (Bann):** Ein Schild aus magischer Kraft schützt dich vor Angriffen und Magischen Geschossen.
- Tanzende Lichter (Herv):** Erschaffe vier bewegliche, schwebende Lichter.
- Telekinetisches Geschoss^E (Herv):** Schleudere einen Gegenstand auf eine Kreatur.
- Verstrickende Ranke^E (Bes):** Beschwöre eine Ranke, um eine Kreatur darin zu verstricken.
- Zaubertrick (Herv):** Führe einen einfachen magischen Trick aus.

ARKANE ZAUBER 1. GRAD

- Alarm^E (Bann):** Macht dich darauf aufmerksam, wenn eine Kreatur einen geschützten Bereich betritt.
- Ameisenstärke (Verw):** Das Ziel kann mehr Last tragen.
- Ausbessern^E (Verw):** Repariere einen nicht-magischen Gegenstand.
- Bauchreden^E (III):** Deine Stimme erklingt von einem anderen Ort.

- Befehl^E (Verz):** Fordere Kreatur auf, aufzustehen, etwas loszulassen, sich zu nähern, sich hinzulegen oder wegzulaufen.
- Beschwörung eines Konstrukt^E (Bes):** Beschwöre ein Konstrukt, das an deiner Seite kämpft.
- Beschwörung eines Tieres^E (Bes):** Beschwöre ein Tier, das an deiner Seite kämpft.
- Biss der Spinne (Nekr):** Verletze eine Kreatur und vergifte sie mit Spinnengift.
- Brennende Hände^E (Herv):** Deinen Händen entspringt ein kurzer Flammenkegel.
- Federfall (Bann):** Verlangsame mit einer Reaktion den Sturz einer Kreatur.
- Finstere Tentakel^E (Nekr):** Kreaturen in einer Linie erleiden negativen Energieschaden und beginnen zu bluten.
- Furcht^E (Verz):** Verängstigt eine Kreatur und lässt sie eventuell fliehen.
- Gegenstand verkleiden (III):** Bewirke, dass ein Gegenstand perfekt oder schäbig aussieht.
- Geruchslosigkeit^E (Bann):** Unterdrücke den Geruch einer Kreatur.
- Goblinpocken (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit Goblinpocken.
- Kleintiergestalt^E (Verw):** Verwandle dich in ein nicht bedrohliches Tier.
- Kreatur bezaubern^E (Verz):** Stimme eine Kreatur freundlicher.
- Lange Schritte^E (Verw):** Erhöhe 1 Stunde lang deine Bewegungsrate.
- Luftblase (Bes):** Erschaffe mit einer Reaktion Luft, damit eine Kreatur atmen kann.
- Magierrüstung^E (Bann):** Hülle dich in eine magische Rüstung.
- Magische Aura^{U, E} (III):** Verändere, wie die Magie eines Gegenstands auf Erkenntniszauber wirkt.
- Magisches Geschoss^E (Herv):** Beschieße Kreaturen mit unfehlbaren Geschossen aus magischer Kraft.
- Magische Waffe (Verw):** Mache eine Waffe für eine Weile magisch.
- Scheinobjekt^E (III):** Erschaffe die überzeugende Illusion eines Objekts.
- Schlaf^E (Verz):** Lasse Kreaturen in einem kleinen Bereich einschlafen.
- Schmierens (Bes):** Versehe eine Oberfläche oder ein Objekt mit schmierigem Fett.
- Schnelle Schritte (Verw):** Erhöhe deine Bewegungsrate.
- Schockgriff^E (Herv):** Verletze eine Kreatur mit Elektrizität.
- Schwächestrahl (Nekr):** Entziehe einer Kreatur ihre Stärke.
- Schwebende Scheibe (Bes):** Dir folgt eine Scheibe aus Energie, die Objekte tragen kann.
- Springen^E (Verw):** Vollführe einen beeindruckenden Sprung.
- Sprühende Farben (III):** Ein bunter Wirbel blendet oder betäubt Kreaturen.
- Unsichtbarer Diener (Bes):** Beschwöre eine unsichtbare Kreatur, die dir behilflich ist.
- Verkleidende Illusion^E (III):** Du erscheinst als eine andere Kreatur.

- Verschließen^E (Bann):** Erschwere das Öffnen eines Schlosses.
- Wasser erschaffen (Bes):** Beschwöre 8 Liter Wasser.
- Wasserstrahl^E (Herv):** Verletze eine Kreatur mit einem Strahl aus Wasser und stoße sie fort.
- Windstoß (Herv):** Wind löscht Feuer und stößt Kreaturen sowie Objekte fort.
- Zielsicherer Schlag (Erk):** Dein nächster Angriff ist besonders treffsicher.

ARKANE ZAUBER 2. GRAD

- Beschwörung eines Elementars^E (Bes):** Beschwöre einen Elementar, der an deiner Seite kämpft.
- Dauerhafte Flamme^E (Herv):** Eine magische Flamme hört nicht auf zu brennen.
- Dunkelheit^E (Herv):** Unterdrücke alles Licht in einem Bereich.
- Dunkelsicht^E (Erk):** Du kannst im Dunkeln sehen.
- Energien widerstehen^E (Bann):** Schütze eine Kreatur vor einer Art von Energieschaden.
- Falsches Leben^E (Nekr):** Erhalte temporäre TP.
- Flammenkugel^E (Herv):** Eine Kugel aus Feuer rollt in die von dir angezeigte Richtung.
- Fürchterlicher Lachanfall (Verz):** Lachanfall behindert Kreatur bei der Ausführung ihrer Aktionen.
- Geisterhand (Nekr):** Halb-körperliche Hand berührt Kreaturen, um deine Zauber auf sie zu übertragen.
- Geisterross^E (Bes):** Beschwöre ein magisches Pferd.
- Glitzerstaub (Herv):** Glitzernder Staub bricht Unsichtbarkeit und beschränkt die Sicht.
- Hauch des Stumpfsinns (Verz):** Berühre ein Ziel, um dessen Verstand zu trüben.
- Humanoide Gestalt^E (Verw):** Nimm die Gestalt eines Humanoiden an.
- Irreführung (III):** Lasse die Auren einer Kreatur so erscheinen, als gehörten sie einer anderen.
- Klopfen (Verw):** Erleichtere das Öffnen eines Behälters, eines Schlosses oder einer Tür; öffne sie eventuell sofort.
- Kreatur schrumpfen^E (Verw):** Reduziere die Größe einer Kreatur zu winzig.
- Kreatur vergrößern^E (Verw):** Eine Kreatur wird größer.
- Magie bannen (Bann):** Beende einen Zauber oder unterdrücke die Magie eines Gegenstands.
- Magischer Mund (III):** Lasse die Illusion eines Munds erscheinen, der eine Nachricht ausspricht.
- Nahrung erschaffen^E (Bes):** Beschwöre Nahrung, die den Hunger mehrerer Kreaturen stillt.
- Säurepfeil^E (Herv):** Magischer Pfeil verursacht anhaltenden Säureschaden.
- Sanfte Ruhe^E (Nekr):** Eine Leiche verrottet nicht und kann nicht untot werden.
- Scheinkreatur^E (III):** Erschaffe die überzeugende Illusion einer Kreatur.
- Spiegelbilder (III):** Deine illusionären Doppelgänger lassen Angriffe fehlschlagen.
- Spinnenklettern^E (Verw):** Verleihe einer Kreatur eine Bewegungsrate für Klettern.
- Spinnennetz^E (Bes):** Beschwöre ein Netz, das Kreaturen an der Bewegung hindert.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Sprache verstehen^E (Erk): Eine Kreatur versteht eine Sprache.

Taubheit verursachen (Nekr): Lasse eine Kreatur taub werden.

Telekinetisches Kampfmanöver (Herv): Entwaffe eine Kreatur, stoße sie fort oder bringe sie zu fall.

Temperaturen trotzen^E (Bann): Schütze eine Kreatur vor großer Hitze oder Kälte.

Unsichtbares sehen^E (Erk): Erkenne unsichtbare Kreaturen und Objekte.

Unsichtbarkeit^E (III): Eine Kreatur ist unsichtbar, bis sie angreift.

Verhüllender Nebel (Bes): Verberge Kreaturen in einer Nebelwolke.

Verschwimmen (III): Die Gestalt deines Ziels verschwimmt und ist schwer zu treffen.

Wasser atmen^E (Verw): Erlaube Kreaturen, unter Wasser zu atmen.

Wasserwandeln^E (Verw): Gib einer Kreatur so viel Auftrieb, dass sie über Wasser gehen kann.

ARKANE ZAUBER 3. GRAD

Blindheit verursachen (Nekr): Schlage ein Ziel mit Blindheit.

Blitzstrahl^E (Herv): Ein Blitz trifft alle Kreaturen in einer Linie.

Faszinierende Vorstellung (Verz): Deine Darbietung fasziniert Kreaturen.

Fesseln der Erde (Verw): Fessele eine fliegende Kreatur an den Boden.

Feuerball^E (Herv): Eine flammende Explosion in einem Bereich verbrennt Kreaturen.

Flossen^E (Verw): Verwandle die Füße einer Kreatur in Flossen, sodass sie besser schwimmen kann, aber an Land langsamer ist.

Gedanken lesen^U (Erk): Lies die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur.

Gegenstand aufspüren^{U, E} (Erk): Erfahre die Richtung, in der sich ein Objekt befindet.

Gegenstand schrumpfen (Verw): Reduziere die Größe eines Objektes zu der einer Münze.

Geisterhafte Waffe (Verw): Eine Waffe kann körperlose Kreaturen verletzen.

Glyphe der Abwehr (Bann): Speichere einen Zauber in einem Symbol, das damit zur Falle wird.

Hast^E (Verw): Beschleunige eine Kreatur, damit sie öfter angreifen oder sich bewegen kann.

Hellhören (Erk): Lausche durch einen unsichtbaren, magischen Sensor.

Hypnotisches Muster (III): Ein buntes, bewegliches Muster blendet und fasziniert Kreaturen.

Kreatur lähmen^E (Verz): Eine Kreatur kann sich nicht mehr bewegen.

Mit Stein verschmelzen (Verw): Verschmelze mit Felsen in deiner Nähe.

Schweben (Herv): Lasse ein Objekt oder eine Kreatur eine gewisse Distanz über dem Boden schweben.

Sphäre der Unsichtbarkeit^E (III): Du und Kreaturen in deiner Nähe werden während eurer Erkundungen unsichtbar.

Stinkende Wolke (Bes): Erzeuge eine Wolke, die Kreaturen kränkeln lässt.

Traumnachricht^E (Verz): Sende eine Nachricht, die dem Empfänger im Traum erscheint.

Unauffindbarkeit^E (Erk): Schütze eine Kreatur oder ein Objekt vor Entdeckung.

Untoten beherrschen (Nekr): Kontrolliere einen geistlosen Untoten.

Vampirgriff (Nekr): Deine Berührung verursacht negativen Energieschaden und gibt dir temporäre TP.

Verborgene Seite (III): Verändere das Aussehen einer Seite.

Verlangsamen^E (Verw): Verlangsame eine Kreatur und reduziere die Anzahl ihrer Aktionen.

Windwand (Herv): Erschaffe eine Wand aus tosendem Wind, die Bewegung und Fernkampfgriffe behindert.

ARKANE ZAUBER 4. GRAD

Äthersprung^E (Bes): Wechsle zwischen den Ebenen, sodass du jäh verschwindest und wieder erscheinst.

Albtraum (III): Plage die Träume einer Kreatur mit verstörenden Bildern.

Angriffssturm^E (Herv): Multipliziere eine von dir gehaltene Waffe und greife viele Kreaturen mit ihr an.

Ausspähung entdecken^{U, E} (Erk): Finde heraus, ob in einem Bereich Ausspähungseffekte wirken.

Bewegungsfreiheit (Bann): Eine Kreatur wird nicht in ihren Bewegungen behindert.

Dimensionsanker (Bann): Verhindere, dass eine Kreatur sich teleportiert oder die Ebene wechselt.

Dimensionstür^E (Bes): Teleportiere dich über bis zu 40 Meter.

Einflüsterung^E (Verz): Schlage einer Kreatur eine Handlung vor, die sie befolgen muss.

Erschaffung^E (Bes): Beschwöre ein temporäres Objekt.

Feuerschild^E (Herv): Flammen schützen dich vor Kälte und verletzen Kreaturen, die dich berühren.

Fester Nebel (Bes): Beschwöre einen schweren, undurchsichtigen Nebel, durch den man sich nur schwerlich bewegen kann.

Feuerwand^E (Herv): Erschaffe eine Wand aus lodernden Flammen, die hindurchgehende Kreaturen verbrennt.

Fliegen^E (Verw): Eine Kreatur erhält eine Bewegungsrate für Fliegen.

Fluch des Ausgestoßenen (Verz): Verfluche eine Kreatur, sodass sie abstoßend wirkt und anderen auf die Nerven geht.

Flugfähige Gestalt^E (Verw): Verwandle dich in eine fliegende Kampfgestalt.

Gasförmige Gestalt (Verw): Verwandle eine bereitwillige Kreatur in eine fliegende Wolke.

Hellsehen (Erk): Blicke durch einen unsichtbaren, magischen Sensor.

Immunität gegen Zauber (Bann): Benenne einen Zauber, gegen dessen Effekte du immun sein willst.

Kugel der Unverwundbarkeit^U (Bann):

Eine magische Kugel wirkt Zaubern entgegen, die in sie eindringen wollen.

Lügen erkennen^U (Erk): Bestimme genau, wer lügt und wer nicht.

Scheingelände^{U, E} (III): Eine natürliche Umgebung erscheint als eine andere Art Gelände.

Schleier^E (III): Bewirke, dass viele Kreaturen ihr Aussehen ändern.

Seiltrick^U (Bes): Belebe ein Seil, das zu einem extradimensionalen Versteck führt.

Stein formen (Verw): Gestalte einen Würfel aus Stein neu.

Steinhaut^E (Bann): Härte die Haut einer Kreatur, sodass sie wie Stein ist.

Telepathie^E (Erk): Kommuniziere mit Kreaturen in deiner Nähe auf telepathischem Weg.

Tödliches Phantom^E (III): Erzeuge im Verstand einer Kreatur ein furchterregendes Bild, womit du sie verängstigst und eventuell tötest.

Undurchschaubare Zuflucht^U (Bann): Schwarzer Nebel verhindert, dass Außenstehende hineinblicken, spähen oder die Gedanken darin befindlicher Kreaturen lesen können.

Verwirrung^E (Verz): Verwirre eine Kreatur, sodass sie zufällig handelt.

Widerstandsfähige Kugel (Bann): Erschaffe eine Kugel aus magischer Kraft, die nicht durchdrungen werden kann.

ARKANE ZAUBER 5. GRAD

Ausspähende Augen (Erk): Ein unsichtbares Auge überträgt dir, was es sieht.

Beschwörung eines Drachen^E (Bes): Beschwöre einen Drachen, der an deiner Seite kämpft.

Elementargestalt^E (Verw): Verwandle dich in einen Elementar.

Eiswand^E (Herv): Erzeuge eine 30 cm dicke, undurchsichtige Wand, die Kreaturen unterkühlen kann.

Falsche Erkenntnis^U (III): Täusche einen Ausspähungszauber.

Farbwand^E (Bann): Eine Wand aus Licht bietet verschiedene Schutzmöglichkeiten abhängig von ihrer Farbe.

Gedankensonde^U (Erk): Entdecke Erinnerungen und Wissen im Verstand einer Kreatur.

Halluzination erzeugen^E (III): Eine Kreatur glaubt, dass ein Ding ein anderes ist, kann etwas nicht entdecken oder sieht etwas, das nicht wirklich existiert.

Kältekegel^E (Herv): Bittere Kälte verletzt Kreaturen in einem Kegel.

Schattenreise^U (Bes): Reise schnell über die Ebene der Schatten.

Schattenversion (III): Verringere mit einer Reaktion den Schaden eines feindlichen Zaubers, indem du ihn teilweise in eine Illusion verwandelst.

Schwarze Tentakel (Bes): Tentakel greifen nach Kreaturen im Wirkungsbereich.

Seefahrers Fluch (Nekr): Infiziere eine Kreatur mit dem Fluch des wogenden Meers.

Steinwand^E (Bes): Forme eine Wand aus Stein.

- Szenisches Trugbild^F (III):** Erschaffe eine illusionäre Szene, die mehrere Kreaturen und Objekte enthält.
- Telekinetischer Transport (Herv):** Bewege ein großes Objekt.
- Telepathische Verbindung^U (Erk):** Verbinde den Verstand bereitwilliger Kreaturen, damit sie über große Entfernung telepathisch miteinander kommunizieren können.
- Tiefe Verzweigung^F (Verz):** Lasse eine Kreatur unkontrolliert schluchzen.
- Todeswolke^F (Nekr):** Vergifte Kreaturen mit einer Wolke, die sich von dir fortbewegt.
- Unterbewusste Einflüsterung^F (Verz):** Plaziere eine mentale Einflüsterung, der das Ziel folgen muss, wenn es den Auslöser wahrnimmt.
- Verbannung^F (Bann):** Schicke eine Kreatur zurück zu ihrer Heimatebene.
- Verständigung (Erk):** Schicke einer Kreatur irgendwo auf demselben Planeten eine mentale Nachricht und erhalte eine Antwort.
- Vielfarbiger Umhang (III):** Leuchtende Farben blenden Kreaturen in der Nähe des Ziels und Angriffe gegen es lösen blind machende Lichtblitze aus.
- Vorgetäuschter Tod^{U, E} (III):** Das Ziel scheint zu sterben, wird stattdessen aber unsichtbar.
- Wände passieren^{U, E} (Bes):** Beschwöre einen Tunnel durch eine Wand.
- Wasser kontrollieren (Herv):** Hebe oder senke den Wasserpegel in einem großen Gebiet.
- Zungen^{U, E} (Erk):** Verleihe einer Kreatur die Fähigkeit, alle Sprachen zu verstehen und zu sprechen.

ARKANE ZAUBER 6. GRAD

- Ablenkendes Trugbild (III):** Werde unsichtbar und erschaffe eine Kopie deiner selbst, das wie du handelt.
- Abstoßung (Bann):** Verhindere, dass Kreaturen sich dir nähern.
- Auflösung^F (Herv):** Löse eine Kreatur oder ein Objekt in Staub auf.
- Ausspähung^U (Erk):** Spioniere eine Kreatur aus.
- Böswillige Verwandlung (Verw):** Verwandle eine Kreatur in ein harmloses Tier.
- Drachengestalt^F (Verw):** Verwandle dich in einen Drachen.
- Energiewand^F (Herv):** Erschaffe eine unsichtbare und widerstandsfähige Wand aus magischer Kraft.
- Fleisch zu Stein (Verw):** Verwandle eine lebende Kreatur in eine steinerne Statue.
- Kettenblitz^F (Herv):** Blitze zucken von Kreatur zu Kreatur.
- Kreatur beherrschen^{U, H} (Verz):** Eine Kreatur muss deinen Befehlen folgen.
- Kreaturen versetzen^F (Bes):** Teleportiere bis zu zwei Kreaturen zu neuen Positionen in deiner Nähe.
- Phantomkatastrophe^F (III):** Verletze eine Kreatur mental mit Visionen eines Weltuntergangs.
- Pulsierendes Muster (III):** Erzeuge ein Muster aus Licht, das blendet und erblinden lässt.

- Schwachsinn (Verz):** Mache eine Kreatur permanent benommen.
- Stich des Purpurswurms (Nekr):** Verletze eine Kreatur und vergifte sie mit dem Gift des Purpurswurms.
- Teleportieren^{U, E} (Bes):** Transportiere dich und bereitwillige Kreaturen über große Entfernungen.
- Vampirische Blutlust^F (Nekr):** Entziehe Kreaturen in einem Kegel Blut und Lebenskraft.
- Wahrer Blick (Erk):** Durchschaue Illusionen und Verwandlungszauber.
- Zauberers Fluch (Bann):** Verfluche eine Kreatur, sodass sie verletzt wird, wenn man einen Zauber auf sie wirkt, und senke die Wirkungsdauer ihrer Zauber.

ARKANE ZAUBER 7. GRAD

- Dimensionale Barriere^U (Bann):** Verhindere Teleportation und Ebenenreisen.
- Ebenenwechsel^U (Bes):** Transportiere Kreaturen auf eine andere Ebene der Existenz.
- Explosive Finsternis^F (Nekr):** Eine Kugel aus Dunkelheit verursacht Kälteschaden, verletzt die Lebenden und überwältigt Licht.
- Feindesduplikat^F (Bes):** Erschaffe eine temporäre Kopie eines Gegners, die an deiner Seite kämpft.
- Feurige Gestalt^F (Verw):** Verwandle dich in eine lebendige Flamme.
- Herrliches Herrenhaus^U (Bes):** Beschwöre eine sichere Unterkunft auf einer Halbebene.
- Notfallzauber^F (Bann):** Halte einen Zauber bereit, der später unter von dir gewählten Umständen ausgelöst wird.
- Projiziertes Ebenbild^F (III):** Erschaffe eine Illusion deiner selbst, durch die du Zauber wirken kannst.
- Regenbogenspiel (Herv):** Verschieße einen Regenbogen, dessen einzelne Farben verschiedene Effekte auf Kreaturen in einem Kegel haben.
- Schreckensmaske^F (III):** Das illusionäre, furchterregende Aussehen einer Kreatur verängstigt jene, welche sie ansehen.
- Schild gegen Energie^F (Bann):** Eine Kreatur erhält Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Kraft und Schall.
- Schwerkraft umkehren^U (Herv):** Kehre im Wirkungsbereich die Richtung um, in die die Schwerkraft zieht.
- Verstand verwirren (Verz):** Verwirre eine Kreatur unter Umständen permanent.
- Wahre Treffsicherheit (Erk):** Mehrere Angriffe gegen eine Kreatur werden besonders treffsicher.
- Wort der Macht: Blindheit^{U, E} (Verz):** Sprich ein Wort aus, das eine Kreatur erblinden lässt.
- Zauber zurückwerfen^U (Bann):** Zauber werden auf ihren Wirker zurückgeworfen.

ARKANE ZAUBER 8. GRAD

- Antimagisches Feld^S (Bann):** In einem dich umgebenden Bereich funktioniert Magie nicht.

- Aufspüren^U (Erk):** Entdecke den genauen Aufenthaltsort eines Ziels mit unbegrenzter Reichweite.
- Durchdringende Observierung (Erk):** Du und andere Kreaturen verwenden Ausspähung, um ein Ziel genau zu beobachten.
- Erdbeben^F (Herv):** Lasse den Boden mit einem vernichtenden Erdbeben erzittern.
- Gedankenleere^U (Bann):** Schütze eine Kreatur vor mentaler Magie und diversen Erkenntniszaubern.
- Gemeinsames Träumen (III):** Kommuniziere in einem gemeinsamen Traum.
- Irrgarten (Bes):** Verbanne eine Kreatur in ein extradimensionales Labyrinth.
- Monströse Gestalt^F (Verw):** Verwandle dich in ein mächtiges Monster.
- Polarstrahl^F (Herv):** Bittere Kälte verletzt und laugt Kreaturen aus.
- Regenbogenwand (Bann):** Erzeuge eine schützende Wand aus sieben verschiedenfarbigen Schichten.
- Schillerndes Muster (III):** Erzeuge ein farbiges Muster, das blendet, verwirrt und betäubt.
- Unkontrollierbarer Tanz (Verz):** Überwältige ein Ziel mit dem unbeherrschbaren Drang zu tanzen.
- Verdorren^F (Nekr):** Entziehe Kreaturen Flüssigkeit, sodass sie verletzt werden.
- Vollständiges Verschwinden (III):** Mache eine Kreatur unsichtbar, sowie unauffindbar für alle Sinne.
- Wort der Macht: Betäubung^{U, E} (Verz):** Sprich ein Wort aus, das eine Kreatur betäubt.

ARKANE ZAUBER 9. GRAD

- Gestaltwandel (Verw):** Verwandele dich wiederholt in eine Gestalt deiner Wahl.
- Implosion^F (Herv):** Bewirke, dass eine Kreatur in sich selbst zusammenfällt.
- Magischen Gegenstand stören^U (Bann):** Deaktiviere oder zerstöre einen magischen Gegenstand.
- Massaker^F (Nekr):** Töte augenblicklich mehrere Kreaturen.
- Meteoritenschwarm^F (Herv):** Lasse vier lodernde Meteoriten herabstürzen, die dann explodieren.
- Prächtiges Herrenhaus (Bes):** Beschwöre ein Herrenhaus, das einen Tag lang existiert.
- Regenbogensphäre (Bann):** Erzeuge eine schützende Sphäre aus sieben verschiedenfarbigen Schichten.
- Sechster Sinn (Erk):** Spüre, wenn eine Kreatur in Gefahr gerät, und schütze sie mit einer Reaktion durch Glück.
- Telepathische Einflüsterung (Verz):** Schicke eine mentale Nachricht, die eine Kreatur dazu bringt, bestimmte Handlungen zu auszuführen.
- Unheimliches Schicksal (III):** Verängstige und füge einer großen Zahl von Kreaturen mentale Schäden zu, wobei du sie eventuell tötest.
- Wort der Macht: Tod^{U, E} (Verz):** Sprich ein Wort aus, das eine Kreatur tötet.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ARKANE ZAUBER 10. GRAD

- Kataklysmische Macht (Herv):** Rufe einen augenblicklichen, vernichtenden Kataklysmus hervor.
- Rekonstruktion^U (Bes):** Erschaffe ein zerstörtes Objekt neu.
- Tor^U (Bes):** Öffne ein Portal zu einer anderen Ebene.
- Wunsch (Erk):** Sprich einen Wunsch aus, der arkane Zauber kopiert.
- Zeitstopp (Verw):** Halte kurz die Zeit für alles außer dich an.

GÖTTLICHE ZAUBERLISTEN

GÖTTLICHE ZAUBERTRICKS

- Beistand^E (Bann):** Schütze einen Verbündeten gegen einen bestimmten Feind.
- Benommenheit^E (Verz):** Verletze den Verstand einer Kreatur und betäubt sie vielleicht.
- Botschaft^E (III):** Sende eine gesprochene Nachricht zu einer Person, die antworten kann.
- Eiskalte Berührung^E (Nekr):** Deine Berührung schadet den Lebenden und verwirrt Untote.
- Göttliche Energielanze^E (Herv):** Du verletzst ein Ziel basierend auf der Gesinnung deiner Gottheit.
- Göttliche Führung (Erk):** Verbessert einen Wurf.
- Licht^E (Herv):** Lasse ein Objekt leuchten.
- Magie entdecken^E (Erk):** Erkenne, ob Magie in der Nähe ist.
- Magische Aura lesen^E (Erk):** Erkenne, ob ein Objekt magisch ist und die Schule der Magie.
- Magisches Siegel^E (Verw):** Hinterlasse ein magisches Zeichen.
- Richtung wissen^E (Erk):** Du weißt, wo Norden liegt.
- Schild^E (Bann):** Ein Schild aus magischer Kraft schützt dich vor Angriffen und Magischen Geschossen.
- Stabilisieren (Nekr):** Stabilisiere eine sterbende Kreatur.
- Untote schwächen^E (Nekr):** Verletze Untote mit positiver Energie.
- Zaubertrick (Herv):** Führe einen einfachen magischen Trick aus.

GÖTTLICHE ZAUBER 1. GRAD

- Alarm^E (Bann):** Macht dich darauf aufmerksam, wenn eine Kreatur einen geschützten Bereich betritt.
- Ausbessern^E (Verw):** Repariere einen nicht-magischen Gegenstand.
- Bauchreden^E (III):** Deine Stimme erklingt von einem anderen Ort.
- Befehl^E (Verz):** Fordere eine Kreatur auf, aufzustehen, etwas loszulassen, sich zu nähern, sich hinzulegen oder wegzulaufen.
- Furcht^E (Verz):** Verängstigt eine Kreatur und lässt sie eventuell fliehen.
- Geistverbindung^E (Nekr):** Übertrage fortwährend deine Lebenskraft an eine andere Kreatur.
- Gesinnung entdecken^{U,E} (Erk):** Erkenne Auren einer ausgewählten Gesinnung.
- Gift entdecken^{U,E} (Erk):** Bestimme, ob ein Objekt oder eine Kreatur giftig ist.

- Heilung^E (Nekr):** Positive Energie heilt Lebewesen oder verletzt Untote; wirkt auf eine Kreatur oder auf alle in einer Explosion.
- Leid^E (Nekr):** Negative Energie verletzt Lebewesen oder heilt Untote; wirkt auf eine Kreatur oder auf alle in einer Explosion.
- Luftblase (Bes):** Erschaffe mit einer Reaktion Luft, damit eine Kreatur atmen kann.
- Magische Waffe (Verw):** Mache eine Waffe für eine Weile magisch.
- Nahrung und Wasser reinigen (Nekr):** Nahrung und Wasser können sicher verzehrt werden.
- Schutzzeichen^U (Bann):** Schütze eine Kreatur gegen andere einer ausgewählten Gesinnung.
- Schwächestrahle (Nekr):** Entziehe einer Kreatur ihre Stärke.
- Segnen (Verz):** Stärke Angriffe von Verbündeten in einer dich umgebenden Aura.
- Verfluchen (Verz):** Schwäche gegnerische Angriffe in einer dich umgebenden Aura.
- Verschließen^E (Bann):** Erschwere das Öffnen eines Schlosses.
- Waffen der Untotenvernichtung^E (Nekr):** Waffen verletzen Untote mit positiver Energie.
- Wasser erschaffen (Bes):** Beschwöre 8 Liter Wasser.
- Zuflucht (Bann):** Schütze eine Kreatur vor Angriffen.

GÖTTLICHE ZAUBER 2. GRAD

- Andere schützen (Nekr):** Absorbier die Hälfte des Schadens eines Verbündeten.
- Dauerhafte Flamme^E (Herv):** Eine magische Flamme hört nicht auf zu brennen.
- Dunkelheit^E (Herv):** Unterdrücke alles Licht in einem Bereich.
- Dunkelsicht^E (Erk):** Du kannst im Dunkeln sehen.
- Energien widerstehen^E (Bann):** Schütze eine Kreatur vor einer Art Energieschaden.
- Feenfeuer (Herv):** Farbenfrohe Lichter verhindern, dass Kreaturen verborgen oder unsichtbar bleiben.
- Festmahl kreieren^E (Verw):** Verbessere Nahrung oder Getränke und entferne Gift aus ihnen.
- Furcht bannen^E (Verz):** Befreie eine Kreatur von ihrer Angst.
- Gefühle besänftigen (Verz):** Unterdrücke starke Gefühle und Feindseligkeit.
- Genesung^E (Nekr):** Lindere einen Zustand oder die Effekte eines Gifts.
- Geräuschexplosion^E (Herv):** Verletze und mache Kreaturen durch großen Lärm taub.
- Gesinnung verbergen^U (Bann):** Lasse eine Kreatur oder ein Objekt gegenüber Gesinnungsentdeckung neutral erscheinen.
- Ghulgelüste (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit Ghulfeber.
- Lähmung aufheben^E (Nekr):** Befreie eine Kreatur von ihrer Lähmung.
- Magie bannen (Bann):** Beende einen Zauber oder unterdrücke die Magie eines Gegenstands.
- Nahrung erschaffen^E (Bes):** Beschwöre Nahrung, die den Hunger mehrerer Kreaturen stillt.
- Sanfte Ruhe^E (Nekr):** Eine Leiche verrottet nicht und kann nicht untot werden.

- Sinne wiederherstellen^E (Nekr):** Entferne einen Blindheits- oder Taubheitseffekt.
- Sprache verstehen^E (Erk):** Eine Kreatur versteht eine Sprache.
- Stille^E (III):** Lasse alle von einer Kreatur ausgehenden Geräusche verstummen.
- Taubheit verursachen (Nekr):** Lasse eine Kreatur taub werden.
- Temperaturen trotzen^E (Bann):** Schütze eine Kreatur vor großer Hitze oder Kälte.
- Totenglocke (Nekr):** Beende das Leben einer Kreatur, die kurz vor dem Tod steht.
- Unsichtbares sehen^E (Erk):** Erkenne unsichtbare Kreaturen und Objekte.
- Vorahnung (Erk):** Sage voraus, ob eine Handlung gelingen wird.
- Waffe des Glaubens^E (Herv):** Erschaffe eine göttliche Waffe aus magischer Kraft, die wiederholt angreift.
- Wasser atmen^E (Verw):** Erlaube Kreaturen, unter Wasser zu atmen.
- Wasserwandeln^E (Verw):** Gib einer Kreatur so viel Auftrieb, dass sie über Wasser gehen kann.
- Zustand^E (Erk):** Überwache den Aufenthaltsort und die Gesundheit einer Kreatur.

GÖTTLICHE ZAUBER 3. GRAD

- Blindheit verursachen (Nekr):** Schlage ein Ziel mit Blindheit.
- Eiskalte Dunkelheit^E (Herv):** Ein Strahl böser Dunkelheit verursacht Kälteschaden, wirkt Licht entgegen und verletzt himmlische Wesen.
- Gegenstand aufspüren^{U,E} (Erk):** Erfahre die Richtung, in der sich ein Objekt befindet.
- Gift neutralisieren (Nekr):** Heile eine vergiftete Kreatur.
- Glaubenskrisen (Verz):** Verursache mentalen Schaden und verhindere eventuell, dass ein Gläubiger Zauber wirken kann.
- Gleißendes Licht^E (Nekr):** Ein brennender Lichtstrahl verursacht bei Untoten zusätzlichen Schaden und wirkt Dunkelheit entgegen.
- Glyphe der Abwehr (Bann):** Speichere einen Zauber in einem Symbol, das damit zur Falle wird.
- Heiliger Boden (Bann):** Erzeuge eine Gebiet, das 24 Stunden lang Schutz gegen Aberrationen, Drachen, Himmlische, Scheusale oder Untote gewährt.
- Heldenmut^E (Verz):** Schüre den vorhandenen Heldenmut einer Kreatur, um sie kompetenter zu machen.
- Krankheit kurieren (Nekr):** Heile eine kranke Kreatur.
- Schutzkreis^{U,E} (Bann):** Eine Kreatur strahlt eine Aura aus, die Kreaturen in ihr gegen eine Gesinnung schützt.
- Traumnachricht^E (Verz):** Sende eine Nachricht, die dem Empfänger im Traum erscheint.
- Untoten beherrschen (Nekr):** Kontrolliere einen geistlosen Untoten.
- Vampirgriff^E (Nekr):** Deine Berührung verursacht negativen Energieschaden und gibt dir temporäre TP.

Zielsicheres Geleit (Erk): Finde die ideale Route zum gewünschten Ziel.

Zone der Wahrheit^U (Verz): Zwingte Kreaturen, die Wahrheit zu sagen.

GÖTTLICHE ZAUBER 4. GRAD

Anathematische Vergeltung^E (Verz): Verursache mentalen Schmerz in einer Kreatur, die ein Anathema deiner Gottheit begehrt.

Bewegungsfreiheit (Bann): Eine Kreatur wird nicht in ihren Bewegungen behindert.

Dimensionsanker (Bann): Verhindere, dass eine Kreatur sich teleportiert oder die Ebene wechselt.

Fluch brechen (Nekr): Wirke dem auf einer Kreatur liegenden Fluch entgegen.

Fluch des Ausgestoßenen (Verz): Verfluche eine Kreatur, sodass sie abstoßend wirkt und anderen auf die Nerven geht.

Göttlicher Zorn^E (Herv): Verletze und hindere Kreaturen einer Gesinnung, die der deiner Gottheit widerspricht.

Heilige Wassergranate^E (Herv): Verwandle eine Phiole Heiliges Wasser in eine Explosion aus gesegnetem Wasser.

Immunität gegen Zauber (Bann): Benenne einen Zauber, gegen dessen Effekte du immun sein willst.

Kugel der Unverwundbarkeit^U (Bann): Eine magische Kugel wirkt Zaubern entgegen, die in sie eindringen wollen.

Lügen erkennen^U (Erk): Bestimme genau, wer lügt und wer nicht.

Luftwandeln (Verw): Gehe auf Luft, als sei sie fester Boden.

Quell der Lebenskraft^E (Nekr): Du strahlst Lebenskraft aus, die dich berührende Kreaturen heilt.

Sprechende Leiche^E (Nekr): Eine Leiche beantwortet dir drei Fragen.

Vorzeichen^U (Erk): Erhalte einen Ratschlag hinsichtlich eines bald stattfindenden Ereignisses.

GÖTTLICHE ZAUBER 5. GRAD

Ausspähende Augen (Erk): Ein unsichtbares Auge überträgt dir, was es sieht.

Beschwörung eines Celestischen^E (Bes): Beschwöre eine celestische Kreatur, die an deiner Seite kämpft.

Beschwörung eines Scheusales^E (Bes): Beschwöre ein Scheusal, das an deiner Seite kämpft.

Dämonenpest (Nekr): Infiziere eine Kreatur mit einer Plage aus dem Abys.

Flammenschlag^E (Herv): Rufe göttliches Feuer vom Himmel herab.

Lebensatem (Nekr): Belebe mit einer Reaktion eine Kreatur im Augenblick ihres Todes wieder.

Schattenexplosion^E (Herv): Forme einen Kegel aus Schatten, mit dem du Schaden deiner Wahl verursachst.

Todesschutz (Bann): Schütze eine Kreatur gegen negative Energie.

Verbannung^E (Bann): Schicke eine Kreatur zurück zu ihrer Heimatebene.

Verbündeter im Glauben^E (Bann): Erschaffe einen magischen Wächter, der auf deinen Befehl hin angreift und den Schaden deiner Verbündeten absorbiert.

Verständigung (Erk): Schicke einer Kreatur irgendwo auf demselben Planeten eine mentale Nachricht und erhalte eine Antwort.

Vorgetäuschter Tod^{U, E} (III): Das Ziel scheint zu sterben, wird stattdessen aber unsichtbar.

Zungen^{U, E} (Erk): Verleihe einer Kreatur die Fähigkeit, alle Sprachen zu verstehen und zu sprechen.

GÖTTLICHE ZAUBER 6. GRAD

Abstoßung (Bann): Verhindere, dass Kreaturen sich dir nähern.

Erzählende Steine^U (Erk): Spreche mit Geistern in natürlichem Felsen.

Fanatischer Eifer^E (Verz): Erzeuge in bereitwilligen Kreaturen unerschütterlichen Eifer und Überzeugung.

Feld der Lebensenergie^E (Nekr): Erschaffe ein Feld aus positiver Energie, das darin befindliche Kreaturen heilt.

Geist zerstören^E (Nekr): Füge der spirituellen Essenz einer Kreatur Schaden zu.

Göttliche Macht^E (Verw): Verwandle dich in eine Kampfgestalt mit göttlicher Bewaffnung.

Klingenbarriere^E (Herv): Erschaffe eine Wand aus Schwertern, die aus magischer Kraft bestehen.

Stein zu Fleisch (Verw): Verwandle eine Kreatur zu Fleisch, die zu Stein verwandelt wurde.

Tote erwecken^{U, E} (Nekr): Belebe eine verstorbene Kreatur wieder.

Vampirische Blutlust^E (Nekr): Entziehe Kreaturen in einem Kegel Blut und Lebenskraft.

Wahrer Blick (Erk): Durchschaue Illusionen und Verwandlungszauber.

Zauberers Fluch (Bann): Verfluche eine Kreatur, sodass sie verletzt wird, wenn man einen Zauber auf sie wirkt, und senke die Wirkungsdauer ihrer Zauber.

GÖTTLICHE ZAUBER 7. GRAD

Ätherischer Ausflug^{U, E} (Bes): Verwende die Ätherebene, um durch Objekte und in der Luft zu schweben.

Dimensionale Barriere^U (Bann): Verhindere Teleportation und Ebenenreisen.

Ebenenwechsel^U (Bes): Transportiere Kreaturen auf eine andere Ebene der Existenz.

Explosive Finsternis^E (Nekr): Eine Kugel aus Dunkelheit verursacht Kälteschaden, verletzt die Lebenden und überwältigt Licht.

Finger des Todes^E (Nekr): Zeige auf eine Kreatur, um ihr negativen Energieschaden zuzufügen und sie eventuell sofort zu töten.

Göttliche Erhöhung^E (Verw): Nimm Aspekte eines Dieners deiner Gottheit an.

Göttliches Machtwort^E (Herv): Kreaturen, deren Gesinnung der deiner Gottheit

entgegensteht, werden verletzt, kraftlos, gelähmt oder verbannt.

Regeneration^E (Nekr): Eine Kreatur heilt langsam, regeneriert Organe und kann Gliedmaßen wieder an ihren Körper fügen.

Schild gegen Energie^E (Bann): Eine Kreatur erhält Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Kraft und Schall.

Sonnenfeuer^E (Herv): Eine Kugel aus Sonnenlicht verursacht Feuerschaden, verletzt Untote und überwältigt Dunkelheit.

GÖTTLICHE ZAUBER 8. GRAD

Antimagisches Feld^E (Bann): In einem dich umgebenden Bereich funktioniert Magie nicht.

Aufspüren^U (Erk): Entdecke den genauen Aufenthaltsort eines Ziels mit unbegrenzter Reichweite.

Augenblickliche Erholung (Nekr): Eine Kreatur erholt sich augenblicklich, als hätte sie einen Tag gerastet.

Göttliche Aura (Bann): Verbündete in der Aura können sich besser verteidigen und sind gegen eine Gesinnung geschützt.

Göttliche Inspiration (Verz): Spirituelle Energie gibt einer Kreatur einen Zauber zurück.

Spirituelle Plage (Nekr): Schwäche ein Ziel mit einem ansteckenden Fluch.

GÖTTLICHE ZAUBER 9. GRAD

Göttliche Mission^{U, E} (Verz): Kreaturen widmen sich eifrig einer Sache deiner Wahl.

Massaker^E (Nekr): Töte augenblicklich mehrere Kreaturen.

Richtende Waffe^E (Herv): Erschaffe eine Waffe, um Krieg oder Frieden zu schaffen.

Seelenfalle^U (Nekr): Nimm die Seele einer toten Kreatur gefangen.

Sechster Sinn (Erk): Spüre, wenn eine Kreatur in Gefahr gerät, und schütze sie mit einer Reaktion durch Glück.

Telepathische Einflüsterung (Verz): Schicke eine mentale Nachricht, die eine Kreatur dazu bringt, bestimmte Handlungen zu auszuführen.

Überwältigende Ausstrahlung (Verz): Wirke so erhaben wie eine Gottheit.

Wehgeschrei der Todesfee (Nekr): Stoße einen Schrei aus, mit dem du Schaden verursachst und Kreaturen auslaugst.

GÖTTLICHE ZAUBER 10. GRAD

Avatar (Verw): Verwandle dich in eine von deiner Gottheit festgelegte Kampfgestalt.

Rekonstruktion^U (Bes): Erschaffe ein zerstörtes Objekt neu.

Temporäre Wiederbelebung (Nekr): Heile Kreaturen im Wirkungsbereich und lasse Tote temporär wiederauferstehen.

Tor^U (Bes): Öffne ein Portal zu einer anderen Ebene.

Wunder (Erk): Bitte um eine Segnung zum Kopieren göttlicher Zauber.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

NATURZAUBER

NATURZAUBERTRICKS

- Blitzbogen^E (Herv):** Verletze eine oder zwei Kreaturen mit Elektrizität.
- Flammen erzeugen^E (Herv):** Erschaffe schwache Flammen, um nah und fern anzugreifen.
- Göttliche Führung (Erk):** Verbessert einen Wurf.
- Kältestrahl^E (Herv):** Verletze einer Kreatur mit Eiseskälte.
- Licht^E (Herv):** Lasse ein Objekt leuchten.
- Magie entdecken^E (Erk):** Erkenne, ob Magie in der Nähe ist.
- Magische Aura lesen^E (Erk):** Erkenne, ob ein Objekt magisch ist und die Schule der Magie.
- Magisches Siegel^E (Verw):** Hinterlasse ein magisches Zeichen.
- Richtung wissen^E (Erk):** Du weißt, wo Norden liegt.
- Säurespritzer^E (Herv):** Verletze Kreaturen mit Säurespritzern.
- Stabilisieren (Nekr):** Stabilisiere eine sterbende Kreatur.
- Tanzende Lichter (Herv):** Erschaffe vier bewegliche, schwebende Lichter.
- Untote schwächen^E (Nekr):** Verletze Untote mit positiver Energie.
- Verstrickende Ranke^E (Bes):** Beschwöre eine Ranke, um eine Kreatur darin zu verstricken.
- Zaubertrick (Herv):** Führe einen einfachen magischen Trick aus.

NATURZAUBER 1. GRAD

- Alarm^E (Bann):** Macht dich darauf aufmerksam, wenn eine Kreatur einen geschützten Bereich betritt.
- Ameisenstärke (Verw):** Das Ziel kann mehr Last tragen.
- Ausbessern^E (Verw):** Repariere einen nicht-magischen Gegenstand.
- Brennende Hände^E (Herv):** Deinen Händen entspringt ein kurzer Flammenkegel.
- Bauchreden^E (Ill):** Deine Stimme erklingt von einem anderen Ort.
- Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes^E (Bes):** Beschwöre eine Pflanze oder einen Pilz, der an deiner Seite kämpft.
- Beschwörung eines Feenwesens^E (Bes):** Beschwöre ein Feenwesen, das an deiner Seite kämpft.
- Beschwörung eines Tieres^E (Bes):** Beschwöre ein Tier, das an deiner Seite kämpft.
- Biss der Spinne (Nekr):** Verletze eine Kreatur und vergifte sie mit Spinnengift.
- Federfall (Bann):** Verlangsame mit einer Reaktion den Sturz einer Kreatur.
- Furcht^E (Verz):** Verängstigt eine Kreatur und lässt sie eventuell fliehen.
- Geruchslosigkeit^E (Bann):** Unterdrücke den Geruch einer Kreatur.
- Gift entdecken^{U,E} (Erk):** Bestimme, ob ein Objekt oder eine Kreatur giftig ist.
- Goblinpocken (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit Goblinpocken.

- Heilung^E (Nekr):** Positive Energie heilt Lebewesen oder verletzt Untote; wirkt auf eine Kreatur oder auf alle in einer Explosion.
- Kleintiergestalt^E (Verw):** Verwandle dich in ein nicht bedrohliches Tier.
- Kreatur bezaubern^E (Verz):** Stimme eine Kreatur freundlicher.
- Luftblase (Bes):** Erschaffe mit einer Reaktion Luft, damit eine Kreatur atmen kann.
- Lange Schritte^E (Verw):** Erhöhe 1 Stunde lang deine Bewegungsrate.
- Magische Fänge (Verw):** Bewirke, dass die unbewaffneten Angriffe einer Kreatur temporär magisch werden.
- Nahrung und Wasser reinigen (Nekr):** Nahrung und Wasser können sicher verzehrt werden.
- Schmierer (Bes):** Versehe eine Oberfläche oder ein Objekt mit schmierigem Fett.
- Schnelle Schritte (Verw):** Erhöhe deine Bewegungsrate.
- Schockgriff^E (Herv):** Verletze eine Kreatur mit Elektrizität.
- Shillelagh (Verw):** Eine Keule oder ein Stab werden temporär magisch und verursachen mehr Schaden bei widernatürlichen Kreaturen.
- Springen^E (Verw):** Vollführe einen beeindruckenden Sprung.
- Spurloses Gehen^E (Bann):** Deine Fußspuren sind nur schwer auffindbar.
- Wasser erschaffen (Bes):** Beschwöre 8 Liter Wasser.
- Wasserstrahl^E (Herv):** Verletze eine Kreatur mit einem Strahl aus Wasser und stoße sie fort.
- Windstoß (Herv):** Wind löscht Feuer und stößt Kreaturen sowie Objekte fort.

NATURZAUBER 2. GRAD

- Baumgestalt (Verw):** Verwandle dich in einen Baum.
- Beschwörung eines Elementars^E (Bes):** Beschwöre einen Elementar, der an deiner Seite kämpft.
- Dauerhafte Flamme^E (Herv):** Eine magische Flamme hört nicht auf zu brennen.
- Dunkelheit^E (Herv):** Unterdrücke alles Licht in einem Bereich.
- Dunkelsicht^E (Erk):** Du kannst im Dunkeln sehen.
- Energien widerstehen^E (Bann):** Schütze eine Kreatur vor einer Art Energieschaden.
- Feenfeuer (Herv):** Farbenfrohe Lichter verhindern, dass Kreaturen verborgen oder unsichtbar bleiben.
- Festmahl kreieren^E (Verw):** Verbessere Nahrung oder Getränke und entferne Gift aus ihnen.
- Flammenkugel^E (Herv):** Eine Kugel aus Feuer rollt in die von dir angezeigte Richtung.
- Furcht bannen^E (Verz):** Befreie eine Kreatur von ihrer Angst.
- Geisterross^E (Bes):** Beschwöre ein magisches Pferd.
- Genesung^E (Nekr):** Lindere einen Zustand oder die Effekte eines Gifts.
- Glitzerstaub (Herv):** Glitzernder Staub bricht Unsichtbarkeit und beschränkt die Sicht.
- Holz formen (Verw):** Forme unbearbeitetes Holz nach deinen Wünschen.
- Humanoid Gestalt^E (Verw):** Nimm die Gestalt eines Humanoiden an.

- Kreatur schrumpfen^E (Verw):** Reduziere die Größe einer Kreatur zu winzig.
- Kreatur vergrößern^E (Verw):** Eine Kreatur wird größer.
- Lähmung aufheben^E (Nekr):** Befreie eine Kreatur von ihrer Lähmung.
- Magie bannen (Bann):** Beende einen Zauber oder unterdrücke die Magie eines Gegenstands.
- Mit Tieren sprechen (Erk):** Kommuniziere mit Tieren.
- Nahrung erschaffen^E (Bes):** Beschwöre Nahrung, die den Hunger mehrerer Kreaturen stillt.
- Rindenhaut^E (Bann):** Die Haut des Zieles wird in eine schützende Schicht aus Rinde gehüllt.
- Säurepfeil^E (Herv):** Magischer Pfeil verursacht anhaltenden Säureschaden.
- Sanfte Ruhe^E (Nekr):** Eine Leiche verrottet nicht und kann nicht untot werden.
- Sinne wiederherstellen^E (Nekr):** Entferne einen Blindheits- oder Taubheitseffekt.
- Spinnenklettern^E (Verw):** Verleihe einer Kreatur eine Bewegungsrate für Klettern.
- Spinnennetz^E (Bes):** Beschwöre ein Netz, das Kreaturen an der Bewegung hindert.
- Taubheit verursachen (Nekr):** Lasse eine Kreatur taub werden.
- Temperaturen trotzen^E (Bann):** Schütze eine Kreatur vor großer Hitze oder Kälte.
- Tierbote (Verz):** Sende ein winziges Tier aus, um eine Nachricht zu überbringen.
- Tiergestalt^E (Verw):** Verwandle dich in ein gefährliches Tier.
- Verhüllender Nebel (Bes):** Verberge Kreaturen in einer Nebelwolke.
- Verstricken (Verw):** Lasse Pflanzen im Wirkungsbereich wachsen, die Kreaturen verstricken und bewegungsunfähig machen.
- Wasser atmen^E (Verw):** Erlaube Kreaturen, unter Wasser zu atmen.
- Wasserwandeln^E (Verw):** Gib einer Kreatur so viel Auftrieb, dass sie über Wasser gehen kann.
- Zerbersten^E (Herv):** Zerschmettere ein Objekt mit einem hochfrequenten Schallangriff.
- Zustand^E (Erk):** Überwache den Aufenthaltsort und die Gesundheit einer Kreatur.

NATURZAUBER 3. GRAD

- Augen des Tieres (Erk):** Projiziere deine Sinne auf ein Tier.
- Blindheit verursachen (Nekr):** Schlage ein Ziel mit Blindheit.
- Blitzstrahl^E (Herv):** Ein Blitz trifft alle Kreaturen in einer Linie.
- Dornenwand^E (Bes):** Lasse eine Wand aus Dornenstrüpp wachsen.
- Fesseln der Erde (Verw):** Fessele eine fliegende Kreatur an den Boden.
- Feuerball^E (Herv):** Eine flammende Explosion in einem Bereich verbrennt Kreaturen.
- Flossen^E (Verw):** Verwandle die Füße einer Kreatur in Flossen, sodass sie besser schwimmen kann, aber an Land langsamer ist.
- Gift neutralisieren (Nekr):** Heile eine vergiftete Kreatur.

- Gleißendes Licht^E (Nekr):** Ein brennender Lichtstrahl verursacht bei Untoten zusätzlichen Schaden und wirkt Dunkelheit entgegen.
- Glyphe der Abwehr (Bann):** Speichere einen Zauber in einem Symbol, das damit zur Falle wird.
- Hast^E (Verw):** Beschleunige eine Kreatur, damit sie öfter angreifen oder sich bewegen kann.
- Insektengestalt^E (Verw):** Verwandle dich in ein riesiges, gefährliches Insekt.
- Krankheit kurieren (Nekr):** Heile eine kranke Kreatur.
- Mit Stein verschmelzen (Verw):** Verschmelze mit Felsen in deiner Nähe.
- Stinkende Wolke (Bes):** Erzeuge eine Wolke, die Kreaturen kränkeln lässt.
- Unauffindbarkeit^U (Erk):** Schütze eine Kreatur oder ein Objekt vor Entdeckung.
- Verlangsamung^E (Verw):** Verlangsame eine Kreatur und reduziere die Anzahl ihrer Aktionen.
- Windwand (Herv):** Erschaffe eine Wand aus tosendem Wind, die Bewegung und Fernkampfgriffe behindert.

NATURZAUBER 4. GRAD

- Angriffssturm^E (Herv):** Multipliziere eine von dir gehaltene Waffe und greife viele Kreaturen mit ihr an.
- Bewegungsfreiheit (Bann):** Eine Kreatur wird nicht in ihren Bewegungen behindert.
- Erschaffung^E (Bes):** Beschwöre ein temporäres Objekt.
- Fester Nebel (Bes):** Beschwöre einen schweren, undurchsichtigen Nebel, durch den man sich nur schwerlich bewegen kann.
- Feuerschild^E (Herv):** Flammen schützen dich vor Kälte und verletzen Kreaturen, die dich berühren.
- Feuerwand^E (Herv):** Erschaffe eine Wand aus lodernden Flammen, die hindurchgehende Kreaturen verbrennt.
- Fliegen^E (Verw):** Eine Kreatur erhält eine Bewegungsrate für Fliegen.
- Flugfähige Gestalt^E (Verw):** Verwandle dich in eine fliegende Kampfgestalt.
- Gasförmige Gestalt (Verw):** Verwandle eine bereitwillige Kreatur in eine fliegende Wolke.
- Luftwandeln (Verw):** Gehe auf Luft, als sei sie fester Boden.
- Mit Pflanzen sprechen (Erk):** Kommuniziere mit Pflanzen und Pflanzenkreaturen.
- Quell der Lebenskraft^E (Nekr):** Du strahlst Lebenskraft aus, die dich berührende Kreaturen heilt.
- Sauriergestalt^E (Verw):** Verwandle dich in einen Dinosaurier.
- Scheingelände^U (Ill):** Eine natürliche Umgebung erscheint als eine andere Art Gelände.
- Stein formen (Verw):** Gestalte einen Würfel aus Stein neu.
- Steinhaut^E (Bann):** Härte die Haut einer Kreatur, sodass sie wie Stein ist.
- Sturzflut^E (Herv):** Stoße Kreaturen mit einer verletzenden Wasserlinie zurück.

NATURZAUBER 5. GRAD

- Ausspähende Augen (Erk):** Ein unsichtbares Auge überträgt dir, was es sieht.
- Baumpfad^U (Bes):** Teleportiere von Baum zu Baum.
- Beschwörung eines Riesen^E (Bes):** Beschwöre einen Riesen, der an deiner Seite kämpft.
- Eiswand^E (Herv):** Erzeuge eine 30 cm dicke, undurchsichtige Wand, die Kreaturen unterkühlen kann.
- Elementargestalt^E (Verw):** Verwandle dich in einen Elementar.
- Kältekegel^E (Herv):** Bittere Kälte verletzt Kreaturen in einem Kegel.
- Pflanzengestalt^E (Verw):** Verwandle dich in eine gefährliche Pflanzenkreatur.
- Raserei des Werwolfs^E (Verw):** Gib bereitwilligen Kreaturen Klauen und Reißzähne und fülle sie rasender Wut.
- Seefahrers Fluch (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit dem Fluch des wogenden Meers.
- Steinwand^E (Bes):** Forme eine Wand aus Stein.
- Todesschutz (Bann):** Schütze eine Kreatur gegen negative Energie.
- Todeswolke^E (Nekr):** Vergifte Kreaturen mit einer Wolke, die sich von dir fortbewegt.
- Verbannung^E (Bann):** Schicke eine Kreatur zurück zu ihrer Heimatebene.
- Wände passieren^U (Bes):** Beschwöre einen Tunnel durch eine Wand.
- Wasser kontrollieren (Herv):** Hebe oder senke den Wasserpegel in einem großen Gebiet.

NATURZAUBER 6. GRAD

- Böswillige Verwandlung (Verw):** Verwandle eine Kreatur in ein harmloses Tier.
- Drachengestalt^E (Verw):** Verwandle dich in einen Drachen.
- Erzählende Steine^U (Erk):** Spreche mit Geistern in natürlichem Felsen.
- Feld der Lebensenergie^E (Nekr):** Erschaffe ein Feld aus positiver Energie, das darin befindliche Kreaturen heilt.
- Feuersaat^E (Herv):** Erschaffe vier explodierende Eichen.
- Fleisch zu Stein (Verw):** Verwandle eine lebende Kreatur in eine steinerne Statue.
- Kettenblitz^E (Herv):** Blitze zucken von Kreatur zu Kreatur.
- Schlingpflanzenwuchs (Bes):** Verstricke Kreaturen in einer Explosion und konzentriere dich, um sie mit Ranken bewegungsunfähig zu machen.
- Stein zu Fleisch (Verw):** Verwandle eine Kreatur zu Fleisch, die zu Stein verwandelt wurde.
- Stich des Purpurwurms (Nekr):** Verletze eine Kreatur und vergifte sie mit dem Gift des Purpurwurms.
- Wahrer Blick (Erk):** Durchschaue Illusionen und Verwandlungszauber.

NATURZAUBER 7. GRAD

- Ebenenwechsel^U (Bes):** Transportiere Kreaturen auf eine andere Ebene der Existenz.

- Explosive Finsternis^E (Nekr):** Eine Kugel aus Dunkelheit verursacht Kälteschaden, verletzt die Lebenden und überwältigt Licht.
- Feurige Gestalt^E (Verw):** Verwandle dich in eine lebendige Flamme.
- Finger des Todes^E (Nekr):** Zeige auf eine Kreatur, um ihr negativen Energieschaden zuzufügen und sie eventuell sofort zu töten.
- Lavaeruption^E (Herv):** Erschaffe gewaltige Lavaeruptionen, die Kreaturen verbrennen und in Fels einschließen kann.
- Regeneration^E (Nekr):** Eine Kreatur heilt langsam, regeneriert Organe und kann Gliedmaßen wieder an ihren Körper fügen.
- Schild gegen Energie^E (Bann):** Eine Kreatur erhält Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Kraft und Schall.
- Schreckensmaske^E (Ill):** Das illusionäre, furchterregende Aussehen einer Kreatur verängstigt jene, welche sie ansehen.
- Sonnenfeuer^E (Herv):** Eine Kugel aus Sonnenlicht verursacht Feuerschaden, verletzt Untote und überwältigt Dunkelheit.
- Ungehinderte Reise^E (Bann):** Lasse Kreaturen Hindernisse in der Umwelt vermeiden.

NATURZAUBER 8. GRAD

- Augenblickliche Erholung (Nekr):** Eine Kreatur erholt sich augenblicklich, als hätte sie einen Tag gerastet.
- Erdbeben^E (Herv):** Lasse den Boden mit einem vernichtenden Erdbeben erzittern.
- Monströse Gestalt^E (Verw):** Verwandle dich in ein mächtiges Monster.
- Niederdrückender Wind (Herv):** Ein Orkan behindert das Fliegen und hält Kreaturen gefangen.
- Polarstrahl^E (Herv):** Bittere Kälte verletzt und laugt Kreaturen aus.
- Verdorren^E (Nekr):** Entziehe Kreaturen Flüssigkeit, sodass sie verletzt werden.
- Windwandeln (Verw):** Verwandle Kreaturen in sich schnell bewegende Wolken.

NATURZAUBER 9. GRAD

- Gestaltwandel (Verw):** Verwandle dich wiederholt in eine Gestalt deiner Wahl.
- Implosion^E (Herv):** Bewirke, dass eine Kreatur in sich selbst zusammenfällt.
- Magischen Gegenstand stören^U (Bann):** Deaktiviere oder zerstöre einen magischen Gegenstand.
- Massaker^E (Nekr):** Töte augenblicklich mehrere Kreaturen.
- Meteoritenschwarm^E (Herv):** Lasse vier lodernde Meteoriten herabstürzen, die dann explodieren.
- Sturm der Vergeltung^E (Herv):** Erschaffe einen gewaltigen, gefährlichen Sturm.
- Zorn der Natur (Verz):** Pflanzen, Tiere und das Wetter wenden sich gegen Kreaturen deiner Wahl.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

NATURZAUBER 10. GRAD

- Kataklysmische Macht (Herv):** Rufe einen augenblicklichen, vernichtenden Kataklysmus hervor.
- Mammutherde (Verw):** Verwandle bereitwillige Kreaturen in Mammuts.
- Naturwunder (Erk):** Bitte die Natur, Naturzauber zu kopieren.
- Rekonstruktion^U (Bes):** Erschaffe ein zerstörtes Objekt neu.
- Temporäre Wiederbelebung (Nekr):** Heile Kreaturen im Wirkungsbereich und lasse Tote temporär wiederauferstehen.
- Verkörperung der Natur (Verw):** Verwandle dich in einen riesigen Avatar der Natur.

OKKULTE ZAUBER

OKKULTE ZAUBERTRICKS

- Beistand^F (Bann):** Schütze einen Verbündeten gegen einen bestimmten Feind.
- Benommenheit^F (Verz):** Verletze den Verstand einer Kreatur und betäube sie vielleicht.
- Botschaft^F (III):** Sende eine gesprochene Nachricht zu einer Person, die antworten kann.
- Eiskalte Berührung^F (Nekr):** Deine Berührung schadet den Lebenden und verwirrt Untote.
- Geisterhaftes Geräusch^F (III):** Täusche Geräusche vor.
- Göttliche Führung (Erk):** Verbessert einen Wurf.
- Licht^F (Herv):** Lasse ein Objekt leuchten.
- Magie entdecken^F (Erk):** Erkenne, ob Magie in der Nähe ist.
- Magierhand^F (Herv):** Befehle einer schwebenden Hand, ein Objekt zu bewegen.
- Magische Aura lesen^F (Erk):** Erkenne, ob ein Objekt magisch ist und die Schule der Magie.
- Magisches Siegel^F (Verw):** Hinterlasse ein magisches Zeichen.
- Richtung wissen^F (Erk):** Du weißt, wo Norden liegt.
- Schild^F (Bann):** Ein Schild aus magischer Kraft schützt dich vor Angriffen und Magischen Geschossen.
- Tanzende Lichter (Herv):** Erschaffe vier bewegliche, schwebende Lichter.
- Telekinetisches Geschoss^F (Herv):** Schleudere einen Gegenstand auf eine Kreatur.
- Zaubertrick (Herv):** Führe einen einfachen magischen Trick aus.

OKKULTE ZAUBER 1. GRAD

- Alarm^F (Bann):** Macht dich darauf aufmerksam, wenn eine Kreatur einen geschützten Bereich betritt.
- Ausbessern^F (Verw):** Repariere einen nicht-magischen Gegenstand.
- Balsam^F (Nekr):** Heile das Ziel und stärke es gegen mentale Angriffe.
- Bauchreden^F (III):** Deine Stimme erklingt von einem anderen Ort.
- Befehl^F (Verz):** Fordere eine Kreatur auf, aufzustehen, etwas loszulassen, sich zu nähern, sich hinzulegen oder wegzulaufen.

- Beschwörung eines Feenwesens^F (Bes):** Beschwöre ein Feenwesen, das an deiner Seite kämpft.
- Finstere Tentakel^F (Nekr):** Kreaturen in einer Linie erleiden negativen Energieschaden und beginnen zu bluten.
- Furcht^F (Verz):** Verängstigt eine Kreatur und lässt sie eventuell fliehen.
- Gedankenverbindung (Erk):** Gib augenblicklich Informationen weiter, die du sonst in 10 Minuten zusammenfassen würdest.
- Gegenstand verkleiden (III):** Bewirke, dass ein Gegenstand perfekt oder schäbig aussieht.
- Geistverbindung^F (Nekr):** Übertrage fortwährend deine Lebenskraft an eine andere Kreatur.
- Gesinnung entdecken^{U, E} (Erk):** Erkenne Auren einer ausgewählten Gesinnung.
- Kreatur bezaubern^F (Verz):** Stimme eine Kreatur freundlicher.
- Magierrüstung^F (Bann):** Hülle dich in eine magische Rüstung.
- Magische Aura^{U, E} (III):** Verändere, wie die Magie eines Gegenstands auf Erkenntniszauber wirkt.
- Magisches Geschoss^F (Herv):** Beschieße Kreaturen mit unfehlbaren Geschossen aus magischer Kraft.
- Magische Waffe (Verw):** Mache eine Waffe für eine Weile magisch.
- Phantomschmerz^F (III):** Eine Kreatur erleidet Schmerzen, die sie kränkeln lassen.
- Scheinobjekt^F (III):** Erschaffe die überzeugende Illusion eines Objekts.
- Schlaf^F (Verz):** Lasse Kreaturen in einem kleinen Bereich einschlafen.
- Schutzzeichen^U (Bann):** Schütze eine Kreatur gegen andere einer ausgewählten Gesinnung.
- Schwächestrahle (Nekr):** Entziehe einer Kreatur ihre Stärke.
- Schwebende Scheibe (Bes):** Dir folgt eine Scheibe aus Energie, die Objekte tragen kann.
- Segnen (Verz):** Stärke Angriffe von Verbündeten in einer dich umgebenden Aura.
- Sprühende Farben (III):** Bunter Wirbel blendet oder betäubt Kreaturen.
- Unsichtbarer Diener (Bes):** Beschwöre eine unsichtbare Kreatur, die dir behilflich ist.
- Verfluchen (Verz):** Schwäche gegnerische Angriffe in einer dich umgebenden Aura.
- Verkleidende Illusion^F (III):** Du erscheinst als eine andere Kreatur.
- Verschließen^F (Bann):** Erschwere das Öffnen eines Schlosses.
- Zielsicherer Schlag (Erk):** Dein nächster Angriff ist besonders treffsicher.
- Zuflucht (Bann):** Schütze eine Kreatur vor Angriffen.

OKKULTE ZAUBER 2. GRAD

- Dauerhafte Flamme^F (Herv):** Eine magische Flamme hört nicht auf zu brennen.
- Dunkelheit^F (Herv):** Unterdrücke alles Licht in einem Bereich.
- Dunkelsicht^F (Erk):** Du kannst im Dunkeln sehen.
- Energien widerstehen^F (Bann):** Schütze eine Kreatur vor einer Art Energieschaden.
- Falsches Leben^F (Nekr):** Erhalte temporäre TP.

- Feenfeuer (Herv):** Farbenfrohe Lichter verhindern, dass Kreaturen verborgen oder unsichtbar bleiben.
- Fürchterlicher Lachanfall (Verz):** Lachanfall behindert eine Kreatur bei der Ausführung ihrer Aktionen.
- Furcht bannen^F (Verz):** Befreie eine Kreatur von ihrer Angst.
- Gefühle besänftigen (Verz):** Unterdrücke starke Gefühle und Feindseligkeit.
- Genesung^F (Nekr):** Lindere einen Zustand oder die Effekte eines Gifts.
- Geisterhand (Nekr):** Halb-körperliche Hand berührt Kreaturen, um deine Zauber auf sie zu übertragen.
- Geisterross^F (Bes):** Beschwöre ein magisches Pferd.
- Geräuschexplosion^F (Herv):** Verletze und mache Kreaturen durch großen Lärm taub.
- Gesinnung verbergen^U (Bann):** Lasse eine Kreatur oder ein Objekt gegenüber Gesinnungsentdeckung neutral erscheinen.
- Ghulgelüste (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit Ghulfieber.
- Hauch des Stumpfsinns (Verz):** Berühre ein Ziel, um dessen Verstand zu trüben.
- Humanoide Gestalt^F (Verw):** Nimm die Gestalt eines Humanoiden an.
- Irreführung (III):** Lasse die Auren einer Kreatur so erscheinen, als gehörten sie einer anderen.
- Klopfen (Verw):** Erleichtere das Öffnen eines Behälters, eines Schlosses oder einer Tür; öffne sie eventuell sofort.
- Lähmung aufheben^F (Nekr):** Befreie eine Kreatur von ihrer Lähmung.
- Magie bannen (Bann):** Beende einen Zauber oder unterdrücke die Magie eines Gegenstands.
- Magischer Mund (III):** Lasse die Illusion eines Munds erscheinen, der eine Nachricht ausspricht.
- Paranoia^F (III):** Lasse eine Kreatur glauben, dass alle anderen eine Bedrohung darstellen.
- Sanfte Ruhe^F (Nekr):** Eine Leiche verrottet nicht und kann nicht untot werden.
- Scheinkreatur^F (III):** Erschaffe die überzeugende Illusion einer Kreatur.
- Spiegelbilder (III):** Deine illusionären Doppelgänger lassen Angriffe fehlschlagen.
- Sprache verstehen^F (Erk):** Eine Kreatur versteht eine Sprache.
- Stille^F (III):** Lasse alle von einer Kreatur ausgehenden Geräusche verstummen.
- Taubheit verursachen (Nekr):** Lasse eine Kreatur taub werden.
- Telekinetisches Kampfmanöver (Herv):** Entwaffe eine Kreatur, stoße sie fort oder bringe sie zu fall.
- Totenglocke (Nekr):** Beende das Leben einer Kreatur, die kurz vor dem Tod steht.
- Unsichtbares sehen^F (Erk):** Erkenne unsichtbare Kreaturen und Objekte.
- Unsichtbarkeit^F (III):** Eine Kreatur ist unsichtbar, bis sie angreift.
- Verschwimmen (III):** Die Gestalt deines Ziels verschwimmt und ist schwer zu treffen.

- Vorahnung (Erk):** Sage voraus, ob eine Handlung gelingen wird.
- Waffe des Glaubens^E (Herv):** Erschaffe eine göttliche Waffe aus magischer Kraft, die wiederholt angreift.
- Zerbersten^E (Herv):** Zerschmettere ein Objekt mit einem hochfrequenten Schallangriff.
- Zustand^E (Erk):** Überwache den Aufenthaltsort und die Gesundheit einer Kreatur.

OKKULTE ZAUBER 3. GRAD

- Blindheit verursachen (Nekr):** Schlage ein Ziel mit Blindheit.
- Faszinierende Vorstellung (Verz):** Deine Darbietung fasziniert Kreaturen.
- Gedanken lesen^U (Erk):** Lies die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur.
- Gegenstand aufspüren^U (Erk):** Erfahre die Richtung, in der sich ein Objekt befindet.
- Geisterhafte Waffe (Verw):** Eine Waffe kann körperlose Kreaturen verletzen.
- Glyphe der Abwehr (Bann):** Speichere einen Zauber in einem Symbol, das damit zur Falle wird.
- Hast^E (Verw):** Beschleunige eine Kreatur, damit sie öfter angreifen oder sich bewegen kann.
- Heldenmut^E (Verz):** Schüre den vorhandenen Heldenmut einer Kreatur, um sie kompetenter zu machen.
- Hellhören (Erk):** Lausche durch einen unsichtbaren, magischen Sensor.
- Hypnotisches Muster (III):** Ein buntes, bewegliches Muster blendet und fasziniert Kreaturen.
- Kreatur lähmen^E (Verz):** Eine Kreatur kann sich nicht mehr bewegen.
- Schnelle Erinnerung (Erk):** Erinnere dich augenblicklich an eine riesige Menge von Informationen.
- Schutzkreis^U (Bann):** Eine Kreatur strahlt eine Aura aus, die Kreaturen in ihr gegen eine Gesinnung schützt.
- Schweben (Herv):** Lasse ein Objekt oder eine Kreatur eine gewisse Distanz über dem Boden schweben.
- Sphäre der Unsichtbarkeit^E (III):** Du und Kreaturen in deiner Nähe werden während eurer Erkundungen unsichtbar.
- Traumnachricht^E (Verz):** Sende eine Nachricht, die dem Empfänger im Traum erscheint.
- Unauffindbarkeit^U (Erk):** Schütze eine Kreatur oder ein Objekt vor Entdeckung.
- Untoten beherrschen (Nekr):** Kontrolliere einen geistlosen Untoten.
- Vampirgriff^E (Nekr):** Deine Berührung verursacht negativen Energieschaden und gibt dir temporäre TP.
- Verborgene Seite (III):** Verändere das Aussehen einer Seite.
- Verlangsamten^E (Verw):** Verlangsame eine Kreatur und reduziere die Anzahl ihrer Aktionen.
- Zielsicheres Geleit (Erk):** Finde die ideale Route zum gewünschten Ziel.
- Zone der Wahrheit^U (Verz):** Zwingt Kreaturen, die Wahrheit zu sagen.

OKKULTE ZAUBER 4. GRAD

- Äthersprung^E (Bes):** Wechsele zwischen den Ebenen, sodass du jäh verschwindest und wieder erscheinst.
- Albtraum (III):** Plage die Träume einer Kreatur mit verstörenden Bildern.
- Ausspähung entdecken^U (Erk):** Finde heraus, ob in einem Bereich Ausspähungseffekte wirken.
- Dimensionsanker (Bann):** Verhindere, dass eine Kreatur sich teleportiert oder die Ebene wechselt.
- Dimensionstür^E (Bes):** Teleportiere dich über bis zu 40 Meter.
- Einflüsterung^E (Verz):** Schlage einer Kreatur eine Handlung vor, die sie befolgen muss.
- Erinnerung verändern^U (Erk):** Verändere Erinnerungen einer Kreatur oder gib ihr neue.
- Fliegen^E (Verw):** Eine Kreatur erhält eine Bewegungsrate für Fliegen.
- Fluch brechen (Nekr):** Wirke dem auf einer Kreatur liegenden Fluch entgegen.
- Fluch des Ausgestoßenen (Verz):** Verfluche eine Kreatur, sodass sie abstoßend wirkt und anderen auf die Nerven geht.
- Gasförmige Gestalt (Verw):** Verwandle eine bereitwillige Kreatur in eine fliegende Wolke.
- Hellsehen (Erk):** Blicke durch einen unsichtbaren, magischen Sensor.
- Immunität gegen Zauber (Bann):** Benenne einen Zauber, gegen dessen Effekte du immun sein willst.
- Kugel der Unverwundbarkeit^U (Bann):** Eine magische Kugel wirkt Zaubern entgegen, die in sie eindringen wollen.
- Lügen erkennen^U (Erk):** Bestimme genau, wer lügt und wer nicht.
- Redegewandtheit^U (Verz):** Lüge ungestraft.
- Scheingelände^U (III):** Eine natürliche Umgebung erscheint als eine andere Art Gelände.
- Schleier^E (III):** Bewirke, dass viele Kreaturen ihr Aussehen ändern.
- Seiltrick^U (Bes):** Belebe ein Seil, das zu einem extradimensionalen Versteck führt.
- Sprechende Leiche^E (Nekr):** Eine Leiche beantwortet dir drei Fragen.
- Telepathie^E (Erk):** Kommuniziere mit Kreaturen in deiner Nähe auf telepathischem Weg.
- Tödliches Phantom^E (III):** Erzeuge im Verstand einer Kreatur ein furchterregendes Bild, womit du sie verängstigst und eventuell tötest.
- Undurchschaubare Zuflucht^U (Bann):** Schwarzer Nebel verhindert, dass Außenstehende hineinblicken, spähen oder die Gedanken darin befindlicher Kreaturen lesen können.
- Verwirrung^E (Verz):** Verwirre eine Kreatur, sodass sie zufällig handelt.
- Vorzeichen^U (Erk):** Erhalte einen Ratschlag hinsichtlich eines bald stattfindenden Ereignisses.
- Widerstandsfähige Kugel (Bann):** Erschaffe eine Kugel aus magischer Kraft, die nicht durchdrungen werden kann.

OKKULTE ZAUBER 5. GRAD

- Ausspähende Augen (Erk):** Ein unsichtbares Auge überträgt dir, was es sieht.
- Beschwörung einer Wesenheit^E (Bes):** Beschwöre eine Aberration, die an deiner Seite kämpft.
- Dämonenpest (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit einer Plage aus dem Abys.
- Falsche Erkenntnis^U (III):** Täusche einen Ausspähungszauber.
- Farbwand^E (Bann):** Eine Wand aus Licht bietet verschiedene Schutzmöglichkeiten abhängig von ihrer Farbe.
- Gedankensonde^U (Erk):** Entdecke Erinnerungen und Wissen im Verstand einer Kreatur.
- Halluzination erzeugen^E (III):** Eine Kreatur glaubt, dass ein Ding ein anderes ist, kann etwas nicht entdecken oder sieht etwas, das nicht wirklich existiert.
- Schattenexplosion^E (Herv):** Forme einen Kegel aus Schatten, mit dem du Schaden deiner Wahl verursachst.
- Schattenreise^U (Bes):** Reise schnell über die Ebene der Schatten.
- Schattenversion (III):** Verringere mit einer Reaktion den Schaden eines feindlichen Zaubers, indem du ihn teilweise in eine Illusion verwandelst.
- Schwarze Tentakel (Bes):** Tentakel greifen nach Kreaturen im Wirkungsbereich.
- Seefahrers Fluch (Nekr):** Infiziere eine Kreatur mit dem Fluch des wogenden Meers.
- Synästhesie^E (Erk):** Ändere, wie die Sinne einer Kreatur funktionieren.
- Synaptischer Impuls (Verz):** Verlangsame Kreaturen mit einem mentalen Angriff.
- Szenisches Trugbild^E (III):** Erschaffe eine illusionäre Szene, die mehrere Kreaturen und Objekte enthält.
- Telekinetischer Transport (Herv):** Bewege ein großes Objekt.
- Telepathische Verbindung^U (Erk):** Verbinde den Verstand bereitwilliger Kreaturen, damit sie über große Entfernung telepathisch miteinander kommunizieren können.
- Tiefe Verzweiflung^E (Verz):** Lasse eine Kreatur unkontrolliert schluchzen.
- Todesschutz (Bann):** Schütze eine Kreatur gegen negative Energie.
- Träumende Bewusstseinerweiterung (Verz):** Das Ziel lernt in seinen Träumen um.
- Unterbewusste Einflüsterung^E (Verz):** Platziere eine mentale Einflüsterung, der das Ziel folgen muss, wenn es den Auslöser wahrnimmt.
- Verbannung^E (Bann):** Schicke eine Kreatur zurück zu ihrer Heimatebene.
- Verständigung (Erk):** Schicke einer Kreatur irgendwo auf demselben Planeten eine mentale Nachricht und erhalte eine Antwort.
- Vielfarbiger Umhang (III):** Leuchtende Farben blenden Kreaturen in der Nähe des Ziels und Angriffe gegen es lösen blind machende Lichtblitze aus.
- Zungen^U (Erk):** Verleihe einer Kreatur die Fähigkeit, alle Sprachen zu verstehen und zu sprechen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

OKKULTE ZAUBER 6. GRAD

- Ablenkendes Trugbild (III):** Werde unsichtbar und erschaffe eine Kopie deiner selbst, das wie du handelt.
- Abstoßung (Bann):** Verhindere, dass Kreaturen sich dir nähern.
- Ausspähung^U (Erk):** Spioniere eine Kreatur aus.
- Energiewand^F (Herv):** Erschaffe eine unsichtbare und widerstandsfähige Wand aus magischer Kraft.
- Fanaticher Eifer^E (Verz):** Erzeuge in bereitwilligen Kreaturen unerschütterlichen Eifer und Überzeugung.
- Geist zerstören^E (Nekr):** Füge der spirituellen Essenz einer Kreatur Schaden zu.
- Kreatur beherrschen^{U,H} (Verz):** Eine Kreatur muss deinen Befehlen folgen.
- Kreaturen versetzen^E (Bes):** Teleportiere bis zu zwei Kreaturen zu neuen Positionen in deiner Nähe.
- Phantomkatastrophe^E (III):** Verletze eine Kreatur mental mit Visionen eines Weltuntergangs.
- Pulsierendes Muster (III):** Erzeuge ein Muster aus Licht, das blendet und erblinden lässt.
- Schwachsinn (Verz):** Mache eine Kreatur permanent benommen.
- Teleportieren^{U,E} (Bes):** Transportiere dich und bereitwillige Kreaturen über große Entfernungen.
- Vampirische Blutlust^E (Nekr):** Entziehe Kreaturen in einem Kegel Blut und Lebenskraft.
- Wahrer Blick (Erk):** Durchschaue Illusionen und Verwandlungszauber.
- Zauberers Fluch (Bann):** Verfluche eine Kreatur, sodass sie verletzt wird, wenn man einen Zauber auf sie wirkt, und senke die Wirkungsdauer ihrer Zauber.

OKKULTE ZAUBER 7. GRAD

- Besessenheit^{U,E} (Nekr):** Dringe mit deiner Seele und Verstand in eine andere Kreatur ein.
- Dimensionale Barriere^U (Bann):** Verhindere Teleportation und Ebenenreisen.
- Ebenenwechsel^U (Bes):** Transportiere Kreaturen auf eine andere Ebene der Existenz.
- Feindesduplikat^E (Bes):** Erschaffe eine temporäre Kopie eines Gegners, die an deiner Seite kämpft.
- Herrliches Herrenhaus^U (Bes):** Beschwöre eine sichere Unterkunft auf einer Halbebene.

- Projiziertes Ebenbild^E (III):** Erschaffe eine Illusion deiner selbst, durch die du Zauber wirken kannst.
- Regenbogenspiel (Herv):** Verschieße einen Regenbogen, dessen einzelne Farben verschiedene Effekte auf Kreaturen in einem Kegel haben.
- Retrokognition^E (Erk):** Spüre Eindrücke vergangener Ereignisse an deinem Aufenthaltsort.
- Schild gegen Energie^E (Bann):** Eine Kreatur erhält Resistenz gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Kraft und Schall.
- Schreckensmaske^E (III):** Das illusionäre, furchterregende Aussehen einer Kreatur verängstigt jene, welche sie ansehen.
- Schwerkraft umkehren^U (Herv):** Kehre im Wirkungsbereich die Richtung um, in die die Schwerkraft zieht.
- Verstand verwirren (Verz):** Verwirre eine Kreatur unter Umständen permanent.
- Vision des Untergangs^E (III):** Erschaffe eine Vision aus schrecklichen, schwärmenden Kreaturen, die mentalen Schaden verursacht.
- Wahre Treffsicherheit (Erk):** Mehrere Angriffe gegen eine Kreatur werden besonders treffsicher.
- Zauber zurückwerfen^U (Bann):** Zauber werden auf ihren Wirker zurückgeworfen.

OKKULTE ZAUBER 8. GRAD

- Antimagisches Feld^E (Bann):** In einem dich umgebenden Bereich funktioniert Magie nicht.
- Aufspüren^U (Erk):** Entdecke den genauen Aufenthaltsort eines Ziels mit unbegrenzter Reichweite.
- Durchdringende Observierung (Erk):** Du und andere Kreaturen verwenden Ausspähung, um ein Ziel genau zu beobachten.
- Gedankenleere^U (Bann):** Schütze eine Kreatur vor mentaler Magie und diversen Erkenntniszaubern.
- Geistvernichtendes Lied^E (Nekr):** Singe ein unheimliches Lied, das jede Kreatur verletzt, die einen Geist besitzt.
- Gemeinsames Träumen (III):** Kommuniziere in einem gemeinsamen Traum.
- Irrgarten (Bes):** Verbanne eine Kreatur in ein extradimensionales Labyrinth.

- Regenbogenwand (Bann):** Erzeuge eine schützende Wand aus sieben verschiedenfarbigen Schichten.
- Schillerndes Muster (III):** Erzeuge ein farbiges Muster, das blendet, verwirrt und betäubt.
- Spirituelle Plage (Nekr):** Schwäche ein Ziel mit einem ansteckenden Fluch.
- Unkontrollierbarer Tanz (Verz):** Überwältige ein Ziel mit dem unbeherrschbaren Drang zu tanzen.
- Vollständiges Verschwinden (III):** Mache eine Kreatur unsichtbar sowie unauffindbar für alle Sinne.

OKKULTE ZAUBER 9. GRAD

- Prächtiges Herrenhaus (Bes):** Beschwöre ein Herrenhaus, das einen Tag lang existiert.
- Regenbogensphäre (Bann):** Erzeuge eine schützende Sphäre aus sieben verschiedenfarbigen Schichten.
- Sechster Sinn (Erk):** Spüre, wenn eine Kreatur in Gefahr gerät, und schütze sie mit einer Reaktion durch Glück.
- Seelenfalle^U (Nekr):** Nimm die Seele einer toten Kreatur gefangen.
- Telepathische Einflüsterung (Verz):** Schicke eine mentale Nachricht, die eine Kreatur dazu bringt, bestimmte Handlungen zu auszuführen.
- Überwältigende Ausstrahlung (Verz):** Wirke so erhaben wie eine Gottheit.
- Unbegreifliches Lied (Verz):** Dein Lied schwächt Kreaturen auf seltsame Weisen.
- Unheimliches Schicksal (III):** Verängstige und füge einer großen Zahl von Kreaturen mentalen Schaden zu, wobei du sie eventuell tötest.
- Wegeschrei der Todesfee (Nekr):** Stoße einen Schrei aus, mit dem du Schaden verursachst und Kreaturen auslaugst.

OKKULTE ZAUBER 10. GRAD

- Erlogene Wahrheit (Verz):** Mache Kreaturen weis, dass etwas eine Tatsache ist.
- Realität verändern (Erk):** Verzerre die Realität, um göttliche Zauber zu kopieren.
- Rekonstruktion^U (Bes):** Erschaffe ein zerstörtes Objekt neu.
- Tor^U (Bes):** Öffne ein Portal zu einer anderen Ebene.
- Zeitstopp (Verw):** Halte kurz die Zeit für alles außer dich an.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

ABLENKENDES TRUGBILD

ZAUBER 6

ILLUSION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du machst dich unsichtbar und erschaffst ein illusionäres Abbild deiner selbst. Wenn du den Zauber aufrechterhältst, kannst du dem Abbild mental eine Handlungsabfolge für dieselbe Runde vorgeben. Das Abbild agiert, als besäße es deine volle Anzahl von Aktionen. Es ist jedoch nicht fähig, seine Umgebung zu beeinflussen. Sowohl das Abbild als auch deine Unsichtbarkeit halten für die Wirkungsdauer des Zaubers an. Eine feindselige Aktion deinerseits beendet die Unsichtbarkeit von *Ablenkendes Trugbild* nicht, wie bei einem *Unsichtbarkeits-Zauber* des Grades 4. Eine Kreatur, die feststellt, dass dein Abbild eine Illusion darstellt, erkennt nicht unbedingt, dass du unsichtbar bist. Gleichermaßen schließt eine Kreatur, die deine unsichtbare Gestalt wahrnimmt, nicht unbedingt daraus, dass es sich beim Abbild um eine Illusion handelt.

Wenn du einen Zauber wirkst, angreiffst oder anderweitig mit einer anderen Kreatur interagierst, kannst du als Teil dieser Aktion einen Fertigkeitenswurf für Täuschung gegen den Wahrnehmungs-SG von Beobachtern ausführen, um sie glauben zu machen, dein Abbild habe die Aktion ausgeführt. Dies wird keine Kreatur überzeugen, die weiß, dass es sich um eine Illusion handelt, und funktioniert auch nicht, wenn der Angriff offensichtlich nicht vom Abbild kommen konnte. Verschießt du z.B. einen Strahl, kannst du es so aussehen lassen, als komme er vom Abbild, solange dieses entsprechend positioniert ist. Solltest du jedoch mit einem Schwert angreifen, während die Illusion sich vom Ziel entfernt am andren Ende des Raumes befindet, dann würde dein Fertigkeitenswurf für Täuschung automatisch fehlschlagen.

ABSTOSSUNG

ZAUBER 6

AURA BANNMAGIE MENTAL

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung über bis zu 12 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du manifestierst eine Aura, die Kreaturen davon abhält, sich dir zu nähern. Du darfst beim Wirken des Zaubers den Radius der Aura innerhalb von 12 Metern nach Belieben festlegen. Eine Kreatur muss einen Willenswurf ausführen, wenn sie sich beim Wirken des Zaubers im Wirkungsbereich befindet oder sobald sie sich in den Wirkungsbereich bewegt. Eine Kreatur muss lediglich einen Willenswurf pro *Abstoßung* ausführen, der für dessen gesamte Wirkungsdauer gilt. Die Einschränkungen auf die Bewegung einer Kreatur gelten nur, wenn es sich willentlich auf dich zubewegt. Wenn du dich zum Beispiel einer Kreatur näherst, muss es sich nicht wegbewegen.

Kritischer Erfolg Die Bewegung der Kreatur ist nicht eingeschränkt.

Erfolg Die Kreatur behandelt jedes Feld im Wirkungsbereich als Schwieriges Gelände, wenn es sich dir nähern will.

Fehlschlag Die Kreatur kann sich dir innerhalb des Wirkungsbereichs nicht nähern.

ÄTHERISCHER AUSFLUG

ZAUBER 7

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du reist auf die Ätherebene, die sich mit der Materiellen Ebene überschneidet. Kreaturen auf der Materiellen Ebene können dich nicht sehen. Du bist imstande, dich durch Dinge auf der Materiellen Ebene

zu bewegen. Deine Bewegungsrate ist halbiert, aber du kannst dich in alle Richtungen bewegen (einschließlich nach oben und nach unten).

Du kannst auf die Materielle Ebene blicken, aber nur 18 Meter weit. Sie erscheint als grau, verschwommen und vor dir verborgen. Du bist vor Beeinflussung von ihr sicher, außer durch Krafteffekte und Bannzauber, die dort ihren Ursprung haben.

Du kehrst auf die Materielle Ebene zurück, wenn der Zauber endet. Befindest du dich dabei in der Luft, stürzt du (außer du kannst fliegen). Befindest du dich in einem Objekt, wirst du auf das nächste freie Feld gestoßen und erleidest 1W6 Punkte Schaden pro 1,50 Meter, die du gestoßen wurdest.

Der Zauber geht verloren, wenn du ihn auf einer anderen Ebene als der Materiellen wirkst.

Erhöhung (9.) Du darfst bis zu fünf zusätzliche bereitwillige Kreaturen innerhalb einer Reichweite von 9 Metern als Ziele auswählen. Die Wirkungsdauer beträgt bis zu 10 Minuten.

ÄTHERSPRUNG

ZAUBER 4

BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du springst schnell zwischen der Materiellen und der Ätherebene hin und her. Du erhältst Resistenz 5 gegen alle Schadensarten (außer Kraft). Du kannst den Zauber aufrechterhalten, um zu verschwinden und in einer zufälligen Richtung in 3 Meter Entfernung wiederaufzutauchen. Diese Bewegung löst keine Reaktionen aus. Am Ende deines Zuges verschwindest und erscheinst du wieder wie oben beschrieben.

Erhöhung (+2) Die Resistenz erhöht sich um 3.

ALARM

ZAUBER 1

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal); **Anforderungen** Fokus (Silberglocke im Wert von 3 GM)

Reichweite Berührung; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du umgibst ein Gebiet mit deiner Magie, sodass keine Kreaturen es ohne deine Erlaubnis betreten können. Wähle ein Passwort, wenn du *Alarm* wirkst. Sollte eine Kleine oder größere körperliche Kreatur den Wirkungsbereich des Zaubers betreten, ohne das Passwort auszusprechen, schickt *Alarm* dir gemäß deiner Entscheidung entweder eine mentale Nachricht (in diesem Fall gehört der Zauber zur Kategorie Mental) oder einen hörbaren Alarm, der in Geräusch und Lautstärke einer Handglocke entspricht (in diesem Fall gehört der Zauber zur Kategorie Hörbar). Beide Optionen wecken dich automatisch auf, während der Glockenton es jeder Kreatur im Wirkungsbereich erlaubt, einen Wahrnehmungswurf (SG 15) zum Aufwachen durchzuführen. Einer Kreatur, die weiß, dass der *Alarm* existiert, muss ein Fertigkeitenswurf für Heimlichkeit gegen den SG des Zaubers gelingen. Bei einem Fehlschlag löst sie den Zauber aus, wenn sie den Wirkungsbereich betritt.

Erhöhung (3.) Du kannst bestimmte Kriterien für die Art der Kreaturen festlegen, welche den *Alarm* auslösen, zum Beispiel Orks oder maskierte Wesen.

ALBTRAUM

ZAUBER 4

ILLUSION MENTAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Planetenweit; **Ziele** 1 Kreatur, deren Namen du kennst

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Tag

Du schickst deinem Ziel verstörende Albträume. Das nächste Mal, wenn das Ziel einschläft, muss es einen Willenswurf ausführen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



Kennst du lediglich den Namen des Zieles und hast es nie persönlich getroffen, dann erhält es einen Situationsbonus von +4 auf seinen Willenswurf.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet keine nachteiligen Effekte und wird 1 Woche lang temporär gegen diesen Zauber immun.

Erfolg Das Ziel träumt schlecht, erleidet aber außer unangenehmen Erinnerungen keine nachteiligen Effekte.

Fehlschlag Das Ziel träumt schlecht und erwacht mit dem Zustand Erschöpft.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel träumt schlecht, erwacht Erschöpft und besitzt zudem den Zustand Ausgelaugt 2, solange es den Zustand Erschöpft hat.

AMEISENSTÄRKE

ZAUBER 1

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du kräftigst den Bewegungsapparat des Ziels, damit es mehr Gewicht tragen kann. Das Ziel kann 3 Lasten mehr als gewohnt tragen, bevor es als Belastet gilt, bis zu einem Maximum von 6 Lasten mehr.

ANATHEMATISCHE VERGELTUNG

ZAUBER 4

MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➤ Gesten, Verbal; **Auslöser** Eine Kreatur vollzieht eine Handlung, die ein Anathema deiner Gottheit ist

Reichweite 9 m; **Ziele** Die auslösende Kreatur

Rettungswurf Willen

Du bestrafst eine Kreatur, welche die Lehren deiner Gottheit verletzt. Du verwendest dafür das Leid, das du fühlst, wenn du siehst, wie ein Anathema deiner Gottheit vollzogen wird.

Du kannst diesen Zauber nur wirken, wenn eine Kreatur eine einzigartige anathematische Handlung durchführt. Wenn zum Beispiel die Erschaffung von Untoten ein Anathema deiner Gottheit wäre, dann könntest du *Anathematische Vergeltung* auf einen Nekromanten wirken, der gerade in deiner Anwesenheit einen Untoten erschaffen hat. Eine lediglich existierende untote Kreatur ist jedoch kein gültiges Ziel.

Du fügst dem Ziel 4W6 Punkte Mentalen Schaden zu, den es aber mit einem erfolgreichen Einfachen Willenswurf reduzieren kann. Bei einem Fehlschlag erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Benommen 1. Danach ist die Kreatur 1 Minute lang gegen diesen Zauber immun.

Erhöhung (+1) Der Schaden steigt um 1W6.

ANDEREN SCHÜTZEN

ZAUBER 2

NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du stellst eine temporäre Verbindung mit deiner Lebensenergie und der des Zieles her. Das Ziel erleidet halben Schaden durch alle Effekte, die Trefferpunkteschaden verursachen. Du erleidest die andere Hälfte des Schadens. Wenn du durch diese Verbindung Schaden erleidest, haben deine Resistenzen, Schwächen und anderen Fähigkeiten keine Wirkung darauf. Du erleidest schlicht diese Menge Schaden. Der Zauber endet, wenn du und das Ziel sich 9 Meter voneinander entfernen.

Sollten deine Trefferpunkte oder die des Zieles auf 0 fallen, dann verfällt der übrigebliebene Schaden und der Zauber endet.

ANGRIFFSSTURM ZAUBER 4

HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m oder Kegel von 9 m

Rettungswurf Reflex

Du schwingst die von dir gehaltene Waffe und sie vermehrt sich auf magische Weise. Ihre Duplikate schlagen auf alle Kreaturen entweder in einer Ausstrahlung oder in einem Kegel ein. Dieser Hagel aus Angriffen verursacht vier Schadenswürfel bei Kreaturen im Wirkungsbereich. Die Art dieses Schadens entspricht dem der Waffe und verwendet denselben Schadenswürfel. Bestimme diesen Würfel, als ob du mit der Waffe selbst angreifen würdest. Wenn du zum Beispiel eine Zweihandwaffe in beiden Händen führst, verwendest du ihren beidhändigen Schadenswürfel.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet halben Schaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Schaden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet doppelten Schaden sowie den der Waffe, siehe Seite 283.

Erhöhung (+1) Füge einen weiteren Schadenswürfel hinzu.

ANTIMAGISCHES FELD ZAUBER 8

SEITEN BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ➔➔➔ Gesten, Material, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m

Wirkungsdauer bis zu 1 Minute aufrechterhaltbar

Du schließt alle Magie aus dem Wirkungsbereich aus, sodass Zauber und andere Arten von Magie darin nicht funktionieren. Zauber können in den Bereich eindringen, magische Gegenstände stellen ihre Funktion ein und niemand kann darin Zauber wirken oder magische Fähigkeiten anwenden. Gleichmaßen sind Zauber wie *Magie bannen* nicht imstande, das auf Feld selbst zu wirken, es sei denn, ihr Grad ist höher. Magische Effekte funktionieren wieder, wenn sie sich aus dem Feld entfernen. Zum Beispiel würde ein Strahl, der von einer Seite des Feldes durch es hindurch auf ein Ziel auf der anderen Seite verschossen wird, dieses Ziel treffen (solange sowohl Zauberwirker und Ziel sich außerhalb des Feldes aufhalten). Beschworene Kreaturen verschwinden im Feld, tauchen jedoch wieder auf, wenn es sich bewegt oder sein Effekt endet. Magische Gegenstände in Resonanz hören auf zu funktionieren, aber ihre Resonanz hält an und wirkt wieder, wenn sie das Feld verlassen. Die Attributssteigerung durch einen Apex-Gegenstand wird nicht beeinträchtigt. Zauber eines höheren Grades als der des Feldes können seine Effekte überwinden und sogar von Kreaturen im Feld gewirkt werden.

Das Feld stört ausschließlich Magie, sodass ein +3 *Langschwert* weiterhin wie ein *Langschwert* funktioniert. Magisch erschaffene Kreaturen (wie Golems) werden von einem *Antimagischen Feld* nicht beeinträchtigt.

AUFLÖSUNG ZAUBER 6

ANGRIFF HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur oder nicht gehaltenes Objekt

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du verschießt einen Strahl auf das Ziel. Führe einen Zauberangriffswurf aus. Du verursachst 12W10 Punkte Schaden und das Ziel muss einen einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Behandle bei einem Kritischen Treffer das Resultat des Rettungswurfes als um einen Schritt

schlechter. Eine Kreatur, deren TP auf 0 fallen, zerfällt zu feinem Staub. Ihre Ausrüstung bleibt allerdings zurück.

Ein getroffenes Objekt wird ohne Rettungswurf und unabhängig von seiner Härte vernichtet, es sei denn, es handelt sich um ein Artefakt oder ist ähnlich schwer zu zerstören. Ein einmaliges Wirken des Zaubers kann nicht mehr als einen Würfel mit 3 Metern Kantenlänge an Materie auflösen. Der Zauber zerstört automatisch alle Konstrukte, die aus magischer Kraft bestehen, wie z.B. eine *Energiewand*.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W10.

AUFSPÜREN ZAUBER 8

UNGEWÖHNLICH ENTDECKUNG ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Unbegrenzt; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Du erfährst den Namen des genauen Aufenthaltsorts deines Zieles (einschließlich des Gebäudes, der Siedlung und des Landes sowie seine Ebene der Existenz).

Eine Kreatur kann nur ein Ziel dieses Zaubers sein, wenn du sie persönlich gesehen hast, ein ihr wichtiges Stück Eigentum besitzt oder eines ihrer Körperteile zur Verfügung hast. Ein Objekt kann nur Ziel dieses Zaubers sein, wenn du es berührt hast oder ein Teil dessen besitzt. *Aufspüren* überwindet automatisch Schutzmaßnahmen gegen Entdeckung und Erkenntnismagie, die einen niedrigeren Grad als dieser Zauber haben, auch wenn ihnen für gewöhnlich eine Gelegenheit zum Blockieren gegeben wird.

AUGENBLICKLICHE ERHOLUNG ZAUBER 8

HEILUNG NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** Bis zu 6 Kreaturen

Die Ziele erholen sich augenblicklich, als hätten sie dies einen Tag lang getan. Alle negativen Effekte, die nach 24 Stunden verschwunden wären, enden, auch wenn das die Wirkungsdauer jeglicher aktiver, die Ziele betreffender Zauber nicht verkürzt. Die Ziele erhalten Trefferpunkte zurück und erholen sich von Zuständen, als hätten sie 24 Stunden lang gerastet. Sie können allerdings nicht ihre täglichen Vorbereitungen erneuern und erhalten auch keine anderen Vorteile durch das Rasten neben der Heilung. Die Ziele sind danach 1 Tag lang temporär gegen diesen Zauber immun.

AUGEN DES TIERES ZAUBER 3

ERKENNTISMAGIE MENTAL

Traditionen Naturmagie

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Tier

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du greifst auf die Sinne des Zieles zu, damit du hören, sehen oder anderweitig erfassen kannst, was es während der Wirkungsdauer des Zaubers wahrnimmt. Will das Ziel dich davon abhalten, kann es einen Willenswurf durchführen – bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl –, aber die meisten Tiere stören sich nicht daran. Während du mit den Sinnen des Zieles in Verbindung stehst, bist du nicht imstande, deine eigenen zu benutzen. Du darfst aber zwischen den beiden hin- und herwechseln, indem du 1 Aktion aufwendest, die der Kategorie Konzentration angehört.

AUSBESSERN ZAUBER 1

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** Nicht-magisches Objekt von leichter Last oder weniger

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



Du reparierst das Zielobjekt. Es erhält 5 Trefferpunkte pro Zaubergrad zurück, wobei es möglicherweise den Zustand Beschädigt verliert, wenn seine Trefferpunkte über den Beschädigungswert steigen. Du bist nicht imstande, fehlende Teile zu ersetzen oder vollständig zerstörte Objekte zu reparieren.

Erhöhung (2.) Du kannst ein nichtmagisches Objekt von 1 Last oder weniger als Zielobjekt auswählen.

Erhöhung (3.) Du kannst ein nichtmagisches Objekt von 2 Lasten oder weniger, oder ein magisches Objekt von 1 Last oder weniger als Ziel auswählen.

AUSSPÄHENDE AUGEN

UNGEWÖHNLICH AUSSPÄHUNG ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Siehe Text

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du erschaffst ein unsichtbares schwebendes Auge mit einem Durchmesser von 2,5 Zentimetern an einem von dir aus sichtbaren Ort innerhalb von 150 Metern Entfernung. Es sieht mit deinen gewohnten Sehensinnen in alle Richtungen und übermittelt dir kontinuierlich die Bilder.

Das erste Mal, wenn du in einer Runde den Zauber aufrechterhältst, kannst du das Auge bis zu 9 Meter weit bewegen, wobei es nur Dinge vor ihm sieht, oder bis zu 3 Meter mit Rundumsicht. Du kannst dich unbegrenzt weit vom Auge bewegen, doch der Zauber endet augenblicklich, wenn du und das Auge sich auf unterschiedlichen Ebenen befinden. Du kannst eine Aktion für Suchen aufwenden, um durch das Auge Wahrnehmungswürfe auszuführen. Jeglicher dem Auge zugefügte Schaden zerstört es und beendet den Zauber.

ZAUBER 5

AUSSPÄHUNG

ZAUBER 6

UNGEWÖHNLICH AUSSPÄHUNG ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Planetenweit; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 10 Minuten lang aufrechterhaltbar

Du spionierst eine Kreatur deiner Wahl auf magische Weise aus. *Ausspähung* funktioniert wie *Hellsehen* (S. 344), nur dass das von dir empfangene Bild weniger präzise ist. Es reicht nicht aus, um einen Ort für *Teleportieren* oder ähnliche Zauber auszuspähen. Anstatt ein magisches Auge an einem festen Ort innerhalb von 150 Metern zu generieren, erschaffst du ein Auge, das direkt über dem Ziel erscheint. Du wählst das Ziel entweder mit seinem Namen aus oder indem du eines seiner Besitztümer oder Körperteile berührst. Hast du das Ziel niemals persönlich getroffen, liegt der SG von *Ausspähung* um 2 niedriger. Kennst du die Identität des Zieles nicht (vielleicht weil du den Reißzahn einer unbekanntes Kreatur an einem Tatort gefunden hast), liegt der SG um 10 niedriger.

Der Effekt von *Ausspähung* hängt vom Ergebnis des Willenswurfs des Zieles ab.

Kritischer Erfolg Der Zauber schlägt fehl und das Ziel ist 1 Woche lang temporär gegen diesen Zauber immun. Das Ziel erblickt dich außerdem kurz und erfährt die ungefähre Entfernung sowie Richtung deines Aufenthaltsorts.

Erfolg Der Zauber schlägt fehl und das Ziel ist 1 Tag lang temporär gegen diesen Zauber immun.

Fehlschlag Der Zauber ist erfolgreich.

Kritischer Fehlschlag Der Zauber ist erfolgreich und das Auge folgt dem Ziel, wenn sich dieses bewegt, mit einer Bewegungsrate von bis zu 18 Metern pro Runde.

AUSSPÄHUNG ENTDECKEN

ZAUBER 4

UNGEWÖHNLICH ENTDECKUNG ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand \blacklozenge Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 9 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du entdeckst die Anwesenheit von Ausspähungseffekte im Wirkungsbereich, indem du den Spuren von Auren der Erkenntnismagie folgst. Sollte *Ausspähung entdecken* einen höheren Grad besitzen als der Ausspähungseffekt, gewährt dir dein Zauber einen kurzen Blick auf die ausspähende Kreatur. Außerdem erfährst du ungefähre Entfernung und Richtung, in der sie sich befindet.

Erhöhung (6.) Die Wirkungskdauer hält bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen an.

AVATAR

ZAUBER 10

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand \blacklozenge Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du verwandelst dich in einen Avatar deiner Gottheit und nimmst eine Riesige Kampfgestalt an. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du hast in dieser Kampfgestalt Hände und kannst Handhaben-Aktionen anwenden. Du kannst den Zauber aufheben.

- Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:
- RK = 25 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 30 Temporäre Trefferpunkte
- Dunkelsicht
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die der Kampfgestalt deiner Gottheit entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +33 und du verursachst den angegebenen Schaden. Diese Angriffe basieren auf Stärke (zum Beispiel hinsichtlich des Zustands Kraftlos), es sei denn, sie gehören zur Kategorie Finesse. Alle deine Fernkampfangriffe basieren auf Geschicklichkeit. Angriffe, die Negativen oder Positiven Energieschaden verursachen, können keine Kreaturen heilen
- Dein Athletikmodifikator beträgt +35, es sei denn, dein eigener ist höher.
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von deiner Gottheit abhängen:
- **Abadar** Bewegungsrate 15 m, für Graben 9 m, Immunität gegen Bewegungsunfähig; **Fernkampf** \blacklozenge Armbrust (Entfernungseinheit 40 m, Nachladen 1), **Schaden** 6W10+3 Stich
- **Asmodeus** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*; **Nahkampf** \blacklozenge Streitkolben (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W10+6 Wucht; **Fernkampf** \blacklozenge Höllenfeuer (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Feuer
- **Calistria** Bewegungsrate 9 m, für Fliegen 21 m; **Nahkampf** \blacklozenge Peitsche (Entwaffnen, Finesse, Nichttödlich, Angriffsradius 6 m), **Schaden** 6W4+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Lustvoller Stachel (Entfernungseinheit 18 m), **Schaden** 6W6+3 Gift
- **Cayden Cailean** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*, ignoriere Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände; **Nahkampf** \blacklozenge Rapier (Gefährlich, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W6+6 Stich; **Fernkampf** \blacklozenge Bierspritzer (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Gift
- **Desna** Bewegungsrate 9 m, für Fliegen 21 m; **Nahkampf** \blacklozenge Sternmesser (Agil, Finesse, Gefährlich, Angriffsradius 4,50 m, Silber, Wurfweite 18 m), **Schaden** 6W4+6 Stich; **Fernkampf** \blacklozenge Mondlichtstrahl (Entfernungseinheit 40 m, Silber), **Schaden** 6W6+3 Feuer

- **Erastil** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*, ignoriere Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände; **Fernkampf** \blacklozenge Langbogen (Gefährlich W8, Entfernungseinheit 45 m), **Schaden** 6W8+3 Stich
- **Gorum** Bewegungsrate 21 m, Immunität gegen Bewegungsunfähig; **Nahkampf** \blacklozenge Zweihänder (Angriffsradius 4,50 m, Vielseitig S), **Schaden** 6W12+6 Hieb
- **Gozreh** keine Bewegungsrate an Land, für Fliegen 21 m, für Schwimmen 21 m, ignoriere Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände; **Nahkampf** \blacklozenge Wellen (Fortstoßen, Angriffsradius 4,50 m, Wurfweite 6 m), **Schaden** 6W8+6 Wucht; **Fernkampf** \blacklozenge Wind (Entfernungseinheit 40 m, Vielseitig Elektrizität), **Schaden** 6W6+3 Wucht
- **Iomedae** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*; Schild (Härte 15, kann nicht beschädigt werden); **Nahkampf** \blacklozenge Langschwert (Angriffsradius 4,50 m, Vielseitig S), **Schaden** 6W8+6 Hieb
- **Irori** Bewegungsrate 24 m, *Luftwandeln*; **Nahkampf** \blacklozenge Ungehinderter Schlag (Agil, Finesse, Angriffsradius 4,50 m, Vielseitig H oder S), **Schaden** 6W8+6 Wucht; **Fernkampf** \blacklozenge Windschlag (Entfernungseinheit 20 m), **Schaden** 6W4+6 Wucht
- **Lamaschtu** Bewegungsrate 9 m, für Fliegen 21 m; **Nahkampf** \blacklozenge Falchion (Dynamisch, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W10+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Wasser Lamaschtus (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Gift
- **Nethys** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*; **Fernkampf** \blacklozenge Rohe Magie (Entfernungseinheit 40 m, Vielseitig Elektrizität, Feuer oder Kälte), **Schaden** 6W6 Kraft
- **Norgorber** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*, ignoriere Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände; **Nahkampf** \blacklozenge Kurzschwert (Agil, Finesse, Angriffsradius 4,50 m, Vielseitig H), **Schaden** 6W6+6 Stich; **Fernkampf** \blacklozenge Schwarzfingers Wurf (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Gift
- **Pharasma** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*; **Nahkampf** \blacklozenge Dolch (Agil, Finesse, Angriffsradius 4,50 m, Wurfweite 12 m), **Schaden** 6W6+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Tödliche Spirale (Entfernungseinheit 40 m, verletzt nur Untote), **Schaden** 6W8+3 Positiv
- **Rovagug** Bewegungsrate 15 m, für Graben 9 m, Immunität gegen Bewegungsunfähig; **Nahkampf** \blacklozenge Biss (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W12+6 Stich; **Nahkampf** \blacklozenge Bein (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Vielseitig S), **Schaden** 6W8+6 Wucht
- **Sarenrae** Bewegungsrate 9 m, für Fliegen 21 m; **Nahkampf** \blacklozenge Krummsäbel (Dynamisch, Nichttödlich, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W6+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Immerflamme (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Feuer
- **Schelyn** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*, ignoriere Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände; **Nahkampf** \blacklozenge Glefle (Gefährlich W8, Nichttödlich Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W8+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Melodie der Inneren Schönheit (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Schall
- **Torag** Bewegungsrate 15 m, für Graben 9 m, Immunität gegen Bewegungsunfähig; Schild (15 Härte, kann nicht beschädigt werden); **Nahkampf** \blacklozenge Kriegshammer (Fortstoßen, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W8+6 Stich
- **Urgathoa** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*; **Nahkampf** \blacklozenge Sense (Gefährlich W10, Angriffsradius 4,50 m, Zu Fall bringen), **Schaden** 6W10+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Fahle Pest (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Negativ
- **Zon-Kuthon** Bewegungsrate 21 m, *Luftwandeln*, ignoriere Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände; **Nahkampf** \blacklozenge Stachelkette (Entwaffnen, Angriffsradius 4,50 m, Zu Fall bringen), **Schaden** 6W8+6 Hieb; **Fernkampf** \blacklozenge Mitternachtspein (Entfernungseinheit 40 m), **Schaden** 6W6+3 Mental

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



BALSAM

GEFÜHL HEILUNG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige, lebendige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du beruhigst den Geist des Ziels, sodass seine mentalen Barrieren gestärkt und seine Wunden geheilt werden. Wenn du diesen Zauber wirkst, erhält das Ziel 1W10+4 Trefferpunkte zurück sowie während der Wirkungsdauer einen Zustandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Mentale Effekte.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der geheilten Trefferpunkte erhöht sich um 1W10+4.

ZAUBER 2

BAUMGESTALT

GESTALTWANDEL PFLANZE VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du verwandelst dich in einen Großen Baum. Wahrnehmungswürfe können deine wahre Gestalt nicht erkennen, aber ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Naturkunde oder Überlebenskunst gegen deinen Zauber-SG enthüllt, dass du ein Baum bist, der merkwürdig neu im Gebiet erscheint. In Baumgestalt bist du imstande, alles um dich herum zu beobachten. Allerdings kannst du keine anderen Aktionen ausführen, als den Zauber und damit deinen Zug zu beenden. Dies erfordert eine einzige Aktion, die der Kategorie Konzentration angehört. Als Baum beträgt deine RK 20 und nur Zustandsboni und -mali sowie Situationsboni und -mali können dich betreffen. Alle Erfolge und Kritischen Erfolge, die du bei Reflexwürfen würfelst, sind Fehlschläge.

ZAUBER 2

BAUCHREDEN

HÖRBAR ILLUSION

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Wenn du sprichst oder mit deinem Mund andere Geräusche erzeugst, kannst du es erscheinen lassen, dass diese Geräusche von einem anderen Ort erklingen, der innerhalb von 18 Metern Entfernung liegen muss. Du kannst den Ort jederzeit ohne weiteres verändern, während du die Geräusche erzeugst. Kreaturen, welche die Geräusche hören, dürfen versuchen, die Illusion anzuzweifeln.

Erhöhung (2.) Die Wirkungsdauer des Zaubers steigt auf 1 Stunde. Du kannst außerdem den Ton, die Qualität und andere Aspekte deiner Stimme verändern. Ehe eine Kreatur versuchen kann, deine Illusion anzuzweifeln, muss sie aktiv einen Wahrnehmungswurf ausführen und andere Aktionen anwenden, um mit dem Geräusch zu interagieren.

ZAUBER 1

BAUMPFAD

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG PFLANZE TELEPORTATION

Traditionen Natur

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Du betrittst einen lebendigen Baum mit einem Stamm, der groß genug sein muss, damit du hineinpasst, und teleportierst zu einem beliebigen Baum derselben Spezies innerhalb von 8 Kilometern Entfernung, in den du ebenfalls passen musst. Wenn du den ersten Baum betrittst, werden dir augenblicklich die ungefähren Standorte von genügend großen Bäumen derselben Spezies innerhalb der Entfernung bewusst. Du darfst auch wieder aus dem ursprünglichen Baum treten, wenn du willst. Du bist nicht imstande, extradimensionale Räume mit dir mitzunehmen. Der Zauber schlägt fehl, wenn du dies versuchst.

ZAUBER 5

Erhöhung (6.) Der Baum, aus dem du trittst, kann bis sich zu 80 Kilometer entfernt befinden.

Erhöhung (8.) Der Baum, aus dem du trittst, kann sich bis zu 800 Kilometer entfernt befinden.

Erhöhung (9.) Der Baum, aus dem du trittst, kann sich irgendwo auf demselben Planeten befinden.

BEFEHL

ZAUBER 1

HÖRBAR MENTAL SPRACHE VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zum Ende des nächsten Zuges des Ziels.

Du rufst laut einen Befehl aus, den man nur schwer ignorieren kann. Du kannst dem Ziel befehlen, sich dir zu nähern, wegzulaufen (wie unter dem Zustand Fliehend), gehaltene Objekte loszulassen, sich auf den Boden zu werfen oder an Ort und Stelle stehenzubleiben. Es darf nicht verzögern oder Reaktionen anwenden, bis es deinem Befehl gehorcht hat. Die Effekte hängen vom Willenswurf des Zieles ab.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur muss mit der ersten Aktion ihres nächsten Zuges eine Aktion aufwenden, um deinen Befehl zu befolgen.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur muss alle Aktionen ihres nächsten Zuges aufwenden, um deinen Befehl zu befolgen.

Erhöhung (5.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen Befehle geben.

BEISTAND

ZAUBERTRICK 1

BANNMAGIE ZAUBERTRICK

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Verbündeter und 1 Gegner

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du schützt einen Verbündeten gegen die Angriffe und feindseligen Zauber des Gegners, den du zum Ziel erklärst. Der Verbündete erhält einen Zustandsbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse sowie auf Rettungswürfe gegen die Angriffe, Zauber und sonstigen Effekte des Gegners.

Erhöhung (6.) Der Zustandsbonus steigt auf +2.

BENOMMENHEIT

ZAUBERTRICK 1

MENTAL NICHTTÖDLICH VERZAUBERUNG ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen, einfach; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Du benebelst den Verstand des Zieles und machst es mit einem mentalen Schock benommen. Der Schock verursacht mentalen Schaden in Höhe deines Zauberattributmodifikators und das Ziel muss einen einfachen Willenswurf ausführen. Resultiert dieser in einem Kritischen Fehlschlag, erhält das Ziel außerdem den Zustand Betäubt 1.

Erhöhung (+2) Der Schaden erhöht sich um 1W6.

BESCHWÖRUNG EINER PFLANZE ODER EINES PILZES

ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG

Traditionen Natur

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst eine Pflanze oder Pilzkreatur, die für dich kämpft. Du rufst eine gewöhnliche Kreatur herbei, die der Kategorie Pflanze angehört und deren Stufe -1 beträgt. Eine Erhöhung des Zaubers erhöht die maximale Stufe der Beschworenen Kreatur.

- **Erhöhung (2.)** Stufe 1
- **Erhöhung (3.)** Stufe 2
- **Erhöhung (4.)** Stufe 3
- **Erhöhung (5.)** Stufe 5
- **Erhöhung (6.)** Stufe 7
- **Erhöhung (7.)** Stufe 9
- **Erhöhung (8.)** Stufe 11
- **Erhöhung (9.)** Stufe 13
- **Erhöhung (10.)** Stufe 15

BESCHWÖRUNG EINER WESENHEIT ZAUBER 5

BESCHWÖRUNG

Traditionen Okkult

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst eine Aberration, die für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Aberration beschwörst, deren Stufe 5 oder niedriger beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES CELESTISCHEN ZAUBER 5

BESCHWÖRUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst einen Celestischen, die für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Celestisch beschwörst, deren Stufe 5 oder niedriger beträgt. Du kannst keine Kreatur beschwören, deren Gesinnung nicht einer der bevorzugten Gesinnungen deiner Schutzgottheit entspricht (oder die mehr als einen Schritt von deiner Gesinnung entfernt liegt, wenn du keine Schutzgottheit hast). Der SL kann entscheiden, dass manche Gottheiten bestimmte Celestische blockieren, auch wenn deren Gesinnung stimmt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES DRACHEN ZAUBER 5

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst einen Drachen, der für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Drache beschwörst, deren Stufe 5 oder niedriger beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES ELEMENTARS ZAUBER 2

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst einen Elementar, der für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Elementar beschwörst, deren Stufe 1 oder niedriger beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BESCHWÖRUNG EINES FEENWESENS ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG

Traditionen Okkult, Natur

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst Feenwesen, das für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Fee beschwörst, deren Stufe -1 beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES KONSTRUKTES ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst ein Konstrukt, das für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Konstrukt beschwörst, deren Stufe -1 beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES RIESEN ZAUBER 5

BESCHWÖRUNG

Traditionen Natur

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst einen Riesen, der für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Riese beschwörst, deren Stufe 5 oder niedriger beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES SCHEUSALS ZAUBER 5

BESCHWÖRUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst ein Scheusal, das für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Scheusal beschwörst, deren Stufe 5 oder niedriger beträgt. Du kannst keine Kreatur beschwören, deren Gesinnung nicht einer der bevorzugten Gesinnungen deiner Schutzgottheit entspricht (oder die mehr als einen Schritt von deiner Gesinnung entfernt liegt, wenn du keine Schutzgottheit hast). Der SL kann entscheiden, dass manche Gottheiten bestimmte Scheusale blockieren, auch wenn deren Gesinnung stimmt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESCHWÖRUNG EINES TIERES ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du beschwörst ein Tier, das für dich kämpft. Dies funktioniert wie *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*, nur dass du eine gewöhnliche Kreatur der Kategorie Tier beschwörst, deren Stufe -1 beträgt.

Erhöhung Wie bei *Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes*.

BESESSENHEIT ZAUBER 7

UNGEWÖHNLICH BESESSENHEIT KAMPFUNFÄHIG MENTAL NEKROMANTIE

Traditionen Okkult

Aufwand >> Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettenwurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du entsendest deine Seele und deinen Verstand in den Körper des Ziels, wo du versuchst, die Kontrolle zu übernehmen. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen. Du darfst die Effekte eines erfolgreicheren Resultats verwenden, die besser für das Ziel sind.

Dein Körper ist bewusstlos, während du den Körper des Zieles besetzt und kann nicht wie gewohnt aufgeweckt werden. Du spürst alles, was der Zielkörper fühlt. Du kannst diesen Zauber aufheben. Sollte der Zielkörper sterben, so endet der Zauber und dir muss ein Zähigkeitswurf gegen deinen Zauber-SG gelingen. Bei einem Fehlschlag bist du 1 Stunde lang Gelähmt, bei einem Kritischen Fehlschlag 24 Stunden lang. Endet der Zauber während einer Begegnung, handelst du unmittelbar vor dem Initiativeresultat der besessenen Kreatur.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Du fährst in das Ziel, kannst es aber nicht kontrollieren. Du bist während der Wirkungsdauer lediglich ein Passagier im Körper des Ziels.

Fehlschlag Du übernimmst teilweise die Kontrolle über das Ziel. Eure Züge sind nicht länger separat, sondern du kannst unter Umständen die Handlungen des Zieles übernehmen. Das Ziel führt zu Beginn jedes seiner Züge einen erneuten Willenswurf aus. Bei einem Fehlschlag wird es während dieses Zuges von dir beherrscht. Bei einem Erfolg entscheidet es selbst über seine Aktionen. Bei einem Kritischen Erfolg drängt es dich hinaus und der Zauber endet.

Kritischer Fehlschlag Du übernimmst vollständige Kontrolle über das Ziel. Es kann lediglich zusehen, während du es wie eine Marionette beherrscht.

Erhöhung (9.) Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten. Du kannst den Körper des Zieles mit deinem eigenen betreten, sodass er geschützt ist, solange der Zauber andauert.

BEWEGUNGSFREIHEIT ZAUBER 4

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand >> Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du wehrst Effekte ab, die eine Kreatur behindern oder ihre Bewegungsfreiheit einschränken würden. Unter dem Effekt dieses Zaubers ignoriert das Ziel Effekte, die ihm einen Situationsmalus auf die Bewegungsrate geben würden. Wenn es versucht, einem Effekt zu entkommen, der es Bewegungsunfähig, Gegriffen oder Gebunden hat, hat es automatisch Erfolg damit, es sei denn, der Effekt ist magisch und von höherem Grad als die *Bewegungsfreiheit*.

BISS DER SPINNE ZAUBER 1

GIFT NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand >> Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettenwurf Zähigkeit

Du kopierst mittels Magie den giftigen Biss einer Spinne. Du verursachst bei der berührten Kreatur 1W4 Punkte Stichschaden und injizierst ihr Spinnengift. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet 1W4 Punkte Giftschaden.

Fehlschlag Das Ziel wird von Spinnengift in Phase 1 betroffen.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird von Spinnengift in Phase 2 betroffen.

Spinnengift (Gift); **Stufe 1; Maximaldauer** 4 Runden

Phase 1 1W4 Punkte Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 1W4 Punkte Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

BLINDHEIT VERURSACHEN ZAUBER 3

KAMPFUNFÄHIG **NEKROMANTIE**

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Du schlägst das Ziel mit Blindheit. Der Effekt wird vom Resultat des Zähigkeitswurfs des Zieles bestimmt. Das Ziel ist danach 1 Minute lang immun gegen den Zauber.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erblindet bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Fehlschlag Das Ziel erblindet 1 Minute lang.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erblindet permanent.

BLITZBOGEN ZAUBERTRICK 1

ELEKTRIZITÄT **HERVORRUFUNG** **ZAUBERTRICK**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 oder 2 Kreaturen

Rettungswurf Reflex, einfach

Ein Blitz entsteht zwischen den beiden Zielen. Er verursacht Elektrizitätsschaden in Höhe von 1W4 plus dein Zauberattributmodifikator.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W4.

BLITZSTRAHL ZAUBER 3

ELEKTRIZITÄT **HERVORRUFUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Linie von 40 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Ein Blitzstrahl schlägt aus deiner Hand und verursacht 4W12 Punkte Elektrizitätsschaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W12.

BÖSWILLIGE VERWANDLUNG ZAUBER 6

GESTALTWANDEL **KAMPFUNFÄHIG** **VERWANDLUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** variiert

Du verwandelst das Ziel in ein harmloses Tier, das in die Umgebung passt. Die Auswirkungen hängen von seinem Zähigkeitswurf ab

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Der Körper des Zieles nimmt kleinere Eigenschaften des harmlosen Tiers an. Seine Organe bewegen sich umher, sodass es den Zustand Kränkelnd 1 erhält. Erholt sich die Kreatur von diesem Zustand, nimmt sie auch wieder ihr gewohntes Aussehen an.

Fehlschlag Das Ziel verwandelt sich für 1 Minute, behält aber sein Bewusstsein. Wenn es alle Aktionen seines Zuges damit verbringt, sich auf eine Ursprungsgestalt zu konzentrieren, kann es einen Willenswurf durchführen, der den Effekt bei einem Erfolg augenblicklich beendet.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird körperlich und mental für eine unbegrenzte Wirkungsdauer in das gewählte harmlose Tier verwandelt.

BOTSCHAFT ZAUBERTRICK 1

HÖRBAR **ILLUSION** **MENTAL** **SPRACHE** **ZAUBERTRICK**

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨ Verbal

Reichweite 40 m, **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Siehe unten

Du formst leise Worte, die allerdings nicht aus deinem Mund kommen, sondern direkt in die Ohren des Zieles übertragen werden. Andere Kreaturen können die Worte nicht besser hören, als wenn du sie wie gewohnt ausgesprochen hättest, während sie neben dir standen. Das Ziel darf mit einer Reaktion kurz antworten oder bis zu seinem nächsten Zug warten und dies mit einer Freien Aktion tun. Es muss dich dazu jedoch sehen und sich innerhalb der Reichweite befinden. Eine Antwort wird wie die ursprüngliche Nachricht direkt in deine Ohren übertragen.

Erhöhung (3.) Die Reichweite des Zaubers erhöht sich auf 150 Meter.

BRENNENDE HÄNDE ZAUBER 1

FEUER **HERVORRUFUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 5 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Flammen entspringen deinen Händen. Du verursachst Kreaturen im Wirkungsbereich 2W6 Punkte Feuerschaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6 Punkte.

DÄMONENPEST ZAUBER 5

BÖSE **CHAOTISCH** **KRANKHEIT** **NEKROMANTIE**

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Deine Berührung steckt das Ziel mit Dämonenpest an, welche Teile seiner Seele abzweigt und dem Abyss zuführt. Der Effekt basiert auf dem Zähigkeitswurf des Zieles.

Kritischer Erfolg Das Ziel wird nicht angesteckt.

Erfolg Das Ziel erleidet 2 Punkte bösen Schaden pro Zauberstufe und erhält 1Tag lang oder bis zur Ansteckung einen Zustandsmalus von -2 auf Rettungswürfe gegen Dämonenpest.

Fehlschlag Das Ziel wird mit Dämonenpest in Phase 1 angesteckt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird mit Dämonenpest in Phase 2 angesteckt.

Dämonenpest (Krankheit); **Stufe** 9. Das Ziel erholt sich nicht vom durch die Dämonenpest ausgelösten Zustand Ausgelaugt, bis die Krankheit geheilt wurde. **Phase 1** Ausgelaugt (1 Tag); **Phase 2** Ausgelaugt steigt um 2 (1 Tag).

DAUERHAFT FLAMME ZAUBER 2

HERVORRUFUNG **LICHT**

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Material, Verbal; **Kosten** Rubinstaub im Wert von 6 GM

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Objekt

Wirkungsdauer Unbegrenzt

Eine magische Flamme entzündet sich auf dem Objekt, die so hell ist wie eine Fackel. Sie benötigt keinen Sauerstoff, reagiert nicht mit Wasser und erzeugt keine Hitze.

Erhöhung (+1) Die Kosten steigen wie folgt: 16 GM für Grad 3, 30 GM für Grad 4, 60 GM für Grad 5, 120 GM für Grad 6, 270 GM für Grad 7, 540 GM für Grad 8, 1.350 GM für Grad 9 und 3.350 GM für Grad 10.

DIMENSIONALE BARRIERE ZAUBER 7

UNGEWÖHNLICH **BANNMAGIE**

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 18 m

Wirkungsdauer 1 Tag

Du erschaffst eine schimmernde Barriere, die versucht, allen Teleportations- oder Ebenenreiseneffekten entgegenzuwirken, die

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



in den oder aus dem Wirkungsbereich führen. Dazu zählen auch Gegenstände, die Zugang zu extradimensionalen Räumen gewähren (wie ein *Nimmervoller Beutel*). *Dimensionale Barriere* versucht ebenfalls, jedem Versuch entgegenzuwirken, eine Kreatur in den Wirkungsbereich zu beschwören, hindert die Kreatur zum Ende der Beschwörung aber nicht daran, den Bereich zu verlassen.

DIMENSIONSANKER

ZAUBER 4

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Objekt oder Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du behinderst die Fähigkeit des Ziels, sich zu teleportieren und zu anderen Dimensionen zu reisen. *Dimensionsanker* versucht, allen Teleportations- oder Ebenenreiseneffekten entgegenzuwirken. Die Wirkungsdauer hängt vom Willenswurf des Zieles ab.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Die Wirkungsdauer des Effekts beträgt 1 Minute.

Fehlschlag Die Wirkungsdauer des Effekts beträgt 10 Minuten.

Kritischer Fehlschlag Die Wirkungsdauer des Effekts beträgt 1 Stunde.

DIMENSIONSTÜR

ZAUBER 4

BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m

Du öffnest ein Portal, das den Normalraum umgeht und transportierst dich sowie alle von dir getragenen und gehaltenen Gegenstände von deinem derzeitigen Aufenthaltsort an einen freien Zielort innerhalb der Reichweite. Du musst den Zielort sehen können. Solltest du versuchen, eine weitere Kreatur zu transportieren – auch

wenn du sie in einem extradimensionalen Behälter trägst –, dann geht der Zauber verloren.

Erhöhung (5.) Die Reichweite erhöht sich auf 1,5 Kilometer. Du musst deinen Zielort nicht sehen können, solange du ihn bereits einmal besucht hast und du seine Entfernung sowie seinen Ort relativ zu deinem Aufenthaltsort kennst. Du bist danach 1 Stunde lang temporär gegen diesen Zauber immun gegen diesen Zauber.

DORNENWAND

ZAUBER 3

BESCHWÖRUNG PFLANZE

Traditionen Natur

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 18 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du lässt im Verlauf einer Minute eine dicke Wand aus dornenbewehrtem Dickicht aus dem Boden wachsen. Du erschaffst eine gerade, 1,50 Meter dicke, bis zu 3 Meter hohe und 18 Meter lange Wand aus Dornendickicht. Du musst die Wand in einem ununterbrochenen offenen Wirkungsbereich erschaffen und ihre Kanten dürfen nicht durch Kreaturen oder Objekte verlaufen, sonst geht der Zauber verloren. Sie steht senkrecht. Wenn du willst, kann die Wand kürzer oder niedriger sein. Alles auf einer Seite der Wand besitzt Deckung gegenüber Kreaturen auf der jeweils anderen Seite. Die Felder, durch die die Wand verläuft, gelten als Schwieriges Gelände. Kreaturen, welche eine Aktion verwenden, um wenigstens ein Feld der Wand zu betreten, erleiden 3W4 Punkte Stichschaden.

Jeder 1,50 x 1,50 Meter große Abschnitt der Wand hat eine RK von 10, Härte von 10 und 20 Trefferpunkte. Sie ist immun gegenüber Kritischen Treffern sowie Kälte- und Präzisionsschaden. Man kann einen zerstörten Abschnitt der Wand ohne Probleme durchqueren.

Erhöhung (+1) Die Trefferpunkte jedes Wandabschnitts erhöhen sich um 5. Der Stichschaden erhöht sich um 1W4.

DRACHENGESTALT

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Mittels mächtiger Verwandlungsmagie erhältst du die Große Kampfgestalt eines Drachen. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für eine Art von chromatischem oder Metalldrachen. In der neuen Gestalt gehörst du zur Kategorie Drache und besitzt Hände, sodass du Handhaben-Aktionen ausführen kannst. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 18 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 10 Temporäre Trefferpunkte
- Bewegungsrate 12 m, für Fliegen 30 m
- Resistenz 10 gegen die Schadensart deiner Odemwaffe (siehe unten)
- Dämmerlicht und Ungenauer Geruchssinn 9 m
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +22, dein Schadensbonus +6. Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden. Siehe unten für weitere Angriffe.
- Dein Athletikmodifikator beträgt +18, es sei denn, dein eigener ist höher
- **Odemwaffe** ⇨⇨ (Arkan, Hervorrufung) Der Wirkungsbereich, Schadenshöhe und Schadensart deiner Odemwaffe hängen von deiner gewählten Drachengestalt ab (siehe unten). Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen einfachen Rettungswurf gegen deinen Zauber-SG ausführen. Dies ist ein Reflexwurf, sofern nicht anders in den Spielwerten für deine Drachengestalt angegeben. Hast du deine Odemwaffe einmal angewendet, kannst du sie 1W4 Runden lang nicht benutzen. Deine Odemwaffe gehört der ihrer Schadensart entsprechenden Kategorie an.

Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:

- **Blau** Bewegungsrate für Graben 6 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W10 Stich plus 1W12 Elektrizität; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Hörner (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Stich; **Odem** Linie, 24 m, 6W12 Elektrizität
- **Grün** Bewegungsrate für Schwimmen 12 m, ignoriere Schwieriges Gelände durch nichtmagisches Blattwerk; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W12 Stich plus 2W6 Gift; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Hörner (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Stich; **Odem** Kegel, 9 m, 10W6 Gift (Zähigkeit anstatt von Reflex)
- **Rot** ignoriere Verborgene durch Rauch; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W12 Stich plus 2W6 Feuer; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 4W6 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Flügel (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Wucht; **Odem** Kegel, 9 m, 10W6 Feuer
- **Schwarz** Bewegungsrate für Schwimmen 18 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W12 Stich plus 2W6 Säure; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (An-

ZAUBER 6

griffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Hörner (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Stich; **Odem** Linie, 18 m, 11W6 Säure

- **Weiß** Bewegungsrate für Klettern 7,50 m nur auf Eis; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 3W6 Stich plus 2W6 Kälte; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Odem** Kegel, 9 m, 10W6 Kälte
- **Bronze** Bewegungsrate für Schwimmen 12 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W10 Stich plus 1W12 Elektrizität; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Flügel (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Hieb; **Odem** Linie, 24 m, 6W12 Säure
- **Gold** Bewegungsrate für Schwimmen 12 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W12 Stich plus 2W6 Feuer; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 4W6 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Hörner (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Stich; **Odem** Kegel, 9 m, 6W10 Feuer
- **Kupfer** Bewegungsrate für Klettern 7,50 m nur auf Stein; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W12 Stich plus 2W6 Säure; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Flügel (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Wucht; **Odem** Linie, 18 m, 10W6 Säure
- **Messing** Bewegungsrate für Graben 6 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 3W8 Stich plus 2W4 Feuer; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Nahkampf** ⇨ Stacheln (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W8 Stich; **Odem** Linie, 18 m, 15W4 Feuer
- **Silber** Auf Wolken gehen; **Nahkampf** ⇨ Biss, Schaden 2W12 Stich plus 2W6 Kälte; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), Schaden 3W10 Hieb; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 3 m), Schaden 3W10 Wucht; **Odem** Kegel, 9 m, 8W8 Säure

Erhöhung (8.) Deine Kampfgestalt ist Riesig. Du erhältst einen Zustandsbonus von +6 Metern auf deine Bewegungsrate für Fliegen und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 3 Metern (oder 4,50 Metern, wenn er vorher bei 3 Metern lag). Du erhältst anstatt der normalen Werte RK = 21 + deine Stufe, 15 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +28, einen Schadensbonus von +12, Athletik +28 sowie einen Zustandsbonus von +14 auf den Schaden deiner Odemwaffe.

DUNKELHEIT

DUNKELHEIT HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m; Wirkungsbereich Explosion von 6 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du erschaffst einen Schleier aus Dunkelheit, der Licht davon abhält, in den oder aus dem Wirkungsbereich zu leuchten. Licht kann den Wirkungsbereich von außen nicht durchdringen und jede nichtmagische Lichtquelle (wie eine Fackel oder Laterne) gibt im Wirkungsbereich kein Licht ab, auch wenn sich ihr Leuchtradius über die Dunkelheit hinaus erstrecken würde. Der Effekt unterdrückt außerdem magisches Licht desselben oder niedrigeren Grades. Da kein Licht den Wirkungsbereich durchdringen kann, sind Kreaturen darin nicht imstande, ihre Umgebung jenseits der Dunkelheit zu sehen. Von außen wirkt der Effekt wie eine Kugel aus purer Finsternis.

Erhöhung (4.) Sogar Kreaturen mit Dunkelsicht (aber nicht mit Mächtiger Dunkelsicht) können in der Dunkelheit kaum sehen. Sie behandeln durch die Dunkelheit gesehene Ziele, als seien diese Verborgene.

DUNKELSICHT

ERKENNTNISMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

ZAUBER 2

ZAUBER 2

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du verleihst dir selbst die Fähigkeit übernatürlichen Sehvermögens in dunklen Gebieten. Du erhältst Dunkelsicht.

Erhöhung (3.) Die Reichweite des Zaubers lautet Berührung und seine Ziele lauten 1 bereitwillige Kreatur.

Erhöhung (5.) Die Reichweite des Zaubers lautet Berührung und seine Ziele lauten 1 bereitwillige Kreatur. Seine Wirkungsdauer hält bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen an.

DURCHDRINGENDE OBSERVIERUNG ZAUBER 8

AUSSPÄHUNG ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 30 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m **Ziele** 1 zu überwachendes Kreatur oder Objekt und bis zu 5 bereitwillige Kreaturen

Wirkungsdauer Variiert

Dieser Zauber verleiht perfektes Sehvermögen basierend auf Ausspähung, sodass mehrere bereitwillige Ziele die exakten Bewegungen oder Position einer Kreatur oder eines Objekts überwachen können. Wähle eine Zielkreatur oder ein Zielobjekt im Gebiet, das observiert werden soll. Dieses Ziel wird zum Sensor für den Zauber. Bis zu fünf bereitwillige Kreaturen deiner Wahl im Gebiet können ein geisterhaftes Abbild des Zieles sehen, wenn es außerhalb ihres natürlichen Sehvermögens liegt. Sie nehmen das Ziel perfekt wahr, was ihnen erlaubt, die Zustände Verborgenen und Versteckten zu ignorieren. Körperliche Barrieren gewähren jedoch weiterhin Deckung.

Die observierenden Kreaturen können das überwachte Ziel durch alle Barrieren sehen, mit Ausnahme von Blei und fließendem Wasser. Letztere blockieren ihre Sicht. Entfernung hat keine Auswirkung, aber das Ziel könnte sich so weit wegbewegen, dass es zu klein zum Erkennen wird. Die observierenden Kreaturen sind nicht in der Lage, die Umgebung des Zieles wahrzunehmen, sehen aber die Ausrüstung, die eine Zielkreatur trägt und hält. Sie können erkennen, wenn die Kreatur Objekte von ihrer Person entfernt.

Sollte das Ziel sich bereitwillig überwachen lassen, beträgt die Wirkungsdauer 1 Stunde. Willst du eine nicht bereitwillige Kreatur observieren, muss das Ziel einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Kreatur oder Objekt sind nicht betroffen.

Erfolg Wie beschrieben; die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Fehlschlag Wie beschrieben; die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

EBENENWECHSEL ZAUBER 7

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Fokus, Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur oder bis zu 8 bereitwillige Kreaturen, die sich bei den Händen nehmen

Du und deine Verbündeten überqueren die Barrieren zwischen den Ebenen der Existenz. Die Ziele bewegen sich auf eine andere Ebene, wie die Ebene des Feuers, die Schattenebene oder den Abyss. Du musst eingehendes Wissen über die Zielebene besitzen und als Fokus für den Zauber eine magische Stimmgabel verwenden, die aus von der Zielebene stammendem Material gefertigt wurde. Stimmgabeln für die prominentesten Ebenen sind wie der Zauber *Ebenenwechsel* Ungewöhnlich, aber die Gabeln von obskureren Ebenen oder Halbebenen sind oftmals Selten.

Der Zauber ist hochgradig unpräzise. Ihr erscheint 1W20x40 Kilometer von dem Ort entfernt, an dem sich eines der Ziele (deiner Wahl) zuletzt befand, als sie die Zielebene bereisten. Reisen alle Ziele das erste Mal auf die Zielebene, erscheint ihr dort an einem zufälligen Ort. *Ebenenwechsel* verleiht nicht die Möglichkeit, wieder zum Ausgangsort zurückzureisen. Du kannst den Zauber aber erneut wirken, um auf die Ausgangsebene zu reisen, es sei denn, die Umstände verhindern dies.

EINFLÜSTERUNG ZAUBER 4

KAMPFUNFÄHIG MENTAL SPRACHE VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Kreaturen können deinen zuckersüßen Worten nur schwer widerstehen. Du schlägst dem Ziel eine Handlungsfolge vor. Du musst sie so formulieren, dass sie dem Ziel logisch vorkommt. Sie darf weder selbstzerstörerisch sein noch offensichtlich den Interessen des Zieles widersprechen. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und weiß, dass du versucht hast, es zu kontrollieren.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und glaubt, du hättest normal mit ihm gesprochen, anstatt einen Zauber zu wirken.

Fehlschlag Das Ziel folgt deiner Einflüsterung augenblicklich. Der Effekt hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute, bis das Ziel eine endliche Einflüsterung beendet hat, die Einflüsterung selbstzerstörerisch wird oder andere offensichtlich negative Effekte hat.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass die Wirkungsdauer 1 Stunde beträgt.

EISKALTE BERÜHRUNG ZAUBERTRICK 1

NEGATIV NEKROMANTIE ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 lebende oder untote Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Deine Hand strahlt eine blasse Dunkelheit aus, die von dir aufgenommener Negativer Energie herrührt. Deine Berührung schwächt Lebewesen und verwirrt Untote, sodass sie sogar fliehen mögen. Der Effekt hängt davon ab, ob das Ziel lebendig oder untot ist.

Lebewesen Der Zauber verursacht Negativen Energieschaden in Höhe von 1W4 Punkten plus dein Zauberattributmodifikator. Das Ziel führt einen einfachen Zähigkeitswurf aus und erhält bei einem Kritischen Fehlschlag 1 Runde lang den Zustand Kraftlos 1.

Untote Das Ziel ist nach einem fehlgeschlagenen Zähigkeitswurf 1 Runde lang Auf dem Falschen Fuß. Bei einem Kritischen Fehlschlag flieht das Ziel außerdem 1 Runde lang, es sei denn, ihm gelingt ein Willenswurf.

Erhöhung (+1) Der Negative Energieschaden für Lebewesen erhöht sich um 1W4.

EISKALTE DUNKELHEIT ZAUBER 3

ANGRIFF BÖSE DUNKELHEIT HERVORRUFUNG KÄLTE

Traditionen Göttlich

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du verschießt einen unheimlich kalten Strahl aus Dunkelheit, der mit unheiliger Energie getränkt ist. Führe einen Fernkampf-Zauberangriffswurf gegen das Ziel aus. Du verursachst 5W6 Punkte Kälteschaden plus 5W6 Punkte bösen Schaden, wenn das Ziel eine celestische Kreatur ist.

Schießt du den Strahl durch den Wirkungsbereich von magischem Licht oder ist das Ziel eine Kreatur, die unter dem Effekt von magischem Licht steht, dann versucht *Eiskalte Dunkelheit*, diesem Licht entgegenzuwirken. Zur Feststellung, ob der Strahl durch den Wirkungsbereich von magischem Licht verläuft, ziehe eine Linie zwischen dir und dem Ziel des Zaubers.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet doppelten Schaden.

Erfolg Das Ziel erleidet vollen Schaden.

Erhöhung (+1) Der Kälteschaden erhöht sich um 2W6. Der böse Schaden gegen celestische Kreaturen erhöht sich um 2W6.

EISWAND

HERVORRUFUNG KÄLTE WASSER

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** >>> Gesten, Material, Verbal**Reichweite** 40 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du formst eine undurchsichtige Eisbarriere, die Feinde erfrieren lässt, wenn sie zerbricht. Du erschaffst entweder eine gerade, 0,30 Meter dicke, bis zu 3 Meter hohe und 18 Meter lange Wand (die nicht senkrecht stehen, aber an beiden Enden an einer festen Oberfläche verankert sein muss) oder eine Halbkugel aus Eis mit 0,30 Meter Dicke und einem Radius von 3 Metern. Das Eis ist nicht durchsichtig. Wenn du willst, kann die Wand kürzer, niedriger oder ihr Radius kleiner sein. Du musst die Wand in einem ununterbrochenen offenen Wirkungsbereich erschaffen und ihre Kanten dürfen nicht durch Kreaturen oder Objekte verlaufen, sonst geht der Zauber verloren.

Jeder 3 x 3 Meter große Abschnitt der Wand hat eine RK von 10, eine Härte von 10 und 40 Trefferpunkte. Sie ist immun gegenüber Kritischen Treffern sowie Kälte- und Präzisionsschaden. Jeder Abschnitt besitzt außerdem Schwäche 15 gegen Feuer. Wird er durch Feuer zerstört, so schmilzt er und löst sich in Dampf und Wasser auf. Ein anderweitig zerstörter Abschnitt hinterlässt eine frostige Eismasse, die als Schwieriges Gelände gilt und bei allen Kreaturen 2W6 Punkte Kälteschaden verursacht, die sie überqueren.

Erhöhung (+2) Die Trefferpunkte jedes Wandabschnitts erhöhen sich um 10. Der Kälteschaden an Kreaturen, die einen zerstörten Abschnitt überqueren, erhöht sich um 1W6.

ELEMENTARGESTALT

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** >> Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du rufst die Mächte der Elementarebenen an, um dich in die Mittelgroße Kampfgestalt eines Elementars zu verwandeln. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Erde, Feuer, Luft oder Wasser. In der neuen Gestalt gehörst du zur entsprechenden Kategorie sowie der Kategorie Elementar. Du besitzt Hände, sodass du Handhaben-Aktionen ausführen kannst. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 19 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 10 Temporäre Trefferpunkte
- Dunkelsicht
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +18, dein Schadensbonus +9. Diese Angriffe basieren auf Geschicklichkeit (Feuer und Luft) oder auf Stärke (Erde und Wasser). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden.
- Dein Akrobatik- (Feuer und Luft) oder Athletikmodifikator (Erde und Wasser) beträgt +20, es sei denn, dein eigener ist höher
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Erde** Bewegungsrate 6 m, für Graben 6 m; **Nahkampf** > Faust, **Schaden** 2W10 Wucht
- **Feuer** Bewegungsrate 15 m; Feuerresistenz 10, Schwäche 5 gegen Kälte und 5 gegen Wasser; **Nahkampf** > Flammenzunge, **Schaden** 1W8 Feuer plus 1W4 anhaltendes Feuer

ZAUBER 5

- **Luft** Bewegungsrate für Fliegen 80 m, Bewegung löst keine Reaktionen aus; **Nahkampf** > Windstoß, **Schaden** 1W4 Wucht
- **Wasser** Bewegungsrate 6 m, für Schwimmen 18m; Feuerresistenz 5; **Nahkampf** > Welle, **Schaden** 1W12 Stich Wucht und du darfst nach einem Treffer augenblicklich eine Aktion aufwenden, um das Ziel 1,50 m mit dem Effekt eines erfolgreichen Fortstoßens wegzuschieben

Erhöhung (6.) Deine Kampfgestalt ist Groß und deine Angriffe haben einen Radius von 3 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte RK = 22 + deine Stufe, 15 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +23, einen Schadensbonus von +13 sowie Akrobatik oder Athletik +23.

Erhöhung (7.) Deine Kampfgestalt ist Riesig und deine Angriffe haben einen Radius von 4,50 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte RK = 22 + deine Stufe, 20 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +25, einen Schadensbonus von +11 und doppelte Schadenswürfel (einschließlich anhaltenden Schadens) sowie Akrobatik oder Athletik +25.

ENERGIEN WIDERSTEHEN

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** >> Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Ein Schild aus Elementarenergie schützt eine Kreatur gegen eine Art von Energieschaden. Entscheide dich für Elektrizität, Feuer, Kälte, Schall oder Säure. Das Ziel sowie seine Ausrüstung erhält Resistenz 5 gegen die gewählte Schadensart.

Erhöhung (4.) Die Resistenz steigt auf 10 und du kannst bis zu zwei Kreaturen als Ziele auswählen.

Erhöhung (7.) Die Resistenz steigt auf 15 und du kannst bis zu fünf Kreaturen als Ziele auswählen.

ZAUBER 2**ENERGIEWAND**

HERVORRUFUNG KRAFT

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** >>> Gesten, Material, Verbal**Reichweite** 9 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du erschaffst eine unsichtbare Wand aus purer magischer Kraft, die bis zu 15 Meter lang und bis zu 6 Meter hoch sein kann. Die Wand besitzt keine erkennbare Dicke. Du musst die Wand in einem ununterbrochenen offenen Wirkungsbereich erschaffen und ihre Kanten dürfen nicht durch Kreaturen oder Objekte verlaufen, sonst geht der Zauber verloren. Die Wand besitzt eine RK von 10, Härte von 30 sowie 60 Trefferpunkte. Sie ist immun gegenüber Kritischen Treffern und Präzisionsschaden. Die Wand hält körperliche Effekte davon ab, sie zu durchqueren und da sie aus magischer Kraft besteht, gilt dasselbe auch für körperlose und ätherische Kreaturen. Man kann die Wand mit Hilfe von Teleportationseffekten überwinden. Dasselbe gilt für Sichtbare Effekte (da die Wand unsichtbar ist).

Energiewand ist immun gegen Entgegenwirken-Effekte ihres oder eines niedrigeren Grades. Sie wird jedoch automatisch von einem Zauber *Auflösung* jeglichen Grades oder durch Kontakt mit einem *Entzauberungszepter* oder einer *Sphäre des Nichts* zerstört.

Erhöhung (+2) Die Trefferpunkte der Wand erhöhen sich um 20.

ZAUBER 6

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ERDBEBEN

ZAUBER 8

ERDE **HERVORRUFUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 18 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du erschütterst den Erdboden, lässt Kreaturen in Spalten stürzen und Bauwerke zusammenbrechen.

Der SL kann in bestimmten Gebieten zusätzliche Effekte hinzufügen. Es könnten Klippen einstürzen und Kreaturen mit sich reißen oder ein See sich entleeren, weil in seinem Grund Spalten entstehen, wodurch nur ein Morast aus Treibsand zurückbliebe.

- **Erzitternder Erdboden** Der Erdboden ist Schwieriges Gelände, sodass Kreaturen darauf einen Situationsmalus von -2 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe sowie ihre RK erhalten.
- **Spalten** Alle Kreaturen auf dem Erdboden müssen zu Beginn ihres Zuges einen Reflexwurf ausführen, um auf den Beinen zu bleiben und zu vermeiden, in eine der 12 Meter tiefen Spalten zu stürzen, die sich unter ihnen öffnen. Die Spalten sind permanent. Ihre Wände erfordern einen Fertigkeitwurf für Athletik (SG 15), um an ihnen hochzuklettern.
- **Einstürze** Bauwerke oder Decken können einstürzen. Der SL würfelt einen Einfachen Wurf für jede einzeln (SG 16 für stabile Bauwerke, SG 14 für durchschnittliche Bauwerke und die meisten natürlichen Gebilde, SG 9 für baufällige Bauwerke; je nach Entscheidung des SL nach oben oder nach unten anpassbar). Ein Einsturz verursacht 11W6 Punkte Wuchtschaden und alle von ihm erfassten Kreaturen müssen einen Reflexwurf ausführen, um ihn zu vermeiden.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet halben Einsturzschaden.

Erfolg Die Kreatur erleidet halben Einsturzschaden und fällt zu Boden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Einsturzschaden und fällt zu Boden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Einsturzschaden und stürzt in eine Spalte.

Erhöhung (10.) Du löst ein massives Erdbeben aus, das eine Siedlung verwüsten kann. Die Reichweite erhöht sich auf 800 Meter und der Wirkungsbereich auf eine Explosion von 400 Metern.

ERINNERUNG VERÄNDERN

ZAUBER 4

UNGEWÖHNLICH **ERKENNTISMAGIE** **MENTAL**

Traditionen Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Unbegrenzt

Du veränderst die Erinnerungen des Ziels. Du kannst eine Erinnerung entweder entfernen, sie klarer erscheinen lassen, sie verändern oder eine falsche Erinnerung hinzufügen. Das Ziel kann einen Willenswurf ausführen, um dem Zauber zu widerstehen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und bemerkt, dass du versucht hast, sein Gedächtnis zu verändern.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen. Es glaubt, dein Zauber sei harmlos und nicht *Erinnerung verändern* gewesen, es sei denn, es identifiziert den Zauber.

Fehlschlag Während der ersten 5 Minuten der Wirkungsdauer darfst du den Zauber aufrechterhalten und einmal pro Runde eine Erinnerung verändern. Tust du dies, stellst du dir 6 Sekunden einer Erinnerung vor, die du ändern willst, bis zu einem Maximum von 5 aufeinanderfolgenden Minuten.

Alle von dir geänderten Erinnerungen bleiben geändert, solange der Zauber aktiv ist. Bewegt sich das Ziel aus der Reichweite hinaus, bevor die ersten 5 Minuten abgelaufen sind, bist du nicht mehr in der Lage, weitere Erinnerungen zu verändern.

Erhöhung (6.) Du kannst den Zauber auf ein bereitwilliges Ziel wirken, um alle Erinnerungen an ein bestimmtes Thema zu unter-

drücken, was du mit 50 Worten oder weniger ausdrücken musst. Der Effekt ist permanent und überdeckt die Änderungen mit einem Schleier der Undeutlichkeit.

ERLOGENE WAHRHEIT

ZAUBER 10

KAMPFUNFÄHIG **MENTAL** **VERZAUBERUNG**

Traditionen Okkult

Aufwand ➔➔➔ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 30 m; **Ziele** Bis zu 5 Kreaturen

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du machst den Zielen etwas weis. Dieser „Fakt“ kann eng begrenzt („Über mir fliegt ein Drache und will mich umbringen“), umfassend („Alle Humanoiden sind verkleidete Abscheulichkeiten“) oder ein Konzept sein („Wenn ich nicht netter werde, wird man mich im Nachleben bestrafen“) Die Erfahrungen der Ziele bestimmen, wie sie auf diese „Wahrheit“ reagieren und wie sie ihr Verhalten ändern. Sollte deine *Erlogene Wahrheit* ihre Wahrnehmung abwandeln, behandeln sie sie wie eine plötzliche Erkenntnis.

Der Effekt des Zaubers hängt von den Willenswürfen der Ziele ab. Steht ein Ziel bereits unter dem Effekt einer *Erlogenen Wahrheit*, versucht dein Zauber, dem anderen entgegenzuwirken. Sollte der dazu nötige Wurf scheitern, darf das Resultat des Rettungswurfs des Zieles nicht schlechter sein als ein Erfolg.

Kritischer Erfolg Das Ziel glaubt deine Wahrheit nicht und weiß, dass du versucht hast, es zu belügen.

Erfolg Das Ziel glaubt deine Wahrheit nicht, bemerkt aber deine Lüge nicht.

Fehlschlag Das Ziel glaubt deiner Wahrheit für einen Zeitraum von 1 Woche.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel glaubt deiner Wahrheit auf unbegrenzte Zeit.

ERSCHAFFUNG

ZAUBER 4

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 0 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du beschwörst ein temporäres Objekt aus mystischer Energie. Es muss aus pflanzlicher Materie bestehen (wie Holz oder Papier) und darf nicht größer als 0,14 Kubikmeter sein. Das Objekt darf nicht mit anspruchsvoller Kunstfertigkeit hergestellt worden oder aus komplexen beweglichen Teilen aufgebaut sein. Es kann nie Kostenanforderungen erfüllen und nicht aus wertvollen Materialien (oder solchen mit einer Seltenheit von Ungewöhnlich oder höher) bestehen. Das Objekt ist offensichtlich temporärer, beschworener Natur, weshalb man es nicht verkaufen oder als echten Gegenstand ausgeben kann.

Erhöhung (5.) Das Objekt besteht aus Metall und kann gewöhnliche Mineralien wie Feldspat oder Quarz enthalten.

ERZÄHLENDE STEINE

ZAUBER 6

UNGEWÖHNLICH **ERDE** **HERVORRUFUNG**

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du kannst natürlichem oder bearbeitetem Gestein Fragen stellen, auf die es antwortet. Gestein ist zwar nicht intelligent, aber du sprichst genaugenommen mit den im Stein wohnenden Geistern, deren Persönlichkeit von der Art des Gesteins und unter Umständen vom Bauwerk beeinflusst wird, deren Teil das Gestein ist. Die Perspektive, Wahrnehmung und das Wissen des Gesteins verleihen diesem ein Weltbild, das sich von dem einer humanoiden Kreatur auf eine Weise unterscheidet, dass es nicht dieselben

Details für wichtig hält. Steine können meistens Fragen über Kreaturen, die sie in der Vergangenheit berührt haben, oder darüber beantworten, was hinter oder unter ihnen verborgen liegt.

EXPLOSIVE FINSTERNIS ZAUBER 7

DUNKELHEIT **KÄLTE** **NEGATIV** **NEKROMANTIE**

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 18 m

Rettungswurf Reflex

Eine Kugel aus eiskalter Dunkelheit explodiert im Wirkungsbereich und verursacht Kreaturen und Objekten darin 8W10 Punkte Kälteschaden. Lebendige Kreaturen erleiden zusätzliche 8W4 Punkte Negativen Energieschaden. Kreaturen und Objekte im Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf ausführen.

Explodiert die Kugel in einem Gebiet magischen Lichts oder betrifft eine Kreatur, die ihrerseits von magischem Licht betroffen ist, dann versucht *Explosive Finsternis*, dem Lichteffekt entgegenzuwirken.

Kritischer Erfolg Kreatur oder Objekt sind nicht betroffen.

Erfolg Kreatur oder Objekt nehmen halben Schaden.

Fehlschlag Kreatur oder Objekt nehmen vollen Schaden.

Kritischer Fehlschlag Kreatur oder Objekt nehmen doppelten Schaden. Eine Kreatur erhält durch die Dunkelheit für unbegrenzte Wirkungsdauer den Zustand Blind.

Erhöhung (+1) Der Kälteschaden erhöht sich um 1W10 und der Negative Energieschaden gegen Lebewesen um 1W4.

FALSCHER ERKENNTNIS ZAUBER 5

UNGEWÖHNLICH **ILLUSION**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Wirkungsbereich** Explosion von 30 m

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du erschaffst ein falsches Bild, das alle Versuche narrt, ein Gebiet magisch auszuspähen. Alle Ausspähungszauber sehen, hören, riechen oder nehmen anderweitig das wahr, was du ihnen im Wirkungsbereich zeigst, und nicht das, was sich dort wirklich befindet. Du darfst den Zauber in jeder Runde aufrechterhalten, um die Illusion nach Wunsch abzuändern (sogar, um eine komplexe Szene ablaufen zu lassen). Hat der Ausspähungszauber einen höheren Grad als *Falsche Erkenntnis*, kann der Wirker der Ausspähung einen Wahrnehmungswurf ausführen, um die Illusion anzuzweifeln. Er wird aber weiterhin nicht entdecken können, was wirklich im Wirkungsbereich vor sich geht.

FALSCHES LEBEN ZAUBER 2

NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du erschaffst ein Reservoir der Lebensenergie aus nekromantischer Energie. Du erhältst eine Anzahl von Temporären Trefferpunkten in Höhe von 6 plus dein Zauberattributsmodifikator.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der Temporären Trefferpunkte erhöht sich um 3.

FANATISCHER EIFER ZAUBER 6

VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Bis zu 10 bereitwillige Kreaturen

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du umgehst den rationalen Verstand deiner Ziele und flößt ihnen den unerschütterlichen Glauben eines Eiferers ein. Die Ziele erhalten jeweils 12 Temporäre Trefferpunkte und einen Zustandsbonus von +2 auf Willenswürfe gegen Mentale Effekte, da ihr Glaube die Signale ihrer Körper und ihres Verstands überwältigt. Befiehst du einem Ziel, etwas zu tun, muss es dem Folge leisten. Sollte es die Aufgabe unter normalen Umständen für abstoßend halten, darf es aufgrund der kognitiven Dissonanz zum Ende jedes seiner Züge einen Willenswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet der Effekt dieses Zaubers auf diesem Ziel vollständig.

Erhöhung (9.) Die Anzahl der Temporären Trefferpunkte steigt auf 18 und der Zustandsbonus auf Willenswürfe auf +3.

FARBWAND ZAUBER 5

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du erschaffst eine undurchsichtige Wand aus Licht in einer einzigen lebhaften Farbe. Die Wand steht aufrecht und gerade. Sie ist 18 Meter lang und 9 Meter hoch. Verläuft sie durch eine Kreatur, geht der Zauber verloren. Die Wand strahlt auf beiden Seiten helles Licht im 6 Metern Entfernung aus sowie Dämmerlicht für die nächsten 6 Meter. Du kannst die Effekte der Wand ignorieren.

Würfle 1W4, um die Farbe der Wand zu bestimmen. Jede Farbe hat einen speziellen Effekt auf Gegenstände, Effekte oder Kreaturen, welche die Wand passieren wollen. Der *Farbwand* kann nicht auf gewohnten Weg entgegengewirkt werden. Anstatt dessen wird der einzelnen Farbe entgegengewirkt, wenn sie Ziel eines bestimmten Zaubers wird, selbst wenn dessen Grad niedriger sein sollte als der der *Farbwand*.

Rot Die Wand zerstört die Munition von Fernkampfwaffen (wie Armbrustbolzen oder Pfeile), die sie durchqueren. Wollen Kreaturen sie durchqueren, erleiden sie 20 Punkte Feuerschaden (einfacher Reflexwurf). *Kältekegel* wirkt einer roten *Farbwand* entgegen.

Orange Die Wand zerstört Wurfaffen, die sie durchqueren. Wollen Kreaturen sie durchqueren, erleiden sie 25 Punkte Säureschaden (einfacher Reflexwurf). *Windstoß* wirkt einer orangenen *Farbwand* entgegen.

Gelb Die Wand hält die folgenden Effekte auf, wenn diese sie durchqueren: Elektrizität, Feuer, Kälte, Kraft, Negative Energie, Positive Energie, Schall und Säure. Wollen Kreaturen sie durchqueren, erleiden sie 30 Punkte Elektrizitätsschaden (einfacher Reflexwurf). *Auflösung* wirkt einer gelben *Farbwand* entgegen.

Grün Die Wand hält Gifte, Gase und Odemwaffen davon ab, sie zu durchqueren. Wollen Kreaturen sie durchqueren, erleiden sie 10 Punkte Giftschaden und erhalten 1 Minute lang den Zustand Kraftlos 1. Ein erfolgreicher einfacher Zähigkeitswurf reduziert den Schaden und negiert den Zustand Kraftlos. *Wände passieren* wirkt einer grünen *Farbwand* entgegen.

Erhöhung (7.) Die Wirkungsdauer des Zaubers steigt auf 1 Stunde. Würfle 1W8, um die Farbe der Wand zu bestimmen. Die Resultate für 5-8 folgen unten. Eine rote, orangene, gelbe oder grüne Wand verursacht 10 Punkte mehr Schaden.

Blau Die Wand hält hörbare, sichtbare sowie Versteinerungseffekte davon ab, sie zu durchqueren. Wollen Kreaturen sie durchqueren, unterliegen sie den Effekten von *Fleisch* zu *Stein*. *Magisches Geschoss* wirkt einer blauen *Farbwand* entgegen.

Indigoblau Die Wand hält Erkenntniszauber und Mentale Effekte davon ab, sie zu durchqueren. Wollen Kreaturen sie durchqueren, unterliegen sie den Effekten von *Verstand verwirren*. *Gleißendes Licht* wirkt einer indigoblauen *Farbwand* entgegen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Violett Die Wand hält Zauber vom Durchqueren ab, die auf Ziele auf ihrer jeweils anderen Seite wirken sollen. (Effekte mit einem Wirkungsbereich hält sie jedoch nicht auf.) Wollen Kreaturen sie durchqueren, muss ihnen ein Willenswurf gelingen. Bei einem Fehlschlag sind sie 1 Minute lang Verlangsamt 1; bei einem Kritischen Fehlschlag werden sie auf wie durch den Effekt von *Ebenenwechsel* eine andere Ebene geschickt. *Magie bannen* wirkt einer violetten *Farbwand* entgegen.

Würfle erneut. Wollen Kreaturen die Wand durchqueren, erhalten sie einen Situationsmalus von -2 auf ihre Rettungswürfe.

FASZINIERENDE VORSTELLUNG ZAUBER 3

GEFÜHL HÖRBAR VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** Alle Kreaturen in Reichweite

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Aufrechterhaltbar

Deine Worte faszinieren die Ziele. Du sprichst oder singst ohne Unterbrechung, während du den Zauber wirkst und du ihn aufrechterhältst. Ziele, die auf deine Rede oder dein Lied aufmerksam werden, leihen dir unter Umständen ihre ungeteilte Aufmerksamkeit. Sie müssen einen Willenswurf ausführen. Der SL mag einem Ziel einen Situationsbonus (maximal +4) gewähren, wenn es einer dir entgegenstehenden Religion, Abstammung oder politischen Überzeugung anhängt oder auf andere Weise deinen Worten nicht zustimmen würde.

Alle Kreaturen, die sich in die Reichweite des Zaubers begeben, müssen einen Willenswurf ausführen, solange du den Zauber aufrechterhältst. Sprichst du, gehört *Faszinierende Vorstellung* der Kategorie Sprache an.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und bemerkt, dass du es mittels Magie beeinflussen wolltest.

Erfolg Das Ziel muss sich nicht auf dich konzentrieren, bemerkt aber nicht, dass du es mittels Magie beeinflussen wolltest, aber es kann bemerken, dass du andere Kreaturen faszinierst.

Fehlschlag Das Ziel ist von dir fasziniert. Es kann einen weiteren Willenswurf ausführen, wenn es Handlungen oder Worte bemerkt, denen es nicht zustimmt. Bei einem Erfolg ist es nicht länger fasziniert sowie 1 Stunde lang gegen diesen Zauber immun. Sollte das Ziel von einer feindseligen Handlung betroffen werden oder gelingt einer anderen Kreatur ein Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern, dann endet die Faszination augenblicklich.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, nur dass das Ziel keinen Willenswurf zum Beenden der Faszination ausführen darf, wenn es dir nicht zustimmt.

FEDERFALL ZAUBER 1

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨ Verbal; **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb der Reichweite stürzt

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 stürzende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du bewirkst, dass die Luft selbst einen Sturz abbremst. Das Ziel verlangsamt seinen Sturz zu 18 Metern pro Runde. Der Abschnitt des Sturzes während der Wirkungsdauer zählt nicht bei der Berechnung des Sturzschadens. Erreicht das Ziel während der Wirkungsdauer den Boden, erleidet es keinen Sturzschaden. Der Zauber endet, sobald das Ziel landet.

FEENFEUER ZAUBER 2

HERVORRUFUNG LICHT

Traditionen Göttlich, Okkult, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m

Wirkungsdauer 5 Minuten

Alle Kreaturen im Wirkungsbereich werden von farbenfrohen, keine Hitze abstrahlenden Flammen umhüllt, wenn du diesen Zauber wirkst. Du suchst die Farbe der Flammen beim Wirken des Zaubers aus. Sichtbare Kreaturen können nicht Verborgener werden, während sie unter dem Effekt von *Feenfeuer* stehen. Unsichtbare Kreaturen sind unter dem Effekt von *Feenfeuer* nicht mehr Unentdeckt, sondern nur Verborgener.

FEINDESDUPLIKAT ZAUBER 7

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Feind der 15. oder niedrigeren Stufe

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du versuchst, ein temporäres Duplikat eines Feindes zu erschaffen, welches an deiner Seite kämpft. Das Ziel darf einen Zähigkeitwurf ausführen, um den Zauber zu stören. Das Duplikat erscheint auf einem freien Feld, das an das des Zieles grenzt. Es hat den Angriffsmodifikator, RK, Rettungswurfmodifikatoren, Wahrnehmungs- und Fertigungsmodifikatoren des Ziels, aber nur 70 Trefferpunkte. Außerdem fehlen ihm die besonderen Fähigkeiten des Ziels, einschließlich Immunitäten, Resistenzen und Schwächen. Es besitzt keine magischen Gegenstände außer Verbesserungsrunen für Waffen.

Das Duplikat gehört der Kategorie Scherge an und darf lediglich Schreiten und Zuschlagen. Seine Angriffe verursachen den gleichen Schaden wie die des Ziels, allerdings ohne zusätzliche Effekte, da das Duplikat keine besonderen Fähigkeiten besitzt. Der Zauber endet automatisch, wenn die Trefferpunkte des Duplikats auf 0 fallen.

Das Duplikat greift deine Feinde mit vollen Kräften an. Du darfst versuchen, ihm zusätzliche Befehle zu geben: Erhältst du den Zauber aufrecht, kannst du die Aktion Scherge anweisen als Teil deiner Aktion ausführen. Der SL entscheidet jedoch, ob das Duplikat auf deinen Befehl hört.

Das Duplikat ist instabil. Daher verliert es in jedem seiner Züge 4W6 Trefferpunkte, nachdem es seine Aktionen ausgeführt hat. Es ist kein Lebewesen und erhält niemals Trefferpunkte zurück, egal durch welche Methode.

Kritischer Erfolg Dir gelingt die Erschaffung des Duplikats nicht.

Erfolg Das Duplikat verursacht halben Schaden, wenn es zuschlägt.

Die Wirkungsdauer ist auf maximal 2 Runden begrenzt.

Fehlschlag Das Duplikat funktioniert wie beschrieben.

Erhöhung (+1) Die maximale Stufe der Zielkreatur steigt um 2. Das Duplikat hat 10 TP mehr.

FELD DER LEBENSENERGIE ZAUBER 6

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Explosion von 6 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute aufrechterhaltbar

Ein Feld aus Positiver Energie füllt den Wirkungsbereich. Es strahlt Wärme aus und erneuert die Lebenskraft von sich darin aufhaltenden Kreaturen. Jede lebendige Kreatur, die ihren Zug im Wirkungsbereich beginnt, erhält 1W8 Trefferpunkte zurück. Jede

untote Kreatur, die ihren Zug um Wirkungsbereich beginnt, erleidet 1W8 Punkte Schaden durch Positive Energie.

Erhöhung (8.) Heilung und Schaden erhöhen sich auf 1W10.

Erhöhung (9.) Heilung und Schaden erhöhen sich auf 1W12.

FESSELN DER ERDE

ZAUBER 3

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 fliegende Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** Variiert

Du verwendest die Anziehungskraft der Erde, um die Flugfähigkeit eines Zieles zu behindern. Die Effekte hängen von dessen Zähigkeitswurf ab. Erreicht die Kreatur sicher den Boden, erleidet es keinen Sturzschaden.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel stürzt sicher über eine Distanz von 40 Metern.

Fehlschlag Das Ziel stürzt sicher über eine Distanz von 40 Metern. Erreicht es den Boden, kann es 1 Runde lang nicht fliegen, *Schweben* oder anderweitig wieder abheben.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel stürzt sicher über eine Distanz von 40 Metern. Erreicht es den Boden, kann es 1 Minute lang nicht fliegen, *Schweben* oder anderweitig wieder abheben.

FESTER NEBEL

ZAUBER 4

BESCHWÖRUNG WASSER

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du beschwörst eine Nebelbank, die so dicht ist, dass sie neben der Sicht auch die Bewegungsfähigkeit behindert. Dies funktioniert wie *Verhüllender Nebel* (S. 378), nur dass der Wirkungsbereich auch als Schwieriges Gelände zählt. Du kannst diesen Zauber aufheben.

FESTMAHL KREIEREN

ZAUBER 2

VERWANDLUNG

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** Bis zu 8 l nichtmagisches Wasser oder bis zu 5 Pfd, Nahrung

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du verwandelst das Ziel in köstliche Speisen. Wasser wird zu Wein oder einem anderen exquisiten Getränk. Der Geschmack und die Inhaltsstoffe von Nahrung werden verändert, sodass Feinschmecker begeistert wären.

Vor der Verwandlung versucht der Zauber, allen Giften in Nahrung und Wasser entgegenzuwirken. Die Nahrung verwandelt sich zurück in ihren Normalzustand, wenn sie nicht vor Ende der Wirkungsdauer verzehrt wird. Gifte bleiben jedoch entfernt.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der als Ziel geltenden Liter Wasser erhöht sich um 1 oder die Anzahl der als Ziel geltenden Pfunden Nahrung um 5.

FEUERBALL

ZAUBER 3

FEUER HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Eine brüllende Explosion aus Feuer detoniert an dem von dir festgelegten Ort und verursacht 6W6 Punkte Feuerschaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

FEUERSAAT

ZAUBER 6

FEUER HERVORRUFUNG PFLANZE

Traditionen Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Rettungswurf Reflex, einfach; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Vier Eichen wachsen in deiner Hand, deren Schalen pulsierende orange-rote Muster aufweisen. Du oder andere Kreaturen im Besitz der Eichen können sie mit einer Aktion zum Interagieren 9 Meter weit werfen. Eine Eichel erzeugt eine Explosion von 1,50 Metern und verursacht 4W6 Punkte Feuerschaden. Der Rettungswurf wird gegen deinen Zauber-SG ausgeführt, auch wenn jemand anderes die Eichel wirft.

Der Boden im Explosionsradius wird 1 Minute lang von Flammen verbrannt, die allen Kreaturen 2W6 Punkte Feuerschaden verursachen, die den Radius betreten oder ihren Zug darin beenden. Kreaturen erleiden nur einmal pro Runde Schaden durch die Flammen, auch wenn es sich um überlappende Explosionsradien von mehreren Eichen handeln sollte.

Wenn der Zauber endet, verrotten alle übriggebliebenen Eichen und verwandeln sich in Erde.

Erhöhung (8.) Der Schaden durch die Explosion erhöht sich auf 5W6 und der Schaden durch die resultierenden Flammen auf 3W6.

Erhöhung (9.) Der Schaden durch die Explosion erhöht sich auf 6W6 und der Schaden durch die resultierenden Flammen auf 3W6.

FEUERSCHILD

ZAUBER 4

FEUER HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du hüllst dich in geisterhafte Flammen und erhältst Kälteresistenz 5. Außerdem erleiden Kreaturen in angrenzenden Feldern, die dich mit einem Nahkampfangriff treffen, sowie Kreaturen, die dich berühren oder mit einem Waffenlosen Angriff treffen, jedes Mal 2W6 Punkte Feuerschaden.

Erhöhung (+2) Die Kälteresistenz steigt um 5 und der Feuerschaden erhöht sich um 1W6.

FEUERWAND

ZAUBER 4

FEUER HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Wirkungsbereich 40 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du erschaffst eine lodernde Wand aus Flammen, die Kreaturen verbrennt, die sie durchqueren. Die Wand ist entweder 1,50 Meter dick, 3 Meter hoch und verläuft bis zu 18 Meter in einer geraden Linie, oder sie verläuft in einem Ring mit einem Radius von 3 Metern von derselben Dicke und Höhe. Die Wand steht in beiden Fällen senkrecht, kann aber kürzer oder niedriger sein, wenn du willst. Alles auf einer Seite der Wand gilt für Kreaturen auf der jeweils anderen Seite als verborgen. Kreaturen, welche die Wand durchqueren oder sich zu Beginn ihrer Züge in ihrem Wirkungsbereich befinden, erleiden 4W6 Punkte Feuerschaden.

Erhöhung (+1) Der Feuerschaden erhöht sich um 1W6.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FEURIGE GESTALT

ZAUBER 7

FEUER **GESTALTWANDEL** **VERWANDLUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du wirst zu einer lebendigen Flamme, was dir Immunität gegen Feuer, Resistenz 10 gegen Präzisionsschaden und Schwäche 5 gegen Kälte und Wasser verleiht. Alle Kreaturen, die dich berühren oder dir mit einem Waffenlosen Angriff beziehungsweise mit einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite Schaden zufügen, erleiden 3W6 Punkte Feuerschaden.

Deine Waffenlosen Angriffe verursachen zusätzlich 1W4 Punkte Feuerschaden. Deine Feuerzauber verursachen einen Schadenswürfel mehr Feuerschaden (unter Verwendung derselben Schadenswürfel, die der Zauber benutzt). Du kannst *Flammen erzeugen* als Immanenten Zauber wirken, wobei sein Aufwand von 2 auf 1 Aktion reduziert wird.

In der Feuergestalt besitzt du eine Bewegungsrate für Fliegen von 12 Metern und muss nicht atmen.

Erhöhung (9.) Dich berührende oder dir Schaden zufügende Kreaturen erleiden 4W6 Punkte Feuerschaden. Deine Waffenlosen Angriffe verursachen zusätzlich 2W4 Punkte Feuerschaden. Deine Bewegungsrate für Fliegen beträgt 18 Meter.

FINGER DES TODES

ZAUBER 7

NEKROMANTIE **TOD**

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du zeigst mit einem Finger auf das Ziel und sprichst ein Wort des Todes aus. Das Ziel erleidet 70 Punkte Negativen Energieschaden. Werden seine Trefferpunkte dadurch auf 0 reduziert, stirbt es augenblicklich.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 10.

FINSTERE TENTAKEL

ZAUBER 1

NEGATIV **NEKROMANTIE**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Linie von 9 m

Rettungswurf Zähigkeit

Aus Dunkelheit geschaffene Tentakel entrollen sich aus deinen Fingerspitzen und schnellen durch die Luft. Du verursachst bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich 2W4 Punkte Negativen Energieschaden sowie 1 Punkt anhaltenden Blutungsschaden. Jede lebendige Kreatur muss außerdem einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet halben Schaden durch Negative Energie und keinen anhaltenden Blutungsschaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Schaden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet jeweils doppelten Schaden durch Negative Energie und anhaltende Blutung.

Erhöhung (+1) Der Negative Energieschaden erhöht sich um 2W4 und der anhaltende Blutungsschaden um 1.

FLAMMEN ERZEUGEN

ZAUBERTRICK 1

ANGRIFF **FEUER** **HERVORRUFUNG** **ZAUBERTRICK**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Ein kleiner Ball aus Flammen erscheint in deiner Handfläche. Du kannst damit Nahkampf- oder Fernkampfangriffe durchführen. Führe einen Zauberangriffswurf gegen die RK des Zieles aus. Für

gewöhnlich ist dies ein Fernkampfangriff, aber du darfst auch einen Angriff gegen eine Kreatur innerhalb deines Waffenlosen Angriffsradius durchführen. Bei einem Erfolg verursachst du 1W4 Punkte Feuerschaden plus dein Zauberattributsmodifikator. Bei einem Kritischen Erfolg erleidet das Ziel doppelten Schaden sowie 1W4 Punkte Anhaltenden Feuerschaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W4. Der Anhaltende Schaden bei einem Kritischen Erfolg erhöht sich um 1W4.

FLAMMENKUGEL

ZAUBER 2

FEUER **HERVORRUFUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** 1 1,50-m-Feld

Rettungswurf Reflex, einfach; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du erschaffst eine Kugel aus Feuer in einem Feld innerhalb der Reichweite. Die Kugel muss sich auf einer festen Oberfläche wie Steinboden befinden. Sie verursacht 3W6 Punkte Feuerschaden bei jeder Kreatur, die sich in dem Feld befindet, in dem sie erscheint. Jede dieser Kreaturen muss einen einfachen Reflexwurf ausführen. In darauffolgenden Runden kannst du den Zauber aufrechterhalten und die Kugel auf ihrem Feld belassen oder sie zu einem anderen Feld innerhalb der Reichweite rollen und dort 3W6 Punkte Feuerschaden verursachen lassen. Jede Kreatur im neuen Feld muss einen einfachen Reflexwurf ausführen.

Wenn Kreaturen der Reflexwurf gelingt, erleiden sie keinen Schaden (anstatt halben Schaden).

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W6.

FLAMMENSCHLAG

ZAUBER 5

FEUER **HERVORRUFUNG**

Traditionen Göttlich

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** 12 m hoher Zylinder mit 3 m Radius

Rettungswurf Reflex, einfach

Du rufst einen Regen aus göttlichem Feuer herbei, der vom Himmel herabfällt und 8W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Da die Flammen mit göttlicher Energie durchsetzt sind, gilt für Kreaturen im Wirkungsbereich nur die Hälfte ihrer gewöhnlichen Feuerresistenz. Kreaturen mit Immunität gegen Feuer erhalten nicht ihre gewohnten Vorteile, sondern behandeln das Ergebnis ihres Rettungswurfs um einen Schritt besser.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

FLEISCH ZU STEIN

ZAUBER 6

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur aus Fleisch

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** Variiert

Du versuchst, das Fleisch deines Zieles in Stein zu verwandeln. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält 1 Runde lang den Zustand Verlangsamt 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Verlangsamt 1 und muss am Ende jedes seiner Züge einen Zähigkeitswurf ausführen, welcher zur Kategorie Kampfunfähig gehört. Bei einem Fehlschlag steigt der Zustand Verlangsamt um 1 Schritt (2 bei einem Kritischen Fehlschlag). Bei einem Erfolg verringert sich der Zustand Verlangsamt um 1 Schritt. Wird eine Kreatur aufgrund der Verlangsamung durch den Zauber handlungsunfähig, versteinert sie permanent. Der Zauber endet, wenn die Kreatur versteinert oder der Zustand Verlangsamt entfernt wird.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, aber das Ziel ist zu Beginn bereits Verlangsamung 2.

FLIEGEN

ZAUBER 4

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 5 Minuten

Das Ziel kann durch die Lüfte fliegen. Es erhält eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe ihrer normalen Bewegungsrate oder von 6 Metern, was auch immer schneller ist.

Erhöhung (7.) Die Wirkungsdauer steigt auf 1 Stunde.

FLOSSEN

ZAUBER 3

FORMWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Die Füße des Zieles verwandeln sich in Flossen, wodurch sich seine Beweglichkeit unter Wasser verbessert, aber die an Land sich verschlechtert. Das Ziel erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner normalen Bewegungsrate an Land. Seine Bewegungsrate an Land verringert sich auf 1,50 Meter.

Erhöhung (6.) Die Wirkungsdauer dauert bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen an.

FLUCH BRECHEN

ZAUBER 4

HEILUNG NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Deine Berührung bricht einen auf dem Ziel liegenden Fluch. Du versuchst, einem Fluch entgegenzuwirken, der auf dem Ziel liegt. Sollte der Fluch von einem Gegenstand oder einer anderen externen Quelle stammen, sorgt ein Erfolg dafür, dass das Ziel sich des verfluchten Gegenstands entledigen kann. Der auf dem Gegenstand liegende Fluch wird jedoch nicht entfernt.

FLUCH DES AUSGESTOSSENEN

ZAUBER 4

FLUCH MENTAL UNGLÜCK VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen

Du verfluchst das Ziel, sodass seine Anwesenheit abstoßend und nervtötend wird. Es muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel muss 10 Minuten lang zweimal würfeln und das schlechtere Resultat verwenden, wenn es Fertigkeitwürfel für Darbietung, Diplomatie, Einschüchtern oder Täuschung ausführt. Die erste Einstellung von Kreaturen, die das Ziel treffen, ist außerdem ihm gegenüber einen Schritt schlechter (z.B. Unfreundlich anstatt von Gleichgültig).

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass der Effekt permanent ist.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag. Außerdem ist die Einstellung von Kreaturen, die das Ziel zum ersten Mal treffen, zwei Schritte schlechter.

FLUGFÄHIGE GESTALT

ZAUBER 4

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Deine Meisterschaft über die Kräfte der Natur erlaubt es dir, deinen Körper in eine mittelgroße, fliegende, tierische Kampfgestalt zu verwandeln. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Fledermaus, Pterosaurier, Vogel oder Wespe. Du kannst eine bestimmte Art von Tier aussuchen (wie Adler oder Eule im Fall von Vogel), aber dies hat keine Auswirkung auf Größe oder Spielwerte der Gestalt. In der neuen Gestalt gehörst du zur Kategorie Tier. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 18 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 5 Temporäre Trefferpunkte
- Dämmsicht
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +16, dein Schadensbonus +5. Diese Angriffe basieren auf Geschicklichkeit (zum Beispiel hinsichtlich des Zustands Unbeholfen). Ist dein Angriffsmodifikator für auf Geschicklichkeit basierende Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden.
- Dein Akrobatikmodifikator beträgt +16, es sei denn, dein eigener ist höher.

Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:

- **Fledermaus** Bewegungsrate 6 m, für Fliegen 9 m; Genaue Echoortung 12 m; **Nahkampf** ⇨ Zähne, **Schaden** 2W8 Stich; **Nahkampf** ⇨ Flügel (Agil), **Schaden** 2W6 Wucht
- **Pterosaurier** Bewegungsrate 3 m, für Fliegen 12 m; Ungenauer Geruchssinn 9 m; **Nahkampf** ⇨ Schnabel, **Schaden** 3W6 Stich
- **Vogel** Bewegungsrate 3 m, für Fliegen 15 m; **Nahkampf** ⇨ Schnabel, **Schaden** 2W8 Stich; **Nahkampf** Krallen (Agil), **Schaden** 1W10 Hieb
- **Wespe** Bewegungsrate 6 m, für Fliegen 12 m; **Nahkampf** ⇨ Stachel, **Schaden** 1W8 Stich plus 1W6 Anhaltendes Gift

Erhöhung (5.) Deine Kampfgestalt ist Groß und deine Bewegungsrate fürs Fliegen erhält einen Zustandsbonus von +3 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte 10 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +18, einen Schadensbonus von +8 und Akrobatik +20.

Erhöhung (6.) Deine Kampfgestalt ist Riesig, deine Bewegungsrate fürs Fliegen erhält einen Zustandsbonus von +4,50 Metern und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 3 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte RK = 21 + deine Stufe, 15 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +21, einen Schadensbonus von +4 sowie doppelte Schadenswürfel (einschließlich des Anhaltenden Schadens) und Akrobatik +23.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FÜRCHTERLICHER LACHANFALL ZAUBER 2

GEFÜHL MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Aufrechterhaltbar

Das Ziel wird von einem unkontrollierbaren Lachanfall überwältigt. Es muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel wird von unkontrollierbarem Gelächter erschüttert. Es kann keine Reaktionen verwenden.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen verwenden.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel fällt zu Boden und kann 1 Runde lang weder Aktionen noch Reaktionen verwenden. Danach erleidet es die Effekte eines Fehlschlags.

FURCHT ZAUBER 1

GEFÜHL FURCHT MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du lehrst das Ziel das Fürchten. Es muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält die Zustände Verängstigt 3 und 1 Runde lang Fliehend.

Erhöhung (3.) Du kannst bis zu fünf Kreaturen zum Ziel des Zaubers erklären.

FURCHT BANNEN ZAUBER 2

VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Du linderst die Furcht einer Kreatur mit einer Berührung. Du versuchst, einem einzigen Furchteffekt entgegenzuwirken, der auf dem Ziel liegt. Du befreist nur das Ziel von seiner Furcht, keine anderen Kreaturen, die unter dem Furchteffekt leiden.

Erhöhung (6.) Die Reichweite des Zaubers steigt auf 9 Meter und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

GASFÖRMIGE GESTALT ZAUBER 4

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 5 Minuten

Das Ziel verwandelt sich in eine Art Dunst. In diesem Zustand ist es amorph und verliert alle Gegenstandsboni auf die RK. Es erhält Resistenz 8 gegen physischen Schaden und ist immun gegen Präzisionsschaden. Es kann keine Zauber wirken, Gegenstände aktivieren oder Aktionen verwenden, die den Kategorien Angriff oder Handhaben angehören. Es erhält eine Bewegungsrate für Fliegen von 3 Metern und kann durch winzige Spalten schlüpfen. Das Ziel kann den Zauber aufheben.

GEDANKENLEERE ZAUBER 8

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Mächtige Bannmagie versteckt eine Kreatur vor Erkenntnismagie. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Mentale Effekte. *Gedankenleere* versucht, allen Ausspähungs-, Entdeckungs- und Offenbarungseffekten entgegenzuwirken, als ob sein Zaubergad um 1 Grad höher wäre als sein eigentlicher Grad. Bei einem Erfolg funktioniert der Erkenntniseffekt wie gewohnt, nur dass er nichts über das Zieles und dessen Besitztümer enthüllt. *Magie entdecken* würde z.B. weiterhin Magie in seinem Wirkungsbereich aufspüren, aber keine Magie am Ziel.

GEDANKEN LESEN ZAUBER 3

UNGEWÖHNLICH ENTDECKUNG ERKENNTNISMAGIE MENTAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde oder bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du versuchst, mit einer oberflächlichen mentalen Berührung die Gedanken des Zieles zu lesen. Dieses ist danach 1 Stunde lang temporär gegen diesen Zauber immun gegenüber deinem *Gedanken lesen*.

Kritischer Erfolg Das Ziel empfängt vage, oberflächliche Gedanken von dir, wenn du den Zauber wirkst.

Erfolg Du findest heraus, ob der Intelligenzmodifikator des Zieles höher, gleich oder niedriger ist als deiner.

Fehlschlag Du empfängst vage, oberflächliche Gedanken vom Ziel, wenn du den Zauber wirkst, und findest heraus, ob sein Intelligenzmodifikator höher, gleich oder niedriger ist als deiner.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag. Du kannst während der Wirkungsdauer den Zauber aufrechterhalten, immer wieder die Gedanken des Zieles wahrnehmen. Das Ziel erhält keine zusätzlichen Rettungswürfe.

GEDANKENSONDE ZAUBER 5

UNGEWÖHNLICH ERKENNTNISMAGIE MENTAL SPRACHE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du entsendest deine Gedanken in den Verstand einer Kreatur, um dort nach Informationen zu forschen. Du greifst auf die Erinnerungen und das Wissen des Zieles zu, bis es dich mit einem Willenswurf abwehrt.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag In jeder Runde während der Wirkungsdauer kannst du den Zauber aufrechterhalten, um eine andere Frage zu stellen und die Antwort zu finden. Bei jeder Frage darf das Ziel einen Täuschungswurf gegen deinem Zauber-SG ausführen. Bei einem Erfolg erfährst du die Antwort nicht. Bei einem Kritischen Erfolg gibt dir das Ziel eine falsche Antwort, die du für wahr hältst. Hast du dem Ziel einmal eine bestimmte Frage gestellt, erhältst du immer dieselbe Antwort, sogar wenn du *Gedankensonde* erneut wirkst.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag. Das Ziel erhält zusätzlich einen Situationsmalus von -4 auf Täuschungswürfe gegen deine Fragen.

GEDANKENVERBINDUNG**ZAUBER 1**

ERKENNTISMAGIE | MENTAL

Traditionen Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Du verbindest deinen Verstand mit dem des Ziels. Auf diese Weise überträgst du mental eine Menge an Informationen an das Ziel, für die du für gewöhnlich 10 Minuten gebraucht hättest.

GEFÜHLE BESÄNFTIGEN**ZAUBER 2**

GEFÜHL | KAMPFUNFAHIG | MENTAL | VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m**Rescuewurf** Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute aufrechterhaltbar

Du zwingst Kreaturen im Wirkungsbereich dazu, sich zu beruhigen, wodurch sie einen nichtgewalttätigen Geisteszustand erlangen. Jede Kreatur muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.**Erfolg** Der beruhigende Effekt verleiht der Kreatur einen Zustandsmalus von -1 auf Angriffswürfe.**Fehlschlag** Jegliche Gefühleffekte, welche die Kreatur beeinflussen, werden unterdrückt. Das Ziel kann keine feindseligen Handlungen ausführen. Wird das Ziel von einer anderen Kreatur feindselig beeinflusst, endet sein Effekt von *Gefühle besänftigen*.**Kritischer Fehlschlag** Wie beim Fehlschlag, aber der Effekt endet angesichts Feindseligkeit nicht.**GEGENSTAND AUFSPÜREN****ZAUBER 3**

UNGEWÖHNLICH | ENTDECKUNG | ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult**Aufwand** 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)**Reichweite** 150 m; **Ziele** 1 bestimmtes Objekt oder Art von Objekt**Wirkungsdauer** Aufrechterhaltbar

Du erfährst die Richtung, in der sich das Ziel (wie „das Schwert meiner Mutter“, wenn du ein bestimmtes Objekt ausgewählt hast) oder das nächstliegende Ziel (wie „Schwerter“, wenn du eine Art von Objekt ausgewählt hast) befindet. Handelt es sich beim Ziel um ein bestimmtes Objekt, musst du es zuvor mit deinen eigenen Sinnen wahrgenommen haben. Bei einer Art von Objekt benötigst du ein akkurates geistiges Bild von diesem. Der Zauber kann das Objekt nicht aufspüren, wenn sich Blei oder fließendes Wasser zwischen dir und dem Ziel befinden. Dies kann bedeuten, dass du ein weiter entferntes Objekt findest, weil das Nächstliegende hinter Blei oder fließendem Wasser liegt.

Erhöhung (5.) Du kannst eine bestimmte Kreatur oder eine Abstammung als Ziel auswählen, musst dazu aber die Kreatur oder Abstammung entweder persönlich getroffen oder gesehen haben.**GEGENSTAND SCHRUMPFEN****ZAUBER 3**

GESTALTWANDEL | VERWANDLUNG

Traditionen Arkan**Aufwand** 10 Minuten (Gesten, Verbal)**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 nichtmagisches Objekt mit einem Volumen von bis zu 0, 6 m³ und einem Gewicht von bis zu 80 Last**Wirkungsdauer** 1 Tag

Du verkleinerst das Ziel auf die ungefähre Größe einer Münze. Sein Gewicht sinkt dadurch auf vernachlässigbare Last. Du kannst diesen Zauber aufheben. Der Zauber endet, wenn du das Objekt auf eine feste Oberfläche wirfst. Das Objekt kann nicht für Angriffe verwendet werden und verursacht keinen Schaden, wenn es wieder seine Originalgröße annimmt. Sollte nicht genügend Platz dafür vorhanden sein, dass das Objekt bei Beendigung des Zaubers wieder seine Original-

größe annimmt, dann hält die Wirkungskdauer solange an, bis es sich an einem Ort befindet, wo es in seiner Originalgröße Platz hat.

GEGENSTAND VERKLEIDEN**ZAUBER 1**

ILLUSION | SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Objekt, das nicht größer ist als 3 m x 3 m x 3 m**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Du bewirkst, dass das Zielobjekt aussieht und sich anfühlt, als sei es in wesentlich besserem oder schlechterem Zustand. Du entscheidest, ob du den Gegenstand verwahrlost oder perfekt erscheinen lässt, wenn du den Zauber wirkst. Ein Gegenstand, der verwahrlost aussieht, wirkt schäbig und nicht funktionsfähig. Ein intakter Gegenstand, der perfekt aussieht, wirkt, als sei er brandneu und glänzend poliert oder gut gewartet. Ein beschädigter Gegenstand scheint intakt und funktionsfähig zu sein. Zerstörte Gegenstände sind von dem Zauber nicht betroffen. Eine Kreatur, die mit der Illusion interagiert, darf versuchen, die Illusion anzuzweifeln.

Erhöhung (2.) Die Wirkungskdauer beträgt 24 Stunden.**Erhöhung (3.)** Die Wirkungskdauer ist unbegrenzt.**GEISTERHAFTES GERÄUSCH ZAUBERTRICK 1**

HÖRBAR | ILLUSION | ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m**Wirkungsdauer** Aufrechterhaltbar

Du erschaffst eine hörbare Illusion von einfachen Geräuschen, die eine maximale Lautstärke besitzt, die der von vier gewöhnlichen laut rufenden Menschen entspricht. Die Geräusche gehen von einem Feld deiner Wahl innerhalb der Reichweite aus. Du kannst keine verständlichen Worte oder anderen komplexen Geräusche (wie Musik) erzeugen.

Erhöhung (3.) Die Reichweite steigt auf 18 Meter.**Erhöhung (5.)** Die Reichweite steigt auf 40 Meter.**GEISTERHAFT WAFFE****ZAUBER 3**

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 nichtmagische Waffe, die entweder nicht gehalten oder von dir oder einem bereitwilligen Verbündeten geführt wird**Wirkungsdauer** 5 Minuten

Die Zielwaffe wird durchscheinend und geisterhaft. Sie kann sowohl materielle als auch körperlose Kreaturen und Objekte verletzen. Sie kann von körperlichen und körperlosen Kreaturen geführt werden und erhält die Effekte einer Eigenschaftsrune *Geisterhafte Berührung*.

GEISTERHAND**ZAUBER 2**

NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du erschaffst eine halb-körperliche Hand aus deiner Lebensenergie, die für dich Berührungszauber überbringen kann. Wenn du einen Zauber mit der Reichweite Berührung wirkst, kannst du die Hand zu deinem Ziel innerhalb der Reichweite dieses Zaubers über den Boden krabbeln, sie es berühren und dann zu dir zurück krabbeln lassen. Bei einem Berührungsangriff mit der

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



Hand verwendest du deine gewohnten Boni. Die Hand kann sich innerhalb der Reichweite so weit bewegen, wie es nötig ist. Sie besitzt deine RK und Rettungswürfe. Nimmt sie jedoch eine beliebige Menge Schaden, wird sie zerstört und du erleidest 1W6 Punkte Schaden.

GEISTERROSS

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Verbal)

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du beschwörst eine Große, magische und pferdeartige Kreatur, die nur du (oder eine andere Mittelgroße oder Kleine Kreatur deiner Wahl) reiten kannst. Das Ross ist eindeutig von geisterhafter Natur. Es besitzt eine RK von 20, 10 Trefferpunkte und alle seine Rettungswürfe schlagen automatisch fehl. Fallen seine Trefferpunkte auf 0, verschwindet es und der Zauber endet. Das Ross hat eine Bewegungsrate von 12 Metern und kann das Körpergewicht seines Reiters sowie eine zusätzliche Last von 20 tragen.

Erhöhung (4.) Die Bewegungsrate des Rosses steigt auf 18 Meter. Es kann außerdem über Wasser gehen und ignoriert Gebiete natürlichen Schwierigen Geländes.

Erhöhung (5.) Die Bewegungsrate des Rosses steigt auf 18 Meter. Es kann über Wasser gehen und ignoriert Gebiete natürlichen Schwierigen Geländes. Es kann außerdem *Luftwandeln*, muss aber seinen Zug auf festem Boden beenden. Ansonsten stürzt es.

Erhöhung (6.) Das Ross kann mit einer Bewegungsrate von 24 Metern laufen oder fliegen, auf Wasser gehen und ignoriert natürliches Schwieriges Gelände.

ZAUBER 2

GEISTVERBINDUNG

HEILUNG NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ↔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du stellst eine spirituelle Verbindung zu einer anderen Kreatur her, womit du dieser ihren Schmerz abnehmen kannst. Wenn du diesen Zauber wirkst sowie zu Beginn jedes deiner Züge, erhält das Ziel 2 Trefferpunkte (oder die Differenz zwischen seinen derzeitigen und maximalen Trefferpunkten, wenn diese niedriger sein sollte) zurück, wenn seine Trefferpunkte unter ihrem Maximalwert liegen. Du verlierst eine entsprechende Anzahl von Trefferpunkten.

Dies ist eine spirituelle Übertragung. Daher treten keine Effekte in Kraft, die eine Zunahme der gewonnenen Trefferpunkte des Zieles oder eine Abnahme deiner verlorenen Trefferpunkte bewirken würden. Die Übertragung ignoriert außerdem alle Temporären Trefferpunkte, die du oder das Ziel besitzen. Da der Effekt nichts mit Positiver oder Negativer Energie zu tun hat, funktioniert er auch, wenn du oder das Ziel untot sind. Während der Wirkungsdauer ziehst du keine Vorteile aus Regeneration oder Schneller Heilung. Du kannst diesen Zauber aufheben. Der Zauber endet automatisch, wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der jedes Mal übertragenen Trefferpunkte erhöht sich um 2.

ZAUBER 1

GEISTERVERNICHENDES LIED **ZAUBER 8****KRAFT** **NEKROMANTIE****Traditionen** Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Kegel von 18 m**Rettungswurf** Zähigkeit, einfach

Dein unheimliches Lied sendet pulsierende Wellen ätherischer Energie aus, welche die Geister von Kreaturen im Wirkungsbereich angreifen. Sie erleiden 18W6 Punkte Kraftschaden. Da *Geistervernichtigendes Lied* den Geist einer Kreatur trifft, kann der Zauber ein Ziel verletzen, das sein Bewusstsein projiziert (wie durch *Projiziertes Ebenbild*) oder von einer anderen Kreatur Besitz ergriffen hat. Dies trifft auch dann zu, wenn sich der Körper des Zieles an einem anderen Ort befindet. Die Wellen des *Geistervernichtigendes Liedes* dringen in – jedoch nicht durch – feste Barrieren, womit sie körperlose Kreaturen verletzen können, die sich in soliden Objekten im Wirkungsbereich verstecken. Sie sind nicht imstande, in andere Räume vorzudringen und Kreaturen dort zu verletzen. Besessene Kreaturen werden durch das Lied nicht verletzt. Es kann außerdem keine Kreaturen verletzen, die keinen Geist besitzen (wie Konstrukte)

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.**GEIST ZERSTÖREN** **ZAUBER 6****KRAFT** **NEKROMANTIE****Traditionen** Göttlich, Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Zähigkeit, einfach

Du fokussierst ätherische Energie und greifst damit den Geist einer Kreatur an. Du verursachst 16W6 Punkte Kraftschaden. Da *Geist zerstören* den Geist einer Kreatur trifft, kann der Zauber ein Ziel verletzen, das sein Bewusstsein projiziert (wie durch *Projiziertes Ebenbild*) oder von einer anderen Kreatur Besitz ergriffen hat. Dies trifft auch dann zu, wenn sich der Körper des Zieles an einem anderen Ort befindet. Die besessene Kreatur ist nicht von diesem Zauber betroffen. Er kann außerdem keine Kreaturen verletzen, die keinen Geist besitzen (wie Konstrukte)

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.**GEMEINSAMES TRÄUMEN** **ZAUBER 8****ILLUSION** **MENTAL** **SCHLAF****Traditionen** Arkan, Okkult**Aufwand** 10 Minuten (Gesten, Verbal)**Reichweite** Der ganze Planet; **Ziele** Bis zu 12 Kreaturen, deren Namen du kennst und denen du persönlich begegnet bist**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Wenn du diesen Zauber wirkst, können sich alle Ziele – einschließlich dir – dafür entscheiden, sofort einzuschlafen. Der Zauber endet für jede Kreatur, die sich dagegen entscheidet. Die Schläfer treffen sich in einem gemeinsamen Traum, in dem sie miteinander kommunizieren können, als befänden sie sich im selben Raum. Die einzelnen Ziele verlassen den gemeinsamen Traum, wenn sie erwachen. Sind alle aufgewacht, endet der Zauber.

GENESUNG **ZAUBER 2****HEILUNG** **NEKROMANTIE****Traditionen** Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** 1 Minute (Gesten, Verbal)**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Heilende Magie wirkt den Effekten von Giften und Zuständen entgegen, welche die Leistungsfähigkeit einer Kreatur einschränken. Wenn du *Genesung* wirkst, musst du dich entscheiden, entweder Zustandsgrad zu reduzieren oder die Wirkung eines Giftes zu lindern.

Eine Kreatur kann nur von einem *Genesungs*-Zauber pro Tag profitieren. Außerdem kann derselbe Zustand oder dasselbe Gift nicht mehr als einmal von *Genesung* gemindert werden.

Zustandsgrad reduzieren Reduziere den Grad eines der Zustände Benommen, Kraftlos oder Unbeholden um 2. Du kannst auch zwei der genannten Zustände um 1 reduzieren.

Gift lindern Reduziere die Phase eines Giftes um 1. Du kannst die Phase nicht unter 1 mindern oder das Leiden heilen.

Erhöhung (4.) Füge Ausgelaugt der Liste von Zuständen hinzu, deren Grad du reduzieren kannst. Linderst du ein Gift, reduziere seine Phase um 2. Du erhältst außerdem eine dritte Option, mit der du den Zustandsgrad von Todgeweiht eines Zieles um 1 reduzieren kannst. Ist der Zustand Todgeweiht allerdings permanent, lässt er sich nicht mindern.

Erhöhung (6.) Wie bei Grad 4, aber du kannst auch einen permanenten Zustand Todgeweiht mindern, wenn du eine Aktion zum Zauberwirken mit einer Materialkomponente hinzufügst. Du musst Diamantstaub im Wert von 100 GM als Kosten hinzufügen.

GERÄUSCHEXPLOSION **ZAUBER 2****HERVORRUFUNG** **SCHALL****Traditionen** Göttlich, Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m**Rettungswurf** Zähigkeit

Ein lautes, misstönendes Geräusch erklingt. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W10 Punkte Schallschaden. Sie müssen einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.**Erfolg** Die Kreatur erleidet halben Schaden.**Fehlschlag** Die Kreatur erleidet vollen Schaden und erhält 1 Runde lang den Zustand Taub.**Kritischer Fehlschlag** Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und erhält den Zustand Betäubt 1 sowie für 1 Minute den Zustand Taub.**GERUCHSLOSIGKEIT** **ZAUBER 1****BANNMAGIE****Traditionen** Arkan, Natur**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Das Ziel verliert seinen Geruch, sodass Kreaturen seine Anwesenheit nicht passiv mit ihren Nasen bemerken können, auch wenn sie Genauen oder Ungenauen Geruchssinn besitzen. Das Fehlen eines Geruchs könnte einer Kreatur jedoch auffallen, wenn sie einen Wahrnehmungswurf zum Suchen mit Geruchssinn oder anderen Sinnen ausführt. Sollte das Ziel Fähigkeiten besitzen, die auf seinem Geruch basieren, dann werden diese ebenfalls inaktiv.

Erhöhung (5.) Die Reichweite erhöht sich auf 9 Meter und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.**GESINNUNG ENTDECKEN** **ZAUBER 1****UNGEWÖHNLICH** **ENTDECKUNG** **ERKENNTISMAGIE****Traditionen** Göttlich, Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 9 m

Deine Augen leuchten, während du nach Gesinnungsursachen Ausschau hältst. Wähle zwischen Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtsschaffen. Du entdeckst Auren dieser Gesinnung. Du erlangst keine weiteren Informationen neben der An- oder Abwesenheit einer Aura. Du kannst dich dafür entscheiden, Effekte oder Kreaturen auszuschließen, von denen du weißt, dass sie die gewählte Gesinnung haben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Nur Kreaturen der 6. Stufe oder höher haben Gesinnungsauraen – es sei denn, du hast es mit göttlichen Zauberwirkern, Untoten oder Wesen von der Äußeren Sphäre zu tun.

Erhöhung (2.) Du erfährst den Ort sowie die Stärke der Aura.

Gesinnungsauraen

Die Stärke einer Gesinnungsaura hängt von der Stufe der Kreatur, des Gegenstands oder des Zaubers ab. Die Auren von Untoten, Klerikern und anderen göttlichen Zauberwirkern mit einer Schutzgottheit sowie von Kreaturen von der Äußeren Sphäre sind einen Grad höher als gewohnt (z.B. schwach anstatt von keine).

Kreaturen- o. Stärke d. Aura	Gegenstandsstufe	Zauber- o. Effektgrad
0-5	-	Keine
6-10	0-3	Schwach
11-15	4-7	Mittel
16-20	8-9	Stark
21+	10	Überwältigend

GESINNING VERBERGEN ZAUBER 2

UNGEWÖHNLICH **BANNMAGIE**

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du hüllst eine Kreatur oder ein Objekt in schützende Magie, um ihre Gesinnung zu verbergen. Das Ziel erscheint für alle Effekte, die seine Gesinnung entdecken sollen, als neutral.

GESTALTWANDEL ZAUBER 9

GESTALTWANDEL **VERWANDLUNG**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand 4 Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Deine meisterhafte Beherrschung von Gestaltwandelmagie erlaubt es dir, eine wandelbare Gestalt anzunehmen. Du verwandelst dich in eine beliebige Gestalt, die du mit einem Gestaltwandelzauber des 8. Grades oder niedriger (einschließlich erhöhter Zauber des 8. Grades oder niedriger) annehmen könntest. Der Zauber muss sich in deinem Zauberrepertoire befinden oder du musst ihn vorbereiten können. Du entscheidest dich für die Art der Kreatur, während du den Zauber wirkst, nicht wenn du ihn vorbereitest. Du darfst deine Gestalt in eine beliebige andere verändern (im Rahmen dieses Zaubers), indem du eine Aktion verwendest, die der Kategorie Konzentration angehört. Du kannst diesen Zauber aufheben.

GHULGELÜSTE ZAUBER 2

BÖSE **KRANKHEIT** **NEKROMANTIE**

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand 4 Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Du berührst das Ziel, um es mit Ghulfieber zu infizieren. Es verspürt großen Hunger und leidet an einer stetig abnehmenden Verbindung zu Positiver Energie. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel wird mit Ghulfieber in Phase 1 infiziert.

Fehlschlag Das Ziel wird mit Ghulfieber in Phase 2 infiziert.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird mit Ghulfieber in Phase 3 infiziert.

Ghulfieber (Krankheit); **Stufe** 3; **Phase 1** Überträger ohne negative Effekte (1 Tag); **Phase 2** 3W8 Punkte Negativer Energieschaden und die Kreatur erhält nur die Hälfte der TP durch Heilung zurück (1 Tag); **Phase 3** Wie Phase 2 (1 Tag); **Phase 4** 3W8 Punkte Negativer

Energieschaden und die Kreatur zieht keine Vorteile aus Heilung (1 Tag); **Phase 5** Wie Phase 4 (1 Tag); **Phase 6** Die Kreatur stirbt und kommt zur nächsten Mitternacht als Ghul zurück

GIFT ENTDECKEN ZAUBER 1

UNGEWÖHNLICH **ENTDECKUNG** **ERKENNTISMAGIE**

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand 4 Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Objekt oder Kreatur

Du entdeckst, ob eine Kreatur Gift besitzt oder ein Objekt giftig ist bzw. vergiftet wurde. Du kannst nicht erkennen, ob mehrere Gifte im Spiel sind und erfährst nicht, um welches Gift (oder Gifte) es sich handelt. Bestimmte Substanzen, wie Alkohol oder Blei, sind giftig und können daher andere Gifte überdecken.

Erhöhung (2.) Du erfährst die Anzahl und vorhandenen Arten von Gift.

GIFT NEUTRALISIEREN ZAUBER 3

HEILUNG **NEKROMANTIE**

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand 4 Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Du sendest heilende Magie in das Ziel und versuchst, ein Gift zu neutralisieren, von dem es betroffen ist. Führe einen Entgegenwirker-Wurf gegen das Gift aus.

GLAUBENSKRISE ZAUBER 3

MENTAL **VERZAUBERUNG**

Traditionen Göttlich

Aufwand 4 Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen

Du greifst den Glauben eines Zieles an. Die Kreatur ist voller Zweifel und wird innerlich aufgewühlt. Sie erleidet 6W6 Punkte mentalen Schaden bzw. 6W8 Punkte mentalen Schaden, wenn sie göttliche Zauber wirken kann. Die Effekte hängen von ihrem Willenswurf ab.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet halben Schaden.

Fehlschlag Das Ziel erleidet vollen Schaden. Ist es fähig, göttliche Zauber zu wirken, erhält es 1 Runde lang den Zustand Benommen 1.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erleidet doppelten Schaden, ist 1 Runde lang Benommen 1 und kann 1 Runde lang keine göttlichen Zauber wirken.

Für die meisten Gottheiten gilt das Wirken dieses Zaubers auf einen Anhänger der eigenen Gottheit ohne wichtigen Grund als Anathema.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6 (oder um 2W8, wenn das Ziel ein göttlicher Zauberwirker ist).

GLEISSENDES LICHT ZAUBER 3

ANGRIFF **FEUER** **GUT** **HERVORRUFUNG** **LICHT**

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand 4 Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du verschießt einen gleißenden Lichtstrahl voller heiliger Energie. Führe einen Zauberangriffswurf aus. Der Strahl verursacht 5W6 Punkte Feuerschaden. Ist das Ziel ein Scheusal oder Untoter, verursachst du zusätzlich 5W6 Punkte Guten Schaden.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet doppelten Feuerschaden. Scheusale und Untote erleiden außerdem doppelten Guten Schaden.

Erfolg Das Ziel erleidet vollen Schaden.

Schießt der Strahl durch ein Gebiet magischer Dunkelheit oder hat eine Kreatur als Ziel, die unter dem Effekt magischer

Dunkelheit steht, dann versucht *Gleißendes Licht*, der Dunkelheit entgegenzuwirken. Ziehe eine Linie zwischen dir und dem Ziel, um zu bestimmen, ob der Strahl durch magische Dunkelheit schießt.

Erhöhung (+1) Der Feuerschaden erhöht sich um 2W6. Der Gute Schaden gegen Scheusale und Untote erhöht sich um 2W6.

GLITZERSTAUB ZAUBER 2

HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m

Rettungswurf Reflex

Kreaturen im Wirkungsbereich werden mit glitzerndem Staub bedeckt. Jede von ihnen muss einen Reflexwurf ausführen. Sollte durch diesen Zauber die Unsichtbarkeit einer Kreatur aufgehoben werden, dann gilt es als Verborgен anstatt als Unsichtbar. Dies tritt sowohl dann ein, wenn die Kreatur vor dem Wirken des Zaubers unsichtbar war, als auch dann, wenn sie während der Wirkungsdauer des die Unsichtbarkeit negierenden Effekts unsichtbar wird.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Unsichtbarkeit der Kreatur wird 2 Runden lang negiert.

Fehlschlag Das Ziel ist 1 Minute lang Geblendet und seine Unsichtbarkeit wird 1 Minute lang negiert.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist eine Runde lang Blind und 10 Minuten lang Geblendet. Seine Unsichtbarkeit wird 10 Minuten lang negiert.

GLYPHE DER ABWEHR ZAUBER 3

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Behälter oder ein Bereich von 3x3 m Kantenlänge

Wirkungsdauer Unbegrenzt

Du fertigest eine Falle, indem du einen feindseligen Zauber an ein Symbol bindest. Während des Wirkens dieses Zaubers wirkst du gleichzeitig einen anderen von niedrigerem Grad, der in der Glyphe gespeichert wird. Der gespeicherte Zauber darf nicht mehr als 3 Aktionen Aufwand erfordern, muss einen schädlichen Effekt, eine Kreatur als Ziel oder einen Wirkungsbereich haben. Du kannst ein Passwort, einen Auslöser oder beides für die Glyphe festlegen. Kreaturen können die Glyphe und den schädlichen Zauber darin wie folgt aktivieren: Entweder sie bewegen / öffnen / berühren den Zielbehälter oder betreten den Wirkungsbereich, ohne das Passwort auszusprechen oder sie die Parameter des festgelegten Auslösers erfüllen.

Hast du erst einmal einen Zauber in der Glyphe gespeichert, gehört diese zu denselben Kategorien wie der Zauber. Legt der Zauber eine oder mehrere Kreaturen als Ziele fest, betrifft er die ihn auslösende Kreatur. Hat er einen Wirkungsbereich, bildet die ihn auslösende Kreatur sein Zentrum. Die Wirkungsdauer von *Glyphe der Abwehr* endet, wenn sie ausgelöst wurde. Die Glyphe gilt als magische Falle, die deinen Zauber-SG für sowohl den Wahrnehmungswurf zum Finden als auch für den Fertigkeitwurf für Diebeskunst zum Entschärfen verwendet. Beide Würfe erfordern, dass die sie ausführende Kreatur in ihnen geübt ist, damit sie funktionieren.

Du kannst *Glyphe der Abwehr* aufheben. Die maximale Anzahl deiner gleichzeitig aktiven Glyphen entspricht deinem Zauberattributmodifikator.

GOBLINPOCKEN ZAUBER 1

KRANKHEIT NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Deine Berührung steckt das Ziel mit Goblinpocken an, einer allergischen Reaktion mit juckendem Ausschlag. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1.

Fehlschlag Das Ziel wird mit Goblinpocken in Phase 1 angesteckt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird mit Goblinpocken in Phase 2 angesteckt.

Goblinpocken (Krankheit): **Stufe** 1, Goblins und Goblinhunde sind immun; **Phase 1** Kränkelnd 1 (1 Runde); **Phase 2** Kränkelnd 1 und Verlangsamt (1 Runde); **Phase 3** Kränkelnd 1 und die Kreatur kann ihren Zustandsgrad für Kränkelnd nicht unter 1 senken (1 Tag)

GÖTTLICHE AURA ZAUBER 8

BANNMAGIE

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m; **Ziele** Verbündete im Wirkungsbereich

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute aufrechterhaltbar

Die Ziele werden von göttlicher Macht geschützt, wodurch sie einen Zustandsbonus von +1 auf ihre RK und Rettungswürfe erhalten, solange sie im Wirkungsbereich bleiben.

Wähle eine Gesinnung deiner Gottheit aus (böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen). Du kannst diesen Zauber nicht wirken, wenn du keine Gottheit hast oder diese von wahrhaft neutraler Gesinnung ist. Dieser Zauber gehört der der gewählten Gesinnung entsprechenden Kategorie an. Die von diesem Zauber gewährten Boni steigen auf +2 gegen Angriffe und Effekte von Kreaturen, die eine Gesinnung haben, die der Gegensatz der von dir gewählten ist (rechtschaffen, wenn du chaotisch wählst; böse, wenn du gut wählst usw.). Die Boni steigen auf +4 gegen Effekte von Kreaturen, welche einem Ziel deiner *Göttlichen Aura* den Zustand Gesteuert auferlegen wollen, sowie gegen Angriffe von Kreaturen, die von einem Effekt beschworen wurden, welcher der Gesinnung deiner *Göttlichen Aura* entgegensteht.

Trifft eine Kreatur mit entgegengesetzter Aura ein Ziel mit einem Nahkampfangriff, muss der Kreatur ein Willenswurf gelingen. Bei einem Fehlschlag erhält sie für 1 Minute den Zustand Blind. Danach ist sie 1 Minute lang temporär gegen diesen Zauber immun.

Der Radius von *Göttliche Aura* vergrößert sich um 3 Meter, wenn du den Zauber in einer Runde zum ersten Mal aufrechterhältst.

GÖTTLICHE ENERGIELANZE ZAUBERTRICK 1

ANGRIFF HERVORRUFUNG ZAUBERTRICK

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du verschießt einen Strahl göttlicher Energie. Wähle eine Gesinnung deiner Gottheit aus (böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen). Du kannst diesen Zauber nicht wirken, wenn du keine Gottheit hast oder diese von wahrhaft neutraler Gesinnung ist. Führe einen Zauberangriffswurf gegen die RK des Zieles aus. Triffst du, erleidet das Ziel Schaden der gewählten Gesinnung in Höhe von 1W4 plus dein Zauberattributmodifikator (doppelter Schaden bei Kritischem Treffer). Dieser Zauber gehört der der gewählten Gesinnung entsprechenden Kategorie an.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W4.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GÖTTLICHE ERHÖHUNG

ZAUBER 7

FORMWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du nimmst jenseitige Energien in deinen Körper auf. Man kann dich zwar noch erkennen, aber du erhältst die Züge von einem Diener deiner Gottheit. Wähle eine Gesinnung deiner Gottheit aus (böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen). Du kannst diesen Zauber nicht wirken, wenn du keine Gottheit hast oder diese von wahrhaft neutraler Gesinnung ist. Dieser Zauber gehört der der gewählten Gesinnung entsprechenden Kategorie an.

Bist du Mittelgroß oder kleiner, so wirst du Groß, wie durch die Effekte von *Kreatur vergrößern*. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst außerdem die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- 40 Temporäre Trefferpunkte
- Eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe deiner normalen Bewegungsrate
- Schwäche 10 gegen die Gesinnung, die der von dir gewählten gegenübersteht
- Einen Zustandsbonus von +1 auf deine Rettungswürfe gegen Zauber
- Dunkelsicht
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe. Wählst du gut oder rechtschaffen aus, verursachen deine Fäuste 2W8 Punkte Schaden. Wählst du chaotisch aus, erhältst du einen Waffenlosen Bissangriff, der 2W10 Punkte Stichschaden verursacht. Wählst du böse aus, erhältst du einen Waffenlosen Klauenangriff, der 2W8 Punkte Hiebsschaden verursacht und der die Waffeneigenschaften Agil und Finesse besitzt.

Erhöhung (9.) Die Temporären Trefferpunkte erhöhen sich auf 60, die Schwäche auf 15 und die Wirkungsdauer auf 10 Minuten.

GÖTTLICHE FÜHRUNG

ZAUBERTRICK 1

ERKENNTISMAGIE ZAUBERTRICK

Traditionen Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ➔ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Bis zum Beginn deines nächsten Zuges

Du erbittest göttlichen Beistand und gewährst dem Ziel einen Zustandsbonus von +1 auf einen Angriffs-, Fertigungs-, Rettungs- oder Wahrnehmungswurf. Das Ziel muss diesen Wurf ausführen, bevor die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Das Ziel entscheidet, für welchen Wurf es den Bonus verwenden will, bevor es ihn ausführt. Der Zauber endet, wenn das Ziel den Bonus verwendet hat. Das Ziel ist in jedem Fall temporär 1 Stunde lang immun.

GÖTTLICHE INSPIRATION

ZAUBER 8

MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Du füllst das Ziel mit spiritueller Energie, womit du seine Magie erneuerst. Bereitet es Zauber vor, erhält es einen Zauber des 6. oder niedrigeren Grades, den es am selben Tag gewirkt hat, zurück und kann ihn erneut wirken. Wirkt das Ziel Zauber spontan, erhält es einen Zauberplatz des 6. oder niedrigeren Grades zurück. Besitzt es einen Fokuspunkt, erhält es seine Fokuspunkte zurück, als hätte es seinen Fokus erneuert.

GÖTTLICHE MACHT

ZAUBER 6

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔ Gesten, Verbal; **Anforderungen** Du musst eine Gottheit haben.

Wirkungsdauer 1 Minute

Du konzentrierst all deine göttliche Energie und verwandelst dich in eine Mittelgroße Kampfgestalt, die deiner eigenen ähnelt, aber mächtige magische Waffen besitzt, die dir von deiner Gottheit verliehen werden. Du besitzt in der Kampfgestalt Hände und kannst Handhaben-Aktionen verwenden. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 20 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 10 Temporäre Trefferpunkte
- Bewegungsrate 12 m
- Resistenz 3 gegen körperlichen Schaden
- Dunkelsicht
- Einen besonderen Angriff mit einer göttlichen Version der bevorzugten Waffe deiner Gottheit; du darfst ausschließlich diesen Angriff im Kampf benutzen. Dein Angriffsmodifikator beträgt +21, dein Schadensbonus +8 (oder +6 für Fernkampfangriffe). Ist dein Angriffsmodifikator mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden. Du verursachst Schaden mit drei der gewohnten Schadenswürfel deiner Waffe oder drei Schadenswürfel von 1 Größe größer, wenn die Waffe eine einfache Waffe ist, deren Schadenswürfel W4 oder W6 betragen. Die Waffe besitzt eine der folgenden Eigenschaften, die der Gesinnung deiner Gottheit entsprechen müssen: *Anarchie*, *Grundsatz*, *Heilig* und *Unheilig*. Ist deine Gottheit wahrhaft neutraler Gesinnung, verursachst du anstatt dessen zusätzlich 1W6 Punkte Präzisionsschaden
- Dein Athletikmodifikator beträgt +23, es sei denn, dein eigener ist höher

Erhöhung (4.) Deine Kampfgestalt ist Groß und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 3 Metern bzw. 4,50 Meter, wenn die bevorzugte Waffe deiner Gottheit Reichweite besitzt. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte RK = 21 + deine Stufe, 15 Temporäre Trefferpunkte, Resistenz 4 gegen körperlichen Schaden, einen Angriffsmodifikator von +28, einen Schadensbonus von +15 (+12 für Fernkampfangriffe) und Athletik +29.

GÖTTLICHE MISSION

ZAUBER 9

UNGEWÖHNLICH MENTAL SPRACHE VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** Bis zu 4 Kreaturen

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du gibst den Zielen einen göttlichen Auftrag. Zunächst legst du einen heiligen Zweck fest. Darunter fällt zum Beispiel die Erlangung eines Gegenstands, die Inanspruchnahme eines Stück Lands, die Tötung einer Kreatur, der Krieg gegen eine Gruppe oder vollkommene Friedlichkeit. Der Zweck kann nicht sein, dass die Ziele einander oder sich selbst Schaden zufügen. Die Ziele widmen sich der Mission vollständig, abhängig von ihren Stufen. Sie können im Rahmen des Auftrags frei handeln, ziehen aber direktes Vorgehen der Inaktivität oder indirekter Handlungsweise vor.

- **Stufe 13 oder niedriger** Das Ziel gibt sich der Mission so sehr hin, dass es sie bis zu ihrem Tod erfüllen will (es sei denn, du widersprichst ihr)
- **Stufe 14** Das Ziel widmet sich der Mission, aber der Zauber endet, wenn es die Hälfte seiner Trefferpunkte oder mehr verliert
- **Stufe 15** Wie Stufe 14, nur dass das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Willenswurf ausführen darf, um den Zauber für sich zu beenden.

Der Zauber endet für alle Kreaturen, wenn du oder einer deiner Verbündeten eine feindselige Handlung gegen ein Ziel ausführt oder wenn die Mission erfüllt wurde. Der SL mag entscheiden, dem Zauber einer Gesinnungskategorie zuzuweisen, wenn dies der Mission entspricht.

Erhöhung (10.) Die Stufen für die Effekte des Zaubers steigen um jeweils 2.

GÖTTLICHER ZORN

ZAUBER 4

HERVORRUFUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Rettenwurf Zähigkeit

Du schlägst deine Feinde entgegengesetzter Gesinnung mit dem Zorn deiner Gottheit. Wähle eine Gesinnung deiner Gottheit aus (böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen). Du kannst diesen Zauber nicht wirken, wenn du keine Gottheit hast oder diese von wahrhaft neutraler Gesinnung ist. Dieser Zauber gehört der der gewählten Gesinnung entsprechenden Kategorie an. Du verursachst Kreaturen im Wirkungsbereich 4W10 Punkte Schaden und jede von ihnen muss einen Zähigkeitswurf ausführen. Kreaturen, deren Gesinnung mit der von dir gewählten übereinstimmt, sind von diesem Zauber nicht betroffen. Kreaturen, deren Gesinnung mit der von dir gewählten weder übereinstimmt noch ihr entgegensteht, behandeln das Resultat ihres Rettungswurfs als einen Schritt besser.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet halben Schaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Schaden und erhält 1 Minute lang den Zustand Kränkelnd 1.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und erhält 1 Minute lang den Zustand Kränkelnd 2. Während sie kränkelt, besitzt sie auch Verlangsamung 1.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W10.

GÖTTLICHES MACHTWORT

ZAUBER 7

HERVORRUFUNG

Traditionen Göttlich

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 12 m; **Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 12 m

Rettenwurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** Variiert

Du sprichst eine mächtige Litanei deines Glaubens aus, ein Mandat, welches jene verletzt, die deinen Überzeugungen entgegenstehen. Wähle eine Gesinnung deiner Gottheit aus (böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen). Du kannst diesen Zauber nicht wirken, wenn du keine Gottheit hast oder diese von wahrhaft neutraler Gesinnung ist. Dieser Zauber gehört der der gewählten Gesinnung entsprechenden Kategorie an. Du verursachst Kreaturen im Wirkungsbereich 7W10 Punkte Schaden und jede von ihnen muss einen Zähigkeitswurf ausführen. Kreaturen, deren Gesinnung mit der von dir gewählten übereinstimmt, sind von diesem Zauber nicht betroffen. Kreaturen, deren Gesinnung mit der von

dir gewählten weder übereinstimmt noch ihr entgegensteht, behandeln das Resultat ihres Rettungswurfs als einen Schritt besser und erleiden keine anderen Effekte außer dem Schaden.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet halben Schaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Schaden und erhält 1 Minute lang den Zustand Kraftlos 2.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und erhält 1 Minute lang den Zustand Kraftlos 2. Befindest du dich auf deiner Heimatebene, so wird eine Kreatur, deren Rettungswurf kritisch fehlschlägt, mit dem Effekt eines fehlgeschlagenen Rettungswurfs gegen *Verbannung* verbannt. Eine Kreatur der 10 oder niedrigeren Stufe muss einen Willenswurf ausführen. Bei einem Fehlschlag erhält sie für 1 Minute den Zustand Gelähmt, bei einem Kritischen Fehlschlag stirbt sie.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W10. Die Stufe von Kreaturen, die bei einem Kritischen Fehlschlag einen zweiten Rettungswurf ausführen müssen, erhöht sich um 2.

HALLUZINATION ERZEUGEN

ZAUBER 5

ILLUSION KAMPFUNFÄHIG MENTAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Stunde

Das Ziel identifiziert verlässlich eine Sache als eine andere, ist unfähig etwas zu entdecken, was wirklich existiert, oder sieht etwas, was nicht existiert. Seine Überzeugungen werden jedoch nicht geändert. Du entscheidest, welcher der oben genannten Effekte eintritt und legst die Einzelheiten der Halluzination fest. Du kannst zum Beispiel bewirken, dass das Ziel alle Elfen als Menschen wahrnimmt, seinen Bruder nicht sehen kann, seine Taschenuhr an einer anderen Person entdeckt (obwohl diese sie nicht besitzt) oder einen Turm im Stadtzentrum sieht.

Das Ziel darf einen ersten Willenswurf ausführen, dessen Effekte unten beschrieben werden. Es erhält außerdem einen Willenswurf, jedes Mal dann die Illusion anzuzweifeln, wenn es die Aktion Suchen anwendet oder direkt mit der Halluzination interagiert. Zum Beispiel kann das Ziel versuchen, jedes Mal dann die Illusion anzuzweifeln, wenn es mit Elfen interagiert, versehentlich mit seinem Bruder zusammenstößt, versucht, die Zeit auf seiner Taschenuhr abzulesen, oder den Turm näher inspiziert. Das Ziel kann die Illusion mit einem großen Situationsbonus in vom SL festgelegten Situationen anzweifeln, wenn es zum Beispiel einen nichtexistierenden Turm zu erklettern versucht.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur nimmt die Illusion deiner Wahl wahr, bis sie diese anzweifelt. Sie weiß aber, dass es sich um eine Halluzination handelt.

Fehlschlag Die Kreatur nimmt die Illusion deiner Wahl wahr, bis sie diese anzweifelt.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur nimmt die Illusion deiner Wahl wahr, bis sie diese anzweifelt. Sie vertraut dabei ihren falschen Sinneseindrücken und erhält daher einen Situationsbonus von -4 auf Rettungswürfe zum Anzweifeln.

Erhöhung (6.) Du kannst dich entscheiden, entweder bis 10 Kreaturen als Ziele auszuwählen oder die Wirkungsdauer des Zaubers bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen auszudehnen.

Erhöhung (8.) Du kannst dich entscheiden, entweder eine beliebige Anzahl von Kreaturen als Ziele auszuwählen oder die Wirkungsdauer des Zaubers unbegrenzt auszudehnen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

HAST

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Die Magie ermöglicht es dem Ziel, sich schneller zu bewegen. Es erhält den Zustand Beschleunigt und kann in jeder Runde eine zusätzliche Aktion für die Aktionen Schreiten und Zuschlagen anwenden.

Erhöhung (7.) Du kannst bis zu 6 Kreaturen als Ziele auswählen.

HAUCH DES STUMPFSENS

MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du machst das Ziel dümmer. Es muss einen Willenswurf ausführen.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Benommen 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Benommen 4.

HEILIGER BODEN

BANNMAGIE

Traditionen Göttlich

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal); **Kosten** 1 Phiole Heiliges Wasser

Wirkungsbereich Explosion von 9 m mit dir als Mittelpunkt

Wirkungsdauer 24 Stunden

Du weihst den Wirkungsbereich, indem du Heiliges Wasser darin versprengst und ihn gegen deine Feinde schützt. Entscheide dich für Aberrationen, Beobachter, Drachen, Himmlische, Scheusale oder Untote. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf ihre RK sowie Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe gegen die ausgewählten Kreaturen.

HEILUNG

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ⚡ bis ⚡⚡

Reichweite Variiert; **Ziele** 1 untote oder bereitwillige lebendige Kreatur

Du kanalisierst Positive Energie, um ein Lebewesen zu heilen oder einen Untoten zu verletzen. Ist das Ziel ein bereitwilliges Lebewesen, gibst du ihm 1W8 Trefferpunkte zurück. Ist das Ziel eine untote Kreatur, erleidet es 1W8 Punkte Positiven Energieschaden und muss einen einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Die Anzahl von Aktionen, die du zum Wirken dieses Zaubers aufwendest, bestimmt seine Ziele, Reichweite, Wirkungsbereich und anderen Parameter.

⚡ (Gesten) Der Zauber hat eine Reichweite von Berührung.

⚡⚡ (Gesten, Verbal) Der Zauber hat eine Reichweite von 9 Metern. Heilst du eine lebendige Kreatur, erhöhe die geheilten Trefferpunkte um 8.

⚡⚡⚡ (Gesten, Material, Verbal) Du verteilst Positive Energie in einer Ausstrahlung von 9 Metern. Dies betrifft alle lebendigen und untoten Kreaturen im Wirkungsbereich.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der geheilten oder abgezogenen Trefferpunkte erhöht sich um 1W8. Die zusätzlich geheilten Trefferpunkte beim Aufwand von 2 Aktionen erhöhen sich um 8.

Zauber 3

HEILIGE WASSERGRANATE

GUT HERVORRUFUNG POSITIV WASSER

Traditionen Göttlich

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal; **Kosten** Eine Phiole Heiliges Wasser (S. 603)

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Du verwendest heilige Energien, um eine Phiole Heiliges Wasser zu verstärken und sie über eine unmöglich erscheinende Distanz zu werfen. Sie detoniert mit einer enormen Explosion, die bei Kreaturen im Wirkungsbereich 3W6 Punkte Wuchtschaden durch den Wasserdruck verursacht. Das Wasser verursacht zusätzlich 6W6 Punkte Positiven Energieschaden bei Untoten und 6W6 Punkte guten Schaden bei Scheusalen.

Erhöhung (+1) Der Wuchtschaden erhöht sich um 1W6. Der zusätzliche gute und Positive Energieschaden erhöht sich jeweils um 2W6.

HELDENMUT

MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 humanoide Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du greifst auf die im Ziel vorhandene Tapferkeit zu und gewährst ihm einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs-, Fertigungs-, Rettungs- und Wahrnehmungswürfe.

Erhöhung (6.) Der Zustandsbonus steigt auf +2.

Erhöhung (9.) Der Zustandsbonus steigt auf +3.

HELLHÖREN

AUSSPÄHUNG ERKENNTNIS

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 150 m

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du erschaffst ein unsichtbares schwebendes Ohr an einem Ort innerhalb der Reichweite (auch dann, wenn dieser außerhalb Sicht- oder Schusslinie liegen sollte). Das Ohr ist unbeweglich, aber du kannst durch es hören, als würdest du dein normales Gehör benutzen.

HELLSEHEN

AUSSPÄHUNG ERKENNTNIS

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 150 m

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du erschaffst ein unsichtbares schwebendes Auge an einem Ort innerhalb der Reichweite (auch dann, wenn dieser außerhalb Sicht- oder Schusslinie liegen sollte). Das Auge ist unbeweglich, aber du kannst durch es sehen, als würdest du dein normales Sehvermögen benutzen.

HERRLICHES HERRENHAUS

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG EXTRADIMENSIONAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer 24 Stunden

Du beschwörst eine extradimensionale Halbebene herbei, die aus einem geräumigen Gebäude mit einem einzelnen Eingang besteht. Der Eingang verbindet die Halbebene mit jener Ebene, auf welcher du

Zauber 4

Zauber 3

Zauber 3

Zauber 4

Zauber 7

den Zauber wirkst. Er erscheint innerhalb der Reichweite als schwach schimmerndes, aufrechtes Rechteck, das 1,50 Meter breit und 3 Meter hoch ist. Du bestimmst beim Wirken des Zaubers, wer die Halbebene betreten darf. Du kannst den Eingang von innen schließen, sodass er unsichtbar wird. Du und die von dir bestimmten Kreaturen können die Öffnung nach Belieben wie eine körperliche Tür öffnen.

Von innen gleicht die Halbebene einem Herrenhaus mit einem spektakulären Foyer und einer Vielzahl von opulent ausgestatteten Räumen. Du legst den Raumplan des Hauses beim Wirken des Zaubers nach Belieben fest. Er muss jedoch in die Dimensionen 12 Meter Breite, 12 Meter Tiefe und 9 Meter Höhe passen. Während der Eingang zur Halbebene geschlossen ist, können keine Effekte von außerhalb (und umgekehrt) sie erreichen. Die einzige Ausnahme bildet *Ebenenwechsel*, mit dem ins Haus teleportieren kann. Ausspähungsmagie und ähnliche Effekte sind nur dann imstande, die Welt jenseits des Hauses zu beobachten, wenn sie ebenenübergreifend wirken.

24 Diener kümmern sich um die Bedürfnisse aller Kreaturen im Herrenhaus. Diese ähneln *Unauffälligen Dienern*, sind jedoch sichtbar. Du legst ihre Erscheinung beim Wirken des Zaubers fest. Im Herrenhaus befinden sich Vorräte, die für ein Bankett mit neun Gängen für 150 Gäste ausreichen.

HOLZ FORMEN

ZAUBER 2

PFLANZE **VERWANDLUNG**

Traditionen Natur

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** Ein unbearbeitetes Stück Holz mit einem Volumen bis zu 0,6 m³

Du formst Holz in eine ungefähre Gestalt deiner Wahl. Der Prozess ist zu krude, um fein ausgearbeitete Stücke, winzige Details, bewegliche Teile oder ähnliches zu erzeugen. Du kannst diesen Zauber nicht dazu verwenden, um den Wert eines hölzernen Objekts zu vergrößern.

HUMANOIDE GESTALT

ZAUBER 2

GESTALTWANDEL **VERWANDLUNG**

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du verwandelst dich in einen Kleinen oder Mittelgroßen Humanoiden, wie einen Elfen, Goblin, Halbling, Menschen, Ork oder Zwerg. Du gehörst in dieser Gestalt zusätzlich zu deinen anderen Kategorien der Kategorie Humanoid an, sowie jeder Kategorie, die sich auf die Art der Kreatur bezieht (wie Goblin oder Mensch). Sollte diese Verwandlung eine Größenkategorie ändern, verändert dies dementsprechend deinen Angriffsradius (wie durch den Zauber *Kreatur schrumpfen*). Diese Verwandlung ändert nichts an deinen Spielwerten und du erhältst keine besonderen Fähigkeiten der von dir angenommenen humanoiden Gestalt. Du kannst weiterhin deine Ausrüstung tragen und verwenden, da sie (wenn nötig) ihre Größenkategorie ändert, um sich deiner neuen Gestalt anzupassen. Sollten Gegenstände deinen Besitz verlassen, nehmen sie wieder ihre ursprüngliche Größe an.

Humanoide Gestalt verleiht dir einen Zustandsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung, um als gewöhnlicher Angehöriger der gewählten Spezies zu erscheinen. Du fügst dem deine Stufe hinzu, auch wenn du ungeübt sein solltest. Du bist nicht imstande, die Gestalt einer bestimmten Kreatur anzunehmen. Willst du dich als eine Person verkleiden, musst du weiterhin eine Verkleidung anfertigen, auch wenn der SL eine unterschiedliche Abstammung nicht in den SG des Täuschungswurfs einkalkulieren wird. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Erhöhung (3.) Du erhältst Dämmer- oder Dunkelsicht, wenn die von dir angenommene Gestalt diese Fähigkeit besitzt.

Erhöhung (5.) Du kannst die Gestalt einer Großen Kreatur annehmen. Erhöht dies deine Größenkategorie, erhältst du die Effekte des Zaubers *Kreatur vergrößern*.

HYPNOTISCHES MUSTER

ZAUBER 3

ILLUSION **SICHTBAR**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrecht-erhaltbar

Du erschaffst ein Muster aus veränderlichen Farben, das als geometrische Wolke in der Luft schwebt. Kreaturen sind Geblendet, während sie sich im Muster aufhalten. Außerdem müssen Kreaturen einen Willenswurf ausführen, wenn sie sich während des Wirkens des Zaubers im Muster aufhielten oder es betreten und dort ihren Zug beenden. Dasselbe gilt für Kreaturen, welche die Aktionen Interagieren oder Suchen auf das Muster anwenden. Eine vom Muster faszinierte Kreatur versucht nicht, neue Rettungswürfe anzuwenden.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Das Ziel wird vom Muster Fasziniert.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird vom Muster Fasziniert. Während es Fasziniert ist, kann es keine Reaktionen anwenden.

IMMUNITÄT GEGEN ZAUBER

ZAUBER 4

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 24 Stunden

Du schützt eine Kreatur gegen die Effekte eines einzigen Zaubers. Wähle einen Zauber aus und spreche ihn während des Wirkens dieses Zaubers als Teil der verbalen Komponente aus. *Immunität gegen Zauber* versucht, dem genannten Zauber entgegenzuwirken, wenn das Ziel von *Immunität gegen Zauber* auch das Ziel des genannten Zaubers wird oder sich in dessen Wirkungsbereich befindet. Ein erfolgreiches Entgegenwirken mit *Immunität gegen Zauber* gegen einen Zauber, der einen Wirkungsbereich hat oder mehrere Ziele betrifft, negiert dessen Effekte nur für das Ziel von *Immunität gegen Zauber*.

IMPLOSION

ZAUBER 9

HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 körperliche Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit, einfach; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du erdrückst das Ziel, indem du es in sich zusammenfallen lässt. Du verursachst 75 Schadenspunkte. Wenn du den Zauber aufrecht-erhältst, muss du in jeder Runde ein neues Ziel auswählen, das den gleichen Effekt erleidet. Du kannst mit einem Wirken des Zaubers kein Ziel mehr als einmal verletzen. Du darfst außerdem nicht mehr als eine Kreatur pro Runde dem Effekt aussetzen. Körperlose, gasförmige oder flüssige Kreaturen sowie alle, die keine feste Gestalt haben, sind immun gegen diesen Zauber.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 10.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

INSEKTENGESTALT

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du stellst dir das Bild eines einfachen Insekts vor und verwandelst dich in eine Mittelgroße, tierische Kampfgestalt. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Ameise, Gottesanbeterin, Käfer, Skorpion, Spinne oder Tausendfüßler. Du kannst eine bestimmte Art von Tier aussuchen (wie Marienkäfer oder Heiliger Pillendreher im Fall eines Käfers), aber dies hat keine Auswirkung auf Größe oder Spielwerte der Gestalt. In der neuen Gestalt gehörst du zur Kategorie Tier. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 18 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 10 Temporäre Trefferpunkte
- Dämmersicht
- Einen oder mehr Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +13, dein Schadensbonus +2. Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden
- Dein Athletikmodifikator beträgt +13, es sei denn, dein eigener ist höher.
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Ameise** Bewegungsrate 9 m, für Klettern 9 m; **Nahkampf** ➔ Mandibeln, **Schaden** 2W6 Wucht.
- **Gottesanbeterin** Bewegungsrate 12 m, Ungenauer Geruchssinn 9 m; **Nahkampf** ➔ Vorderbein, **Schaden** 2W8 Wucht.
- **Käfer** Bewegungsrate 7,50 m; **Nahkampf** ➔ Mandibeln, **Schaden** 2W10 Stich.
- **Skorpion** Bewegungsrate 12 m, Dunkelsicht, Ungenauer Erschütterungssinn 18 m; **Nahkampf** ➔ Stachel, **Schaden** 1W8 Stich plus 1W4 Anhaltendes Gift; **Nahkampf** ➔ Schere (Agil), **Schaden** 1W6 Wucht
- **Spinne** Bewegungsrate 7,50 m, für Klettern 7,50 m, Dunkelsicht; **Nahkampf** ➔ Zähne, **Schaden** 1W6 Stich plus 1W4 Anhaltendes Gift; **Fernkampf** ➔ Netz (Entfernungseinheit 6 m), **Schaden** Verstrickt das Ziel 1 Runde lang
- **Tausendfüßler** Bewegungsrate 7,50 m, für Klettern 7,50 m, Dunkelsicht; **Nahkampf** ➔ Mandibeln, **Schaden** 1W8 Stich plus 1W4 Anhaltendes Gift.

Erhöhung (4.) Deine Kampfgestalt ist Groß und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 3 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte 15 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +16, einen Schadensbonus von +6 und Athletik +16.

Erhöhung (5.) Deine Kampfgestalt ist Riesig und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 4,50 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte 20 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +18, einen Schadensbonus von +2 sowie doppelte Schadenswürfel und Athletik +20.

ZAUBER 3

IRREFÜHRUNG

ILLUSION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Verbal)

Reichweite 9 m, **Ziele** 2 Kreaturen oder Objekte

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du verändert die magische Aura einer Kreatur oder eines Objekts, sodass sie einer/m anderen ähnelt. Du bestimmst ein Ziel als Primär- und das andere als Sekundärziel. Effekte, welche die Auras des Primärziels erkennen würden, lesen anstatt dessen die gleichen Arten von Auras des Sekundärziels. Eine Kreatur, die diese Aura liest, kann versuchen, die Illusion anzuzweifeln. Du kannst diesen Zauber aus einer Entfernung von bis zu 1,5 Kilometern aufheben.

ZAUBER 2

IRRGARTEN

BESCHWÖRUNG EXTRADIMENSIONAL TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du transportierst das Ziel in ein extradimensionales Labyrinth mystischer Herkunft und setzt es dort gefangen. Das Ziel darf einmal pro Runde während seines Zuges 1 Aktion für einen Überlebenskunst- oder Wahrnehmungswurf gegen deinem Zauber-SG aufwenden, um dem Irrgarten zu entkommen. Die folgenden Resultate sind möglich:

Kritischer Erfolg Das Ziel entkommt und der Zauber endet.

Erfolg Das Ziel befindet sich auf dem richtigen Weg zum Ausgang. Befand es sich bereits dort, entkommt es dem Labyrinth und der Zauber endet.

Fehlschlag Das Ziel kommt dem Ausgang nicht näher.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel kommt dem Ausgang nicht näher. Befand es sich bereits auf dem richtigen Weg zum Ausgang, so kommt es von ihm ab.

ZAUBER 8

KÄLTEKEGEL

HERVORRUFUNG KÄLTE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 18 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Eisige Kälte entspringt deinen Händen. Du verursachst 12W6 Punkte Kälteschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

ZAUBER 5

KÄLTESTRAHL

ANGRIFF HERVORRUFUNG KÄLTE ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du verschießt einen Strahl aus Kälte. Führe einen Zauberangriffswurf aus. Der Strahl verursacht 1W4 + dein Zauberattributmodifikator Punkte Kälteschaden.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet doppelten Schaden und erhält 1 Runde lang einen Zustandsbonus von -3 Metern auf seine Bewegungsrate.

Erfolg Das Ziel erleidet normalen Schaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W4.

ZAUBERTRICK 1

KATAKLYSMISCHE MACHT**ZAUBER 10**

ELEKTRIZITÄT ERDE FEUER HERVORRUFUNG KÄLTE LUFT SAURE WASSER

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ➔➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 300 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 18 m**Rettungswurf** Reflex, einfach

Du rufst die unermessliche Macht von apokalyptischen Kataklysmen herbei, wobei du einen kleinen Teil jeder Katastrophe an dich reißt und sie in einem schreckenerregend mächtigen Angriff kombinierst. Die folgenden Effekte treffen alle Kreaturen im Wirkungsbereich. Resistenzen von Kreaturen im Wirkungsbereich gelten hinsichtlich des durch den Zauber verursachten Schaden als um 10 geringer als gewohnt. Jeder Kreatur steht ein einfacher Reflexwurf zu, der auf alle sieben Schadensarten angewendet wird.

- Fleisch zersetzender Säureregen verursacht 3W10 Punkte Säureschaden
- Ein tosendes Erdbeben wirft auf dem Boden befindliche Kreaturen heftig hin und her, wodurch sie 3W10 Punkte Wuchtschaden erleiden
- Eine eiskalte Windbö verursacht 3W10 Punkte Kälteschaden
- Unglaublich starke Blitze schlagen im Wirkungsbereich ein und verursachen 3W10 Punkte Elektrizitätsschaden
- Peitschender Wind wühlt den Himmel auf und verursacht 3W10 Punkte Wuchtschaden bei fliegenden Kreaturen im Wirkungsbereich
- Ein Tsunami überrascht die Kreaturen im Wirkungsbereich und verursacht bei ihnen 3W10 Punkte Schaden der Kategorie Wasser (doppelter Schaden bei im Wirkungsbereich schwimmende Kreaturen)
- Ein gewaltiger Flächenbrand fegt durch den Wirkungsbereich und verursacht 3W10 Punkte Feuerschaden

KETTENBLITZ**ZAUBER 6**

ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ➔➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 150 m; **Ziele** 1 Kreatur plus eine beliebige Anzahl zusätzlicher Kreaturen**Rettungswurf** Reflex

Du entlädst einen mächtigen Blitzstrahl in das Ziel, der diesem 8W12 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt. Das Ziel muss einen einfachen Reflexwurf ausführen. Die Elektrizität schlägt auf eine andere Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum ersten Ziel über, dann auf eine weitere Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum zweiten Ziel usw. Du kannst den *Kettenblitz* zu jeder Zeit unterbrechen, aber keine Kreatur mehr als einmal zu seinem Ziel erklären. Zu allen Zielen muss Schusslinie bestehen. Würfle den Schaden nur einmal aus; jedes Ziel erhält denselben Schaden (je nach Ergebnis des Rettungswurfs doppelten oder halbierten Schaden). Der *Kettenblitz* endet, wenn eines seiner Ziele bei seinem Rettungswurf einen Kritischen Erfolg erzielt.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W12.**KLEINTIERGESTALT****ZAUBER 1**

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ➔➔ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du verwandelst dich in die Kampfgestalt eines Winzigen Tieres, wie einer Eidechse, eines Insekts, einer Katze oder eines Nagetiers. Du kannst eine bestimmte Art von Tier aussuchen (wie die einer Gottesanbeterin oder Ratte), aber dies hat keine Aus-

wirkung auf Größe oder Spielwerte der Gestalt. In der neuen Gestalt gehörst du zur Kategorie Tier. Du kannst diesen Zauber aufheben.

- Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:
- RK = 15 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- Bewegungsrate von 3 m
- Schwäche 5 gegen körperlichen Schaden (du erhältst in dieser Gestalt 5 Punkte zusätzlichen Schaden)
- Dämmerlicht und Ungenauer Geruchssinn 9 m
- Deine Modifikatoren für Akrobatik und Heimlichkeit betragen +10, es sei denn, dein eigener ist höher; dein Athletikmodifikator beträgt -4

Erhöhung (4.) Du kannst dich in eine flugfähige Kreatur verwandeln, z.B. einen Vogel, und erhältst damit eine Bewegungsrate für Fliegen von 6 Metern.

KLINGENBARRIERE**ZAUBER 6**

HERVORRUFUNG KRAFT

Traditionen Göttlich**Aufwand** ➔➔➔ Gesten, Material, Verbal**Reichweite** 40 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Klingen aus magischer Kraft bilden eine wirbelnde Wand. Die Wand verläuft in gerader Linie. Sie ist 6 Meter hoch, 40 Meter lang und 5 Zentimeter dick. Sie bietet Deckung. Jede Kreatur erleidet 7W8 Punkte Kraftschaden, wenn sie sich im Wirkungsbereich der Wand befindet, wenn diese erschaffen wird, wenn sie versucht, die Wand zu durchqueren, oder wenn sie ihren Zug in der Wand beendet. Ein einfacher Reflexwurf reduziert den Schaden. Ist eine Kreatur mit diesem Rettungswurf erfolgreich, wenn die Wand erschaffen wird, wird sie auf das nächstliegende Feld auf der Seite ihrer Wahl der Barriere geschoben. Kreaturen, die versuchen, die Wand zu durchqueren, scheitern, wenn ihr Rettungswurf einen kritischen Fehlschlag ergibt. Sie beenden ihre Bewegung in einem zur Wand angrenzenden Feld.

Erhöhung (+1) Der Schaden steigt um 1W8.**KLOPFEN****ZAUBER 2**

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** ➔➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m, **Ziele** 1 Behälter, Schloss oder Tür**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du bewirkst, dass das Ziel sich einfacher öffnen lässt. *Klopfen* gewährt jeder Kreatur einen Zustandsbonus von +4, die versucht, mit einem Fertigkeitwurf für Athletik- oder Diebeskunst einen als Ziel ausgewählten Behälter, ein Schloss oder eine Tür zu öffnen. Du kannst als Teil des Wirkens des Zaubers einen Fertigkeitwurf für Diebeskunst ausführen, um das Ziel zu öffnen, und addierst deine Stufe hinzu, sogar wenn du ungeübt sein solltest.

Klopfen wirkt *Verschließen* entgegen.**KRANKHEIT KURIEREN****ZAUBER 3**

HEILUNG NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Natur**Aufwand** 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Deine heilende Magie eliminiert eine Krankheit im Körper des Ziels. Du versuchst, einer Krankheit entgegenzuwirken, von der das Ziel betroffen ist.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

KREATUR BEHERRSCHEN

ZAUBER 6

UNGEWÖHNLICH KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du übernimmst die Kontrolle über das Ziel und zwingst es, deinen Befehlen zu gehorchen. Gibst du ihm einen offensichtlich selbst-zerstörerischen Befehl, handelt das Ziel nicht, bis du ihm einen anderen gibst. Der Effekt des Zaubers hängt vom Willenswurf des Zieles ab.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel ist Betäubt 1, während es sich gegen deine Befehle wehrt.

Fehlschlag Das Ziel befolgt deine Befehle, darf aber zum Ende jedes seiner Züge einen Willenswurf ausführen. Der Zauber endet bei einem Erfolg.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, nur dass das Ziel ausschließlich dann einen neuen Rettungswurf erhält, wenn du ihm einen Befehl gibst, der seinem Wesen widerspricht (z.B. das Töten von Verbündeten).

Erhöhung (10.) Die Wirkungsdauer ist unbegrenzt.

KREATUR BEZAUBERN

ZAUBER 1

GEFÜHL KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Stunde

Deine Worte sind für die Ohren des Zieles süß wie Honig und dein Antlitz scheint wie in einen traumhaften Schleier gekleidet zu sein. Es muss einen Willenswurf ausführen, der einen Situationsbonus von +4 erhält, wenn du oder deine Verbündeten es kürzlich bedroht oder feindselige Handlungen gegen es ausgeführt haben.

Du kannst den Zauber aufheben. Der Zauber endet, wenn du feindselig Handlungen gegen das Ziel ausführst. Endet der Zauber, bemerkt das Ziel nicht unbedingt, dass es bezaubert wurde – es sei denn, seine Freundschaft zu dir oder die Handlungen, zu denen du es überzeugt hast, widersprechen seinen Erwartungen. Es besteht also die Möglichkeit, dass du das Ziel mittels gewöhnlicher Methoden von einer Fortsetzung der Freundschaft überzeugen kannst.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und erkennt, dass du es bezaubern wolltest.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen. Es glaubt, dein Zauber sei harmloser als *Kreatur bezaubern* gewesen, es sei denn, es identifiziert den Zauber (gewöhnlich mittels Magie identifizieren).

Fehlschlag Die Einstellung des Zieles dir gegenüber ändert sich zu Freundlich. War es bereits Freundlich eingestellt, dann wird es Hilfsbereit. Es kann dir gegenüber keine feindseligen Handlungen ausführen.

Kritischer Fehlschlag Die Einstellung des Zieles dir gegenüber ändert sich zu Hilfsbereit. Es kann dir gegenüber keine feindseligen Handlungen ausführen.

Erhöhung (4.) Die Wirkungsdauer hält bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen an.

Erhöhung (8.) Die Wirkungsdauer hält bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen an und du kannst den Zauber auf bis zu 10 Kreaturen wirken.

KREATUR LÄHMEN

ZAUBER 3

KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du blockierst die motorischen Impulse des Zieles, bevor sie dessen Gehirn verlassen können, und drohst, es an Ort und Stelle zu lähmen. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das erhält den Zustand Betäubt 1.

Fehlschlag Das Ziel ist 1 Runde lang Gelähmt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist 4 Runden lang Gelähmt. Am Ende jedes seiner Züge darf es einen erneuten Willenswurf ausführen, um die übriggebliebene Wirkungsdauer um 1 Runde zu reduzieren. Bei einem Kritischen Erfolg beendet das Ziel den Effekt vollständig.

Erhöhung (7.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

KREATUR SCHRUMPFEN

ZAUBER 2

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 5 Minuten

Du verzerrst den Raum, um eine Kreatur kleiner zu machen. Das Ziel schrumpft, bis seine Größenkategorie Winzig ist. Seine Ausrüstung schrumpft mit ihm, nimmt aber wieder ihre Originalgröße an, wenn es sie entfernt. Der Angriffsradius des Zieles reduziert sich auf 0. Der Zauber hat keine Wirkung auf Winzige Kreaturen.

Erhöhung (6.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

KREATUR VERGRÖßERN

ZAUBER 2

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 5 Minuten

Das Ziel wächst aufgrund der auf es wirkenden magischen Macht zur Größenkategorie Groß heran. Seine Ausrüstung vergrößert sich ebenfalls, schrumpft jedoch auf Normalgröße zurück, wenn sie entfernt wird. Die Kreatur erhält den Zustand Unbeholfen 1. Ihr Angriffsradius vergrößert sich um 1,50 Meter (oder um 3 Meter, wenn sie als Winzig begann). Sie erhält einen Zustandsbonus von +2 auf ihren Nahkampfschaden. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer.

Erhöhung (4.) Die Kreatur wächst zur Größenkategorie Riesig heran. Ihr Statusbonus auf Nahkampfschaden erhöht sich auf +4 und ihr Angriffsradius vergrößert sich um 3 Meter (oder 4,50 Meter, wenn sie als Winzig begann). Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Kreaturen der Größenkategorie Riesig oder größer.

Erhöhung (6.) Wähle die Version des 2. oder 4. Grades nur dass du bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen darfst.

KREATUREN VERSETZEN

ZAUBER 6

BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 9 m; **Ziele** Bis zu 2 Kreaturen

Du teleportierst die Ziele auf neue Positionen im Wirkungsbereich. Die Kreaturen müssen körperlich an ihre neuen Aufenthaltsorte passen und diese müssen frei sein, sich vollständig innerhalb des Wirkungsbereichs sowie sich in deiner Sichtlinie befinden. Nicht bereitwillige Kreaturen dürfen einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel kann sich teleportieren lassen, wenn es will, wählt aber den Zielort innerhalb des Wirkungsbereichs selber aus.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Du teleportierst das Ziel und wählst seinen Zielort aus.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der Ziele steigt um 1.

KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT ZAUBER 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Explosion von 3 m, deren Mittelpunkt an einer Ecke deines Felds liegt**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du erschaffst eine unbewegliche Kugel um dich herum, die versucht, jedem Zauber entgegenzuwirken, der von außen einen Wirkungsbereich oder ein Ziel innerhalb der Kugel hat. Dies funktioniert, als sei die Kugel der Zauber *Magie bannen*, der 1 Grad unter seinem eigentlichen Zaubergrad liegt. Hat das Entgegenwirken Erfolg, dann hält es nur den Teil des Zaubers ab, in Kraft zu treten, der in die Kugel eingedrungen wäre. (Wenn der Zauber Ziele hat oder ein Teil seines Wirkungsbereichs außerhalb der Kugel liegt, werden diese wie gewohnt betroffen.) Damit der Zauber nicht verloren geht, musst du die Kugel in einem offenen Feld erzeugen, sodass ihr Rand nicht durch Kreaturen oder Objekte verläuft (Kreaturen können die Kugel nach ihrem Entstehen allerdings betreten).

LÄHMUNG AUFHEBEN ZAUBER 2

HEILUNG NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Eine Welle aus Energie befreit eine gelähmte Kreatur. Du versuchst, einen einzigen Effekt auf dem Ziel entgegenzuwirken, der ihm den Zustand Gelähmt verleiht. Dies heilt das Ziel nicht, wenn es durch einen natürlichen Effekt oder Zustand gelähmt wurde, wie Lähmung durch nichtmagische Wunden oder Gifte.

Erhöhung (6.) Die Reichweite des Zaubers steigt auf 9 Meter und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.**LANGE SCHRITTE ZAUBER 1**

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Deine Schritte werden länger, als es möglich erscheint. Du erhältst einen Zustandsbonus von +9 Metern auf deine Bewegungsrate.

Erhöhung (2.) Die Wirkungsdauer beträgt 8 Stunden.**LAVAERUPTION ZAUBER 7**

FEUER HERVORRUFUNG

Traditionen Natur**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Wirkungsbereich** Zylinder mit 1,50 m Radius und 24 m Höhe**Rettungswurf** Reflex

Der Boden öffnet sich. Eine Säule aus Lava schießt daraus in einem senkrechten Zylinder in die Luft. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 14W6 Punkte Feuerschaden. Die Lava kühlt schnell ab und schließt Kreaturen im Wirkungsbereich ein. Eine eingeschlossene Kreatur erhält den Zustand Unbeholfen 1 sowie einen Zustandsbonus von -3 Metern auf ihre Bewegungsraten. Alles gewöhnliches Gelände zählt für fliegende Kreaturen als Schwieriges Gelände und sie sinken in dem Augenblick um 6 Meter, in dem sie eingeschlossen werden. Sie erhalten allerdings keinen Sturzschaden. Alle eingeschlossenen Kreaturen dürfen versuchen, einen Wurf zum Entkommen gegen deinen Zauber-SG abzulegen, um den Effekt zu beenden. Ansonsten bleiben sie eingeschlossen, bis sie 50 Trefferpunkte Schaden erlitten haben, worauf sie aus der erkalteten Lava befreit werden.

Kreaturen im Wirkungsbereich und innerhalb von 1,50 Metern von der Lavasäule erleiden außerdem automatisch 3W6 Punkte Feuerschaden durch die enorme Hitze. Dies ist unabhängig vom Ergebnis ihres Rettungswurfs.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.**Erfolg** Die Kreatur erleidet halben Schaden.**Fehlschlag** Die Kreatur erleidet vollen Schaden und wird eingeschlossen.**Kritischer Fehlschlag** Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und wird eingeschlossen.**Erhöhung (+1)** Der Schaden innerhalb des Wirkungsbereichs erhöht sich um 2W6, der Schaden durch die enorme Hitze um 1W6.**LEBENSATEM ZAUBER 5**

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich**Aufwand** ↷ Verbal; **Auslöser** Eine lebendige Kreatur innerhalb der Reichweite wird sterben.**Reichweite** 18 m; **Ziele** Die auslösende Kreatur

Deine Segnung erweckt eine Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes neu. Du verhinderst, dass das Ziel stirbt und heilst ihm Trefferpunkte in Höhe von 4W8 plus dein Zauberattributsmodifikator. Du kannst *Lebensatem* nicht verwenden, wenn der auslösende Effekt *Auflösung* oder ein Todeseffekt war.

LEID ZAUBER 1

NEGATIV NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich**Aufwand** ↷ bis ↔↷

Reichweite Variiert; **Ziele** 1 lebendige oder bereitwillige untote Kreatur
Du kanalisierst Negative Energie, um ein Lebewesen zu verletzen oder einen Untoten zu heilen. Ist das Ziel ein Lebewesen, erleidet es 1W8 Punkte Negativen Energieschaden und muss einen einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Ist das Ziel eine bereitwillige untote Kreatur, gibst du ihr 1W8 Trefferpunkte zurück. Die Anzahl von Aktionen, die du zum Wirken dieses Zaubers aufwendest, bestimmt seine Ziele, Reichweite, Wirkungsbereich und anderen Parameter.

↷ **(Gesten)** Der Zauber hat eine Reichweite von Berührung.↷↷ **(Gesten, Verbal)** Der Zauber hat eine Reichweite von 9 Metern. Heilst du eine untote Kreatur, erhöhe die geheilten Trefferpunkte um 8.↷↷↷ **(Gesten, Material, Verbal)** Du verteilst Negative Energie in einer Ausstrahlung von 9 Metern. Dies betrifft alle lebendigen und untoten Kreaturen im Wirkungsbereich.**Erhöhung (+1)** Die Anzahl der geheilten oder abgezogenen Trefferpunkte erhöht sich um 1W8. Die zusätzlich geheilten Trefferpunkte beim Aufwand von 2 Aktionen erhöhen sich um 8.**LICHT ZAUBERTRICK 1**

HERVORRUFUNG LICHT ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 nichtmagischer Gegenstand von maximal 1 Last, den entweder niemand oder du oder ein bereitwilliger Verbündeter mit sich führt**Wirkungsdauer** Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Das Objekt leuchtet wie eine Fackel, mit hellem Licht in einem Radius von 6 Metern (und Dämmerlicht innerhalb der nächsten 6 Meter). Wirkst du diesen Zauber auf ein zweites Objekt, endet der Zauber, der auf dem ersten liegt.

Erhöhung (4.) Das Objekt leuchtet mit hellem Licht in einem Radius von 18 Metern (und Dämmerlicht innerhalb der nächsten 18 Meter).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

LÜGEN ERKENNEN

ZAUBER 4

UNGEWÖHNLICH ERKENNTNISMAGIE MENTAL OFFENBARUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Lügen erklingen in deinen Ohren wie unharmonische Musik. Du erhältst einen Zustandsbonus von +4 auf Wahrnehmungswürfe, wenn jemand lügt.

LUFTBLASE

ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG LUFT

Traditionen Arkan, Göttlich, Verbal

Aufwand ➔ Verbal; **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb der Reichweite betritt eine Umgebung, in der sie nicht atmen kann

Reichweite 18 m; **Ziele** Die auslösende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Eine Blase aus reiner Luft umschließt den Kopf des Zieles und erlaubt es ihm, normal zu atmen. Der Effekt endet, wenn das Ziel eine Umgebung betritt, in der es normal atmen kann.

LUFTWANDELN

ZAUBER 4

LUFT VERWANDLUNG

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 5 Minuten

Das Ziel kann auf Luft gehen, als befände es sich auf festem Untergrund. Es kann mit einem maximalen Winkel von 45 Grad auf- und absteigen.

MAGIE BANNEN

ZAUBER 2

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Zaubereffekt oder nicht gehaltener magischer Gegenstand

Du löst die Magie eines Zaubers oder Effekts auf. Führe einen Entgegenwirken-Wurf gegen das Ziel aus (S. 459). Bei einem Erfolg gegen einen Zaubereffekt, wirkst du ihm entgegen. Bei einem Erfolg gegen einen magischen Gegenstand, wird er 10 Minuten lang zu einem gewöhnlichen Objekt seiner Art. Dies ändert nichts an den nicht-magischen Eigenschaften des Objekts. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Artefakt oder ähnlichen Gegenstand, schlägt der Zauber automatisch fehl.

MAGIE ENTDECKEN

ZAUBERTRICK 1

ENTDECKUNG ERKENNTNISMAGIE ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 9 m

Du sendest einen Impuls aus, der die Anwesenheit von Magie entdeckt. Du erlangst keine weiteren Informationen neben der An- oder Abwesenheit von Magie. Du kannst dich dafür entscheiden, Magie zu ignorieren, von deren Anwesenheit du weißt (wie magische Gegenstände oder aktive Zauber von dir oder deinen Verbündeten).

Du entdeckst Illusionsmagie nur dann, wenn der Effekt solcher Magie einen geringeren Grad aufweist als der deines Magie entdecken. Allerdings erkennst du Gegenstände mit einer Illusionsaura ohne trügerische Beschaffenheit (wie ein *Trank der Unsichtbarkeit* – welcher zwar eine Aura der Illusionsmagie ausstrahlt, selbst keiner Illusion unterliegt) meistens wie gewohnt.

MAGIE UND MORALITÄT

Magie erlaubt es dir, im Spiel wundersame Handlungen auszuführen, aber sie kann auch zu fürchterlichen Zwecken eingesetzt werden. Manche Zauber haben offensichtlich abscheuliche Effekte oder gehören der Kategorie Böse an und besitzen eine direkte Verbindung zu unheiligen Quellen. Andere Zauber können sowohl für gute als auch für böse Taten verwendet werden. Die Anwendung von Magie befreit dich nicht von der Moralität ihrer Auswirkungen.

Dies trifft auf keine Zauber mehr zu als auf die der Schule der Verzauberung, insbesondere auf jene, welche einen Charakter zu Handlungen zwingen. Diese Zauber können einem Charakter die Möglichkeit nehmen, seine eigenen Entscheidungen zu treffen, und sehr leicht zu bösen Zwecken eingesetzt werden. Einen Oger zu beherrschen und ihn dazu zu zwingen, seinen Wachtposten zu verlassen, stellt nicht unbedingt eine böse Handlung dar. Benutzt man denselben Zauber aber dazu, einen Händler zu zwingen, einem sein gesamtes Sortiment zu schenken, dann ist das in der Tat böse. Die Verwendung eines Zaubers zu bösen Zwecken kann dazu führen, dass die Gesinnung eines Charakters sich hin zu einer bösen verschiebt, wobei die letzte Entscheidung über die Folgen der Handlungen von Charakteren wie immer dem SL obliegt.

Unabhängig von Effekten im Spiel sollten alle Spieler bei der Anwendung solcher Zauber Vorsicht walten lassen. Deren Effekte haben unter Umständen auch einen negativen Effekt auf Personen am Spieltisch, da sie Situationen schaffen können, die Spieler an eigene schreckliche Erfahrungen erinnern, wodurch eine unangenehme oder gar feindselige Atmosphäre geschaffen wird. Spieler und SL sollten versuchen, solche Situationen zu vermeiden, damit jeder Spaß am Tisch hat.

Erhöhung (3.) Du erfährst die Schule der Magie des höchstgradigen Effekts innerhalb der Reichweite des Zaubers. Existieren dort mehrere gleichrangige Effekte, entscheidet der SL, wessen Schule du erfährst.

Erhöhung (5.) Wie auf Grad 3, aber du kannst auch den Ursprung der höchstgradigen Magie entdecken. Wie bei einem Ungenauen Sinn erfährst du nicht den exakten Ort, kannst den Ursprung aber innerhalb eines Würfels von 1,50 Metern Kantenlänge verorten.

MAGIERHAND

ZAUBERTRICK 1

HERVORRUFUNG ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 nichtgetragenes Objekt von leichter Last oder weniger

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du erschaffst eine magische Hand, die entweder unsichtbar ist oder geisterhaft erscheint. Sie ergreift das Zielobjekt und bewegt es bis 6 Meter weit. Da du das Objekt schweben lässt, kannst du es in eine beliebige Richtung bewegen. Erhältst du den Zauber aufrecht, kannst du das Objekt weitere 6 Meter bewegen. Befindet sich das Objekt in der Luft, wenn der Zauber endet, dann stürzt es herunter.

Erhöhung (3.) Die Last des nichtgetragenen Zielobjekts kann 1 Last oder weniger betragen.

Erhöhung (5.) Die Reichweite erhöht sich auf 6 Meter und die Last des nichtgetragenen Zielobjekts kann 1 Last oder weniger betragen.

Erhöhung (7.) Die Reichweite erhöht sich auf 6 Meter und die Last des nichtgetragenen Zielobjekts kann 2 Lasten oder weniger betragen.

MAGIERRÜSTUNG**BANNMAGIE****Traditionen** Arkan, Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du schützt dich mit einer Rüstung aus schimmernder magischer Energie. Sie verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf die RK und einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +5. Während du *Magierrüstung* trägst, verwendest du deinen ungerüsteten Kompetenzgrad, um deine RK zu berechnen.

Erhöhung (4.) Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe.

Erhöhung (6.) Der Gegenstandsbonus auf die RK steigt auf +2 und du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe.

Erhöhung (8.) Der Gegenstandsbonus auf die RK steigt auf +2 und du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe.

Erhöhung (10.) Der Gegenstandsbonus auf die RK steigt auf +3 und du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Rettungswürfe.

MAGISCHE AURA**UNGEWÖHNLICH ILLUSION****Traditionen** Arkan, Okkult**Aufwand** 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)**Reichweite** Berührung, **Ziele** 1 Objekt von 3 Lasten oder weniger**Wirkungsdauer** Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du veränderst die Erscheinung der magischen Aura eines Gegenstands. Du hast zwei Möglichkeiten, dies zu tun: Die Aura des Zieles wirkt entweder wie die eines gewöhnlichen magischen Gegenstands der doppelten Stufe wie die des Zaubergrades von *Magische Aura* oder niedriger, oder das Ziel scheint unter den Effekten eines Zaubers deiner Wahl desselben Grades wie *Magische Aura* oder niedriger zu stehen. Handelt es sich beim Ziel um einen magischen Gegenstand, kannst du ihn erscheinen lassen, als sei er nichtmagisch.

Ein Zauberwirker, der *Magie entdecken* oder *Magische Aura lesen* des gleichen oder höheren Grades wie *Magische Aura* anwendet, kann versuchen, die Illusion anzuzweifeln. Der Zauber überdeckt nicht die Aura von Zaubern des 9. Grades oder höher bzw. von Gegenständen der 19. Stufe oder höher.

Erhöhung (3.) Du kannst eine Kreatur anstatt eines Gegenstands als Ziel auswählen. Tust du dies, kannst du entweder die Auren aller ihrer magischen Gegenstände verbergen oder ihre Aura erscheinen lassen, als stünde sie unter dem Effekt eines dir bekannten Zaubers.

MAGISCHE AURA LESEN**ENTDECKUNG ERKENNTISMAGIE ZAUBERTRICK****Traditionen** Arkan, Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** 1 Minute (Gesten, Verbal)**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Objekt

Du konzentrierst dich auf das Zielobjekt, während du deinen Geist öffnest, um magische Auren zu lesen. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, weißt du, ob das Objekt magisch ist. Wenn es magisch ist, dann erfährst du auch die Schule der Magie (siehe S. 297-298).

Sollte das Objekt eine Illusion sein, dann entdeckst du es nur, wenn der Effekt der Illusion einen niedrigeren Grad hat als dein *Magische Aura lesen*.

Erhöhung (3.) Du kannst bis zu 10 Objekte als Ziele auswählen.

Erhöhung (6.) Du kannst eine beliebige Anzahl von Objekten als Ziele auswählen.

ZAUBER 1**MAGISCHE FÄNGE****VERWANDLUNG****Traditionen** Natur**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung, **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Minute

Wähle einen der Waffenlosen Angriffe des Zieles aus. Der Waffenlose Angriff leuchtet mit ertümlischer Energie auf und wird zu einem *Waffenlosen +1 Angriff des Schadens* mit einem Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Die Anzahl der Schadenswürfel des Angriffs steigt auf zwei, sofern der Angriff bisher nur 1 Schadenswürfel verursacht hat.

MAGISCHEN GEGENSTAND STÖREN **ZAUBER 9****UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE****Traditionen** Arkan, Natur**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Ziele** 1 magischer Gegenstand

Knisternde Energie stört das Ziel. Du versuchst, ihm entgegenzuwirken (S. 459). Bist du erfolgreich, ist der Gegenstand 1 Woche lang deaktiviert. Bei einem Kritischen Erfolg zerstörst du den Gegenstand. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Artefakt oder ähnlichen Gegenstand, schlägt der Zauber automatisch fehl.

MAGISCHER MUND**HÖRBAR ILLUSION SICHTBAR****Traditionen** Arkan, Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung, **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt**Wirkungsdauer** Unbegrenzt

Du legst einen Auslöser (siehe S. 305) sowie eine Nachricht fest, welche bis zu 25 Worte lang sein darf. Wenn der festgelegte Auslöser innerhalb von 9 Metern Entfernung zum Ziel aktiviert wird, erscheint auf dem Ziel die Illusion eines Mundes, der die Nachricht wiedergibt. Danach endet der Zauber.

MAGISCHES GESCHOSS**HERVORRUFUNG KRAFT****Traditionen** Arkan, Okkult**Aufwand** ➔ bis ➔➔ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m, **Ziele** 1 Kreatur

Du schießt ein Geschoss aus magischer Kraft auf eine Kreatur ab, die du sehen kannst. Es trifft automatisch und verursacht 1W4+1 Punkte Kraftschaden. Erhöhe für jede zusätzliche Aktion, die du beim Wirken des Zaubers ausführst, die Anzahl der Geschosse um eins, bis zu einem Maximum von drei Geschossen für 3 Aktionen. Du wählst das Ziel für jedes Geschoss einzeln aus. Verschießt du mehr als ein Geschoss auf dasselbe Ziel, addiere den Schaden, bevor du Boni und Mali zu Schaden, Resistenzen, Schwächen usw. einberechnest.

Erhöhung (+2) Du verschießt für jede verwendete Aktion ein zusätzliches Geschoss.

MAGISCHES SIEGEL**VERWANDLUNG ZAUBERTRICK****Traditionen** Arkan, Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** ➔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt**Wirkungsdauer** Unbegrenzt (siehe unten)

Du platzierst dein harmloses, einzigartiges magisches Siegel auf der Zielkreatur oder dem Zielobjekt. Es ist etwa 6,5 cm² groß. Das Zeichen kann sichtbar oder unsichtbar sein und du bist imstande,

ZAUBER 1**ZAUBER 2****ZAUBER 1****ZAUBERTRICK 1**

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

diesen Zustand mit einer Aktion zum Interagieren und einer Berührung zu ändern. Man kann das Zeichen mit 5 Minuten Zeitaufwand abkratzen oder -reiben. Befindet es sich auf einer Kreatur, verschwindet es langsam im Verlauf einer Woche. Die Zeitspanne bis zum Verschwinden des *Magischen Siegels* erhöht sich abhängig von seinem Grad.

Erhöhung (3.) Das Siegel verschwindet nach 1 Monat.

Erhöhung (5.) Das Siegel verschwindet nach 1 Jahr.

Erhöhung (7.) Das Siegel verschwindet nie.

MAGISCHE WAFFE

ZAUBER 1

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung, **Ziele** 1 nichtmagische Waffe, die entweder nicht getragen oder von dir oder einem bereitwilligen Verbündeten geführt wird

Wirkungsdauer 1 Minute

Die Waffe schimmert vor magischer Energie. Das Ziel wird zu einer *+1 Durchschlagenden Waffe* mit einem Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Die Anzahl der Schadenswürfel der Waffe steigt auf zwei.

MAMMUTHERDE

ZAUBER 10

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Du und bis zu 5 bereitwillige Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Minute

Du beschwörst die Mächte der Natur herauf und verwandelst die Ziele in eine Herde Mammuts. Sie nehmen alle eine Riesige Kampfgestalt an. Jedes Ziel muss genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber für dieses Ziel verloren. Die Ziele gehören zur Kategorie Tier. Jedes Ziel kann diesen Zauber für sich selbst aufheben.

Sie alle erhalten die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 22 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 20 Temporäre Trefferpunkte
- Bewegungsrate 12 m
- Dämmersicht
- Die folgenden Waffenlosen Angriffe, welche die Ziele ausschließlich im Kampf benutzen dürfen. Sie sind im Umgang mit ihnen geübt. Wenn sie mit diesen Angriffen angreifen, verwenden sie den *AStar4478*ngriffsmodifikator mit ihrem besten Kompetenzgrad und Gegenstandsbonus (egal ob von Waffenlosem Angriff oder Waffe). Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator des Zieles für Waffenlose Angriffe höher, dann dürfen sie anstatt dessen diesen verwenden. **Nahkampf** ⚔ Stoßzahn (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 4W8+16 Stich; **Nahkampf** ⚔ Rüssel (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 4W6+16 Wucht; **Nahkampf** ⚔ Fuß (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 4W6+13 Wucht
- Ihr Athletikmodifikator beträgt +30, es sei denn, ihr eigener ist höher
- **Trampeln** ⚡⚡ Du bewegst dich mit deiner doppelten Bewegungsrate und durch die Felder von Großen oder kleineren Kreaturen. Du trittst auf die, deren Angriffsfläche du betrittst. Eine zertrampelte Kreatur erleidet den Schaden deines Fußangriffs mit einem einfachen Reflexwurf (SG = 19 + Stufe des Ziels).

MASSAKER

ZAUBER 9

NEGATIV NEKROMANTIE TOD

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Linie von 18 m

Rettungswurf Zähigkeit

Du entfesselst eine Welle aus nekromantischer Energie, die das Leben in ihrem Weg auslöscht. Alle Kreaturen der 17. oder niedrigeren Stufe im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf ausführen. Sollte der von *Massaker* verursachte Schaden die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 reduzieren, so stirbt sie augenblicklich. Sollte *Massaker* nicht eine Kreatur töten, schlägt die Negative Energie entlang des Wirkungsbereichs zu dir zurück und fügt allen Kreaturen darin zusätzlich 30 Punkte Negativen Energieschaden zu (sogar jenen über Stufe 17), einschließlich dir.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet 9W6 Punkte Negativen Energieschaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet 100 Punkte Negativen Energieschaden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur stirbt.

Erhöhung (10.) Der Zauber betrifft Kreaturen bis zu 19. Stufe. Der Schaden bei einem Erfolg erhöht sich auf 10W6, der Schaden bei einem Fehlschlag auf 115.

METEORITENSCHWARM

ZAUBER 9

FEUER HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m, **Wirkungsbereich** 4 Explosionen von 12 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Du rufst vier Meteoriten herab, die in einem Flammenmeer explodieren. Jeder Meteorit verursacht Kreaturen in einer Explosion von 3 Metern im Zentrum des Wirkungsbereichs 6W10 Punkte Wuchtschaden, bevor er explodiert. Die Explosion verursacht Kreaturen in einer Explosion von 12 Metern 14W6 Punkte Feuerschaden. Die zentralen Explosionen von 3 Metern überlagern einander nicht. Eine Kreatur erleidet immer dieselbe Menge Feuerschaden, egal in wie vielen überlappenden Meteoritenexplosionen sie sich befindet. Der Rettungswurf gilt sowohl für den Wucht- als auch für den Feuerschaden.

Erhöhung (+1) Der Wuchtschaden erhöht sich um 1W10 und der Feuerschaden um 2W6 Punkte.

MIT PFLANZEN SPRECHEN

ZAUBER 4

ERKENNTISMAGIE PFLANZE

Traditionen Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du kannst Pflanzen Fragen stellen, von ihnen Antworten erhalten und die Fertigkeit *Diplomatie* auf sie anwenden. Der Zauber stimmt sie dir gegenüber nicht freundlicher als gewöhnlich und macht sie auch nicht intelligenter. Die meisten gewöhnlichen Pflanzen nehmen ihre Umwelt auf besondere Weise wahr, weshalb sie keine Einzelheiten über Kreaturen erkennen oder etwas über die Welt jenseits ihrer unmittelbaren Umgebung wissen. Schlaue Pflanzen reagieren wahrscheinlich kurz angebunden und ausweichend, während weniger intelligente oft dumme Kommentare von sich geben.

MIT STEIN VERSCHMELZEN**ZAUBER 3****ERDE VERWANDLUNG****Traditionen** Arkan, Natur**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du verschmilzt mit einem angrenzenden Felsblock, der genügend Volumen haben muss, damit du und die von dir getragenen und gehaltenen Besitztümer hineinpassen. Du musst den Fels berühren, wenn du den Zauber wirkst. Im Stein kannst du hören, jedoch nicht sehen, was außerhalb vor sich geht. Du bist in der Lage, im Stein Zauber zu wirken, sofern sie keine Schusslinie benötigen, die über den Fels hinausgeht.

Nimmt das Gestein signifikanten physikalischen Schaden, während du dich darin befindest, so wirst du ausgestoßen und erleidest 10W6 Punkte Schaden. *Wände passieren* wirft dich hinaus, ohne dir Schaden zuzufügen, und beendet *Mit Stein verschmelzen*. Du kannst diesen Zauber aufheben.

MIT TIEREN SPRECHEN**ZAUBER 2****ERKENNTISMAGIE****Traditionen** Natur**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du kannst Tieren Fragen stellen, von ihnen Antworten erhalten und die Fertigkeit Diplomatie auf sie anwenden. Der Zauber stimmt sie dir gegenüber nicht freundlicher als gewöhnlich. Schlaue Tiere reagieren wahrscheinlich kurz angebunden und ausweichend, während weniger intelligente oft dumme Kommentare von sich geben.

MONSTRÖSE GESTALT**ZAUBER 8****GESTALTWANDEL VERWANDLUNG****Traditionen** Arkan, Natur**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du verwandelst dich in ein legendäres Monster und nimmst eine Riesige Kampfgestalt an. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Phönix, Purpurwurm oder Seeschlange. Als Phönix gehörst du zur Kategorie Bestie und als Purpurwurm oder Seeschlange zur Kategorie Tier. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 20 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 20 Temporäre Trefferpunkte
- Dunkelsicht
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +28 und du benutzt den angegebenen Schaden. Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden
- Dein Athletikmodifikator beträgt +30, es sei denn, dein eigener ist höher
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Phönix** Bewegungsrate 9 m, für Fliegen 27 m; **Nahkampf** ⇨ Schnabel (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W6+12 Stich plus 2W4 Feuer und 2W4 Anhaltendes Feuer; **Nahkampf** ⇨ Krallen [Agil, Angriffsradius 4,50 m], **Schaden** 2W8+12 Hieb; **Flammenschleier** (Aura, Feuer, Hervorrufung, Natur) 6 m: Du

erhältst einen dich umgebenden Flammenschleier. Eine Kreatur, die diese Aura betritt oder ihren Zug darin beendet, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden, aber nur einmal pro Runde. Du kannst eine Aktion verwenden, die zur Kategorie Konzentration gehört, um die Aura zu aktivieren oder zu deaktivieren

- **Purpurwurm** Bewegungsrate 12 m, für Graben 9 m, für Schwimmen 6 m; **Nahkampf** ⇨ Biss (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W12+20 Stich; **Nahkampf** ⇨ Stachel (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+15 Hieb plus 2W6 Anhaltendes Gift; **Nahkampf** ⇨ Körper (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+20 Wucht; **Unerbittlich** Du erholst dich automatisch am Ende jedes deiner Züge von den Zuständen Betäubt, Gelähmt und Verlangsamt. Du bist außerdem immun gegen den Zustand Bewegungsunfähig und ignorierst sowohl Schwieriges als auch Sehr Schwieriges Gelände
- **Seeschlange** Bewegungsrate 6 m, für Schwimmen 27 m; **Nahkampf** ⇨ Biss (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W12+20 Stich; **Nahkampf** ⇨ Schwanz (Angriffsradius 7,50 m), **Schaden** 2W8+20 Wucht; **Stachelleib** ⇨⇨ (Bewegung) Du fährst deine Stacheln aus und schwimmst oder schreitest. Jede während deiner Bewegung angrenzende Kreatur erleidet 4W8+10 Punkte Hiebsschaden (einfacher Reflexwurf gegen deinem Zauber-SG)

Erhöhung (4.) Du erhältst anstatt der normalen Werte 25 Temporäre Trefferpunkte, RK = 22 + deine Stufe, einen Angriffsmodifikator von +31, um einen Schritt erhöhte Schadenswürfel und Athletik +33.

NAHRUNG ERSCHAFFEN**ZAUBER 2****BESCHWÖRUNG****Traditionen** Arkan, Göttlich, Natur**Aufwand** 1 Stunde (Gesten, Verbal)**Reichweite** 9 m

Du erschaffst genügend Nahrung, um sechs Mittelgroße Kreaturen einen Tag lang zu ernähren. Die Nahrung ist fade und nicht sehr appetitlich, ist aber nahrhaft. Sollte niemand die Nahrung zu sich nehmen, verrottet sie nach 1 Tag und wird ungenießbar. Die meisten Kleinen Kreaturen essen etwas ein Viertel der Menge einer Mittelgroßen Kreatur (Ein Sechzehntel bei Winzigen Kreaturen). Die meisten Großen Kreaturen essen die zehnfache Menge einer Mittelgroßen Kreatur (die hundertfache Menge bei Riesigen Kreaturen usw.).

Erhöhung (4.) Du ernährst 12 Mittelgroße Kreaturen.

Erhöhung (6.) Du ernährst 50 Mittelgroße Kreaturen.

Erhöhung (8.) Du ernährst 200 Mittelgroße Kreaturen.

NAHRUNG UND WASSER REINIGEN **ZAUBER 1****NEKROMANTIE****Traditionen** Göttlich, Natur**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 30 cm³ kontaminierter Nahrung oder Wasser

Du entfernst Gifte und Verunreinigungen aus Nahrung und Wasser, sodass man sie sorglos verzehren kann. Der Zauber verhindert keine zukünftigen Kontaminationen, natürlichen Verfall oder Fäulnis. 30 Kubikzentimeter entsprechen ungefähr 36 Litern Wasser.

NATURWUNDER**ZAUBER 10****ERKENNTISMAGIE****Traditionen** Natur**Aufwand** ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Du bittest die Natur um direktes Eingreifen. Sie lehnt alle unnatürliche Bitten ab, könnte aber ein anderes Ersuchen erfüllen als das, welches

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG



du geäußert hast (möglicherweise ein mächtigeres oder besser passendes). *Naturwunder* kann eines der folgenden Dinge ermöglichen: Duplikation eines Naturzaubers des 9. Grades oder niedriger

- Duplikation eines Nicht-Naturzaubers des 7. Grades oder niedriger
- Erzeugung eines Effekts, dessen Macht der der oben genannten entspricht
- Umkehr bestimmter Effekte, die sich auf den Zauber *Wunsch* beziehen
- Der SL mag dir erlauben, mächtigere Effekte mittels *Naturwunder* zu erzeugen als jene, welche oben dargestellt werden. Dies kann jedoch gefährlich sein und der Zauber könnte nur einen Teileffekt haben.

NIEDERDRÜCKENDER WIND **ZAUBER 8**

HERVORRUFUNG LUFT

Traditionen Natur

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 30 m; **Wirkungsbereich** Zylinder mit Radius von 9 m und Höhe von 30 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Starker Wind und eine mächtige Fallbö erfüllen den Wirkungsbereich, wo sie einen Zyklon bilden. Alle fliegenden Kreaturen im Wirkungsbereich sinken um 12 Meter. Für sie gilt der Wirkungsbereich außerdem als Sehr Schwieriges Gelände. Sich auf dem Erdboden oder kletternde Kreaturen behandeln den Wirkungsbereich als Schwieriges Gelände.

Alle Kreaturen, die fliegend ihre Züge im Wirkungsbereich beenden, sinken um 6 Meter. Kreaturen, die vom Wind an eine Oberfläche gedrückt werden, erleiden Wuchtschaden, als ob sie gestürzt wären.

Die Felder am äußeren, vertikalen Rand des Zylinders halten Kreaturen davon ab, ihn zu verlassen. Diese Felder sind Sehr Schwieriges Gelände. Kreaturen, die sich durch diese Felder zu bewegen versuchen, müssen erfolgreich einen Athletik- oder Akrobatikwurf zum Manövrieren im Flug gegen deinen Zauber-SG ausführen, um dies zu schaffen. Bei einem Fehlschlag beendet die jeweilige Kreatur ihre derzeitige Aktion, kann es aber erneut versuchen.

NOTFALLZAUBER **ZAUBER 7**

BANNMAGIE

Traditionen Arkan

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Wirkungsdauer 24 Stunden

Du bereitest einen Zauber vor, der später ausgelöst wird. Während du *Notfallzauber* wirkst, kannst du außerdem einen anderen Zauber des Grades 4 oder niedriger wirken, für der nicht mehr als 3 Aktionen Aufwand erfordert. Dieser zweite Zauber muss einen Effekt auf dich haben können. Wenn du *Notfallzauber* wirkst, musst du alle Entscheidungen für den zweiten Zauber treffen, wie die Auswahl der Schadensart, wenn es sich um *Energien widerstehen* handeln sollte. Während des Wirkens des Zaubers wählst du einen Auslöser aus, der den zweiten Zauber auslöst. Dabei verwendest du die gleichen Einschränkungen wie für

Auslöser einer vorbereiteten Aktion. Hast du *Notfallzauber* einmal gewirkt, kannst du über diesen Auslöser die Effekte des zweiten Zaubers einleiten. Dieser Zauber wirkt nur auf dich, auch wenn er ansonsten mehr Kreaturen betrafte. Legst du komplizierte Auslösebedingungen fest, kann der SL entscheiden, dass der Zauber nicht auslöst. Wirkst du *Notfallzauber* erneut, überlagert der neuere Effekt den älteren.

Erhöhung (8.) Du darfst einen Zauber des 5. Grades oder niedriger auswählen.

Erhöhung (9.) Du darfst einen Zauber des 6. Grades oder niedriger auswählen.

Erhöhung (10.) Du darfst einen Zauber des 7. Grades oder niedriger auswählen.

PARANOIA

ILLUSION MENTAL

Traditionen Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Das Ziel betrachtet alle anderen Kreaturen in seiner Nähe als ernsthafte Bedrohungen. Es wird von intensiver Paranoia geschüttelt und muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Für das Ziel stellen alle Kreaturen in seinem Blickfeld mögliche Bedrohungen dar. Seine Einstellung gegenüber ihnen ändert sich zu Unfreundlich, wenn sie nicht bereits Feindselig war. Dies schließt Verbündete ein. Der Zauber endet nach 1 Runde.

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass der Effekt 1 Minute lang andauert.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass das Ziel glaubt, dass alle Kreaturen in seinem Blickfeld seine Todfeinde sind. Es verwendet seine Reaktionen und Freien Aktionen gegen sie alle, unabhängig davon, ob es sich um Verbündete handelt oder nicht (der SL entscheidet). Ansonsten handelt das Ziel wie gewohnt rational und zieht es wahrscheinlich vor, Kreaturen anzugreifen, die es ihrerseits aktiv angreifen oder behindern würde, anstatt solche, die es in Ruhe lassen würde.

Erhöhung (6.) Du kannst bis zu 5 Kreaturen als Ziele auswählen.

PFLANZENGESTALT

GESTALTWANDEL PFLANZE VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du lässt dich von den Kreaturen der Pflanzenwelt inspirieren und verwandelst dich in eine Große, pflanzliche Kampfgestalt. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Baumhirte, Fliegenfalle oder Schlurfer. Du kannst eine ähnliche Art von Pflanze aussuchen (wie eine Kannenpflanze anstatt einer Fliegenfalle), aber dies hat keine Auswirkung auf Größe oder Spielwerte der Gestalt. In der neuen Gestalt gehörst du zur Kategorie Pflanze. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 19 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 12 Temporäre Trefferpunkte
- Resistenz 10 gegen Gift
- Dämmerlicht
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +17, dein Schadensbonus +11. Diese Angriffe

basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden

- Dein Athletikmodifikator beträgt +19, es sei denn, dein eigener ist höher
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Baumhirte** Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** ➔ Ast (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10 Wucht; **Nahkampf** ➔ Fuß, **Schaden** 2W8 Wucht; du kannst in dieser Gestalt sprechen, aber weiterhin weder Zauber wirken noch Verbale Komponenten aussprechen
- **Fliegenfalle** Bewegungsrate 4,50 m, Resistenz 10 gegen Säure; **Nahkampf** ➔ Blatt (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8 Stich und du kannst nach einem Treffer gegen ein Ziel eine Aktion verwenden, um es zu Ergreifen
- **Schlurfer** Bewegungsrate 6 m, für Schwimmen 6 m, Resistenz 10 gegen Elektrizität; **Nahkampf** ➔ Ranke (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8 Hieb

Erhöhung (6.) Deine Kampfgestalt ist Riesig und die Angriffsradien deiner Angriffe erhöhen sich um 1,50 Meter. Du erhältst anstatt der normalen Werte 24 Temporäre Trefferpunkte, RK = 22 + deine Stufe, einen Angriffsmodifikator von +21, einen Schadensbonus von +16 und Athletik +22.

PHANTOMKATASTROHE

ZAUBER 6

ILLUSION MENTAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 9 m

Rettungswurf Willen, einfach

Eine Vision apokalyptischer Zerstörung erfüllt den Verstand aller Kreaturen im Wirkungsbereich. Die Vision verursacht 11W6 Punkte Mentalen Schaden (einfacher Willenswurf). Bei einem Kritischen Fehlschlag muss die Kreatur außerdem einen Reflexwurf ausführen. Schlägt dieser zweite Rettungswurf fehl, glaubt die Kreatur, dass sie irgendwo festsitzt (in einer Spalte eingeklemmt, auf dem Meer treibend oder ein anderes Schicksal, dass zu ihrer Vision passt). Außerdem erhält sie für 1 Minute den Zustand Betäubt. Die Kreatur darf am Ende jedes ihrer Züge einen erneuten Willenswurf ausführen. Bei einem Erfolg zweifelt sie die Illusion an und erholt sich vom Zustand Betäubt.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

PHANTOMSCHMERZ

ZAUBER 1

ILLUSION MENTAL NICHTTÖDLICH

Traditionen Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Das Ziel wird von illusionärem Schmerz geschüttelt. Es erleidet 2W4 Punkte Mentalen Schaden und 1W4 Punkte Anhaltenden Mentalen Schaden. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet den vollen anfänglichen Schaden, jedoch keinen Anhaltenden. Der Zauber endet augenblicklich.

Fehlschlag Das Ziel erleidet den vollen anfänglichen und Anhaltenden Schaden. Es erhält außerdem den Zustand Kränkelnd 1. Sowohl Anhaltender Schaden und der Zauber enden, wenn sich das Ziel vom Zustand Kränkelnd erholt.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass das Ziel den Zustand Kränkelnd 2 erhält.

Erhöhung (+1) Der anfängliche Schaden erhöht sich um 2W4, der Anhaltenden Schaden um 1W4.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

POLARSTRAHL

ZAUBER 8

HERVORRUFUNG KÄLTE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Du verschießt einen blau-weißen Strahl aus eiskalter Luft und wirbelndem Schneeregen aus deinem Finger, der ein Ziel bis auf die Knochen erfrieren lassen kann. Dir muss ein Zaubenangriffswurf gelingen, worauf das Ziel 10W8 Punkte Kälteschaden sowie den Zustand Ausgelaugt 2 erhält.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W8.

PRÄCHTIGES HERRENHAUS

ZAUBER 9

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 150 m

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du beschwörst ein hoch emporgagendes Herrenhaus mit bis zu drei Stockwerken und bis zu 100 Metern Seitenlänge. Du musst dir aktiv ein Bild des Hauses und seiner Erscheinung vorstellen, während du diesen Zauber wirkst. Die Anzahl und Ausstattung seiner Räume bestimmst du. Du kannst jedem Raum im Haus einen Zweck zuweisen, sodass er entsprechend eingerichtet wird. Möbel und anderes gewöhnliches Inventar funktionieren für alle Kreaturen innerhalb des Hauses wie gewohnt, hören jedoch auf zu existieren, wenn man sie aus dem Haus entfernt. Das Inventar kann keine magischen Effekte erzeugen, aber in das Haus gebrachte magische Gegenstände funktionieren wie gewohnt.

Das Herrenhaus enthält die gleiche Anzahl und Arten von Nahrung und Dienern, wie sie von *Herrliches Herrenhaus* erschaffen werden.

Alle nach außen führenden Fenster und Türen des Herrenhauses werden von *Alarm*-Zaubern beschützt. Du entscheidest beim Wirken des Zaubers, ob die einzelnen Alarme Hörbar oder Mental sind, sowie ob sie unterschiedliche Geräusche (wenn hörbar) oder Sinneseindrücke (wenn mental) erzeugen. Damit bist du in der Lage, augenblicklich zu erkennen, welche Öffnung benutzt wurde.

PROJIZIERTES EBENBILD

ZAUBER 7

ILLUSION MENTAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du projizierst ein illusionäres Abbild deiner selbst. Du musst innerhalb der Reichweite des Zaubers bleiben. Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt das Abbild nicht mehr sehen können, endet der Zauber. Wenn du einen Zauber wirkst, der einen anderen Wirkungsbereich als Ausstrahlung hat, dann kannst du seinen Effekt entweder von dir oder von deinem Abbild ausgehen lassen. Da das Abbild eine Illusion ist, kann es nicht von Zaubern profitieren, auch wenn sichtbare Manifestationen des Zaubers erscheinen. Das Abbild besitzt deine RK und Rettungswürfe. Der Zauber endet, wenn es von einem Angriff getroffen wird oder einer seiner Rettungswürfe fehlschlägt.

Erhöhung (+2) Die maximale Wirkungsdauer, für die du den Zauber aufrechterhalten kannst, steigt auf 10 Minuten.

PULSIERENDES MUSTER

ZAUBER 6

ILLUSION KAMPFUNFÄHIG SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Material, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du erzeugst ein Lichtmuster, das intensiv pulsiert. Kreaturen im Muster sind Geblendet.

Kreaturen müssen außerdem einen Willenswurf ausführen, wenn sie sich im Muster befinden, wenn du es wirkst, wenn sie es betreten, ihre Züge darin beenden oder eine Aktion für Suchen oder Interagieren hinsichtlich des Musters ausführen. Kreaturen, die vom Muster Blind gemacht wurden, müssen keine neuen Rettungswürfe ausführen.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur erhält durch das Muster den Zustand Blind gemacht. Verlässt sie das Muster, darf sie am Ende jedes ihrer Züge einen neuen Rettungswurf ausführen, um sich vom Zustand Blind zu erholen. Die Maximaldauer beträgt 1 Minute.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält für 1 Minute den Zustand Blind.

QUELL DER LEBENSKRAFT

ZAUBER 4

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand 1 Minute (Gesten, Verbal)

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du strahlst Lebenskraft aus, sodass andere Kreaturen von dir Heilung erbitten und erhalten können. Du oder ein Verbündeter können einmal pro Runde eine Aktion zum Interagieren verwenden, um Hände auf dich zu legen und Trefferpunkte zu erbitten. Der Quell wird jedes Mal schwächer, wenn er jemanden heilt. Die erste Kreatur erhält 4W10 Trefferpunkte, die zweite 4W8 Trefferpunkte, die dritte 4W6 Trefferpunkte und die vierte 4W4 Trefferpunkte zurück. Danach endet der Zauber. Du darfst nur jeweils einen *Quell der Lebenskraft* aktiviert haben.

Erhöhung (+1) Der Quell verleiht bei jeder Heilung einen zusätzlichen Würfel Trefferpunkte zurück. Er verwendet dafür dieselbe Art Würfel dieser Anwendung.

RASEREI DES WERWOLFS

ZAUBER 5

FORMWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** Bis zu 5 bereitwillige Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Minute

Die Ziele erhalten ein wildes Erscheinungsbild, wodurch sie widerstandsfähiger und animalisch werden. Sie erhalten 5 Temporäre Trefferpunkte, einen Zustandsbonus von +3 Meter auf ihre Bewegungraten sowie Schwäche 5 gegen Silber. Ihnen wachsen außerdem grausige Reißzähne und Klauen, die Waffenlose Angriffe darstellen. Die Zähne verursachen 2W8 Punkte Stichschaden; die Klauen verursachen 2W6 Punkte Hiebsschaden und gehören zu den Kategorien Agil und Finesse. Die Ziele verwenden ihre höchsten Kompetenzgrad für bewaffnete oder Waffenlose Angriffe für diese Angriffe. Besitzen sie Waffenspezialisierung oder Mächtige Waffenspezialisierung, dann fügen sie diesen Schaden ebenfalls hinzu. Bei einem Kritischen Treffer mit diesen beiden Waffenlosen Angriffen erleiden getroffene Kreaturen 1W4 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden.

Die Ziele sind unfähig, Aktionen der Kategorie Konzentration zu verwenden, es sei denn, diese gehören auch zur Kategorie Kampfrausch, mit der Ausnahme von Suchen. Eine Kreatur kann versuchen, den Zaubereffekt auf sich zu beenden, indem sie eine Aktion verwendet, die der Kategorie Kampfrausch angehört, um einen Willenswurf mit deinem Zauber-SG auszuführen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für diese Kreatur.

Befindet sich ein Ziel im Licht eines Vollmondes, wird es außerdem um eine Größenkategorie größer, wenn es Mittelgroß oder kleiner ist. Dies erhöht seinen Angriffsradius um 1,50 Meter.

Erhöhung (6.) Die Temporären Trefferpunkte steigen auf 10, die Schwäche gegen Silber auf 10 und der Schaden der Waffenlosen Angriffe wird mit drei Würfeln bestimmt.

Erhöhung (10.) Die Temporären Trefferpunkte steigen auf 20, die Schwäche gegen Silber auf 20 und der Schaden der Waffenlosen Angriffe wird mit vier Würfeln bestimmt.

REALITÄT VERÄNDERN ZAUBER 10

ERKENNTISMAGIE

Traditionen Okkult

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Du verwendest dein okkultes Wissen und die Macht deines Geistes, um das spirituelle Multiversum zu manipulieren. Dies kann einen der folgenden Effekte haben:

- Reproduziere einen beliebigen okkulten Zauber des 9. Grades oder niedriger
- Reproduziere einen beliebigen nichtokkulten Zauber des 7. Grades oder niedriger
- Erzeuge einen Effekt, dessen Macht der eines okkulten Zaubers des 9. Grades oder niedriger bzw. eines nichtokkulten Zaubers des 7. Grades oder niedriger entspricht
- Mache bestimmte Effekte, die sich auf den Zauber *Wunsch* beziehen, rückgängig
- Nach Entscheidung des SL kannst du versuchen, mächtigere Effekte zu erzeugen. Dies ist jedoch gefährlich und der Zauber könnte nur teilweise erfolgreich sein.

REDEGEWANDTHEIT ZAUBER 4

UNGEWÖHNLICH MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Okkult

Aufwand >> Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Lügen gleiten so leicht über deine Lippen wie Seide. Du erhältst einen Zustandsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung zum Lügen sowie gegen Wahrnehmungswürfe, die erkennen sollen, ob du die Wahrheit sagst. Du addierst deine Stufe dazu, auch wenn du ungeübt sein solltest. Sind deine Lügen so unglaubwürdig, dass sie zu einem Situationsmalus oder einer Erhöhung des SG führen, dann halbiert du diesen Malus oder SG-Erhöhung.

REGENBOGENSPHÄRE ZAUBER 9

BANNMAGIE LICHT

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand >> Gesten, Verbal

Reichweite 3 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du erschaffst eine Sphäre aus sieben Schichten, um ein Gebiet zu schützen. Diese bunte Sphäre funktioniert wie *Regenbogenwand*, aber ihr Wirkungsbereich besteht aus einer Explosion von 3 Metern, deren Zentrum an einem Ende deiner Angriffsfläche liegt. Die Ränder der Sphäre dürfen nicht von Kreaturen oder Objekten unterbrochen werden, sonst geht der Zauber verloren.

REGENBOGENSPIEL ZAUBER 7

HERVORRUFUNG LICHT

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand >> Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 9 m

Lichtstrahlen in allen Farben des Regenbogens strömen aus deiner offenen Hand. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen 1W8 würfeln

und auf der unten stehenden Tabelle nachsehen, welcher Strahl sie trifft. Danach müssen sie einen entsprechenden Rettungswurf ausführen. Die Tabelle enthält alle zusätzlichen Kategorien, zu denen die einzelnen Strahlen gehören. Sollte eine Kreatur von mehreren Strahlen getroffen werden, verwendet sie dasselbe Resultat eines W20 für alle Rettungswürfe. Erfolgreiche Rettungswürfe gegen einen oder mehrere der Strahlen negieren deren Effekte für die betreffende Kreatur.

1W8	Farbe	RW	Effekt (Kategorie)
1	Rot	Reflex	50 Feuerschaden (Feuer)
2	Orange	Reflex	60 Säureschaden (Säure)
3	Gelb	Reflex	70 Elektrizitätsschaden (Elektrizität)
4	Grün	Zähigkeit	30 Giftschaden und Kraftlos 1 für 1 Minute (Gift)
5	Blau	Zähigkeit	Effekt von <i>Fleisch</i> zu <i>Stein</i>
6	Indigo	Willen	Verwirrt wie durch <i>Verstand verwirren</i> (Mental)
7	Violett	Willen	Verlangsamt 1 für 1 Minute; schickt bei Kritischem Fehlschlag wie durch <i>Ebenenwechsel</i> auf andere Ebene (Teleportation)
8	Kombinierter Strahl	-	Von zwei Strahlen getroffen – Würfle zweimal, würfle bei Doppelung und einer 8 erneut

REGENBOGENWAND ZAUBER 8

BANNMAGIE LICHT

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand >>> Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du erschaffst eine undurchsichtige Wand aus bunt schimmerndem Licht. Die Wand steht aufrecht und gerade. Sie ist 18 Meter lang und 9 Meter hoch. Wenn du die Wand erschaffst, darf sie nicht unterbrochen sein, denn verläuft sie durch eine Kreatur oder ein Objekt, geht der Zauber verloren. Du kannst die Wand passieren und ihre Effekte ignorieren. Sie strahlt auf beiden Seiten helles Licht im 6 Metern Entfernung aus sowie Dämmerlicht für die nächsten 6 Meter. Kreaturen (mit Ausnahme von dir), welche den Lichtschein der Wand betreten, müssen einen Willenswurf ausführen. Bei einem Erfolg werden sie 1 Runde lang Geblendet, bei einem Fehlschlag 1 Runde lang Blind und bei einem Kritischen Fehlschlag 1 Minute lang Blind. Danach sind sie 1 Stunde lang temporär gegen diesen Zauber immun gegen den Erblindungseffekt.

Eine *Regenbogenwand* hat sieben verschiedene Schichten, alle von einer anderen Farbe. Rot, Orange, Gelb und Grün haben dieselben Effekte wie der eine *Farbwand* (S. 331) des 5. Grades mit derselben Farbe. Die Effekte der anderen Farben stimmen mit denen einer *Farbwand* des 7. Grades mit derselben Farbe überein. Eine Kreatur, die versucht, die Wand zu passieren, muss einen Rettungswurf gegen jede einzelne Schicht der Wand ausführen. Ihre Effekte treten gleichzeitig ein, sodass eine durch die blaue Schicht zu Stein verwandelte Kreatur hinsichtlich der indigo-farbenen und violetten Schichten weiterhin als Kreatur gilt.

Die Wand ist insgesamt immun gegen Entgegenwirken-Effekte desselben oder niedrigeren Grades. Jeder Farbe muss mit einem bestimmten Zauber entgegengewirkt werden (siehe die Beschreibung von *Farbwand*). Dies muss in der korrekten Reihenfolge geschehen (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo, Violett). Keine der Farben kann beeinflusst werden, ehe nicht der vorherigen entgegen-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

gewirkt wurde. Ist dies erfolgreich, wird der Effekt der jeweiligen Farbe aus der Wand entfernt. Der Zauber endet, nachdem der letzten Farbe entgegengewirkt wurde. Du kannst den Zauber aufheben.

REGENERATION

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige, lebendige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Eine Infusion Positiver Energie verleiht einer Kreatur anhaltende Heilung. Das Ziel erhält temporär Regeneration 15, sodass sie zu Beginn jedes ihres Züge 15 Trefferpunkte zurückgewinnt. Solange das Ziel diese Fähigkeit besitzt, kann es nicht durch erhaltenden Schaden sterben und sein Zustandsgrad für Sterbend kann 3 nicht überschreiten. Wenn jedoch sein Zustandsgrad für Verwundet 4 übersteigt, dann bleibt es bewusstlos, bis seine Wunden behandelt werden. Wenn das Ziel Feuer- oder Säureschaden erleidet, funktioniert seine Regeneration bis zum Ende seines nächsten Zuges nicht.

Jedes Mal, wenn eine Kreatur Trefferpunkte durch Regeneration zurückgewinnt, dann wächst auch eines ihrer verletzten oder zerstörten Organe nach (sollte dies zutreffen). Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann die Kreatur außerdem abgetrennte Gliedmaßen wieder anfügen, indem es eine Aktion zum Interagieren verwendet, um das Körperteil an den Teil seines Körpers zu pressen, von dem er abgetrennt wurde.

Erhöhung (9.) Die Regeneration steigt auf 20 Trefferpunkte.

REKONSTRUKTION

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand 1 Stunde (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 1,50 m

Du stellst ein Objekt wieder her, auch wenn so gut wie nichts davon übrig sein sollte und es zerstört worden war. Du musst dazu imstande sein, dir das Objekt vorzustellen. Die Materialkomponente muss außerdem ein Überbleibsel des Objekts sein, unabhängig von dessen Größe oder Wichtigkeit. Es genügt sogar ein Staubkorn, das vom Zauber *Auflösung* hinterlassen wurde. Der Zauber schlägt fehl, wenn deine Vorstellung zu viel Fantasie beinhaltete, wenn das Objekt zu groß für einen Würfel mit 1,50 Metern Seitenlänge wäre, wenn das Objekt ohne dein Wissen immer noch existiert oder wenn es sich beim Objekt um ein Artefakt handelt, seine Stufe höher als 20 ist oder es ähnlich große magische Macht besitzt.

Das Objekt wird in perfektem Zustand wiederhergestellt, sogar wenn das Bild in deiner Vorstellung beschädigt oder verwittert war. War das Objekt magisch, restauriert dieser Zauber für gewöhnlich seine konstanten magischen Eigenschaften, aber nicht seine Temporenen Treffer wie Ladungen oder einmalige Anwendungen. Jeder Gegenstand mit Ladungen oder täglichen Anwendungen wird leer wiederhergestellt, füllt diese aber wie gewohnt auf.

RETROKOGNITION

ERKENNTNISMAGIE

Traditionen Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du empfängst Eindrücke vergangener Ereignisse an deinem derzeitigen Aufenthaltsort, indem du deinen Geist für okkulte Echos öffnest. *Retrokognition* enthüllt während der ersten Minute seiner Wirkungsdauer psychische Eindrücke von Ereignissen, die

ZAUBER 7

während des vergangenen Tages stattfanden. Mit jeder weiteren Minute siehst du jeweils Ereignisse der Tage davor. Die Echos zeigen sich dir nicht wie eine Vision, sondern geben dir Eindrücke von Emotionen und Metaphern, die dir kryptische Hinweise über die und Einzelheiten der Vergangenheit vermitteln. Wirst du aufgrund eines Eindrucks Zeuge eines traumatischen oder turbulenten Ereignisses, dann endet der Zauber, es sei denn, dir gelingt ein Willenswurf gegen einen SG von mindestens 30 und möglicherweise bis zu 50 (abhängig vom Ausmaß des Ereignisses). Der SL entscheidet darüber, ob ein Ereignis traumatisch ist, und legt den SG fest.

Erhöhung (8.) Du empfängst pro Minute an Konzentration Eindrücke von Ereignissen, die während des vergangenen Jahres (anstatt des vergangenen Tages) stattfanden. Allerdings verschwimmen die Einzelheiten, sodass du Eindrücke nur von den wichtigsten Ereignissen auseinanderhalten kannst.

Erhöhung (9.) Du empfängst pro Minute an Konzentration Eindrücke von Ereignissen, die während des vergangenen Jahrhunderts (anstatt des vergangenen Tages) stattfanden. Allerdings verschwimmen die Einzelheiten, sodass du Eindrücke nur von den wichtigsten Ereignissen auseinanderhalten kannst.

RICHTENDE WAFFE

HERVORRUFUNG KRAFT

Traditionen Göttlich

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal; **Anforderungen** Du hast eine Schutzgottheit

Reichweite 30 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Eine immens große Waffe aus magischer Kraft erscheint schwebend über dem Ziel. Die Waffe sieht aus wie eine geisterhafte Version von der Art, die deine Gottheit bevorzugt. Du musst dich während des Wirkens dieses Zaubers zwischen Krieg und Frieden entscheiden.

Wählst du Krieg, musst du dich mental für eine Kreatur entscheiden. Diese Kreatur muss sowohl für dich als auch für dein Ziel sichtbar sein und das Ziel weiß instinktiv, um welche Kreatur es sich handelt. Am Ende jedes Zuges des Ziels, wenn es während des jeweiligen Zuges gegen die ausgewählte Kreatur noch keine feindselige Aktion ausgeführt hat, schlägt die Waffe das Ziel einmal.

Wählst du Frieden, entscheidest du dich mental für bis zu fünf Verbündeten und das Ziel weiß instinktiv, um welche es sich handelt. Die Waffe schlägt das Ziel einmal, wenn dieses eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten ausführt. Die Waffe schlägt einmal pro Aktion zu, auch wenn diese mehrere Verbündete zum Ziel hat (wie bei einem *Feuerball* oder einem *Doppelschlag*).

Schläge mit der Waffe sind Nahkampfangriffe mit einer Waffe, verwenden jedoch deinen Zauberangriffsmodifikator. Unabhängig von ihrem Aussehen verursacht die Waffe 3W10 Punkte Kraftschaden plus dein Zauberattributmodifikator. Die Waffe erhält einen Malus für Mehrfachangriffe, der sich während des Zuges des Zieles erhöht, aber nicht zu deinem eigenen beiträgt.

Wenn die Waffe zuschlägt, kannst du dich entscheiden, anstatt des Kraftschadens den gewöhnlichen Schaden einer Waffe ihrer Art zu verursachen (bzw. eine der Schadensarten im Falle einer Vielseitigen Waffe). Andere Eigenschaften oder Spielwerte der Waffe kommen nicht ins Spiel und sogar Fernkampfwaffen können nur Kreaturen auf angrenzenden Feldern angreifen. Eine *Richtende Waffe* gilt hinsichtlich von Auslösern, Resistenzen usw. als gewöhnliche Waffe.

Die Waffe besitzt keinen Angriffsradius, kann nicht Flankieren und hat keine anderen Eigenschaften einer Kreatur. Außer ihrem Schlag kann sie keine anderen Angriffe ausführen. Talente oder Zauber, die Waffen betreffen, haben auf diese Waffe keine Wirkung.

Erhöhung (10.) Der Kraftschaden erhöht sich um 1W10.

ZAUBER 9

ZAUBER 10

ZAUBER 7

RICHTUNG WISSEN**ZAUBERTRICK 1****ENTDECKUNG** **ERKENNTISMAGIE** **ZAUBERTRICK****Traditionen** Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal

Du siehst den Weg vorwärts vor deinem geistigen Auge. Du weißt augenblicklich, in welcher Richtung Norden liegt (sollte es an deinem Aufenthaltsort existieren).

Erhöhung (7.) Du erfährst die Richtung zu einem dir vertrauten Ort, wie einem ehemaligen Zuhause oder einer deiner Lieblingstavernen, anstatt nach Norden.

RINDENHAUT**ZAUBER 2****BANNMAGIE** **PFLANZE****Traditionen** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Die Haut des Zieles wird von Rinde bedeckt. Das Ziel erhält Resistenz 2 gegen Stich- und Wuchtschaden sowie Schwäche 3 gegen Feuer. Hat das Ziel Feuerschaden erlitten, kann es den Zauber mit einer Freien Aktion aufheben, die durch diesen Schaden ausgelöst wird. Dies reduziert den erlittenen Feuerschaden nicht.

Erhöhung (+2) Die Resistenzen erhöhen sich um 2 und die Schwäche um 3.

SÄUREPFEIL**ZAUBER 2****ANGRIFF** **HERVORRUFUNG** **SÄURE****Traditionen** Arkan, Natur**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Du erschaffst einen Pfeil aus Säure, der nach einem Treffer das Ziel weiter verätzt. Führe einen Zauberangriffswurf gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer verursachst du 3W8 Punkte Säureschaden plus 1W6 Punkte Anhaltenden Säureschaden. Bei einem Kritischen Treffer verdoppele den Anfangsschaden, aber nicht den Anhaltenden Schaden.

Erhöhung (+2) Der Anfangsschaden erhöht sich um 2W8 Punkte, der Anhaltende Säureschaden um 1W6 Punkte.

SÄURESPRITZER**ZAUBERTRICK 1****ANGRIFF** **HERVORRUFUNG** **SÄURE** **ZAUBERTRICK****Traditionen** Arkan, Natur**Ausrührung** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Du wirfst einen Kleks Säure, der sowohl Kreaturen als auch Objekte beschädigt. Führe einen Zauberangriffswurf aus. Bei einem Treffer verursachst du 1W6 Punkte Säureschaden plus 1 Punkt Säureflächenschaden. Bei einem Kritischen Erfolg erleidet das Ziel zusätzlich 1 Punkt Anhaltenden Säureschaden.

Erhöhung (3.) Der Anfangsschaden erhöht sich auf 1W6 Punkte + dein Zauberattributmodifikator, der Anhaltende Schaden auf 2 Punkte.

Erhöhung (5.) Der Anfangsschaden erhöht sich auf 2W6 Punkte + dein Zauberattributmodifikator, der Anhaltende Schaden auf 3 Punkte und der Flächenschaden auf 2 Punkte.

Erhöhung (7.) Der Anfangsschaden erhöht sich auf 3W6 Punkte + dein Zauberattributmodifikator, der Anhaltende Schaden auf 4 Punkte und der Flächenschaden auf 3 Punkte.

Erhöhung (9.) Der Anfangsschaden erhöht sich auf 4W6 Punkte + dein Zauberattributmodifikator, der Anhaltende Schaden auf 5 Punkte und der Flächenschaden auf 4 Punkte.

SANFTE RUHE**ZAUBER 2****VERWANDLUNG****Traditionen** Arkan, Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Leiche**Wirkungsdauer** Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Die Zielleiche zersetzt sich nicht und kann nicht in eine untote Kreatur verwandelt werden. Sollte die Leiche Ziel eines Zaubers werden, der von ihr verlangt, dass sie innerhalb einer bestimmten Zeitspanne verstorben ist (z.B. *Tote erwecken*), dann ziehe die Wirkungsdauer von *Sanfte Ruhe* nicht von dieser Zeitspanne ab. Dieser Zauber verhindert außerdem, dass gewöhnliche Insekten (wie Maden) die Leiche verzehren.

Erhöhung (5.) Die Wirkungsdauer des Zaubers ist unbegrenzt. Allerdings benötigst du eine zusätzliche Aktion zum Wirken des Zaubers sowie eine teure Materialkomponente (Balsamierflüssigkeit im Wert von 6 GM).

Sauriergestalt**ZAUBER 4****GESTALTWANDEL** **VERWANDLUNG****Traditionen** Natur**Aufwand** ↔ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du nimmst die ertümlichen Kräfte der Natur in dich auf und verwandelst dich in die Große Kampfgestalt eines Tieres, genauer gesagt in die eines furchterregend mächtigen Dinosauriers. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Ankylosaurus, Brontosaurus, Denonychus, Stegosaurus, Triceratops oder Tyrannosaurus. Du kannst eine bestimmte Art von Tier aussuchen, aber dies hat keine Auswirkung auf Größe oder Spielwerte der Gestalt. In der neuen Gestalt gehörst du zu den Kategorien Dinosaurier und Tier. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 18 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 15 Temporäre Trefferpunkte
- Dämmerlicht und Ungenauer Geruchssinn 9 m
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +16, dein Schadensbonus +9. Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für unbewaffnete Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden
- Dein Athletikmodifikator beträgt +18, es sei denn, dein eigener ist höher
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Ankylosaurier** Bewegungsrate 7,50 m; **Nahkampf** ↔ Schwanz (Schwung, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6 Wucht
- **Brontosaurier** Bewegungsrate 7,50 m; **Nahkampf** ↔ Schwanz (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W6 Wucht; **Nahkampf** ↔ Fuß, **Schaden** 2W8 Wucht
- **Denonychus** Bewegungsrate 12 m; **Nahkampf** ↔ Krallen (Agil), **Schaden** 2W4 Stich plus 1 Punkt Anhaltender Blutungsschaden; **Nahkampf** ↔ Biss, **Schaden** 1W10 Stich
- **Stegosaurus** Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** ↔ Schwanz (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8 Stich

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

- **Triceratops** Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** ♦ Horn, **Schaden** 2W8 Stich plus 1W6 Punkte Anhaltender Blutungsschaden bei Kritischem Treffer; **Nahkampf** ♦ Fuß, **Schaden** 2W6 Wucht
- **Tyrannosaurus** Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** ♦ Biss (Angriffsradius 3 m, Gefährlich), **Schaden** 2W12 Stich; **Nahkampf** ♦ Schwanz (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W10 Wucht

Erhöhung (5.) Deine Kampfgestalt ist Riesig und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 5 Metern (oder 6 Metern, wenn er vorher bei 5 Metern lag). Du erhältst anstatt der normalen Werte 20 Temporäre Trefferpunkte, einen Angriffsmodifikator von +18, einen Schadensbonus von +6 sowie doppelte Schadenswürfel und Athletik +21.

Erhöhung (7.) Deine Kampfgestalt ist Gigantisch und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 6 Metern (oder 7,50 Metern, wenn er vorher bei 5 Metern lag). Du erhältst anstatt der normalen Werte 20 Temporäre Trefferpunkte, eine RK = 21 plus deine Stufe, einen Angriffsmodifikator von +25, einen Schadensbonus von +15 sowie doppelte Schadenswürfel und Athletik +25.

SCHATTENEXPLOSION **ZAUBER 5**

HERVORRUFUNG **SCHATTEN**

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Variiert; **Wirkungsbereich** Variiert

Rettungswurf Reflex, einfach, oder Willen, einfach (das Ziel entscheidet)

Du formst die fast reale Substanz der Schattenebene zu einer Explosion. Entscheide dich für Elektrizitäts-, Feuer-, Hieb-, Kälte-, Kraft-, Säure-, Schall-, Stich- oder Wuchtschaden sowie für eine Explosion von 4,50 Metern innerhalb von 40 Metern, einen Kegel von 9 Metern oder eine Linie von 15 Metern. *Schattenexplosion* verursacht 5W8 Punkte des gewählten Schadens bei Kreaturen im gewählten Wirkungsbereich.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W8.

SCHATTENREISE **ZAUBER 5**

UNGEWÖHNLICH **BESCHWÖRUNG** **SCHATTEN** **TELEPORTATION**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** Du und bis zu 9 berührte bereitwillige Kreaturen

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du betrittst die Schattenebene, um die ihre innewohnenden Verzerrungen zur Beschleunigung deiner Reise zu verwenden. Die Ziele bewegen sich an der Grenze zwischen Materieller und Schattenebene. Sie sind nicht in der Lage, die Materielle Ebene von der Schattenebene aus zu sehen (auch wenn Elemente in den Schatten manchmal als undeutliche Reflexionen der Materiellen Ebene erscheinen können). Auf der Schattenebene können die Ziele dort lebenden Kreaturen begegnen. Die Schatten an der Grenze zwischen den beiden Ebenen krümmen den Raum, sodass die Bewegungsrate der Ziele relativ zur Materiellen Ebene schneller ist. Für jedes Intervall von 3 Minuten, welches die Ziele entlang der Grenze reisen, bewegen sie sich so weit wie 1 Stunde auf der Materiellen Ebene. Ein Ziel kann zu jeder Zeit den Effekt des Zaubers für sich aufheben. Die Krümmung der Schatten ist nicht exakt. Dies führt dazu, dass die Ziele ungefähr 1,5 Kilometer von ihrem gewünschten Ziel auf der Materiellen Ebene auftauchen, wenn der Zauber endet. (Gemeinsam reisende Kreaturen, die gleichzeitig den Zauber aufheben, erscheinen auch gemeinsam.)

SCHATTENVERSION **ZAUBER 5**

ILLUSION **SCHATTEN**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ▷ Verbal; **Auslöser** Ein Zauber oder magischer Effekt, der Schaden verursacht

Reichweite 18 m; **Ziele** Der auslösende Zauber

Du tauschst materielle Energie mit der der Schattenebene aus und verwandelst den auslösenden Zauber in eine teilweise illusionäre Version seiner selbst. Führe einen Entgegenwirken-Wurf gegen den Zielzauber aus. Hast du Erfolg, dann erleiden alle Kreaturen, die durch den Zauber Schaden erleiden würden, lediglich halben Schaden. Ansonsten funktioniert der Zauber wie gewohnt. Behandle das Entgegenwirken durch *Schattenversion* als 2 Grade höher für den entsprechenden Wurf.

SCHEINGELÄNDE **ZAUBER 4**

UNGEWÖHNLICH **ILLUSION**

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 15 m

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du erzeugst eine Illusion mit dem Resultat, dass natürliches Gelände wie eine andere Art Gelände aussieht, klingt, riecht und sich anfühlt. Dies verändert Bauwerke und Kreaturen im Wirkungsbereich nicht.

Jede Kreatur, welche die Illusion berührt oder die Aktion Suchen anwendet, um sie zu inspizieren, darf versuchen, die Illusion anzuzweifeln.

Erhöhung (5.) Die Illusion kann auch Bauwerke verbergen oder illusionäre Bauwerke erzeugen (aber weiterhin keine Kreaturen verbergen).

SCHEINKREATUR **ZAUBER 2**

HÖRBAR **ILLUSION** **SICHTBAR**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du erschaffst ein illusionäres Abbild einer Großen oder kleineren Kreatur. Es erzeugt die passenden Geräusche sowie Gerüche und fühlt sich bei Berührung echt an. Der Zauber endet, wenn sich die Entfernung zwischen dir und dem Abbild auf mehr als 150 Meter vergrößert.

Das Abbild kann nicht reden, aber du kannst Aktionen verwenden, um durch es zu sprechen, wobei der Zauber deine Stimme passend verändert. Du musst eventuell einen Darbietungs- oder Täuschungswurf ausführen, um die dargestellte Kreatur zu mimen (der SL entscheidet). Dies ist dann besonders wahrscheinlich, wenn du versuchst, eine bestimmte Kreatur darzustellen, und es dabei mit jemandem zu tun hast, der diese Kreatur kennt.

Im Kampf kann die Illusion 2 Aktionen in der Runde verwenden, was sie dann tut, wenn du den Zauber aufrechterhältst. Sie benutzt deinen Zauberangriffswurf für Angriffswürfe und deinen Zauber-SG als RK. Ihre Rettungswurfmodifikatoren entsprechen deinem Zauber-SG minus 10. Das Abbild ist solide genug, um andere Kreaturen zu flankieren. Der Zauber endet, wenn es von einem Angriff getroffen wird oder einer seiner Rettungswürfe fehlschlägt.

Die Illusion kann Schaden verursachen, indem es das Ziel glauben macht, ihre Angriffe geschähen wirklich. Es ist jedoch nicht in der Lage, auf andere Weise mit der echten Welt zu interagieren. Trifft das Abbild mit einem Angriff, erleidet das Ziel Mentalen Schaden in Höhe von 1W4 plus dein Zauberattributmodifikator. Dies ist ein Mentaler Effekt. Die Angriffe der Illusion sind nichttödlich. Sollte der Schaden nicht mit dem Abbild des Monsters übereinstimmen – wie wenn ein Großer Drache nur 5 Schadenspunkte verursacht –, dann kann der SL dem Ziel einen Wahrnehmungswurf

als Freie Aktion erlauben, um die Illusion anzuzweifeln. Alle relevanten Resistenzen und Schwächen fallen dabei ins Gewicht, wenn das Ziel glaubt, dass sie es tun sollten (der SL entscheidet). Wenn das Abbild z.B. einen Kriegshammer führt und eine Kreatur mit Resistenz gegen Wuchtschaden angreift, dann würde diese Kreatur weniger Mentalen Schaden erleiden. Allerdings umgeht illusionärer Schaden nicht Regeneration oder löst andere Effekte aus, die eine bestimmte Art Schaden voraussetzen. Der SL sollte den durch die Illusion verursachten Schaden separat niederschreiben.

Alle Kreaturen, welche die Illusion berühren oder die Aktion verwenden, um sie zu untersuchen, dürfen versuchen, die Illusion anzuzweifeln. Hat eine Kreatur dabei Erfolg, erhält sie die Hälfte des durch das Abbild verursachten Schadens zurück (wenn dies zutrifft) und erleidet keinen weiteren Schaden durch es.

Erhöhung (+1) Der Schaden der Angriffe des Abbilds erhöht sich um 1W4. Die maximal mögliche Größe der erschaffenen Kreatur erhöht sich um eins (maximal Gigantisch).

SCHEINOBJEKT

ZAUBER 1

ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m, **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du erschaffst eine visuelle Illusion eines stationären Objekts. Das Abbild muss vollständig in den Wirkungsbereich passen. Das Objekt scheint sich auf natürliche Weise zu bewegen, erzeugt jedoch weder Geräusche noch Gerüche. Wasser würde z.B. einen illusionären Wasserfall herunterfallen, dabei still sein.

Alle Kreaturen, welche die Illusion berühren oder die Aktion verwenden, um sie zu untersuchen, dürfen versuchen, die Illusion anzuzweifeln.

Erhöhung (2.) Dein Abbild erzeugt die passenden Geräusche sowie Gerüche und fühlt sich bei Berührung echt an. Der Zauber gehört der Kategorie Hörbar an. Seine Wirkungsdauer erhöht sich auf 1 Stunde.

Erhöhung (5.) Wie Grad 2, aber die Wirkungsdauer ist unbegrenzt.

SCHILD

ZAUBERTRICK 1

BANNMAGIE KRAFT ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨ Verbal

Wirkungsdauer Bis zum Beginn deines nächsten Zuges

Du erschaffst einen Schild aus magischer Kraft. Dies funktioniert wie die Aktion Schild heben, wodurch du bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +1 auf deine RK erhältst. Du musst jedoch keine Hand frei haben, um die Aktion auszuführen.

Während der Wirkungsdauer des Zaubers kannst du mit dem magischen Schild die Reaktion Schildblock verwenden (siehe Kasten). Der

Schildaktionen

Der Zauber *Schild* funktioniert wie ein gehobener Schild und gewährt dir die Möglichkeit, die Reaktion Schildblock zu verwenden.

SCHILDBLOCK

Auslöser Erleide Schaden durch einen körperlichen Angriff, während du deinen Schild angehoben hast.

Du benutzt deinen Schild, um einen Schlag abzuwehren. Dein Schild verhindert, dass du eine bestimmte Anzahl von Schadenspunkten erleidest, die maximal der Härte des Schildes entspricht. Du und der Schild erleiden den restlichen Schaden, wodurch der Schild unter Umständen beschädigt oder zerstört wird.

Schild hat eine Härte von 5. Der Zauber endet, nachdem du Schildblock verwendet hast, und kann 10 Minuten lang nicht mehr gewirkt werden. Anders als einen gewöhnlichen Schildblock kannst du die Reaktion dieses Zaubers gegen den Zauber *Magisches Geschoss* benutzen.

Die Erhöhung des Zaubergades dieses Zaubers erhöht die Härte des Schildes.

Erhöhung (3.) Der Schild hat eine Härte von 10.

Erhöhung (5.) Der Schild hat eine Härte von 15.

Erhöhung (7.) Der Schild hat eine Härte von 20.

Erhöhung (9.) Der Schild hat eine Härte von 25.

SCHILD GEGEN ENERGIE

ZAUBER 7

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 24 Stunden

Du schützt das Ziel mit einer mächtigen, langanhaltenden Energiebarriere. Es erhält Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte, Kraft, Negative und Positive Energie, Schall sowie Säure.

Erhöhung (9.) Die Resistenzen steigen auf 10.

SCHILLERNDENDES MUSTER

ZAUBER 8

ILLUSION KAMPFUNFÄHIG SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrecht-erhaltbar

Ein Muster aus wogenden, sich ständig ändernden Farben erscheint in der Luft. Kreaturen im Wirkungsbereich sind Geblendet. Dasselbe gilt für Kreaturen innerhalb von 6 Metern Entfernung zum Muster. Eine Kreatur muss einen Willenswurf ausführen, wenn sie sich im Muster befindet, wenn du den Zauber wirkst, es betritt, ihren Zug darin beendet oder die Aktionen Suchen oder Interagieren darin verwendet. Eine bereits vom Muster betroffene Kreatur muss keine neuen Rettungswürfe ablegen.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur ist 1W4 Runden lang Verwirrt.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur ist 1W4 Runden lang Betäubt. Nach dem Ende dieses Zustands ist sie für die restliche Wirkungsdauer dieses Zaubers Verwirrt.

SCHLAF

ZAUBER 1

KAMPFUNFÄHIG MENTAL SCHLAF VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Explosion von 1,50 m

Rettungswurf Willen

Alle Kreaturen im Wirkungsbereich werden schläfrig und schlafen unter Umständen ein. Eine Kreatur, die durch den Effekt dieses Zaubers Bewusstlos wird, fällt nicht zu Boden und lässt gehaltene Objekte nicht los. Dieser Zauber verhindert nicht, dass Kreaturen durch einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf aufwachen, was seinen Nutzen im Kampf einschränkt.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erhält 1 Runde lang einen Zustandsmalus von -1 auf Wahrnehmungswürfe.

Fehlschlag Die Kreatur wird bewusstlos. Ist sie 1 Minute später immer noch bewusstlos, so wacht sie automatisch auf.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur wird bewusstlos. Ist sie 1 Stunde später immer noch bewusstlos, so wacht sie automatisch auf.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



Erhöhung (4.) Kreaturen werden bei einem Fehlschlag 1 Runde und bei einem Kritischen Fehlschlag 1 Minute lang bewusstlos. Sie fallen zu Boden und lassen gehaltene Objekte los. Sie dürfen keine Wahrnehmungswürfe zum Aufwachen ausführen. Wenn die Wirkungsdauer endet, schlafen Kreaturen weiter, anstatt automatisch aufzuwachen.

SCHLEIER **ZAUBER 4**

ILLUSION **SICHTBAR**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Bis zu 10 Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du verkleidest die Ziele als andere Kreaturen mit derselben Körperform sowie ungefähr gleicher Größe (15 cm Spielraum) und Gewicht (50 Pfd. Spielraum). Die Verkleidung kann die Identitäten der Ziele verbergen oder sie als einer anderen Abstammung angehörig erscheinen lassen. Sie ist jedoch nicht präzise genug, um bestimmte Individuen nachzuahmen. Der Zauber verändert Stimme, Geruch oder typische Gesten nicht. Du wählst für jedes Ziel eine Verkleidung aus (du könntest z.B. ein Ziel als Elf und ein anderes als Zwerg erscheinen lassen).

Das Wirken von *Schleier* gilt als Verkleiden hinsichtlich der gleichnamigen Aktion. Es erlaubt es einem Ziel, alle Situationsmali zu ignorieren, die sie durch eine Verkleidung als unähnliche Kreatur erhalten würden. Der Zauber verleiht den Zielen einen Zustandsbonus von +4 auf Täuschungswürfe, um andere Kreaturen daran zu hindern, die Verkleidungen zu durchschauen. Die Ziele fügen außerdem ihre Stufe hinzu, auch wenn sie Ungeübt sein sollten. Du kannst eine oder alle Verkleidungen aufheben.

Erhöhung (5.) Der Zauber verändert außerdem die Stimmen und Gerüche der Ziele. Er gehört zur Kategorie Hörbar.

Erhöhung (7.) Die Ziele können als beliebige Kreaturen derselben Größe erscheinen, sogar als bestimmte Individuen. Du musst ein Individuum gesehen haben, um dessen Aussehen zu reproduzieren. Der Zauber verändert außerdem die Stimmen und Gerüche der Ziele. Er gehört zur Kategorie Hörbar.

SCHLINGPFLANZENWUCHS **ZAUBER 6**

BESCHWÖRUNG **PFLANZE**

Traditionen Natur

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 12 m

Wirkungsdauer 10 Minuten

Dichte, zuckende Schlingpflanzen sprießen aus jeder Oberfläche und füllen alle Gewässer im Wirkungsbereich. Alle Kreaturen, die sich in den Schlingpflanzen an Land bewegen, klettern oder schwimmen, erhalten einen Situationsmalus von -3 Metern auf ihre Bewegungsraten. Du kannst einmal pro Runde eine der Ranken aus einem der Felder im Wirkungsbereich schnellen lassen, indem du eine einzige Aktion verwendest, die der Kategorie Konzentration angehört. Diese Ranke hat einen Angriffsradius von 4,50 Metern und führt einen Waffenlosen Angriff aus. Bei einem Erfolg zieht die Ranke das Ziel in die Schlingpflanzen, wodurch es 1 Runde lang den Zustand Bewegungsunfähig erhält; das Ziel kann diesen Zustand vorzeitig mit einem Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen deinen Zauber-SG beenden.

SCHMIEREN **ZAUBER 1**

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** 4 angrenzende 1,50-m-Felder oder **Ziele** 1 Objekt mit einer Last von 1 oder weniger

Wirkungsdauer 1 Minute

Du beschwörst Fett herauf. Die Effekte hängen davon ab, ob du einen Wirkungsbereich oder ein Ziel auswählst.

Wirkungsbereich Du bedeckst den Boden im Wirkungsbereich mit schmierigem Fett. Alle Kreaturen, die auf der eingeschmierten Oberfläche stehen, müssen einen Reflex- oder Akrobatikwurf mit deinem Zauber-SG ausführen. Bei einem Fehlschlag fallen sie zu Boden. Kreaturen, die mit einer Aktion den schmierigen Bereich betreten, müssen ebenfalls einen Reflex- oder Akrobatikwurf zum Balancieren ausführen. Eine Kreatur, die dazu einen Vorsichtigen Schritt oder die Aktion Kriechen verwendet, muss keinen Wurf ausführen.

Ziel Wirkst du den Zauber auf einen nicht gehaltenen Gegenstand, muss jede Kreatur, die ihn aufheben will, einen Fertigkeitwurf für Akrobatik oder einen Reflexwurf gegen deinen Zauber-SG ausführen. Ist das Ziel ein gehaltenes Objekt, muss die haltende Kreatur einen dieser Würfe ausführen. Bei einem Fehlschlag erhält die haltende oder führende Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf alle Würfe mit diesem Objekt. Bei einem Kritischen Fehlschlag müssen haltende oder führende Kreaturen es loslassen. Das Objekt landet in einem angrenzenden Feld, das der SL aussucht. Handelt es sich um ein am Körper getragenes Objekt, dann erhält der Träger einen Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Versuche, ihn zu ergreifen.

SCHNELLE ERINNERUNG

ZAUBER 3

ERKENNTISMAGIE

Traditionen Okkult

Aufwand ♦ Verbal

Du katalogisierst und sortierst unheimlich schnell Informationen, die relevant für deine derzeitige Situation sind. Du kannst beim Wirken dieses Zaubers augenblicklich 6 Aktionen zum Wissen abrufen anwenden. Du darfst für diese Aktionen keine besonderen Fähigkeiten, Reaktionen oder Freie Aktionen anwenden, die auslösen, wenn du Wissen abrufen benutzt.

SCHNELLE SCHRITTE

ZAUBER 1

KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du erhältst einen Zustandsbonus von +9 Metern auf deine Bewegungsrate.

SCHOCKGRIFF

ZAUBER 1

ANGRIFF ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Du hüllst deine Hände in knisternde Blitze. Führe einen Zauberangriffswurf im Nahkampf aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W12 Punkte Elektrizitätsschaden. Trägt das Ziel eine Rüstung aus Metall, erhältst du einen Situationsbonus von 1 auf deinen Angriffswurf mit *Schockgriff* und das Ziel erleidet bei einem Treffer 1W4 Punkte Anhaltenden Elektrizitätsschaden. Verdoppele bei einem Kritischen Treffer den Einmalschaden, aber nicht den Anhaltenden Schaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W12. Der Anhaltende Elektrizitätsschaden erhöht sich um 1.

SCHRECKENSMASKE

ZAUBER 7

FURCHT GEFÜHL ILLUSION MENTAL SICHTBAR

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m, **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Das Ziel erscheint als grauenvolle, furchterregende Kreatur. Der Effekt wirkt auf jeden Betrachter unterschiedlich; ein Mensch könnte einen Dämonen mit blutigen Reißern sehen, ein Dämon jedoch ein leuchtendes, engelhaftes Antlitz.

Wenn eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen das Ziel anwenden will, muss sie einen Willenswurf ausführen. Danach ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges temporär immun.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2, bevor sie ihre Aktion ausführt.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2; ihre Handlung schlägt fehl und wird verschwendet.

Erhöhung (8.) Du kannst bis zu 5 Kreaturen als Ziele auswählen. Wendet eine Kreatur eine feindselige Aktion oder Reaktion an, die mehrere Ziele gleichzeitig betrifft, muss sie nur einen Rettungswurf gegen *Schreckensmaske* ausführen.

SCHUTZKREIS

ZAUBER 3

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite Berührung; **Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 3 m um die berührte Kreatur herum

Wirkungsdauer 1 Minute

Du schützt eine Kreatur und jene in ihrer Nähe gegen eine festgelegte Gesinnung. Wähle zwischen Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen; dieser Zauber gehört der jeweils entgegengesetzten Kategorie an. Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf ihre RK gegen Angriffe von Kreaturen der gewählten Gesinnung sowie auf Rettungswürfe gegen von solchen Kreaturen geschaffene Effekte. Dieser Bonus steigt auf +3 gegen Effekte von Kreaturen, die das Ziel direkt kontrollieren, sowie gegen Angriffe von beschworenen Kreaturen der gewählten Gesinnung. Beschworene Kreaturen der gewählten Gesinnung können nicht freiwillig den Wirkungsbereich betreten, wenn ihnen kein Willenswurf gelingt (wiederholte Versuche verwenden das erste Rettungswurfresultat).

Erhöhung (4.) Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 1 Stunde.

SCHUTZZEICHEN

ZAUBER 1

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du schützt eine Kreatur gegen eine bestimmte Gesinnung. Entscheide dich für Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen, wenn du diesen Zauber wirkst. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse und Rettungswürfe gegen Kreaturen und Effekte der ausgewählten Gesinnung. Der Bonus steigt auf +3 gegen Effekte von Kreaturen, die das Ziel direkt kontrollieren sollen, sowie gegen Angriffe von beschworenen Kreaturen der ausgewählten Gesinnung.

Der Zauber gehört zu der Kategorie, die der ausgewählten Gesinnung gegenübersteht: Entscheidest du dich für Chaos, gehört er zur Kategorie Rechtschaffen und andersherum; entscheidest du dich für Böse, gehört er zur Kategorie Gut und andersherum.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SCHWEBENDE SCHEIBE

ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG KRAFT

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 8 Stunden

Eine Scheibe aus magischer Kraft erscheint neben dir. Die Scheibe hat einen Durchmesser von 60 Zentimetern und folgt dir in 1,50 Meter Abstand, wobei sie kurz über dem Boden schwebt. Sie kann bis zu 5 Last an Objekten tragen (die alle auf die Scheibe passen und im Gleichgewicht bleiben müssen). Alle Objekte auf der Scheibe fallen zu Boden, wenn der Zauber endet.

Der Zauber endet, wenn eine Kreatur versucht, die Scheibe zu betreten, sie gewaltsam anzuheben oder wenn die Scheibe zu viel Last trägt. Der Zauber endet auch, wenn du dich mehr als 9 Meter von der Scheibe entfernst.

SCHWACHSINN

ZAUBER 6

FLUCH KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du reduzierst die mentalen Kapazitäten des Zieles auf drastische Weise. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält 1 Runde lang den Zustand Benommen 2.

Fehlschlag Das Ziel erhält für unbegrenzte Zeit den Zustand Benommen 4.

Kritischer Fehlschlag Der Intellekt des Zieles wird permanent auf unter den Stand eines Tieres reduziert. Es behandelt seine Modifikatoren für Charisma, Intelligenz und Weisheit als -5. Es verliert alle Klassenmerkmale, die über seine mentalen Kapazitäten funktionieren, einschließlich Zaubernwirken. Handelt es sich beim Ziel um einen SC, so wird dieser zu einem NSC unter Kontrolle des SL.

SCHWÄCHESTRAHL

ZAUBER 1

ANGRIFF NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Aus deiner Hand schießt ein Strahl, dessen Macht einem Feind die Kraft entziehen kann. Führe einen Zauberanriffswurf gegen das Ziel aus. Bei einem Erfolg muss es einen Zähigkeitswurf ausführen, um den Effekt des Zaubers zu bestimmen. Resultiert dein Angriffswurf in einem Kritischen Erfolg, behandle das Ergebnis des Zähigkeitswurfs um einen Schritt schlechter.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 3.

SCHWARZE TENTAKEL

ZAUBER 5

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m auf einer ebenen Oberfläche

Wirkungsdauer 1 Minute

Ölige schwarze Tentakel erheben sich und versuchen, alle Kreaturen im Wirkungsbereich zu ergreifen. Führe Zauberanriffswürfe gegen den Zähigkeits-SG jeder Kreatur aus. Bist du bei einer Kreatur erfolgreich, so gilt sie als Gegriffen und erleidet 3W6 Punkte Wuchtschaden. Wenn eine Kreatur ihren Zug im Wirkungsbereich beendet, versuchen die Tentakel, auch sie zu ergreifen (wenn sie das nicht schon getan haben). Jede Kreatur, die bereits Gegriffen ist, erleidet weitere 1W6 Punkte Wuchtschaden.

Der SG zum Entkommen der Tentakel entspricht deinem Zauber-SG. Eine Kreatur kann ein Tentakel angreifen, um es zum Loslassen zu bringen. Die RK eines Tentakels entspricht deinem Zauber-SG und es wird zerstört, wenn es 12 oder mehr Punkte Schaden erleidet. Auch wenn Tentakel zerstört werden, wachsen immer wieder neue heran, bis die Wirkungsdauer endet. Du kannst diesen Zauber aufheben.

SCHWEBEN

ZAUBER 3

HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung, **Ziele** 1 nichtgetragenes Objekt oder 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 5 Minuten

Du brichst die Fesseln der Schwerkraft und lässt das Ziel 1,50 Meter über dem Boden schweben. Während der Wirkungsdauer kannst du das Ziel dann mit einer Aktion 3 Meter nach oben oder nach unten bewegen, die der Kategorie Konzentration angehört. Eine *schwebende* Kreatur erhält einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe. Sie darf jedoch eine Aktion zum Interagieren zum Stabilisieren verwenden, womit sie den Rest ihres Zuges diesen Malus negiert. Befindet sich die Kreatur auf einem Feld, das an ein fixiertes Objekt oder ein ausreichend stabiles Geländemerkmale angrenzt, kann sie sich mittels Klettern (bei einer vertikalen Oberfläche wie einer Mauer) oder Kriechen (bei einer horizontalen Oberfläche wie einer Decke) über dessen Oberfläche bewegen. Der SL bestimmt, über welche Oberflächen die Kreatur klettern oder kriechen darf.

SCHWERKRAFT UMKEHREN

ZAUBER 7

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔➔ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Zylinder mit Radius von 6 m und Höhe von 12 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du kehrst die Schwerkraft im Wirkungsbereich um. Nicht am Boden gesicherte Kreaturen und Objekte fallen augenblicklich bis zum oberen Ende des Wirkungsbereichs. Eine Kreatur ist unter Umständen imstande, einen Halt zu ergreifen, wenn sie an einer entsprechenden Oberfläche vorbeifällt. Stürzt eine Kreatur gegen ein solides Objekt (z.B. die Decke), landet sie dort und erleidet die entsprechende Menge an Sturzschaden. Kreaturen und Objekte, die das obere Ende des Wirkungsbereichs erreichen, schweben dort, da sie zwischen normaler und umgekehrter Schwerkraft gefangen sind. Kreaturen können sich in diesem Gebiet waagrecht fortbewegen. Sind sie imstande zu fliegen oder zu schweben, dürfen sie diese Fähigkeiten verwenden, um die Effekte von *Schwerkraft umkehren* zu mindern.

Endet der Zauber, stürzen alle Kreaturen und Objekte im Wirkungsbereich zurück nach unten. Gleichermaßen setzt die Wirkung normaler Schwerkraft wieder ein, wenn sie etwas über den Wirkungsbereich hinausbewegt.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SECHSTER SINN

ERKENNTNIS MENTAL VORHERSAGE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Du erhältst einen sechsten Sinn, der dich vor Gefahren warnt, die das Ziel des Zaubers treffen könnten. Wählst du eine andere Kreatur als dich selbst aus, baust du eine psychische Verbindung zu ihr auf, über die du sie vor der Gefahr warnen kannst. Diese Verbindung ist ein mentaler Effekt. Aufgrund der Menge an Informationen, die du durch diesen Zauber verarbeiten musst, kannst du immer nur ein *Sechster-Sinn-Zauber* aktiv halten. Wirkst du ihn erneut, so endet der bestehende Effekt. Während der Wirkungsdauer von *Sechster Sinn* erhält das Ziel einen Zustandsbonus von +2 auf Initiativewürfe und kann weder von Unentdeckten noch von flankierenden Kreaturen auf dem falschen Fuß erwischt werden. Du erhältst außerdem die folgende Reaktion:

Sechster Sinn ➔ **Auslöser** Das Ziel von *Sechster Sinn* verteidigt sich gegen eine feindselige Kreatur oder andere Gefahr.

Effekt Sollte die feindselige Kreatur oder Gefahr das Ziel dazu zwingen zu würfeln (z.B. einen Rettungswurf), führt es den Wurf zweimal aus und verwendet das höhere Resultat; der Zauber gehört dann zur Kategorie Glück. Sollte die feindselige Kreatur oder Gefahr gegen das Ziel würfeln (z.B. einen Angriffswurf oder Fertigkeitwurf), dann führt die feindselige Kreatur oder Gefahr den Wurf zweimal aus und verwendet das niedrigere Resultat; der Zauber gehört dann zur Kategorie Unglück.

ZAUBER 9**SEEFÄHRERS FLUCH**

FLUCH NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Natur, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen

Du verfluchst das Ziel mit dem Gefühl, einem wogenden, un-nachgiebigen Ozean ausgesetzt zu sein. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1. Reduziert man diesen Zustand auf 0, endet der Fluch.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1 und kann ihn nicht unter 1 reduzieren, während der Fluch andauert. Man kann den Fluch mittels *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie beenden. Wenn das Ziel sich auf dem Wasser wenigstens 1,5 Kilometer vom Ufer entfernt befindet, während es Kränkelt, dann ist es zusätzlich Verlangsamt 1.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, nur dass das Ziel den Zustand Kränkelnd 2 erhält.

ZAUBER 5**SEELENFALLE**

UNGEWÖHNLICH BÖSE NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal; **Anforderungen** Schwarzer Saphir im Wert von mindestens der Stufe des Zieles x 100**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur, die innerhalb der vorangegangenen Minute gestorben ist**Wirkungsdauer** Unendlich**ZAUBER 9**

Du stielst die Seele des Zieles, ehe sie ins Nachleben eintreten kann, und sperrst sie in einem schwarzen Saphir ein.

Während die Seele sich in dem Edelstein befindet, kann das Ziel durch keine Methode zurück ins Leben gebracht werden, nicht einmal durch solch mächtige Magie wie *Wunsch*. Wird der Edelstein zerstört oder wird *Seelenfalle* auf dem Edelstein entgegengewirkt, so kommt die Seele frei. Der Saphir hat eine RK von 16 und eine Härte von 10. Ein Edelstein kann nicht mehr als eine Seele einfangen und jeder weitere Versuch verschwendet den Zauber.

SEGNE **ZAUBER 1**

MENTAL **VERZAUBERUNG**

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 1,50 m; **Ziele** Du und Verbündete im Wirkungsbereich

Wirkungsdauer 1 Minute

Segnungen aus dem Jenseits helfen dir und deinen Gefährten, genau zuzuschlagen. Du und deine Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Beginnend mit dem Zug, nach dem du *Segnen* gewirkt hast, kannst du einmal pro Zug eine Aktion der Kategorie Konzentration anwenden, um den Radius der Ausstrahlung um 1,50 Meter zu vergrößern. *Segnen* wirkt *Verfluchen* entgegen.

SEILTRICK **ZAUBER 4**

UNGEWÖHNLICH **BESCHWÖRUNG** **EXTRADIMENSIONAL**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 berührtes Stück Seil von 1,50 bis 9 m Länge

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du bewirkst, dass das Zielseil senkrecht in die Höhe steigt. An seinem oberen Ende öffnet sich ein extradimensionaler Raum. Man kann ihn nur erreichen, wenn man am Seil hinaufklettert. Der Eingang zum Raum ist unsichtbar; nur das Ende des Seils weist darauf hin. Das Seil kann nicht entfernt oder versteckt werden. Man kann es jedoch vom extradimensionalen Raum lösen, indem man es mit 16.000 Pfund Gewicht davon wegzieht, einen Kritischen Erfolg mit einem Fertigkeitenswurf für Athletik gegen den Zauber-SG erzielt oder es zerstört. Der Raum kann bis zu acht Mittelgroße Kreaturen mitsamt ihrer Ausrüstung aufnehmen. Eine Große Kreatur zählt als zwei Mittelgroße Kreaturen, eine Riesige Kreatur wie vier Mittelgroße und eine Gigantische Kreatur füllt den Raum komplett aus.

Sollte das Seil gelöst bzw. zerstört werden oder eine Kreatur versuchen, in den Raum einzudringen, obwohl er bereits voll ist, dann beginnt dieser, sich aufzulösen. Er verschwindet innerhalb von 1W4 Runden und entlässt die darin befindlichen Kreaturen sicher auf dem Boden unter ihm.

SHILLELAGH **ZAUBER 1**

PFLANZE **VERWANDLUNG**

Traditionen Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 nichtmagischer, von dir gehaltener Knüppel oder Stab

Wirkungsdauer 1 Minute

Aus dem Ziel wachsen Blätter und Ranken, die randvoll mit urwüchsiger Energie gefüllt sind. Das Ziel wird in deinen Händen zu einer +1 *Durchschlagenden Waffe*: Sie erhält einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe und ihre Anzahl von Schadenswürfeln steigt auf 2. Solange du dich auf deiner Heimatebene

befindest, erhöht sich die Anzahl der Schadenwürfel der Waffe gegen Aberrationen, Externare und Untote auf 3.

SINNE WIEDERHERSTELLEN **ZAUBER 2**

HEILUNG **NEKROMANTIE**

Traditionen Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Du versuchst, einem Zustand auf dem Ziel entgegenzuwirken, der dieses Blind oder Taub macht. Du kannst sowohl temporärer Magie sowie permanenten Konsequenzen von Magie entgegenwirken. Kreaturen, deren Blind- oder Taubheit natürlichen Ursprungs ist (wie von Geburt an oder durch eine nichtmagische Wunde oder Gift), kannst du nicht heilen.

Erhöhung (6.) Die Reichweite des Zaubers steigt auf 9 Meter und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen. Du kannst dich außerdem dafür entscheiden, den Effekt für jede gewählte Kreatur einzeln entgegenzuwirken.

SONNENFEUER **ZAUBER 7**

FEUER **HERVORRUFUNG** **LICHT** **POSITIV**

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 18 m

Rettungswurf Reflex

Eine mächtige Kugel aus gleißendem Sonnenlicht explodiert im Wirkungsbereich. Kreaturen und Objekte im Wirkungsbereich erleiden 8W10 Punkte Feuerschaden plus 8W10 Punkte Positiven Energieschaden für untote Kreaturen. Alle Kreaturen und Objekte im Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf ausführen.

Kritischer Erfolg Kreatur oder Objekt sind nicht betroffen.

Erfolg Kreatur oder Objekt erleiden halben Schaden.

Fehlschlag Kreatur oder Objekt erleiden vollen Schaden.

Kritischer Fehlschlag Kreatur oder Objekt erleiden vollen Schaden.

Handelt es sich um eine Kreatur, erhält diese permanent den Zustand Blind.

Überlagert der Wirkungsbereich von *Sonnenfeuer* einen Bereich magischer Dunkelheit, versucht der Zauber, dem Dunkelheitseffekt entgegenzuwirken.

Erhöhung (+1) Der Feuerschaden erhöht sich um 1W10. Der Positive Energieschaden gegen Untote erhöht sich um 1W10.

SPHÄRE DER UNSICHTBARKEIT **ZAUBER 3**

ILLUSION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Material

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m, **Ziele** Du und alle Kreaturen im Wirkungsbereich

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du und alle Ziele sind unsichtbar, solange ihr im Wirkungsbereich des Zaubers bleibt. Ihr könnt jedoch einander sehen. Verlässt eine Kreatur, die durch diesen Zauber unsichtbar wurde, den Wirkungsbereich, wird sie sichtbar und bleibt es, bis sie den Wirkungsbereich wieder betritt. Verwendet eine der Kreaturen, die durch diesen Zauber unsichtbar wurden, eine feindselige Aktion, so endet der Zauber, sobald diese Aktion ausgeführt wurde.

Während der Erkundungsphase ist es einfacher, sich gemeinsam langsam zu bewegen und unsichtbar zu bleiben. Im Kampf ist das allerdings fast unmöglich. Sobald eine Begegnung beginnt, bleiben Kreaturen nur bis maximal zum Ende der ersten Runde unsichtbar. Zu diesem Zeitpunkt endet der Zauber.

Erhöhung (5.) Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 1 Stunde.

SPIEGELBILDER**ZAUBER 2**

ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Drei illusionäre Abbilder deiner selbst wirbeln durch dein Feld und werden möglicherweise von Angreifern an deiner Stelle getroffen. Jeder Angriff, der dich treffen würde, hat eine zufällige Chance, eines der Abbilder zu treffen. Sind alle drei Abbilder aktiv, beträgt diese Chance 1 zu 4 (1 auf einem W4), bei zwei Abbildern 1 zu 3 (1-2 auf einem W6) und bei 1 Abbild 1 zu 2 (1-3 auf einem W6).

Ein getroffenes Abbild wird zerstört. Trifft ein Angriffswurf deine RK nicht, schlägt jedoch nicht kritisch fehl, dann zerstört er ein Abbild ohne weiteren Effekt (auch wenn der Angriff einen Effekt bei einem Fehlschlag hätte). Trifft der Angriffswurf kritisch und würde eines der Abbilder treffen, wird eines von ihnen zerstört und trifft der Angriff zudem dich. Der Zauber endet, wenn alle Abbilder zerstört wurden.

SPINNENKLETTERN**ZAUBER 2**

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Winzige Häfthaare sprießen aus Händen und Füßen des Ziels, womit es an fast jeder Oberfläche Halt finden kann. Das Ziel erhält eine Bewegungsrate für Klettern, die ihrer normalen Bewegungsrate entspricht.

Erhöhung (5.) Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 1 Stunde.

SPINNENNETZ**ZAUBER 2**

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal**Reichweite** 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du beschwörst im Wirkungsbereich ein klebriges Netz, das die Bewegungen von Kreaturen jedes Mal behindert, wenn sie versuchen, sich hindurch zu bewegen. Vom Netz bedeckte Felder gelten als Schwieriges Gelände. Man kann jedes Feld einzeln mittels eines einzigen Angriffs oder Effekts befreien, die entweder 5 Punkte Hiebsschaden oder 1 Punkt Feuerschaden verursachen müssen. Ein Feld hat eine RK von 5 und seine Rettungswürfe schlagen automatisch fehl.

Kreaturen müssen jedes Mal einen Athletik- oder Reflexwurf gegen deinen Zauber-SG ausführen, wenn sie im Netz eine Bewegungsaktion verwenden oder während einer solchen Aktion das Netz betreten. Bei einem Fehlschlag riskieren sie einen Situationsmalus auf ihre Bewegungsrate oder komplette Bewegungsfähigkeit. Kreaturen, die dem Netz entkommen, erleiden keine Situationsmali auf ihre Bewegungsrate mehr.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen. Sie muss keine weiteren Fertigkeitwürfe für Athletik oder Rettungswürfe gegen das Netz während dieses Zuges ausführen. Hat sie einen Fertigkeitwurf für Athletik verwendet, entkommt sie dem Netz von jedem Feld, das sie verlässt, nachdem sie das Netz verlassen hat.

Erfolg Die Kreatur ist während ihrer Aktion nicht betroffen. Hat sie einen Fertigkeitwurf für Athletik verwendet, entkommt sie dem Netz von jedem Feld, das sie verlässt, nachdem sie das Netz verlassen hat.

Fehlschlag Die Kreatur erhält bis zum Beginn ihres nächsten Zuges einen Situationsmalus von -3 Metern auf ihre Bewegungsrate.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur ist bis zu Beginn ihres nächsten Zuges Bewegungsunfähig. Danach erhält sie 1 Runde lang einen Situationsmalus von -3 auf ihre Bewegungsrate. Sie kann versuchen zu Entkommen, um den Zustand Bewegungsunfähig zu entfernen.

Erhöhung (4.) Der Wirkungsbereich des Zaubers steigt auf eine Explosion von 6 Metern und seine Reichweite auf 18 Meter.

SPIRITUELLE PLAGE**ZAUBER 8**

FLUCH NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Okkult**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du verfluchst das Ziel, indem du seinen Geist schwächst und eine ansteckende Falle in seiner Essenz hinterlässt. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen. Kreaturen, die während der Wirkungsdauer des Effekts einen göttlichen oder okkulten Zauber auf das Ziel wirken, werden ebenfalls Ziele von *Spirituelle Plage* und müssen einen Willenswurf ausführen. Der Fluch überträgt sich auf diese Weise immer weiter.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält 1 Runde lang die Zustände Benommen 2 und Kraftlos 2.

Fehlschlag Das Ziel erhält 1 Minute lang die Zustände Benommen 2 und Kraftlos 2 sowie permanent die Zustände Benommen 1 und Kraftlos 1.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält 1 Minute lang die Zustände Benommen 3 und Kraftlos 3 sowie permanent die Zustände Benommen 2 und Kraftlos 2.

SPRACHE VERSTEHEN**ZAUBER 2**

ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Das Ziel kann den Sinn einer einzigen Sprache verstehen, die es hört oder liest, wenn du diesen Zauber wirkst. Es ist nicht imstande, Chiffren, Metaphern oder ähnliches zu verstehen (je nach Entscheidung des SL). Kann das Ziel mehrere Sprachen hören und ist sich dessen bewusst, kann es sich dafür entscheiden, eine dieser Sprachen zu verstehen. Anderweitig wähle eine zufällige Sprache aus.

Erhöhung (3.) Das Ziel ist imstande, die Sprache zu sprechen.

Erhöhung (4.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen eine Sprache verstehen und sprechen lassen.

SPRECHENDE LEICHE**ZAUBER 4**

UNGEWÖHNLICH NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich, Okkult**Aufwand** 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Leiche**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du verleihst der als Ziel ausgewählten Leiche einen Anschein von Leben, den sie verwendet, um drei ihr gestellte Fragen zu beantworten. Dieser Zauber greift auf die zurückgebliebenen Erinnerungen des Körpers zu, anstatt den Geist der verstorbenen Kreatur zu rufen. Daher muss die Leiche größtenteils intakt sein, damit der Zauber funktioniert. Je mehr Schaden die Leiche erlitten hat, desto ungenauer oder zusammengestückelter sind ihre Antworten. Sie muss einen Hals und einen Mund besitzen, damit er überhaupt sprechen kann. War die Leiche in der vergangenen

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Woche schon einmal Ziel dieses Zaubers, schlägt ein erneutes Wirken automatisch fehlt. Die Leiche darf einen Willenswurf ausführen, um nicht auf die Fragen antworten zu müssen. Sie verwendet dazu die Spielwerte der Ursprungs Kreatur zu deren Todeszeitpunkt mit den folgenden Effekten:

Kritischer Erfolg Das Ziel lügen oder Antworten auf deine Fragen verweigern. Der Geist des Zieles spukt dir 24 Stunden lang hinterher, wobei er dich nervt und verhindert, dass du in diesem Zeitraum rasten kannst.

Erfolg Das Ziel darf lügen oder Antworten auf deine Fragen verweigern.

Fehlschlag Das Ziel muss deine Fragen wahrheitsgemäß beantworten. Seine Antworten können jedoch kurz oder kryptisch sein und sich wiederholen. Es darf dich immer noch auf die falsche Fährte führen oder versuchen, Zeit zu gewinnen, damit die Wirkungsdauer abläuft, bevor du alle deine Fragen gestellt hast.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass die Antworten des Zieles direkter sind und sich weniger wiederholen. Sie sind jedoch immer noch kryptisch. Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -2 auf seine Täuschungswürfe, um dich zu täuschen oder irreführen.

SPRINGEN ZAUBER 1

FORTBEWEGUNG VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➤ Gesten

Du verleihst deinen Beinen so viel Kraft, dass du mit ihnen hoch und weit springen kannst. Du springst 9 Meter in eine beliebige Richtung. Du musst auf einem Feld mit festem Untergrund innerhalb von 9 Metern Entfernung von dir landen. Ansonsten stürzt du, nachdem du deine nächste Aktion verwendet hast.

Erhöhung (3.) Die Reichweite wird zu Berührung, das Ziel ändert sich zu 1 berührten Kreatur und die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute. Das erlaubt es dem Ziel, wie beschrieben zu springen, wenn es die Aktion Springen verwendet.

SPRÜHENDE FARBEN ZAUBER 1

ILLUSION KAMPFFUNFÄHIG SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➤➤ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 5 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 oder mehrere Runden (siehe unten)

Wirbelnden Farben betreffen Betrachter je nach Ergebnis ihrer Willenswürfe.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur ist 1 Runde lang Geblendet.

Fehlschlag Die Kreatur ist Betäubt 1, 1 Runde lang Blind und 1 Minute lang Geblendet.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur ist 1 Runde lang Betäubt und 1 Minute lang Blind.

SPURLOSES GEHEN ZAUBER 1

BANNMAGIE

Traditionen Natur

Aufwand ➤➤ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du verwischst die von dir hinterlassenen Spuren und erschwerst es anderen Kreaturen, dir zu folgen. Der SG von Würfeln zum Folgen deiner Spuren erhält einen Zustandsbonus von +4 oder entspricht deinem Zauber-SG (der höhere Wert zählt). Du kannst nur von einem Zauber *Spurloses Gehen* gleichzeitig profitieren.

Erhöhung (2.) Die Wirkungsdauer steigt auf 8 Stunden.

Erhöhung (4.) Die Wirkungsdauer steigt auf 8 Stunden. Der Zauber hat eine Reichweite von 6 Metern, einen Wirkungsbereich von einer Ausstrahlung von 6 Metern und kann bis zu 10 Kreaturen deiner Wahl innerhalb des Wirkungsbereichs betreffen.

STABILISIEREN ZAUBERTRICK 1

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV ZAUBERTRICK

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ➤➤ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 sterbende Kreatur

Positive Energie schlägt dem Tod die Tür vor der Nase zu. Das Ziel verliert den Zustand Sterbend, bleibt aber mit 0 Trefferpunkten Bewusstlos.

STEIN FORMEN ZAUBER 4

ERDE VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➤➤ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** Ein Steinwürfel mit 3 m Seitenlänge oder kleiner

Du formst den Stein in eine ungefähre Gestalt deiner Wahl. Der Prozess ist zu krude, um fein ausgearbeitete Stücke, winzige Details, bewegliche Teile oder ähnliches zu erzeugen. Sich auf dem Stein befindende Kreaturen müssen einen Reflex- oder Akrobatikwurf ausführen, wenn du ihn formst.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur fällt auf dem Stein zu Boden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur fällt vom Stein herunter (wenn passend) und landet auf dem Boden liegend.

STEINHAUT ZAUBER 4

BANNMAGIE ERDE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➤➤ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 20 Minuten

Die Haut des Zieles wird hart wie Stein. Es erhält Resistenz 5 gegen körperlichen Schaden, außer durch Adamant. Jedes Mal, wenn das Ziel von einem Angriff getroffen wird, der Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursacht, verringert sich die Wirkungsdauer von *Steinhaut* um 1 Minute.

Erhöhung (6.) Die Resistenz steigt auf 10.

Erhöhung (8.) Die Resistenz steigt auf 15.

Erhöhung (10.) Die Resistenz steigt auf 20.

STEINWAND ZAUBER 5

ERDE HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ➤➤➤ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m

Du formst eine Wand aus solidem Stein. Du erschaffst eine 0,30 Meter dicke, 6 Meter hohe und bis zu 18 Meter lange Steinwand. Du kannst den Verlauf der Wand bestimmen, wobei du jeden Abschnitt von 1,50 Metern der Wand zwischen Feldern platzieren musst. Die Wand muss nicht senkrecht stehen, sodass du mit ihr eine Brücke oder eine Treppe formen kannst. Du musst die Wand in einem ununterbrochenen offenen Wirkungsbereich erschaffen und ihre Kanten dürfen nicht durch Kreaturen oder Objekte verlaufen, sonst geht der Zauber verloren.

Jeder 1,50 x 1,50 Meter große Abschnitt der Wand hat eine RK von 10, Härte von 14 und 50 Trefferpunkte. Sie ist immun gegenüber Kritischen Treffern sowie Kälte- und Präzisionsschaden. Man kann einen zerstörten Abschnitt der Wand durchqueren, aber das hinterlassene Geröll gilt als Schwieriges Gelände.

Erhöhung (+2) Die Trefferpunkte jedes Wandabschnitts erhöhen sich um 15.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

STEIN ZU FLEISCH

ERDE VERWANDLUNG

Traditionen Göttlich, Natur**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** Versteinerte Kreatur oder menschen-
großes Steinobjekt

Du manipulierst die fundamentalen Partikel der Materie und verwandelst Gestein in Fleisch und Blut. Du stellst eine versteinerte Kreatur wieder zu ihrem Normalzustand her oder transformierst ein Steinobjekt in eine Masse unbeweglichen Fleisches (ohne die Härte von Stein) der ungefähr selben Gestalt.

STICH DES PURPURWURMS

GIFT NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Zähigkeit

Du kopierst den Angriff eines tödlichen Purpurwurms. Du verursachst der berührten Kreatur 6W6 Punkte Stichschaden und injizierst sie mit Purpurwurmgift. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

ZAUBER 6**Kritischer Erfolg** Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Das Ziel erleidet 3W6 Punkte Giftschaden.**Fehlschlag** Das Ziel leidet unter Purpurwurmgift in Phase 1.**Kritischer Fehlschlag** Das Ziel leidet unter Purpurwurmgift in Phase 2.**Purpurwurmgift** (Gift); **Stufe** 11; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden;

Phase 1 3W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde); **Phase 2** 4W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde); **Phase 3** 6W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

STILLE

ILLUSION

Traditionen Göttlich, Okkult**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Minute

Das Ziel gibt keinen Laut von sich, sodass andere Kreaturen es kaum allein mit ihrem Gehör oder anderen Sinnen bemerken können. Das Ziel kann keine Schallangriffe oder Aktionen der Kategorie Hörbar verwenden. Damit ist es nicht fähig, Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken.

Erhöhung (4.) Der Zaubereffekt strahlt von der berührten Kreatur aus, sodass alle Geräusche in einem Radius von 10 Metern (oder

ZAUBER 2

jene, die diesen Bereich passieren) unterdrückt werden und keine Effekte der Kategorien Hörbar oder Schall in diesem Wirkungsbereich nicht funktionieren. Kreaturen im Wirkungsbereich sind denselben Effekten ausgesetzt wie das Ziel. Abhängig von der Position des Effektes könnte eine Kreatur das Fehlen von Geräuschen bemerken (z.B. weil die Gruppe keinen Laut von sich gibt).

STINKENDE WOLKE **ZAUBER 3**

BESCHWÖRUNG **GIFT**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du beschwörst eine Wolke aus ekelhaftem Nebel im Wirkungsbereich. Die Wolke funktioniert wie *Verhüllender Nebel* (S. 378), nur dass sie außerdem Kreaturen kränkeln lässt, die ihre Züge in der Wolke beenden. (Der Zustand Verborgen ist kein Gifteffekt.)

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Kränkelnd 1.

Fehlschlag Die Kreatur erhält in der Wolke die Zustände Kränkelnd 1 und Verlangsamt 1.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält die Zustände Kränkelnd 2 und Verlangsamt 2, bis sie die Wolke verlässt.

STURM DER VERGELTUNG **ZAUBER 9**

ELEKTRIZITÄT **HERVORRUFUNG** **LUFT**

Traditionen Natur

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 240 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 110 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Eine massive Sturmwolke bildet sich in einer Explosion von 110 Metern in der Luft. Unter ihr regnet es und Wind verleiht einen Situationsbonus von -4 auf körperliche Fernkampfgriffe sowie Fernkampfgriffe mit Waffen. Die Luft wird für fliegende Kreaturen zu Sehr Schwierigem Gelände. Wenn du diesen Zauber wirkst und ihn das erste Mal aufrechterhältst, kannst du einen der folgenden Sturmeffekte auswählen, jedoch nicht zweimal für denselben hintereinander.

Blitze Bis zu 10 Blitze schlagen in Kreaturen deiner Wahl im Sturm ein. Keine Kreatur kann von mehr als einem Blitzschlag getroffen werden. Jeder Blitzschlag verursacht 7W6 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflex, einfach)

Donnerschlag Alle Kreaturen im Sturm müssen einen Zähigkeitswurf ausführen. Bei einem Fehlschlag sind sie 10 Minuten lang Taub. Bei einem Erfolg ist eine Kreatur 1 Stunde lang temporär gegen diesen Zauber immun gegen die Donnerschläge von *Sturm der Vergeltung*

Hagel Der Sturm verursacht 4W10 Punkte Wuchtschaden bei Kreaturen, die sich unter ihm befinden (Zähigkeit, einfach)

Regen und Wind Schwerer Regen und peitschender Wind reduzieren Sichtvermögen und Bewegungsfähigkeit, sodass das Gebiet unter der Sturmwolke zu Schwierigem Gelände wird und alles im oder durch den Wirkungsbereich gesehene als Verborgen gilt

Säureregen Alle Kreaturen im Sturm erleiden 4W8 Punkte Säureschaden ohne Rettungswurf

Erhöhung (10.) Die Reichweite steigt auf 670 Meter und der Wirkungsbereich ist eine Explosion von 300 Metern.

STURZFLUT **ZAUBER 4**

HERVORRUFUNG **WASSER**

Traditionen Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Linie von 18 m

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Ein mächtiger Wasserwirbel manifestiert sich entlang einer geraden Linie. Er wirft Kreaturen in seinem Weg hin und her und kann sie von dir fortstoßen. Die *Sturzflut* verursacht 8W6 Punkte Wuchtschaden. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Kreaturen, deren Rettungswurf fehlschlägt, werden außerdem 1,50 Meter weit fortgestoßen (3 Meter bei einem Kritischen Fehlschlag)

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

SYNÄSTHESIE **ZAUBER 5**

ERKENNTISMAGIE **MENTAL**

Traditionen Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du reorganisierst die Sinne des Zieles auf überraschende Weise. Es nimmt Geräusche als Farbexplosionen, Gerüche als Geräusche usw. wahr. Dies hat drei Effekte. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Da das Ziel abgelenkt ist, muss es jedes Mal einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ausführen, wenn es eine Konzentrations-Aktion verwendet. Bei einem Fehlschlag schlägt die Aktion fehl und verfällt.

Das Ziel hat Schwierigkeiten, sichtbare Sinneseindrücke zu verarbeiten, sodass alle Kreaturen und Objekte ihm gegenüber als Verborgen gelten.

Das Ziel hat Schwierigkeiten sich zu bewegen. Es erhält den Zustand Unbeholfen 3, wodurch es einen Zustandsmalus von -3 Meter auf alle seine Bewegungsarten erleidet.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel ist 1 Runde lang betroffen.

Fehlschlag Das Ziel ist 1 Minute lang betroffen.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag. Das Ziel erhält außerdem den Zustand Betäubt 2, während es versucht, die Veränderungen in seiner Wahrnehmung zu verarbeiten.

Erhöhung (9.) Du kannst bis zu fünf Kreaturen als Ziele auswählen.

SYNAPTISCHER IMPULS **ZAUBER 5**

KAMPFUNFÄHIG **MENTAL** **VERZAUBERUNG**

Traditionen Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 9 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Es geht ein pulsierender, mentaler Stoß von dir aus, der den Verstand aller Feinde im Wirkungsbereich durchdringt. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Betäubt 1.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Betäubt 2.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält 1 Runde lang den Zustand Betäubt 1.

SZENISCHES TRUGBILD **ZAUBER 5**

HÖRBAR **ILLUSION** **SICHTBAR**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m, **Wirkungsbereich** Explosion von 9 m

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du erschaffst eine illusionäre Szene, die bis zu 10 unterschiedliche Kreaturen oder Objekte verschiedener Größe enthält. Sie müssen sich alle im Wirkungsbereich befinden. Die einzelnen Elemente erzeugen die passenden Geräusche sowie Gerüche und fühlen sich bei Berührung echt an. Sie sind unfähig zu sprechen. Anders als

beim Zauber *Scheinkreatur* besitzen Kreaturen in der Szene keinerlei Kampffähigkeiten und Spielwerte. Die Szene verändert die Umgebung um sie herum nicht, aber du kannst sie innerhalb der illusionären Umwelt von *Scheingelände* stattfinden lassen.

Wenn du die Szene erschaffst, kannst du dich entscheiden, ob sie statisch sein oder einem programmierten Ablauf folgen soll. Eine statische Szene ist zwar stationär, aber die Elemente führen einfache Bewegungen aus (wie das Rascheln von Papier durch Wind). Ein Programm kann bis zu 1 Minute lang dauern und wiederholt sich, wenn es endet. Du könntest z.B. eine Szene kreieren, in der zwei Orks miteinander kämpfen, wobei der Kampf bei jeder Wiederholung gleich ablaufen würde. Würdest du dabei eine Schleife erzeugen, würden die Orks sowohl am Anfang und am Ende der Szene dieselben Positionen einnehmen. Du bist imstande, das Programm so flüssig ablaufen zu lassen, dass man nur schwer Anfang und Ende der Schleife erkennen kann. Alle Kreaturen, welche die Szene länger als ein paar Minuten beobachten, bemerken fast immer, dass es sich um eine Schleife handelt. Du bist nicht in der Lage, das Programm nach Erschaffung der Illusion zu ändern.

Alle Kreaturen, welche die Illusion berühren oder die Aktion verwenden, um sie zu untersuchen, dürfen versuchen, die Illusion anzuzweifeln. Interagieren sie mit einem Teil der Illusion, zweifeln sie nur diesen an. Sie zweifeln die gesamte Szene nur dann an, wenn ihnen ein Kritischer Erfolg gelingt.

Erhöhung (6.) Kreaturen und Objekte in der Szene können sprechen. Du musst ihnen die einzelnen Zeilen verbal vorgeben, wenn du das Programm erschaffst. Der Zauber verschleiert deine Stimme für jeden Akteur.

Erhöhung (8.) Wie Grad 6, aber die Wirkungsdauer ist unbegrenzt.

TANZENDE LICHTER ZAUBERTRICK 1

HERVORRUFUNG LICHT ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du erschaffst bis zu vier schwebende Lichter in einem Abstand von nicht mehr als 3 Meter voneinander. Jedes erhellt seine Umgebung wie eine Fackel. Erhältst du den Zauber aufrecht, darfst du eine beliebige Anzahl der Lichter bis zu 18 Meter weit bewegen. Dabei muss jedes Licht innerhalb von 40 Metern Reichweite von dir und innerhalb von 3 Metern von den anderen Lichtern bleiben. Ansonsten erlischt es.

TAUBHEIT VERURSACHEN ZAUBER 2

NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Das Ziel verliert sein Gehör. Es muss einen Zähigkeitswurf ausführen. Danach ist es 1 Minute lang temporär gegen diesen Zauber immun.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Taub.

Fehlschlag Das Ziel ist 10 Minuten lang Taub.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist permanent Taub.

TELEKINETISCHER TRANSPORT ZAUBER 5

HERVORRUFUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Objekt von bis zu 80 Last und in keiner Dimension größer als 6m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du bewegst das Ziel bis zu 6 Meter weit, wobei du es in der Luft schweben lassen kannst. Wenn du den Zauber aufrechterhältst, kannst du dies erneut tun oder ein neues, legales Ziel bewegen.

TELEKINETISCHES KAMPFMANÖVER ZAUBER 2

ANGRIFF HERVORRUFUNG KRAFT

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Mit einem Schub telekinetischer Kraft bewegst du einen Feind oder etwas, was er trägt. Du kannst versuchen, das Ziel mit einem Zauberangriffswurf anstatt eines Fertigkeitwurfes für Athletik zu Entwaffnen, Fortzustoßen oder Zu Fall zu bringen.

TELEKINETISCHES PROJEKTIL ZAUBERTRICK 1

ANGRIFF HERVORRUFUNG ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du schleuderst ein loses, nichtgehaltenes Objekt innerhalb der Reichweite mit 1 Last oder weniger auf das Ziel. Führe einen Zauberangriff gegen das Ziel aus. Wenn du triffst, verursachst du Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden (passend zum Objekt) in Höhe von 1W6 plus deines Zauberattributmodifikators. Kategorien oder magische Eigenschaften des geschleuderten Objekts kommen bei Angriffs- und Schadenswurf nicht zur Anwendung.

Kritischer Erfolg Du verursachst doppelten Schaden.

Erfolg Du verursachst vollen Schaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W6.

TELEPATHIE ZAUBER 4

ERKENNTNISMAGIE MENTAL SPRACHE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du kannst mit Kreaturen innerhalb von 9 Metern Entfernung telepathisch kommunizieren. Die Kommunikation ist beidseitig möglich, sobald du die Verbindung dadurch etablierst, indem du mit dem Ziel telepathisch zum ersten Mal sprichst. Du kannst nur mit Kreaturen kommunizieren, mit denen du eine Sprache teilst.

Erhöhung (6.) *Telepathie* gehört nicht mehr zur Kategorie Sprache. Du kannst mit anderen Kreaturen über mentale Bilder kommunizieren, sogar wenn du mit ihnen keine Sprache teilst.

TELEPATHISCHE EINFLÜSTERUNG ZAUBER 9

KAMPFUNFÄHIG MENTAL SPRACHE VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite Planetenweit; **Ziele** 1 Kreatur, welche du bereits einmal telepathisch kontaktiert hast

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du schickst dem Ziel eine Nachricht von 25 oder weniger Worten, auf die es mit einer eigenen Nachricht von 25 oder weniger Worten antworten kann. Deine Nachricht ist heimtückisch und hat den Effekt von *Einflüsterung* (S. 328), wobei die Nachricht die ausgesprochene Einflüsterung ersetzt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel 1 Tag lang und bei einem Kritischen Erfolg 1 Monat lang temporär

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

gegen diesen Zauber immun. Du kannst ausschließlich eine Kreatur als Ziel auswählen, mit der du bereits vorher telepathisch Kontakt aufgenommen hast, wie mit dem Zauber *Telepathie*.

TELEPATHISCHE VERBINDUNG ZAUBER 5

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE MENTAL

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** Du und bis zu 4 bereitwillige berührte Kreaturen

Wirkungsdauer 8 Stunden

Die Ziele können telepathisch mit einem beliebigen oder allen anderen Zielen kommunizieren, die sich auf demselben Planeten befinden.

TELEPORTIEREN ZAUBER 6

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 150 km; **Ziele** Du und bis zu 4 berührte Ziele, entweder bereitwillige Kreaturen oder Objekte mit einer Kreaturen entsprechenden Größenkategorie

Du und die Ziele werden augenblicklich zu einer beliebigen Örtlichkeit innerhalb der Reichweite transportiert, sofern du die Örtlichkeit präzise sowohl anhand ihrer Position relativ zu deinem Ausgangspunkt als auch anhand ihres Aussehens (oder anderer einzigartiger Eigenschaften) identifizieren vermagst. Inkorrekt Wissen über das Aussehen des Zielorts lässt den Zauber für gewöhnlich fehlschlagen, könnte aber dazu führen, dass ihr an einen ungewollten Ort teleportiert oder ein anderes Missgeschick geschieht (je nach Entscheidung des SL). *Teleportieren* funktioniert über große Distanzen nicht präzise. Ihr erscheint in einer Entfernung vom gewünschten Zielort, die ungefähr 1 Prozent der Gesamtdistanz entspricht. Über die Richtung entscheidet der SL. Bei kurzen Distanzen ist dieser Mangel an Präzision unwichtig, bei längeren kann der Unterschied jedoch bis zu 1,5 Kilometer betragen.

Erhöhung (7.) Du und die anderen Ziele können zu einem beliebigen Ort innerhalb 1.500 Kilometern Entfernung reisen.

Erhöhung (8.) Du und die anderen Ziele können zu einem beliebigen Ort auf demselben Planeten reisen. Teleportiert ihr mehr als 1.500 Kilometer weit, beträgt die Entfernung des Ankunftsorts zum Zielort nur 15 Kilometer.

Erhöhung (9.) Du und die anderen Ziele können zu einem beliebigen Ort auf einem anderen Planeten im selben Sonnensystem reisen. Vorausgesetzt, du kennst den Ort und sein Aussehen genau, beträgt die Entfernung des Ankunftsorts zum Zielort 150 Kilometer.

Erhöhung (10.) Wie auf Grad 9, nur dass du und die anderen Ziele zu jedem beliebigen Planeten in derselben Galaxie reisen könnt.

TEMPERATUREN TROTZEN ZAUBER 2

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du schützt das Ziel vor Temperaturextremen. Wähle zwischen Großer Hitze oder Großer Kälte. Das Ziel wird vor den Auswirkungen dieser Temperaturen bewahrt (aber nicht vor Extremer Hitze oder Kälte).

Erhöhung (3.) Das Ziel wird vor Großer Hitze und Kälte geschützt.

Erhöhung (5.) Das Ziel wird vor Großer und Extremer Hitze und Kälte geschützt.

TEMPORÄRE WIEDERBELEBUNG ZAUBER 10

HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Tote oder lebendige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Ein Ausbruch heilender Energie lindert die Schmerzen von Lebewesen und erweckt kürzlich getötete Kreaturen für eine Weile wieder zum Leben. Alle lebendigen Ziele erhalten 10W8+40 Trefferpunkte zurück. Du belebst außerdem eine beliebige Anzahl von Toten wieder (es gelten die Effekte und Einschränkungen von *Tote erwecken* (S. 374). Die belebten Kreaturen besitzen eine Anzahl von Temporären Trefferpunkten in Höhe der den lebendigen Kreaturen geheilten Trefferpunkten. Sie haben jedoch keine normalen Trefferpunkte. Die belebten Kreaturen können auch keine Trefferpunkte zurückgewinnen oder anderweitig Temporäre Trefferpunkte erhalten. Endet die Wirkungsdauer von *Temporäre Wiederbelebung*, verlieren sie alle Temporären Trefferpunkte und sterben wieder. Dieser Zauber ist unfähig, Kreaturen wiederzubeleben, die mittels *Auflösung* oder einem Todeseffekt umgebracht wurden. Er hat keine Wirkung auf Untote.

TIEFE VERZWEIFLUNG ZAUBER 5

GEFÜHL MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 9 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 oder mehr Runden

Du rufst in Kreaturen im Wirkungsbereich *Verzweiflung* hervor. Die auf jede Kreatur wirkenden Effekte hängen von ihrem Willenswurf ab.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur kann 1 Runde lang keine Reaktionen ausführen und muss zu Beginn ihres Zuges einen weiteren Rettungswurf versuchen. Bei einem Fehlschlag erhält es in dieser Runde den Zustand *Verlangsamt 1*, weil es unkontrolliert schluchzen muss.

Fehlschlag Wie beim Erfolg, nur dass die Kreatur 1 Minute lang *Verlangsamt 1* ist.

Kritischer Fehlschlag Wie Fehlschlag, nur dass die Kreatur automatisch 1 Minute lang *Verlangsamt 1* ist.

Erhöhung (7.) Der Wirkungsbereich vergrößert sich auf einen Kegel von 18 Metern.

TIERBOTE ZAUBER 2

MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Natur

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 60 m

Wirkungsdauer siehe Text

Du bietest etwas Nahrung an, damit ein gewöhnliches Winziges wildes Tier innerhalb der Reichweite sich dir nähert, um davon zu fressen. Du prägst dem Tier das Bild, die Richtung und die Entfernung zu einem offensichtlichen, dir gut bekannten Ort oder Orientierungspunkt ein. Du kannst an dem Tier auch ein kleines Objekt oder eine kurze Nachricht bis zu leichter Last anbringen. Das Tier tut sein Bestes, sein Ziel zu erreichen. Ist es erfolgreich, wartet es in der Nähe, bis die Wirkungsdauer endet, sodass andere, nichtfeindlich gesinnte Kreaturen sich ihm nähern und das befestigte Objekt entfernen können. Die Wirkungsdauer endet nach 24 Stunden oder mit Entfernen des Gegenstandes, so dies zuerst eintritt.

Befinden sich keine Winzigen wilden Tiere innerhalb der Reichweite, so verlierst du den Zauber.

TIERGESTALT

GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Traditionen Natur**Aufwand** ⇨ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du rufst die Kräfte der Natur an, deinen Körper in eine mittelgroße, tierische Kampfgestalt zu verwandeln. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für Affe, Bär, Frosch, Hai, Hund, Katze, Rotwild, Schlange oder Stier. Du kannst eine bestimmte Art von Tier aussuchen (wie Löwe oder Schneeleopard im Fall einer Katze), aber dies hat keine Auswirkung auf Größe oder Spielwerte der Gestalt. In der neuen Gestalt gehörst du zur Kategorie Tier. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 16 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 5 Temporäre Trefferpunkte
- Dämmsicht und Ungenauer Geruchssinn 9 m
- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +9, dein Schadensbonus +1. Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden
- Dein Athletikmodifikator beträgt +9, es sei denn, dein eigener ist höher
- Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Affe** Bewegungsrate 7,50 m, für Klettern 6 m; **Nahkampf** ⇨ Faust, **Schaden** 2W6 Wucht
- **Bär** Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, **Schaden** 2W8 Stich; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), **Schaden** 1W8 Hieb
- **Frosch** Bewegungsrate 7,50 m, für Schwimmen 7,50 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, **Schaden** 2W6 Wucht; **Nahkampf** Zunge (4,50 m Angriffsradius), **Schaden** 2W4 Wucht
- **Hai** Bewegungsrate für Schwimmen 10,50 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, **Schaden** 2W8 Stich plus; kann Unterwasser atmen, aber nicht an der Luft
- **Hund** Bewegungsrate 12 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, **Schaden** 2W8 Stich
- **Katze** Bewegungsrate 12 m; **Nahkampf** ⇨ Biss, **Schaden** 2W6 Stich; **Nahkampf** ⇨ Klaue (Agil), **Schaden** 1W10 Hieb
- **Rotwild** Bewegungsrate 15 m; **Nahkampf** ⇨ Geweih, **Schaden** 2W6 Stich
- **Schlange** Bewegungsrate 6 m, für Klettern 6 m, für Schwimmen 6 m; **Nahkampf** ⇨ Zähne, **Schaden** 2W4 Stich plus 1W6 Gift
- **Stier** Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** ⇨ Horn, **Schaden** 2W8 Stich

Erhöhung (3.) Du erhältst anstatt der normalen Werte 10 Temporäre Trefferpunkte, RK = 17 + deine Stufe, einen Angriffsmodifikator von +14, einen Schadensbonus von +5 und Athletik +14.

Erhöhung (4.) Deine Kampfgestalt ist Groß und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 3 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte 15 Temporäre Trefferpunkte, RK = 18 + deine Stufe, einen Angriffsmodifikator von +16, einen Schadensbonus von +9 und Athletik +16.

Erhöhung (5.) Deine Kampfgestalt ist Riesig und deine Angriffe haben einen Angriffsradius von 4,50 Metern. Du musst genügend Platz haben, um zu wachsen, sonst geht der Zauber verloren. Du erhältst anstatt der normalen Werte 20 Temporäre Trefferpunkte, RK = 18 + deine Stufe, einen Angriffsmodifikator von +18, einen Schadensbonus von +7 sowie doppelte Schadenswürfel und Athletik +20.

ZAUBER 2

TODESSCHUTZ

BANNMAGIE

Traditionen Göttlich, Natur, Okkult**Aufwand** ⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 berührte lebendige Kreatur**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du schützt eine Kreatur vor Negativer Energie. Sie erhält einen Zustandsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorien Negativ und Tod sowie Resistenz gegen Negative Energie 10. Außerdem unterdrückt dieser Zauber die Effekte des Zustands Todgeweiht.

TODESWOLKE

GIFT NEKROMANTIE TOD

Traditionen Arkan, Natur**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Material, Verbal**Reichweite** 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m**Rettungswurf** Zähigkeit, einfach; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du beschwörst giftigen Nebel herauf. Dieser funktioniert wie *Verhüllender Nebel* (S. 378), nur dass der Wirkungsbereich sich in jeder Runde 3 m von dir fortbewegt. Jede atmende Kreatur, die ihren Zug im Wirkungsbereich beginnt, erleidet 6W8 Punkte Giftscha-den. Du kannst den Zauber aufheben.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W8.

ZAUBER 5

TÖDLICHES PHANTOM

FURCHT GEFÜHL ILLUSION MENTAL TOD

Traditionen Arkan, Okkult**Aufwand** ⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur**Rettungswurf** Willen

Du erzeugst ein geisterhaftes Abbild der fürchterlichsten Kreatur, die sich das Ziel vorstellen kann. Nur das Ziel des Zaubers ist in-stande, das Abbild zu sehen. Du siehst nur einen vagen Schemen, der zum Angriff übergeht. Der Effekt des Abbilds hängt vom Resultat des Willenswurfs des Zieles ab.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet 4W6 Punkte Mentalen Schaden und erhält den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Das Ziel erleidet 8W6 Punkte Mentalen Schaden und erhält den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel fürchtet sich so sehr, dass es sterben kann. Es muss einen Zähigkeitswurf ausführen. Schlägt dieser fehl, stirbt es. Hat das Ziel Erfolg, erleidet es 12W6 Punkte Mentalen Schaden, flieht bis zum Ende seines nächsten Zuges und erhält den Zustand Verängstigt 4. Dieser Effekt gehört der Kategorie Kampf-unfähig an.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich bei einem Fehlschlag um 2W6 und bei einem Kritischen Fehlschlag um 3W6.

TOR

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG TELEPORTATION

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult**Aufwand** ⇨⇨ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m**Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du reißt eine Spalte zu einer anderen Ebene auf, wodurch du ein Portal erschaffst, durch das Kreaturen in beide Richtungen reisen können. Das Portal steht aufrecht und ist rund; sein Radius beträgt 12 Meter. Das Portal erscheint an einem Ort deiner Wahl auf der Zielebene, sofern du eine klare Vorstellung davon hast, wo der Ort auf der Zielebene liegt und wie er beschaffen ist. Versuchst du, ein Portal in das Reich einer Gottheit oder eines anderen mächtigen Wesen zu öffnen, dann darf es dies verhindern.

ZAUBER 10

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG

TOTE ERWECKEN

ZAUBER 6

UNGEWÖHNLICH HEILUNG NEKROMANTIE

Traditionen Göttlich

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal); **Kosten** Diamanten im Gesamtwert von Stufe des Zieles (mindestens 1) x 200 GM

Reichweite 3 m; **Ziele** 1 tote Kreatur der 13. oder niedrigeren Stufe

Du versuchst, die Seele einer toten Kreatur herbeizurufen. Du suchst dich in der Nähe der Leiche der Kreatur befinden und diese muss relativ intakt sein. Die Kreatur darf nicht länger als 3 Tage lang tot sein. Entscheidet Phasma (bzw. der SL), dass die Zeit der Kreatur gekommen ist, oder will die Kreatur nicht ins Leben zurückkehren, dann schlägt der Zauber automatisch fehl. Allerdings werden die Diamanten in diesem Fall nicht verbraucht.

Ist der Zauber erfolgreich, kehrt die Kreatur mit 1 Trefferpunkt ins Leben zurück. Sie besitzt keine Zauberplätze oder vorbereiteten Zauber, keine Punkte in ihren Vorräten oder andere tägliche Ressourcen und ihr Körper leidet immer noch unter denselben langfristigen Einschränkungen wie vorher. Die Zeit, die das Ziel auf dem Beinacker verbracht hat, lässt es geschwächt zurück. Es erhält die Zustände Geschwächt 2, Kraftlos 2 und Unbeholfen 2, die 1 Woche lang anhalten. Diese Zustände können bis zum Ende der Woche mit keiner Methode entfernt oder gelindert werden. Die Kreatur wird außerdem durch ihren Ausflug auf den Beinacker permanent verändert. Dies könnte als leichte Veränderung ihrer Persönlichkeit, eine Strähne weißen Haares oder ein seltsames neues Muttermal erscheinen.

Erhöhung (7.) Die maximale Stufe des Zieles erhöht sich auf 15. Die Kosten erhöhen sich auf Stufe der Kreatur (mindestens 1) x 400 GM.

Erhöhung (8.) Die maximale Stufe des Zieles erhöht sich auf 17. Die Kosten erhöhen sich auf Stufe der Kreatur (mindestens 1) x 800 GM.

Erhöhung (9.) Die maximale Stufe des Zieles erhöht sich auf 19. Die Kosten erhöhen sich auf Stufe der Kreatur (mindestens 1) x 1.600 GM.

Erhöhung (10.) Die maximale Stufe des Zieles erhöht sich auf 21. Die Kosten erhöhen sich auf Stufe der Kreatur (mindestens 1) x 3.200 GM.

TOTENGLÖCKE

ZAUBER 2

NEKROMANTIE TOD

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 lebendige Kreatur, die 0 TP hat

Rettungswurf Willen

Du löschst das Leben einer Kreatur aus, die kurz davor ist zu sterben. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen. Tötest du das Ziel mit diesem Zauber, erhältst du 10 temporäre TP sowie 10 Minuten lang einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Der Zustand Sterbend der Kreatur erhöht sich um 1 Grad.

Fehlschlag Das Ziel stirbt.

TRÄUMENDE BEWUSSTSEINERWEITERUNG

ZAUBER 5

UNGEWÖHNLICH KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige schlafende Kreatur

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du versetzt das Ziel in einen Klartraum, in dem es vor dem ständig wechselnden Hintergrund der Traumbene die endlosen Möglichkeiten seines Potenzials erforschen kann. Schläft das Ziel 8 Stunden lang ununterbrochen, dann zählt diese Zeit nach seinem Erwachen, als hätte es einen Tag Auszeit mit Umlernen verbracht. Es

kann diesen Zauber jedoch nicht zum Umlernen verwenden, wenn dies einen Lehrer oder Spezialwissen erfordern würde, auf die es im Traum keinen Zugriff hat.

TRAUMNACHRICHT

ZAUBER 3

MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Verbal)

Reichweite Der ganze Planet; **Ziele** 1 Kreatur, deren Namen du kennst und der du persönlich begegnet bist

Wirkungsdauer 1 Tag

Du sendest deinem Ziel eine Nachricht in dessen Traum. Es kann nicht antworten. Die Nachricht enthält bis zu 1 Minute an Sprache (ungefähr 150 Worte). Schläft das Ziel, erhält es die Nachricht augenblicklich. Wenn nicht, dann erhält es sie das nächste Mal, wenn es schläft. Der Zauber endet, sobald die Nachricht empfangen wurde, was dir auch bewusst wird.

Erhöhung (4.) Die Zahl der möglichen Ziele steigt auf 10 Kreaturen, deren Namen du kennst und denen du persönlich begegnet bist. Du muss allen Zielen dieselbe Nachricht schicken. Der Zauber endet für jede von ihnen individuell.

ÜBERWÄLTIGENDE AUSSTRAHLUNG

ZAUBER 9

HÖRBAR KAMPFUNFÄHIG MENTAL SICHTBAR VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Explosion von 12 m; **Ziele** Beliebige Anzahl von Kreaturen

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis Tribut vollständig gezollt wurde

Du umgibst dich mit übernatürlicher Herrlichkeit, wodurch du wie ein Gott oder ähnlich majestätisches Wesen erscheinst. Du wählst die Aspekte deiner neuen Erscheinung aus. Sie bewirkt, dass die Ziele dir Tribut zollen, indem sie sich verbeugen oder eine andere Aktion ausführen, die zu deiner Erscheinung passt. Es hängt vom Resultat des Willenswurfs eines Zieles ab, wie häufig es dies tun muss.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel muss zweimal Tribut zollen.

Fehlschlag Das Ziel muss sechsmal Tribut zollen.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass das Ziel – wenn möglich – alle seine Aktionen aufwenden muss, um Tribut zu zollen.

Das Zollen von Tribut ist eine Handhaben- oder Bewegungsaktion, je nach Entscheidung der ausführenden Kreatur. Eine Kreatur unter der Wirkung dieses Effekts muss dir wenigstens einmal während jedes ihrer Züge Tribut zollen, wenn ihr dies möglich ist. Unter der Wirkung dieses Zaubers sind Kreaturen von dir fasziniert und können keine feindseligen Handlungen gegen dich ausführen. Danach sind sie 1 Minute lang temporär gegen diesen Zauber immun.

UNAUFFÄLLIGER DIENER

ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 18 m

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Du beschwörst einen Unauffälligen Diener (siehe Kasten), den du befehlen kannst, während du den Zauber aufrechterhältst. Er dient dir, solange du den Zauber aufrechterhältst und seine Trefferpunkte nicht auf 0 sinken. Geschieht letzteres, endet der Zauber. Der Unauffällige Diener gehört der Kategorie Beschworen an.

UNAUFFÄLLIGER DIENER

Verwende die folgenden Spielwerte für einen Unauffälligen Diener:

UNAUFFÄLLIGER DIENER KREATUR -1

GEISTLOS MITTELGROSS

Wahrnehmung +0; Dunkelsicht

Sprachen - (versteh seinen Erschaffer)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8

ST -4, **GE** +2, **KO** +0, **IN** -5, **WI** +0, **CH** +0

Unsichtbar Ein Unauffälliger Diener ist unsichtbar, bewegt sich aber für gewöhnlich nicht Schleichend, weshalb er meistens nur Versteckt ist.

RK 13; **REF** +4, **WIL** +0, **ZÄH** +0

TP 4; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Mental, Nicht-magische Angriffe, Präzision; **Resistenzen** 5, alle Schadensarten (außer Geisterhafte Berührung und Kraft)

Bewegungsrate Fliegen 9 m

Magischer Körper Der Körper eines Unauffälligen Dieners besteht aus magischer Kraft. Er kann keine Angriffsaktionen verwenden. Er kann sich bewegen und Aktionen zum Interagieren verwenden, um Objekte zu tragen, verklemmte oder unverschlossene Türen zu öffnen, Stühle zu halten und sauberzumachen. Er kann keine festen Objekte durchqueren.

UNAUFFINDBARKEIT

ZAUBER 3

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Wirkungsdauer 8 Stunden

Du errichst schützende Barrieren, die bewirken, dass das Ziel nur schwerlich mittels Magie auffindbar ist. *Unauffindbarkeit* versucht, allen Ausspähungs-, Entdeckungs- und Offenbarungseffekten entgegenzuwirken, die während der Wirkungsdauer auf das Ziel oder dessen Ausrüstung gewirkt werden. Zauberticks gelten zu diesem Zweck als Zauber des 1. Grades. Wirkt *Unauffindbarkeit* einem Erkenntniszauber erfolgreich entgegen, welcher mehrere Ziele oder einen Wirkungsbereich hat, dann negiert er dessen Effekte nur für sein Ziel.

UNBEGREIFLICHES LIED

ZAUBER 9

FURCHT GEFÜHL HÖRBAR KAMPFFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Okkult

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** Bis zu 5 Kreaturen

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrecht-erhaltbar

Vergängliche Noten eines fremdartigen und unnatürlichen Liedes ertönen und drohen, den Verstand zu überwältigen. Alle Ziele müssen einen Willenswurf ausführen, wenn du diesen Zauber wirkst, und jedes Mal dann noch einen, wenn du den Zauber aufrecht-erhältst. Eine Kreatur muss nur einmal pro Runde einen Rettungswurf gegen das Lied ausführen. Wenn du den Zauber aufrecht-erhältst, musst du immer dieselben Ziele beibehalten.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen, kann in den folgenden Runden nicht betroffen werden und ist 1 Minute lang immun.

Erfolg Das Ziel ist in dieser Runde nicht betroffen, muss aber in den folgenden Runden wieder Rettungswürfe ausführen.

Fehlschlag Würfle 1W4 und ziehe die folgende Tabelle zurate.

Kritischer Fehlschlag Würfle 1W4+1 und ziehe die folgende Tabelle zurate.

Resultat Effekt

1	Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 2
2	Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verwirrt
3	Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Benommen 4
4	Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Blind
5	Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Betäubt und für eine unbegrenzte Zeitspanne den Zustand Benommen 1

UNDURCHSCHAUBARE ZUFLUCHT ZAUBER 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Wirkungsbereich** Explosion von 30 m

Wirkungsdauer 24 Stunden

Der Wirkungsbereich sieht von außen aus, als sei er eine undurchdringliche, schwarze Nebelbank. Sinneseindrücke (wie Geräusche, Gerüche und Licht) dringen nicht aus dem Wirkungsbereich heraus. Ausspähungszauber erhalten keine Signale aus dem Wirkungsbereich und auch Gedankenlese-Effekte funktionieren darin nicht.

UNGEHINDERTE REISE

ZAUBER 7

BANNMAGIE

Traditionen Natur

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Bis zu 10 Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du befreist Kreaturen, die mit dir reisen, von behindernden Umwelteinflüssen. Die Ziele erhalten keine Situationsmal durch Vegetation, Geröll, Wind oder andere Eigenschaften der Umwelt auf ihre Bewegungsrate, egal ob die Umwelt magisch ist oder nicht. Sie ignorieren außerdem Schwieriges Gelände, das durch solche Eigenschaften der Umwelt erzeugt wurde.

Erhöhung (9.) Die Ziele ignorieren außerdem Sehr Schwieriges Gelände, das durch Umwelteigenschaften erzeugt wurde.

UNHEIMLICHES SCHICKSAL

ZAUBER 9

FURCHT GEFÜHL ILLUSION MENTAL TOD

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** Eine beliebige Anzahl von Kreaturen

Rettungswurf Willen

Du füllst den Verstand der Ziele mit furchterregenden Bildern von grauenvollen Kreaturen, die alle aus den schlimmsten Ängsten der Ziele stammen. Nur die Ziele können ihre Angreifer sehen. Sie erleiden alle 16W6 Punkte Mentalen Schaden und müssen einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet halben Schaden sowie den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Das Ziel erleidet vollen Schaden sowie den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel fürchtet sich so sehr, dass es augenblicklich sterben könnte. Es muss einen Zähigkeitswurf ausführen. Bei einem Erfolg erleidet es doppelten Schaden sowie den Zustand Verängstigt 2. Zusätzlich flieht es bis zum Ende seines nächsten Zuges, es sei denn, der Wurf ergab einen Kritischen Erfolg. Bei einem Fehlschlag fallen seine Trefferpunkte auf 0 und es stirbt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



UNKONTROLLIERBARER TANZ

ZAUBER 8

KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Das Ziel wird von dem alles verzehrenden Drang zum Tanzen überwältigt. Es gilt während der Wirkungsdauer dieses Zaubers als Auf dem Falschen Fuß und ist unfähig, Reaktionen zu verwenden. Das Ziel kann unter dem Effekt dieses Zaubers keine Aktionen der Kategorie Fortbewegung verwenden, mit Ausnahme des Tanzens, wobei es die Aktion Schreiten benutzt, um sich mit seiner halben Bewegungsrate zu bewegen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt 3 Runden und das Ziel muss mindestens 1 Aktion pro Runde zum Tanzen verwenden.

Fehlschlag Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt 1 Minute und das Ziel muss mindestens 2 Aktionen pro Runde zum Tanzen verwenden.

Kritischer Fehlschlag Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt 1 Minute und das Ziel muss alle seine Aktionen pro Runde zum Tanzen verwenden.

UNSIHTBARES SEHEN

ZAUBER 2

ERKENNTNISMAGIE OFFENBARUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du bist imstande, unsichtbare Kreaturen und Objekte zu sehen. Sie erscheinen dir als durchsichtige Schemen und sind dir gegenüber Verborgenen.

Erhöhung (5.) Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 8 Stunden.

UNSIHTBARKEIT

ZAUBER 2

ILLUSION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Material

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du hüllst das Ziel in eine Illusion, durch die es unsichtbar wird. Es erhält den Zustand Unentdeckt gegenüber allen anderen Kreaturen, welche allerdings versuchen können, es aufzuspüren, wodurch das Ziel den Zustand Versteckt erhält (S. 466). Verwendet das Ziel eine feindselige Aktion, so endet der Zauber, sobald diese Aktion ausgeführt wurde.

Erhöhung (4.) Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute, endet aber nicht, wenn das Ziel eine feindselige Aktion ausführt.

UNTERBEWUSSTE EINFLÜSTERUNG ZAUBER 5

KAMPFUNFÄHIG MENTAL SPRACHE VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du pflanzt eine unterbewusste Einflüsterung tief im Verstand des Zieles ein. Das Ziel folgt dieser Einflüsterung, wenn es auf einen von dir festgelegten Auslöser trifft (siehe S. 305). Du schlägst dem Ziel eine Handlungsfolge vor. Du musst sie so formulieren, dass sie dem Ziel logisch vorkommt. Sie darf weder selbstzerstörerisch sein noch offensichtlich den Interessen des Zieles widersprechen. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und weiß, dass du versucht hast, es zu kontrollieren.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und glaubt, du hättest normal mit ihm gesprochen, anstatt einen Zauber zu wirken.

Fehlschlag Die Einflüsterung verbleibt bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen im Unterbewusstsein des Ziels. Trifft es davor auf den Auslöser, folgt das Ziel augenblicklich deiner Einflüsterung. Der Effekt hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute, bis das Ziel eine endliche Einflüsterung beendet hat, die Einflüsterung selbstzerstörerisch wird oder andere offensichtlich negative Effekte hat.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass die Wirkungsdauer 1 Stunde beträgt.

Erhöhung (9.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

UNTOTE BEHERRSCHEN ZAUBER 3

NEKROMANTIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 geistlose untote Kreatur, deren Stufe nicht höher ist als der Grad von *Untote beherrschen*

Wirkungsdauer 1 Tag

Mit einem Wort nekromantischer Macht übernimmst du die Kontrolle über das Ziel. Es fällt in die Kategorie Scherge. Solltest du oder einer deiner Verbündeten feindselige Handlungen gegen das Ziel ausführen, endet der Zauber.

UNTOTE SCHWÄCHEN ZAUBERTRICK 1

NEKROMANTIE POSITIV ZAUBERTRICK

Traditionen Göttlich, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 untote Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du spießt das Ziel mit Positiver Energie auf. Es erleidet 1W6 Punkte Positiven Energieschaden plus dein Zauberattributmodifikator. Das Ziel muss einen einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Schlägt dieser kritisch fehl, erhält es außerdem 1 Runde lang den Zustand Kraftlos 1.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W6.

VAMPIRGRIFF ZAUBER 3

NEGATIV NEKROMANTIE TOD

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Deine Berührung entzieht dem Ziel den Lebenssaft, was dich stärker macht. Das Ziel erleidet 6W6 Punkte Negativen Energieschaden. Du erhältst Temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des Negativen Energieschadens, den das Ziel erlitten hat (nachdem Resistenzen und ähnliches angewendet wurden). Du verlierst alle übriggebliebenen Temporären Trefferpunkte nach 1 Minute.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

VAMPIRISCHE BLUTLUST ZAUBER 6

NEGATIV NEKROMANTIE TOD

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 9 m

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du entziehst mit ausgebreiteten Armen anderen Kreaturen Blut und Lebenskraft. Lebendige Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 12W6 Punkte Negativen Energieschaden.

Du erhältst Temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des Schadens, den eine einzige Kreatur durch diesen Zauber erleidet. Berechne diese Temporären Trefferpunkte, indem du die Kreatur heranziehst,

welche den meisten Schaden erlitten hat. Du verlierst alle übriggebliebenen Temporären Trefferpunkte nach 1 Minute.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

VERBANNUNG ZAUBER 5

BANNMAGIE KAMPFUNFÄHIG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur, die sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet

Rettungswurf Willen

Du schickst das Ziel zurück auf seine Heimatebene. Das Ziel muss einen Willenswurf durchführen. Beim Wirken dieses Zaubers kannst du eine zusätzliche Aktion verwenden und ihm eine Materialkomponente hinzufügen, um der Kreatur einen Situationsbonus von -2 auf ihren Rettungswurf zu geben. Die Komponente muss ein speziell erworbenes Objekt sein, das für die Kreatur ein Anathema darstellt. Sie darf nicht aus dem Beutel für Materialkomponente stammen. Dieser Zauber schlägt fehl, wenn du dich beim Wirken nicht auf deiner Heimatebene befindest.

Kritischer Erfolg Das Ziel widersteht der *Verbannung* und du erhältst den Zustand Betäubt 1.

Erfolg Das Ziel widersteht der *Verbannung*.

Fehlschlag Das Ziel wird verbannt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird verbannt und ist unfähig, 1 Woche lang egal mit welcher Methode auf die Ebene zurückzukehren, von der es verbannt wurde.

VERBORGENE SEITE ZAUBER 3

ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Seite von bis zu 1 cm² Größe

Wirkungsdauer Unbegrenzt

Du veränderst den Text des Zieles vollständig. Handelt es sich dabei um ein Zauberbuch oder eine Schriftrolle, dann kannst du sie verändern, sodass sie einen dir bekannten Zauber zeigt, dessen Grad dem von *Verborgene Seite* oder niedriger entspricht. Der Ersatzzauber kann nicht gewirkt oder benutzt werden, um ihn als Zauber vorzubereiten. Du darfst außerdem den Text in einen anderen verändern, den du geschrieben oder auf den du Zugriff hast. Du kannst ein Schlüsselwort festlegen, damit Kreaturen die Seite berühren und zwischen echtem und falschem Text hin- und herwechseln können. Du wählst Ersatztext und Schlüsselwort aus (wenn du willst), wenn du den Zauber wirkst.

VERBÜNDETER IM GLAUBEN ZAUBER 5

ANGRIFF BANNMAGIE KRAFT

Traditionen Göttlich

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal; **Anforderungen** Du hast eine Schutzgottheit

Reichweite 40 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Ein Mittelgroßer Verbündeter bestehend aus magischer Kraft erscheint und greift Feinde innerhalb der Reichweite an, die du ihm zuweist. Der geisterhafte Verbündete ist durchsichtig und scheint die bevorzugte Waffe deiner Gottheit zu führen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, erscheint der geisterhafte Verbündete innerhalb der Reichweite auf einem leeren Feld neben einem Feind deiner Wahl und schlägt einmal zu. Jedes Mal, wenn du den Zauber aufrechterhältst, kannst du (wenn nötig) den geisterhaften Verbündeten auf ein anderes leeres Feld innerhalb der Reichweite verschieben und ihn einmal zuschlagen lassen. Die Schläge des geisterhaften Verbündeten zählen hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe. Anstatt dessen kannst du, wenn du

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

den Zauber aufrechterhältst, den geisterhaften Verbündeten auf ein Feld neben einem anderen Verbündeten bewegen und diesen beschützen lassen. Tust du dies, dann erleidet der geisterhafte Verbündete die ersten 10 Schadenspunkte, wenn der beschützte Verbündete Schaden erleiden würde. Der geisterhafte Verbündete fährt damit fort, bis du ihm befiehlst, einen anderen Verbündeten zu beschützen oder einen Feind anzugreifen, oder bis der geisterhafte Verbündete zerstört wurde (er besitzt 50 Trefferpunkte und kann keine davon zurückgewinnen). Der geisterhafte Verbündete kann normalerweise keinen Schaden erleiden, außer wenn er einen anderen Verbündeten beschützt. Man kann ihn jedoch mittels *Auflösung* automatisch zerstören, wenn dieser Zauber die RK des geisterhaften Verbündeten von 25 trifft.

Die Angriffe des geisterhaften Verbündeten sind Zauberangriffe im Nahkampf. Unabhängig vom Aussehen der Waffe des geisterhaften Verbündeten verursacht dieser Kraftschaden in Höhe von 2W8 plus dein Zauberattributmodifikator. Du darfst aber entscheiden, dass die Waffe den gewohnten Schaden einer Waffe ihrer Art anstatt von Kraftschaden verursacht. Andere Eigenschaften oder Spielwerte der Waffe kommen nicht ins Spiel und sogar Fernkampfaffen können nur angrenzende Feinde angreifen. Obwohl es sich um einen Zauberangriff handelt, gilt die Waffe hinsichtlich von Auslösern, Resistenzen usw. als normale Waffe.

Der geisterhafte Verbündete besitzt einen Angriffsradius und andere Verbündete können ihn zum Flankieren heranziehen. Er hat jedoch außer seinen Trefferpunkten keine anderen Attribute, die eine Kreatur für gewöhnlich aufweist. Andere Kreaturen können sich ungehindert durch seinen Angriffsradius bewegen. Der geisterhafte Verbündete kann außer Zuschlagen keine anderen Angriffe ausführen. Talente oder Zauber, die Waffen betreffen oder Verbündete stärken, haben auf ihn keine Wirkung.

Erhöhung (+2) Der vom geisterhaften Verbündeten verursachte Schaden erhöht sich um 1W8 und seine Trefferpunkte steigen um 20.

VERDORREN **ZAUBER 8**

NEGATIV **NEKROMANTIE**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⬅➡ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Ziele** Beliebige Anzahl von Kreaturen

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du entziehst den Körpern der Ziele die Flüssigkeit und verursachst 10W10 Punkte Negativen Energieschaden. Aus Wasser bestehende Kreaturen (wie Wasserelementare) und Pflanzenkreaturen behandeln das Resultat ihres Rettungswurfs als einen Schritt schlechter. Kreaturen, deren Körper keine signifikante Menge an Flüssigkeit enthalten (wie Erdelementare) sind gegen *Verdorren* immun.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W10.

VERFLUCHEN **ZAUBER 1**

MENTAL **VERZAUBERUNG**

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⬅➡ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 1,50 m; **Ziele** Feinde im Wirkungsbereich

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du säst Zweifel in den Köpfen deiner Feinde. Ziele, deren Willenswurf fehlschlägt, erhalten einen Zustandsmalus von -1 auf ihre Angriffswürfe, solange sie sich im Wirkungsbereich aufhalten. Beginnend mit dem Zug, nach dem du *Verfluchen* gewirkt hast, kannst du einmal pro Zug eine Aktion der Kategorie Konzentration anwenden, um den Radius der Ausstrahlung um 1,50 Meter zu vergrößern und noch nicht betroffene Feinde im Wirkungsbereich dazu zu zwingen, einen neuen Rettungswurf durchzuführen. *Verfluchen* wirkt *Segnen* entgegen.

VERHÜLLENDER NEBEL **ZAUBER 2**

BESCHWÖRUNG **WASSER**

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⬅➡➡ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** Explosion von 6 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du beschwörst eine Nebelwolke herauf. Alle sich darin befindenden Kreaturen erhalten den Zustand *Verborgen*. Alle Kreaturen, die sich außerhalb des Nebels befinden, gelten für Kreaturen darin als *Verborgen*. Du kannst diesen Zauber aufheben.

VERKLEIDENDE ILLUSION **ZAUBER 1**

ILLUSION **SICHTBAR**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⬅➡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du erschaffst eine Illusion, die dir das Aussehen einer anderen Kreatur mit deiner Körperform, deiner ungefähren Größe (bis zu 0,15 m Unterschied) und etwa deinem Gewicht (bis zu 25 kg Unterschied) verleiht. Die Verkleidung ist für gewöhnlich gut genug, um eine Identität zu verschleiern, aber nicht, um eine bestimmte Person zu imitieren. Der Zauber verändert deine Stimme, deinen Geruch und deine typischen Gesten. Du kannst das Aussehen deiner Kleidung und am Körper getragenen Gegenstände verändern, sodass z.B. deine Rüstung aussähe wie ein Kleid. Gehaltene Gegenstände sind nicht vom Zauber betroffen und jedes getragene Objekt, das du von deinem Körper entfernst, nimmt sein wahres Aussehen an.

Das Wirken von *Verkleidende Illusion* gilt als Anlegen einer Verkleidung hinsichtlich der Anwendung von Verkleiden im Rahmen von Täuschung. Du ignorierst dabei alle Situationsmalis, die du anderweitig durch das Verkleiden als eine dir unähnliche Kreatur erhalten würdest. Du erhältst einen Zustandsbonus auf Fertigkeitswürfe für Täuschung zum Verhindern, dass andere Wesen deine Verkleidung durchschauen. Außerdem fügst du dem Wurf deine Stufe hinzu, auch wenn du den Kompetenzgrad *Ungeübt* besitzen solltest. Du kannst den Zauber aufheben.

Erhöhung (2.) Der Zauber verschleiert auch deine Stimme und deinen Geruch. Er gehört der Kategorie *Hörbar* an.

Erhöhung (3.) Du kannst als eine beliebige Kreatur deiner Größenskategorie erscheinen und sogar als eine bestimmte Person. Du musst diese Person gesehen haben, um ihr Aussehen anzunehmen. Der Zauber verschleiert auch deine Stimme und deinen Geruch. Er gehört der Kategorie *Hörbar* an.

VERKÖRPERUNG DER NATUR **ZAUBER 10**

GESTALTWANDEL **VERWANDLUNG**

Traditionen Natur

Aufwand ⬅➡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Die ertümliche Kraft der Welt fließt durch dich hindurch. Du verwandelst dich in eine Inkarnation der Natur, entweder in einen Grünen Mann oder einen Kaiju. Deine Kampfgestalt ist Mittelgroß im Falle eines Grünen Mannes und Gigantisch (Angriffsfläche 9 m x 9 m) im Falle eines Kaijus. Du musst genügend Platz zum Wachsen haben, sonst geht der Zauber verloren. Als Grüner Mann gehörst du zur Kategorie *Pflanze* und als Kaiju zur Kategorie *Bestie*. Du kannst diesen Zauber aufheben.

Du erhältst unabhängig von der Art der von dir ausgewählten Kampfgestalt die folgenden Fähigkeiten und Spielwerte:

- RK = 25 + deine Stufe. Ignoriere den Malus deiner Rüstung und ihren Malus auf die Bewegungsrate
- 30 Temporäre Trefferpunkte
- *Dunkelsicht*

- Einen oder mehr Waffenlose Angriffe, die deiner Kampfgestalt entsprechen; du darfst ausschließlich diese Angriffe im Kampf benutzen. Du bist im Umgang mit ihnen geübt. Dein Angriffsmodifikator beträgt +34 und du benutzt den angegebenen Schaden. Diese Angriffe basieren auf Stärke (z.B. hinsichtlich des Zustands Kraftlos). Ist dein Angriffsmodifikator für Waffenlose Angriffe höher, dann darfst du anstatt dessen diesen verwenden
- Dein Athletikmodifikator beträgt +36, es sei denn, dein eigener ist höher. Du erhältst außerdem bestimmte Fähigkeiten, die von der von dir gewählten Gestalt abhängen:
- **Grüner Mann** Bewegungsrate 12 m, für Klettern 12 m; **Nahkampf** ♦ Ranken (Angriffsradius 9 m, Vielseitig S), **Schaden** 6W8+12 Wucht; **Fernkampf** ♦ Dornen (Entfernungseinheit 30 m), **Schaden** 6W6+6 Stich; **Grüne Liebkosung** (Aura, Natur, Verwandlung) 18 m: Feinde, die keine Pflanzen sind, müssen einen Zähigkeitswurf gegen deinen Zauber-SG ausführen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie den Zustand Unbeholfen 1 (Unbeholfen 2 bei einem Kritischen Fehlschlag)
- **Kaiju** Bewegungsrate 15 m, Resistenz 5 gegen körperlichen Schaden; **Nahkampf** ♦ Biss (Angriffsradius 9 m), **Schaden** 6W10+10 Stich; **Nahkampf** ♦ Klauen (Agil, Angriffsradius 9 m), **Schaden** 6W8+8 Hieb; **Nahkampf** ♦ Fuß (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 6W6+10 Wucht; **Unaufhaltsam** Du bist immun gegen den Zustand Bewegungsunfähig und ignorierst sowohl Schwieriges als auch Sehr Schwieriges Gelände; **Trampeln** ♦♦♦ Du bewegst dich mit maximal deiner doppelten Bewegungsrate und kannst dich durch die Felder von Riesigen oder kleineren Kreaturen bewegen. Du trittst auf die, deren Angriffsfläche du betrittst. Eine zertrampelte Kreatur erleidet den Schaden deines Fußangriffs mit einem einfachen Reflexwurf gegen deinen Zauber-SG.

VERLANGSAMEN

ZAUBER 3

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Natur, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du verlangsamst den Fluss der Zeit um das Ziel herum, sodass seine Aktionen zäher werden.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält 1 Runde lang den Zustand Verlangsamt 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält 1 Minute lang den Zustand Verlangsamt 1.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält 1 Minute lang den Zustand Verlangsamt 2.

Erhöhung (6.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

VERSCHLIESSEN

ZAUBER 1

BANNMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung, **Ziele** 1 Schloss oder 1 Behälter oder Tür mit Riegel

Wirkungsdauer 1 Tag

Der Verschluss des Zieles schließt und wird von unsichtbarer Magie verschlossen gehalten. Wenn du ein Ziel magisch verschließt, entsprechen die SG von Fertigkeitwürfen für Athletik oder Diebeskunst zum Öffnen deinem Zauber-SG oder dem grundlegenden SG des Schlosses plus eines Zustandsbonus von +4 (es gilt der höhere SG). Kombinationen oder Schlüssel, die ein magisch verschlossenes Ziel für gewöhnlich öffnen würden, funktionieren während der Wirkungsdauer nicht. Sie gewähren allerdings einen Situationsbonus von +4 auf Würfe zum Öffnen des Zieles.

Der Zauber endet, wenn das Ziel geöffnet wird. Angenommen, das Ziel nicht anderweitig verschlossen oder verbarrikiert, kannst du es mit einer Aktion zum Interagieren aufschließen und öffnen, indem du es berührst. Die beendet den Zauber nicht. Du kannst ihn jederzeit und aus jeder Entfernung aufheben.

Erhöhung (2.) Die Wirkungskdauer ist unbegrenzt, aber du musst Goldstaub im Wert von 6 GM als zusätzliche Kosten ausgeben.

VERSCHWIMMEN

ZAUBER 2

ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Die Gestalt des Zieles wirkt verschwommen. Es erhält Tarnung. Da die Natur dieses Effekts den Aufenthaltsort des Zieles nicht verbirgt, kann es diese Tarnung nicht verwenden, um zu schleichen oder sich zu verstecken.

VERSTÄNDIGUNG

ZAUBER 5

ERKENNTISMAGIE MENTAL

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite Planetenweit; **Ziele** 1 Kreatur, die dir vertraut ist

Du schickst der Kreatur eine mentale Nachricht von 25 oder weniger Worten. Das Ziel darf augenblicklich mit einer eigenen Nachricht von 25 Worten oder weniger antworten.

VERSTAND VERWIRREN

ZAUBER 7

GEFÜHL KAMPFUNFAHIG MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen

Du verwirrst die mentalen Fakultäten und die Sinneseindrücke einer Kreatur. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen. Unabhängig vom Ergebnis dieses Rettungswurfs ist das Ziel danach 10 Minuten lang temporär gegen diesen Zauber immun. Die Effekte von *Verstand verwirren* treten augenblicklich ein, weshalb *Magie bannen* und andere Zaubern entgegenwirkende Effekte ihnen nicht entgegenwirken können. Die einzigen Zauber, die dies bewerkstelligen können, sind *Naturwunder*, *Realität verändern*, *Wunder* oder *Wunsch*.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel verbringt seine erste Aktion seines nächsten Zuges im Zustand Verwirrt.

Fehlschlag Das Ziel ist 1 Minute lang Verwirrt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist permanent Verwirrt.

VERSTRICKEN

ZAUBER 2

PFLANZE VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Alle Felder in einer Explosion von 6 m, die Pflanzen enthalten

Wirkungsdauer 1 Minute

Pflanzen im Wirkungsbereich verstricken Kreaturen. Der Wirkungsbereich gilt als Schwieriges Gelände. In jeder Runde, in der eine Kreatur ihren Zug im Wirkungsbereich beginnt, muss sie einen Reflexwurf ausführen. Bei einem Fehlschlag erhält sie einen Situationsmalus von -3 Meter auf ihre Bewegungsraten, bis sie den Bereich verlässt. Bei einem Kritischen Fehlschlag erhält sie außerdem für 1 Runde den Zustand Bewegungsunfähig. Kreaturen versuchen, diesen Zustand vorzeitig zu beenden, indem sie einen Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen deinen Zauber-SG ablegen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

VERSTRICKENDE RANKE ZAUBERTRICK 1

BESCHWÖRUNG PFLANZE ZAUBERTRICK

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Eine mit klebrigem Harz bedeckte Ranke erscheint aus dem Nichts. Sie schnell aus deiner Hand und wickelt sich um das Ziel. Führe einen Zauberangriffswurf gegen das Ziel aus.

Kritischer Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Bewegungsunfähig, sowie 1 Runde lang einen Situationsmalus von -3 Metern auf seine Bewegungsraten. Das Ziel kann diese Effekte vorzeitig mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen deinen Zauber-SG beenden.

Erfolg Das Ziel erhält 1 Runde lang einen Situationsbonus von -3 Metern auf seine Bewegungsraten. Das Ziel kann diesen Malus vorzeitig mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen deinen Zauber-SG beenden.

Fehlschlag Das Ziel ist nicht betroffen.

Erhöhung (2.) Die Effekte halten 2 Runden lang an.

Erhöhung (4.) Die Effekte halten 1 Minute lang an.

VERWIRRUNG ZAUBER 4

GEFÜHL MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du verwirrst dein Ziel mit seltsamen Impulsen, die es zufällig handeln lassen. Die Effekte werden durch den Willenswurf des Zieles bestimmt. Du kannst den Zauber aufheben.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel plappert unzusammenhängend vor sich hin und erhält den Zustand Betäubt 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand Verwirrt. Zum Ende jedes seiner Züge darf es einen neuen Rettungswurf ausführen, um diesen Zustand zu beenden.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand Verwirrt und erlangt keinen Rettungswurf zur vorzeitigen Beendigung.

Erhöhung (8.) Du kannst bis zu 10 Kreaturen in den Zustand Verwirrt versetzen.

VIELFARBIGER UMHANG ZAUBER 5

ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Ein Umhang aus wirbelnden Farben umhüllt das Ziel. Kreaturen in angrenzenden Feldern werden Geblendet. Ein Angriff auf das Ziel resultiert in einem gleißenden Lichtblitz. Kreaturen, die das Ziel mit einem Nahkampfangriff treffen, müssen einen Willenswurf ausführen.

Erfolg Der Angreifer ist nicht betroffen.

Fehlschlag Der Angreifer erhält 1 Runde lang den Zustand Blind.

Kritischer Fehlschlag Der Angreifer ist eine Runde lang Betäubt.

Die Kreatur ist danach bis zum Ende ihres Zuges temporär gegen diesen Zauber immun. Dieser Effekt gehört der Kategorie Kampfunfähig an.

VISION DES UNTERGANGS ZAUBER 7

HÖRBAR ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Okkult

Aufwand ⇨⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 9 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Eine Illusion furchterregender Kreaturen füllt den Wirkungsbereich des Zaubers aus. Die Kreaturen sehen aus wie Winzige schwärmende Monster mit einer bestimmten Erscheinung deiner Wahl, wie Höllenfliegen oder belebte Sägeblätter. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden beim Wirken des Zaubers oder wenn sie ihren Zug darin beginnen 8W8 Punkte Mentalen Schaden. Kreaturen, deren Willenswurf einen Kritischen Erfolg ergibt, dürfen augenblicklich versuchen, die Illusion anzuzweifeln. Kreaturen, die versuchen, mit den Monstern zu interagieren, oder eines davon mit der Aktion Suchen beobachten, können die Illusion anzweifeln. Kreaturen, welche die Illusion erfolgreich anzweifeln, erleiden keinen Schaden mehr durch sie.

Erhöhung (+1) Der Mentale Schaden erhöht sich um 1W8.

VOLLSTÄNDIGES VERSCHWINDEN ZAUBER 8

ILLUSION

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Material

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du verbirgst eine Kreatur vor den Sinnen anderer. Das Ziel erhält den Zustand Unentdeckt, aber für alle Sinne, nicht nur für das Sehvermögen. Damit gilt das Ziel als Unsichtbar, unabhängig von den genauen oder ungenauen Sinnen, welche Beobachter besitzen könnten. Eine Kreatur kann das Ziel immer noch mit der Aktion Suchen finden, indem sie nach aufgewirbeltem Staub Ausschau hält, nach Lücken im Schallspektrum horcht oder ihr eine andere Methode einfällt, eine sonst unauffindbare Kreatur aufzuspüren.

VORAHNUNG ZAUBER 2

ERKENNTNISMAGIE VORHERSAGE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Dir wird ein kurzer, vager Blick in die Zukunft gewährt. Frage beim Wirken des Zaubers nach den Resultaten einer bestimmten Vorgehensweise. Der Zauber kann die Resultate bis zu 30 Minuten in der Zukunft vorahnen und legt die beste Annahme des SL hinsichtlich der folgenden Möglichkeiten offen:

- **Wohl** Die Handlung wird gut ausgehen
- **Wehe** Die Handlung wird schlecht ausgehen
- **Wohl und Wehe** Die Handlung wird gemischte Resultat haben
- **Nichts** Die Handlung wird weder besonders gut noch besonders schlecht ausgehen
- Der SL führt einen verdeckten einfachen Wurf mit SG 6 durch. Bei einem Fehlschlag lautet das Ergebnis immer „Nichts“. Daher ist es unmöglich zu bestimmen, ob ein „Nichts“ wirklich stimmt oder nur der Wurf gescheitert ist. Sollte eine Person eine Frage über dasselbe Thema wie beim ersten Wirken von *Vorahnung* stellen, während sie den Zauber erneut wirkt, dann verwendet der SL das Ergebnis des verdeckten Wurfs des ersten Wirkens. Sollten sich die Umstände ändern, kann man eventuell ein anderes Resultat erreichen.

VORGETÄUSCHTER TOD ZAUBER 5

UNGEWÖHNLICH ILLUSION SICHTBAR

Traditionen Arkan, Göttlich

Aufwand ⇨ (Gesten); **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb der Reichweite wird von einem Feind mit einem Angriff getroffen

Reichweite 40 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Das Ziel scheint Tod zu Boden zu fallen, wird aber in Wirklichkeit unsichtbar. Die Illusion seiner Leiche bleibt am Ort seines Sturzes zurück, einschließlich einer glaubhaften, tödlichen Wunde.

Die Illusion sieht aus wie eine Leiche und fühlt sich auch so an. Sollte der Tod des Zieles absurd erscheinen – wenn z.B. ein Barbar mit allen Trefferpunkten durch 2 Schadenspunkte stirbt –, dann kann der SL dem Angreifer einen augenblicklichen Wahrnehmungswurf zum Anzweifeln der Illusion gewähren. Der Zauber endet, wenn das Ziel feindselige Handlungen ausführt. Damit endet der Zauber komplett, sodass auch die Illusion der Leiche verschwindet.

Erhöhung (7.) Der Zauber endet nicht, wenn das Ziel feindselige Handlungen ausführt.

VORZEICHEN

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE VORHERSAGE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Du blickst in die Zukunft. Wähle eine bestimmte Aktivität, Ereignis oder Ziel aus, die innerhalb von 1 Woche stattfinden. Du erhältst einen kryptischen Hinweis oder Ratschlag, der bei dem gewählten Ereignis helfen könnte. Er nimmt häufig die Form eines Reims oder Omens an.

WÄNDE PASSIEREN

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG ERDE

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Wirkungsbereich** Ein Stück Wand aus Holz, Gips oder Stein mit 1,50 m Breite, 3 m Höhe und 3 m Tiefe

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du erschaffst im ausgewählten Wirkungsbereich einen sichtbaren Tunnel durch eine Wand, indem du ihr Material durch leeren Raum ersetzt. Der Tunnel endet nach 3 Metern, wenn die Wand dicker als 3 Meter ist. Sogar eine dünne Schicht Metall in der Wand verhindert, dass der Zauber funktioniert. Der Zauber beeinträchtigt nicht die Integrität der Struktur. Wenn er endet, werden alle Kreaturen im Tunnel aus dem nächstliegenden Ausgang geschoben.

Erhöhung (7.) Der Tunnel kann bis zu 6 Metern tief sein. Der Bereich der Wand, in dem der Tunnel verläuft, sieht völlig normal aus (es sei denn, man betrachtet ihn mit *Wahrer Blick* oder ähnlichen Effekten). Der Eingang funktioniert wie eine solide Wand. Du kannst jedoch ein Schlüsselwort oder einen Auslöser (S. 305) festlegen, die es Kreaturen erlauben, den Tunnel ohne Probleme zu betreten.

WAFFE DES GLAUBENS

ANGRIFF HERVORRUFUNG KRAFT

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal; **Anforderungen** Du hast eine Schutzgottheit

Reichweite 40 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Eine Waffe aus purer magischer Kraft erscheint und greift Feinde innerhalb der Reichweite an, die du ihr zuweist. Die Waffe besitzt eine geisterhafte Erscheinung und manifestiert sich als bevorzugte Waffe deiner Gottheit.

Wenn du diesen Zauber wirkst, erscheint die Waffe neben einem von dir ausgewählten Feind innerhalb der Reichweite und schlägt einmal zu. Jedes Mal, wenn du den Zauber aufrechterhältst, kannst du (wenn nötig) die Waffe auf ein anderes leeres Feld innerhalb der Reichweite bewegen und sie einmal zuschlagen lassen. Die Schläge der Waffe des Glaubens zählen hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe.

Die Angriffe der Waffe sind Zaubenangriffe im Nahkampf. Unabhängig vom Aussehen der Waffe verursacht sie Kraftschaden in Höhe von 1W8 plus dein Zauberattributmodifikator. Du darfst aber entscheiden, dass die Waffe den gewohnten Schaden einer

ZAUBER 4

Waffe ihrer Art anstatt von Kraftschaden verursacht. Andere Eigenschaften oder Spielwerte der Waffe kommen nicht ins Spiel und sogar Fernkampfwaffen können nur angrenzende Feinde angreifen. Obwohl es sich um einen Zaubenangriff handelt, gilt die Waffe hinsichtlich von Auslösern, Resistenzen usw. als normale Waffe.

Die Waffe besitzt keinen Angriffsradius, zählt nicht für Flankieren und besitzt keine anderen Eigenschaften einer Kreatur. Die Waffe kann außer Zuschlagen keine anderen Angriffe ausführen. Talente oder Zauber, die Waffen betreffen, haben auf sie keine Wirkung.

Erhöhung (+2) Der von der Waffe verursachte Schaden erhöht sich um 1W8.

WAFFEN DER

UNTOTENVERNICHTUNG

NEKROMANTIE POSITIV

Traditionen Göttlich

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** Bis zu 2 Waffen, von denen beide von dir oder einem bereitwilligen Verbündeten geführt werden muss, bzw. die unbeaufsichtigt sind.

Wirkungsdauer 1 Minute

Du lädst die Waffen mit Positiver Energie auf. Angriffe mit ihnen verursachen bei Untoten 1W4 Punkte Schaden zusätzlich.

Erhöhung (3.) Der Schaden erhöht sich auf 2W4.

Erhöhung (5.) Du kannst den Zauber auf bis zu 3 Waffen wirken und der Schaden erhöht sich auf 3W4.

ZAUBER 1

WAHRER BLICK

ERKENNTISMAGIE OFFENBARUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du siehst alles innerhalb einer Entfernung von 18 Metern, wie es wirklich ist. Der SL würfelt einen geheimen Entgegenwirken-Wurf gegen jede Illusion oder Verwandlungszauber in diesem Bereich. Dies bestimmt nur, ob du fähig bist, durch diese Effekte zu sehen. (Wenn der Wurf z.B. gegen einen Gestaltwandelzauber Erfolg hat, dann siehst du die wahre Gestalt der Kreatur, aber der Gestaltwandelzauber endet nicht.)

ZAUBER 6

WAHRE TREFFSICHERHEIT

ERKENNTISMAGIE GLÜCK VORHERSAGE

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ⚡ Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Bis zum Beginn deines nächsten Zuges

Du tauchst in die mögliche Zukunft der nächsten paar Sekunden ein, um zu verstehen, auf welche Weise dein Ziel eine Verletzung verhindern könnte. Dann teilst du eine Vision dieser Zukunft mit den dich umgebenden Kreaturen. Den ersten Angriffswurf, der während der Wirkungsdauer dieses Zaubers gegen das Ziel ausgeführt wird, würfelt der Angreifer zweimal und verwendet das bessere Resultat. Der Angreifer ignoriert Situationsmalus auf den Angriffswurf sowie jeden Einfachen Wurf, der aufgrund Verborgenheit und Verstecktheit des Zieles nötig wird.

ZAUBER 7

WASSER ATMEN

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand 1 Minute (Gesten, Verbal)

Reichweite 9 m; **Ziele** Bis zu 5 Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Stunde

Die Ziele können unter Wasser atmen.

ZAUBER 2

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Erhöhung (3.) Die Wirkungsdauer steigt auf 8 Stunden.

Erhöhung (4.) Die Wirkungsdauer hält bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen an.

WASSER ERSCHAFFEN ZAUBER 1

BESCHWÖRUNG WASSER

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 0 m

Du formst eine Schale mit deinen Händen, aus der Wasser fließt. Du erzeugst 8 Liter Wasser. Wenn niemand es trinkt, verdunstet es nach 1 Tag.

WASSER KONTROLLIEREN ZAUBER 5

HERVORRUFUNG WASSER

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 150 m; **Wirkungsbereich** 15 x 15 m

Du zwingst dem Wasser deinen Willen auf, womit du den Wasserstand im ausgewählten Wirkungsbereich um 3 Meter anhebst oder senkst. Wasserkreaturen im Wirkungsbereich werden den gleichen Effekten wie unter *Verlangsamten* ausgesetzt.

WASSERSTRAHL ZAUBER 1

ANGRIFF HERVORRUFUNG WASSER

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur oder 1 Objekt

Du rufst einen mächtigen Strahl unter Druck stehenden Wassers hervor, dessen Wucht seine Ziele verletzt und zurückstößt. Führe einen Zauberangriffswurf im Fernkampf aus.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet 6W6 Punkte Wuchtschaden und wird 3 Meter weit fortgestoßen.

Erfolg Das Ziel erleidet 3W6 Punkte Wuchtschaden und wird 1,50 Meter weit fortgestoßen.

WASSERWANDELN ZAUBER 2

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Das Ziel kann über die Oberfläche von Wasser und anderen Flüssigkeiten gehen, ohne zu versinken. Wenn es möchte, kann es sich unter Wasser sinken lassen, muss dann aber wie gewohnt schwimmen. Dieser Zauber verleiht nicht die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Erhöhung (4.) Die Reichweite des Zaubers steigt auf 9 Meter, seine Wirkungsdauer auf 1 Stunde und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

WEHGESCHREI DER TODESFEE ZAUBER 9

HÖRBAR NEGATIV NEKROMANTIE TOD

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 12 m; **Ziele** Beliebige Anzahl von Kreaturen

Rettungswurf Zähigkeit

Dein Schrei fährt tief in die Seelen deiner Feinde, wenn sie dich hören können. Alle lebendigen Feinde im Wirkungsbereich erleiden 8W10 Punkte Negativen Energieschaden und müssen einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet vollen Schaden.

Fehlschlag Das Ziel erleidet vollen Schaden und den Zustand Ausgelaugt 1W4.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erleidet doppelten Schaden und den Zustand Ausgelaugt 4.

WIDERSTANDSFÄHIGE KUGEL ZAUBER 4

BANNMAGIE KRAFT

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Große oder kleinere Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du erschaffst eine unbewegliche Kugel aus magischer Kraft, die das Ziel entweder gefangen nimmt oder es beschützt, indem sie verhindert, dass sich irgendetwas durch sie bewegt. Die Kugel besitzt RK 5, Härte 10 und 40 Trefferpunkte. Sie ist immun gegenüber Kritischen Treffern und Präzisionsschaden. Sie wird durch *Auflösung* augenblicklich zerstört. Ist das Ziel unwillig, hängen die Effekte der Kugel von seinem Reflexwurf ab.

Kritischer Erfolg Das Ziel stört die Integrität der Kugel, sodass sie vollständig zusammenbricht.

Erfolg Die Kugel funktioniert wie gewohnt, besitzt jedoch nur 10 anstatt von 40 Trefferpunkten.

Fehlschlag Die Kugel funktioniert wie gewohnt.

WINDSTOSS ZAUBER 1

HERVORRUFUNG LUFT

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Linie von 18 m

Wirkungsdauer Bis zum Ende deines nächsten Zuges

Ein heftiger Windstoß geht von deiner Handfläche aus. Er weht von deinem Standort bis zum Ende des Wirkungsbereichs. Der Wind löscht kleine, nichtmagische Feuer, löst Nebel auf, bläst Objekte von leichter Last oder weniger fort und stößt größere Objekte weg. Große oder kleinere Kreaturen im Wirkungsbereich oder jene, die ihn betreten, müssen einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur kann sich nicht gegen den Wind bewegen.

Fehlschlag Die Kreatur wird zu Boden geworfen. Flog sie, dann erleidet sie die Effekte eines Kritischen Fehlschlags.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur wird 9 Meter in Windrichtung gestoßen, zu Boden geworfen und erleidet 2W6 Punkte Wuchtschaden.

WINDWAND ZAUBER 3

HERVORRUFUNG LUFT

Traditionen Arkan, Natur

Aufwand ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 40 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du erschaffst eine Barriere aus wirbelndem Wind, die alles behindert, was sich durch sie bewegt. Die Wand ist 1,50 Meter dick, 3 Meter hoch und 18 Meter lang. Sie steht senkrecht, aber du kannst ihren Verlauf bestimmen. Die Wand verzerrt zwar die Luft, behindert aber das Sehvermögen nicht. Sie hat die folgenden Effekte:

Munition von körperlichen Fernkampfangriffen – Bolzen, Pfeile, Schleuderkugeln oder Objekte ähnlicher Größe – können die Wand nicht durchdringen. Angriffe mit größeren Fernkampfaffen (wie Wurfspeeren) erhalten einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe, wenn ihre Flugbahn durch die Wand verläuft. Massive Fernkampfaffen und Zaubereffekte, die keine körperlichen Objekte erschaffen, durchdringen die Wand ohne Abzüge.

Die Wand gilt für Kreaturen, die sie am Boden durchqueren wollen, als Schwieriges Gelände. Gase, einschließlich Kreaturen in *Gasförmiger Gestalt*, können die Wand nicht passieren.

Kreaturen, die die Wand fliegend mit einer Bewegungsaktion zu durchqueren versuchen, müssen einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die fliegende Kreatur kann die Wand in diesem Zug ohne Probleme durchqueren.

Erfolg Die fliegende Kreatur kann die Wand in diesem Zug durchqueren, behandelt sie aber als Schwieriges Gelände.

Fehlschlag Die Wand hält die Bewegung der fliegenden Kreatur auf. Der Rest ihrer Bewegung ist vergeudet.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass die fliegende Kreatur 3 Meter von der Wand weggeschoben wird.

WINDWANDELN ZAUBER 8

LUFT VERWANDLUNG

Traditionen Natur

Aufwand 10 Minuten (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** Du und bis zu 5 berührte Kreaturen

Wirkungsdauer 8 Stunden

Wenn du diesen Zauber wirkst, verwandeln sich alle Ziele in eine vage wolkenähnliche Gestalt und werden von einem Wind mitgenommen, der in eine Richtung deiner Wahl bläst. Du kannst die Windrichtung mit einer einzigen Aktion ändern, die der Kategorie Konzentration angehört. Der Wind trägt die Ziele mit einer Bewegungsrate von 30 Kilometern pro Stunde. Der Zauber endet für alle Ziele, wenn eines von ihnen einen Angriff ausführt, einen Zauber wirkt, angegriffen wird oder anderweitig in den Begegnungsmodus eintritt, direkt nachdem sie ihre Initiative ausgewürfelt haben. Sie schweben dann langsam zu Boden.

WORT DER MACHT: BETÄUBUNG ZAUBER 8

UNGEWÖHNLICH HÖRBAR MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan

Aufwand Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Variiert

Du betäubst das Ziel mit einem arkanen Wort der Macht. Das Ziel ist im Anschluss für 10 Minuten gegen diesen Zauber immun, wenn du es einmal als solches ausgewählt hast. Der Effekt des Zaubers hängt von der Stufe des Zieles ab.

13 oder niedriger Das Ziel erhält für 1W6 Runden den Zustand Betäubt.

14-15 Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Betäubt.

16 oder höher Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1.

Erhöhung (10.) Die Stufen, zu denen jeder Effekt eintritt, erhöhen sich um 2.

WORT DER MACHT: BLINDHEIT ZAUBER 7

UNGEWÖHNLICH HÖRBAR MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan

Aufwand Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Variiert

Du sprichst ein arkanes Wort der Macht aus, welches das Ziel erblinden lässt, wenn es dieses vernimmt. Das Ziel ist im Anschluss für 10 Minuten gegen diesen Zauber immun, wenn du es einmal als solches ausgewählt hast. Der Effekt des Zaubers hängt von der Stufe des Zieles ab.

11 oder niedriger Das Ziel erhält permanent den Zustand Blind.

12-13 Das Ziel erhält für 1W4 Minuten den Zustand Blind.

14 oder höher Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand Geblendet

Erhöhung (+1) Die Stufen, zu denen jeder Effekt eintritt, erhöhen sich um 2.

WORT DER MACHT: TOD

ZAUBER 9

UNGEWÖHNLICH HÖRBAR MENTAL TOD VERZAUBERUNG

Traditionen Arkan

Aufwand Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Variiert

Du sprichst das mächtigste arkanen Wort der Macht aus. Das Ziel ist im Anschluss für 10 Minuten gegen diesen Zauber immun, wenn du es einmal als solches ausgewählt hast. Der Effekt des Zaubers hängt von der Stufe des Zieles ab.

14 oder niedriger Das Ziel stirbt augenblicklich.

15 Hat das Ziel 50 Trefferpunkte oder weniger, stirbt es augenblicklich. Hat es mehr als 50 Trefferpunkte, fallen diese auf 0 und es erhält den Zustand Sterbend 1. Wenn es bereits Sterbend war, verschlechtert sich dieser Zustand um 1 Schritt.

16 oder höher Das Ziel erleidet 50 Punkte Schaden. Sinken dadurch seine Trefferpunkte auf 0, stirbt es augenblicklich.

Erhöhung (10.) Die Stufen, zu denen jeder Effekt eintritt, erhöhen sich um 2.

WUNDER

ZAUBER 10

ERKENNTNISMAGIE

Traditionen Göttlich

Aufwand Gesten, Material, Verbal

Du ersuchst die Quelle deiner göttlichen Macht (z.B. deine Gottheit) direkt um Hilfe. Deine Gottheit lehnt immer ab, auf eine Bitte zu antworten, die ihrer Natur widerspricht, könnte aber ein anderes Ersuchen erfüllen als das, welches du geäußert hast (möglicherweise sogar ein mächtigeres, das aber besser passt). *Wunder* kann eines der folgenden Dinge ermöglichen:

- Duplikation eines göttlichen Zaubers des 9. Grades oder niedriger
- Duplikation eines nichtgöttlichen Zaubers des 7. Grades oder niedriger
- Erzeugung eines Effekts, dessen Macht der der oben genannten entspricht
- Umkehr bestimmter Effekte, die sich auf den Zauber *Wunsch* beziehen
- Der SL mag dir erlauben, mächtigere Effekte mittels *Wunder* zu erzeugen als jene, welche oben dargestellt werden. Dies kann jedoch gefährlich sein und der Zauber könnte nur einen Teileffekt haben.

WUNSCH

ZAUBER 10

ERKENNTNISMAGIE

Traditionen Arkan

Aufwand Gesten, Material, Verbal

Du sprichst einen Wunsch aus und lässt dein stärkstes Begehren wahr werden. *Wunsch* kann eines der folgenden Dinge ermöglichen:

- Duplikation eines arkanen Zaubers des 9. Grades oder niedriger
- Duplikation eines nichtarkanen Zaubers des 7. Grades oder niedriger
- Erzeugung eines Effekts, dessen Macht der der oben genannten entspricht
- Umkehr bestimmter Effekte, die sich auf den Zauber *Wunsch* beziehen
- Der SL mag dir erlauben, mächtigere Effekte mittels *Wunsch* zu erzeugen als jene, welche oben dargestellt werden. Dies kann jedoch gefährlich sein und der Zauber könnte nur einen Teileffekt haben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ZAUBERERS FLUCH

BANNMAGIE **FLUCH** **KRAFT**

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen

Du bewirkst, dass alle Zauber, die auf das Ziel wirken, ihre Energie vergeuden und es dabei verletzen. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Wenn das Ziel von einem Zauber betroffen wird, der eine Wirkungsdauer besitzt, erhält es 2W12 Anhaltenden Kraftschaden. Jedes Mal, wenn es Schaden durch *Zauberers Fluch* erleidet, reduziert sich die restliche Wirkungsdauer von auf ihm aktiven Zaubern um 1 Runde. Nur ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Arkane Künste gegen deinen Zauber-SG kann bewirken, dass das Ziel sich von dem Anhaltenden Schaden erholt. Ansonsten enden sowohl Fluch als auch Anhaltender Schaden nach 1 Minute.

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass Fluch und Anhaltender Schaden nicht von alleine enden.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass der Anhaltende Kraftschaden 4W12 Punkte beträgt.

ZAUBERTRICK

HERVORRUFUNG **ZAUBERTRICK**

Traditionen Arkan, Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 3 m; **Ziele** 1 Objekt (nur anheben, säubern oder zubereiten)

Wirkungsdauer Aufrechterhaltbar

Die einfachste Art von Magie folgt deinem Willen. Du kannst einfache magische Effekte erzeugen, solange du den Zauber aufrechterhältst. In jeder Runde, in der du dies tust, entscheide dich für eine der vier folgenden Optionen:

- **Anheben** Hebe langsam ein nicht getragenes Objekt von leichter Last oder weniger bis zu 30 Zentimeter über den Boden an
- **Erschaffen** Erschaffe ein temporäres Objekt von vernachlässigbarer Last aus erstarrter magischer Substanz. Das Objekt wirkt krude und künstlich. Es ist extrem zerbrechlich, weshalb man es nicht als Waffe, Werkzeug oder Zauberkomponente verwenden kann
- **Säubern** Beschmutze, färbe oder säubere ein Objekt von leichter Last oder weniger. Mit 10 Runden langer Konzentration kannst du so auch ein Objekt von 1 Last oder mit 1 Minute Konzentration pro Lasteinheit ein schwereres Objekt beeinflussen
- **Zubereiten** Kühle, wärme oder würze 1 Pfund nichtlebendiger Materie
- **Zaubertrick** ist nicht in der Lage, Schaden zu verursachen oder negative Zustände zu erzeugen. Jede wirkliche Veränderung an einem Objekt (jenseits der oben genannten Optionen) hält nur solange an, wie du den Zauber aufrechterhältst.

ZAUBER ZURÜCKWERFEN

UNGEWÖHNLICH **BANNMAGIE**

Traditionen Arkan

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Stunde

Dieser Bannzauber wirft Zauber, deren Ziel du wirst, zurück auf den Zauberwirker. Bist du das Ziel eines Zaubers, dann kannst du eine Reaktion verwenden, um diesen zurückzuwerfen. Wende dazu die Regeln zum Entgegenwirken von Zaubern an. Ist das Entgegenwirken erfolgreich, wird der Zaubereffekt auf den Zauberwirker zurück-

ZAUBER 6

geworfen. Danach endet *Zauber zurückwerfen*, unabhängig davon, ob das Entgegenwirken erfolgreich war oder nicht. *Zauber zurückwerfen* wirkt nicht gegen Zauber, die keine Ziele vorsehen (wie solche mit Wirkungsbereichen).

Wirft *Zauber zurückwerfen* einen Zauber auf einen Zauberwirker zurück, der ebenfalls unter der Wirkung von *Zauber zurückwerfen* steht, dann kann dieser versuchen, seinen eigenen Zauber wieder zurück auf dich zu werfen. Der Versuch des Entgegenwirkens des anderen Zauberwirkers ist in diesem Fall automatisch erfolgreich.

ZEITSTOPP

VERWANDLUNG

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔➔➔ Gesten, Material, Verbal

Du hältst temporär die Zeit an, nur nicht für dich. Damit bist du in der Lage, mehrere Aktionen auszuführen, die für Beobachter gleichzeitig zu geschehen scheinen. Nach dem Wirken von *Zeitstopp* kannst du bis zu 9 Aktionen in 3 Reihen von jeweils 3 Aktionen aufwenden. Nach jeder Reihe Aktionen vergeht 1 Runde, jedoch ausschließlich für dich, dich betreffende oder ins Ziel nehmende Effekte und Effekte, die du während *Zeitstopp* erschaffst. Alle anderen Kreaturen und Objekte sind immun gegenüber deinen Angriffen und du bist nicht imstande, sie mit Effekten zu treffen oder ins Ziel zu nehmen. Hast du alle Aktionen aufgewendet, beginnt die Zeit für den Rest der Welt wieder zu fließen. Solltest du einen Effekt erschaffen haben, dessen Wirkungsdauer die von *Zeitstopp* überschreitet (wie *Feuerwand*), hat dieser augenblicklich wieder eine Wirkung auf Kreaturen. Seine Effekte, die beim Wirken des Effekts geschehen, setzen jedoch nicht noch einmal ein.

ZERBERSTEN

HERVORRUFUNG **SCHALL**

Traditionen Natur, Okkult

Aufwand ➔➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 nicht getragenes Objekt

Ein hochfrequenter Schallangriff lässt ein Objekt in der Nähe bersten. Du verursachst 2W10 Punkte Schallschaden bei dem Objekt, wobei du seine Härte ignorierst, wenn sie bei 4 oder niedriger liegt.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W10 und die vom Zauber ignorierte Härte erhöht sich um 2.

ZIELSICHERES GELEIT

ERKENNTISMAGIE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Wirkungsdauer Bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen

Du rufst das Jenseits an, dich auf den richtigen Weg zu führen. Entscheide dich für einen Zielort, wenn du diesen Zauber wirkst. Du erhältst eine inspirierte Route zu diesem Ort. Mit dieser Route können du und deine Verbündeten, wenn ihr euch über Land bewegt, während der Wirkungsdauer die Bewegungsmali durch Schwieriges Gelände halbieren, solange ihr der inspirierten Route folgt. Dies hat keine Auswirkungen auf Bewegung während einer Begegnung. Verwendest du diese Fähigkeit während der Wirkungsdauer erneut, so endet dieser Effekt und wird von der neuen Route ersetzt.

ZIELSICHERER SCHLAG

ERKENNTISMAGIE **GLÜCK**

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand ➔ Verbal

Wirkungsdauer Bis zum Ende deines Zuges

Ein kurzer Blick in die Zukunft stellt sicher, dass dein nächster Schlag trifft. Das nächste Mal, wenn du vor dem Ende deines Zuges einen An-

ZAUBER 10

ZAUBER 2

ZAUBER 3

ZAUBER 1

griffswurf ausführst, würfle zweimal und verwende das bessere Resultat. Der Angriff ignoriert Situationsmal auf den Angriffswurf sowie jeden Einfachen Wurf, der aufgrund Verborgenheit und Verstecktheit des Zieles nötig wird.

ZONE DER WAHRHEIT

ZAUBER 3

UNGEWÖHNLICH MENTAL VERZAUBERUNG

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 6 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du legst einen Wirkungsbereich fest, in dem Kreaturen dazu gezwungen werden, ausschließlich die Wahrheit zu sagen; sie finden es schwierig zu lügen. Alle möglicherweise betroffenen Kreaturen müssen einen Willenswurf ausführen, wenn der Zauber gewirkt wird oder wenn sie den Wirkungsbereich betreten. Das Resultat dieses ersten Rettungswurfs gilt auch, wenn sie den Wirkungsbereich verlassen und erneut betreten. Betroffene Kreaturen sind sich des Effekts bewusst. Deshalb dürfen sie es vermeiden, auf Fragen zu antworten, auf die sie für gewöhnlich eine Lüge erwidern würden. Sie dürfen auch ausweichend antworten, solange sie die Wahrheit sagen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung.

Fehlschlag Das Ziel ist unfähig, absichtlich Lügen auszusprechen, und erhält einen Zustandsmalus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist unfähig, absichtlich Lügen auszusprechen, und erhält einen Zustandsmalus von -4 auf Täuschungwürfe.

ZORN DER NATUR

ZAUBER 9

VERZAUBERUNG

Traditionen Natur

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 150 m; **Ziele** Bis zu 5 Kreaturen

Wirkungsdauer 10 Minuten

Pflanzen und Tiere im Wirkungsbereich wenden sich gegen die Ziele. Alle Ziele leiden unter den folgenden Effekten, solange sie ihm Wirkungsbereich bleiben:

- Aus allen Oberflächen wächst rapide Vegetation, wodurch alle Ziele jedes Mal einen Situationsmalus von -3 Metern auf ihre Bewegungsrate erhalten, wenn sich auf einem an die Pflanzen angrenzenden Feld befinden.
- Aggressive Tiere greifen die Ziele auf unberechenbare Weise an. Zu Beginn ihrer einzelnen Züge führen die Ziele einen Einfachen Wurf gegen SG 8 aus. Bei einem Fehlschlag wird ein Ziel von schwärmenden Kreaturen angegriffen, die 2W10 Punkte Hiebsschaden verursachen. Das Ziel führt einen einfachen Reflexwurf aus und wird bei jedem Resultat außer Kritischer Erfolg auf dem falschen Fuß erwischt.
- Die Ziele verlieren jegliche Verbindung zur Natur oder natürlichen Kreaturen. Sie müssen einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ausführen, wenn sie einen Naturzauber wirken wollen. Bei einem Fehlschlag geht der Zauber verloren. Außerdem werden Pflanzen und Tiere feindselig gegen das Ziel, darunter auch solche, die eine starke Bindung mit dem Ziel besitzen, wie Tiergefährten.
- Der SL darf entscheiden, dass bestimmte Kreaturen, wie Gesandte einer Naturgottheit, von *Zorn der Natur* nicht betroffen sind.

ZUFLUCHT

ZAUBER 1

BANNMAGIE

Traditionen Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du umgibst eine Kreatur mit schützender Energie, die gegnerische Angriffe verhindert. Wenn Kreaturen versuchen, das Ziel anzugreifen, müssen sie jedes Mal einen Willenswurf ausführen. Der Zauber endet, wenn das Ziel eine feindselige Aktion ausführt.

Kritischer Erfolg *Zuflucht* endet.

Erfolg Die Kreatur kann während dieses Zuges ihren Angriff sowie alle weiteren Angriffe gegen das Ziel ausführen.

Fehlschlag Die Kreatur kann nicht angreifen und verschwendet die Aktion. Sie kann während dieses Zuges keine weiteren Angriffe gegen das Ziel ausführen.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur kann nicht angreifen und verschwendet die Aktion. Sie kann während der Wirkungsdauer von *Zuflucht* das Ziel nicht noch einmal angreifen.

ZUNGEN

ZAUBER 5

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE

Traditionen Arkan, Göttlich, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Stunde

Das Ziel kann alle Worte unabhängig von der Sprache verstehen und auch die Sprache anderer Kreaturen sprechen. In einer gemischten Gruppe von Kreaturen kann das Ziel jedes Mal, wenn es spricht, eine Kreatur auswählen und in einer Sprache sprechen, die diese Kreatur versteht, auch wenn das Ziel nicht weiß, um welche Sprache es sich handelt.

ZUSTAND

ZAUBER 2

ENTDECKUNG ERKENNTISMAGIE

Traditionen Göttlich, Natur, Okkult

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige, lebendige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Tag

Solange du dich auf derselben Ebene der Existenz mit dem Ziel findest und ihr beide am Leben seid, bist du dir seines Zustands bewusst. Du kennst die Entfernung und Richtung des Aufenthaltsorts des Zieles und die Zustände, unter denen es steht.

Erhöhung (4.) Die Reichweite des Zaubers steigt auf 9 m und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FOKUSZAUBER

Manche Klassen erhalten spezielle Zaubersprüche, die sie mit Fokuspunkten anstatt von Zauberplätzen wirken. Es folgt eine nach Klassen organisierte Auflistung dieser Fokuszauber. Die vollständigen Regeln für das Wirken von Fokuszaubern befinden sich auf Seite 300.

BARDE

Barde erhalten die folgenden Kompositionszauber. Dieser Abschnitt enthält außerdem ihre Kompositionszaubertricks.

ALLEGRO ZAUBERTRICK 7

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG
ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Verbündeter

Wirkungsdauer 1 Minute

Deine Darbietung beschleunigt sich und damit deinen Verbündeten. Der Verbündete wird beschleunigt und kann die zusätzliche Aktion zum Laufen, für einen Angriff oder einen Schritt verwenden.

AUFMUNTERNDER MARSCH ZAUBERTRICK 2

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG
ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Gesten

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 18 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du tanzt in einem munteren Tempo und beschleunigst die Bewegungen deiner Verbündeten. Du und alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten 1 Runde lang einen Zustandsbonus von +3 Metern auf alle ihre Bewegungsraten.

BALLADE DER LINDERUNG FOKUS 7

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL HEILUNG KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** Du und bis zu 9 Verbündete

Du rufst deine Muse an, um die Leiden deiner Verbündeten zu lindern. Entscheide dich für einen der drei folgenden Effekte: Der Zauber versucht, Furchteffekten auf den Zielen entgegenzuwirken

Der Zauber versucht, Lähmungseffekten auf den Zielen entgegenzuwirken

Der Zauber heilt den Zielen 7W8 Trefferpunkte

Erhöhung (+1) Wird *Ballade der Linderung* zur Heilung angewendet, heilt sie 1W8 Trefferpunkte mehr.

ETÜDE DES LEHRMEISTERS FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BARDE ERKENNTISMAGIE GLÜCK

Aufwand ♦ Gesten; **Auslöser** Du oder ein Verbündeter innerhalb der Reichweite führt einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen aus.

Reichweite 9 m; **Ziele** Du oder der auslösende Verbündete

Du rufst deine Muse an, damit sie dem Ziel ihre tiefsten Geheimnisse zeigt und es sich so besser denken und Informationen abrufen lässt. Führe den auslösenden Wurf zum Wissen abrufen zweimal aus und verwende das bessere Resultat.

HAUS DER EINGEBILDETEN WÄNDE

ZAUBERTRICK 5

UNGEWÖHNLICH BARDE ILLUSION KOMPOSITION SICHTBAR ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer 1 Runde

Du tust so, als würdest du eine unsichtbare Wand von 3x3 Metern Größe erschaffen, die sich auf einem angrenzenden Feld und innerhalb deines Angriffsradius befinden soll. Die Wand existiert für alle Kreaturen, die sie nicht anzweifeln, sogar für körperlose Kreaturen. Du und deine Verbündeten dürft freiwillig an die Existenz der Wand glauben, um sie als solide zu behandeln, um sie zum Beispiel zu erklettern. Eine Kreatur, welche die Wand anzweifelt, ist 1 Minute lang gegen *Haus der Eingebildeten Wände* immun. Die Wand hält keine Kreaturen auf, die nicht Zeugen deiner Sichtbaren Darbietung wurden. Auch Objekte können sie passieren. Die Wand besitzt eine RK von 10, Härte in Höhe des doppelten Zaubergrades und TP in Höhe des vierfachen Zaubergrades.

KLAGELIED

ZAUBERTRICK 3

UNGEWÖHNLICH BARDE FURCHT GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG

ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 9 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Feinde im Wirkungsbereich erhalten den Zustand Verängstigt 1. Sie können ihren Verängstigt-Wert nicht unter 1 reduzieren, solange sie sich im Wirkungsbereich befinden.

LIED DER VERTEIDIGUNG ZAUBERTRICK 2

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG

ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 18 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du inspirierst deine Verbündeten dazu, sich effektiver zu verteidigen. Du und alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf ihre RK und Rettungswürfe sowie Resistenz gegen körperlichen Schaden in Höhe der Hälfte des Zaubergrades.

LIED DES ERFOLGS

ZAUBERTRICK 1

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG

ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Verbündeter

Wirkungsdauer 1 Runde

Du ermutigst deinen Verbündeten, sodass er inspiriert wird, eine Aufgabe erfolgreich abzuschließen. Dies gilt so, als hättest du ausreichende Aktionen vorbereitet, dem Verbündeten unabhängig von den Umständen bei einem Fertigkeitwurf deiner Wahl zu helfen. Wenn du die Reaktion Jemand anderem helfen später anwendest, darfst du einen Darbietungswurf anstatt des gewohnten Fertigkeitwurfs ausführen. Du bist selbst bei einem Fehlschlag erfolg-

reich. Ist deine Darbietung legendär, erzielst du automatisch einen Kritischen Erfolg.

Der SL könnte entscheiden, dass du diese Fähigkeit nicht anwenden kannst, wenn die Handlung zum Ermutigen des Verbündeten dessen Fertigkeitwurf stören würde (wie im Fall von Schleichen oder zum Aufrechterhalten einer Verkleidung).

LIED DES HELDENMUTS

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BARDE VERZAUBERUNG

Aufwand ♦ Verbal

Du rufst deine Muse an, um die Vorteile stark zu vergrößern, die du deinen Verbündeten mittels der Kompositionen *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* gewährt. Solltest du deine nächste Aktion für *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* verwenden, führe einen Darbietungswurf aus. Der SG ist für gewöhnlich ein Sehr Harter SG einer Stufe, die der des höchststufigen Zieles deiner Komposition entspricht. Das SL darf dir jedoch einen anderen SG zuweisen, wenn die Umstände es zu erfordern scheinen. Der Effekt deiner Kompositionen *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* hängt vom Resultat deines Wurfes ab.

Kritischer Erfolg Der Zustandsbonus von *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* steigt auf +3.

Erfolg Der Zustandsbonus von *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* steigt auf +2.

Fehlschlag Dein *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* liegt wie gewohnt bei +1, aber du wendest keinen Fokuspunkt für das Wirken dieses Zaubers auf.

LIED DES MUTES

ZAUBERTRICK 1

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG

ZAUBERTRICK

Aufwand ♦ Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 18 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Du inspirierst deine Verbündeten mit aufmunternden Worten oder Musik. Du und alle Verbündete im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

NACHWIRKENDE KOMPOSITION

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BARDE VERZAUBERUNG

Aufwand ♦ Verbal

Du fügst deiner Komposition einen Schnörkel hinzu, der die Dauer ihrer Vorteile verlängert. Sollte deine nächste Aktion sein, einen Kompositionszaubertrick mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde zu wirken, dann führe einen Darbietungswurf aus. Der SG ist für gewöhnlich ein normaler SG einer Stufe, die der des höchststufigen Zieles deiner Komposition entspricht. Das SL darf dir jedoch einen anderen SG zuweisen, wenn die Umstände es zu erfordern scheinen. Der Effekt deiner Kompositionen *Lied des Mutes* oder *Lied der Verteidigung* hängt vom Resultat deines Wurfes ab.

Kritischer Erfolg Die Komposition hält 4 Runden lang an.

Erfolg Die Komposition hält 3 Runden lang an.

Fehlschlag Die Komposition hält 1 Runde lang an, aber du wendest keinen Fokuspunkt für das Wirken dieses Zaubers auf.

RETTENDE DARBIETUNG

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BARDE GLÜCK KOMPOSITION MENTAL VERZAUBERUNG

Aufwand ➤ Gesten oder Verbal; **Auslöser** Du oder ein Verbündeter innerhalb von 18 m Entfernung führt einen Rettungswurf gegen einen Hörbaren oder Sichtbaren Effekt aus

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 18 m

Deine Darbietung schützt dich und deine Verbündeten. Führe einen Darbietungswurf für eine dir bekannte Art aus: eine Hörbare

Darbietung, wenn der Auslöser Hörbar war, oder eine Sichtbare Darbietung, wenn der Auslöser Sichtbar war. Du und deine Verbündeten im Wirkungsbereich dürfen das bessere Resultat deines Darbietungswurfs oder des Rettungswurfs verwenden.

VERHÄNGNISVOLLE MUSIK

FOKUS 10

UNGEWÖHNLICH BARDE GEFÜHL KOMPOSITION MENTAL TOD VERZAUBERUNG

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du spielst Musik, die so perfekt ist, dass das Ziel vor Freude oder Trauer sterben könnte. War eine Kreatur einmal Ziel von *Verhängnisvolle Musik*, wird sie 1 Minute lang immun. Der Effekt des Zaubers hängt von der Stufe des Zieles und seiner derzeitigen Trefferpunkte ab.

16 oder niedriger Das Ziel stirbt augenblicklich.

17 Besitzt das Ziel 50 oder weniger Trefferpunkte, stirbt es augenblicklich. Ansonsten fallen seine Trefferpunkte auf 0 und es erhält den Zustand Sterbend 1.

18 oder höher Das Ziel erleidet 50 Punkte Schaden. Fallen seine Trefferpunkte dadurch auf 0, stirbt es augenblicklich.

DRUIDE

Druide erhalten die folgenden Ordenszauber.

BEHERRSCHER DES STURMS

FOKUS 9

UNGEWÖHNLICH DRUIDE ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNG LUFT

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal; **Anforderungen** Du befindest dich im Freien und nicht unter der Erde

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 30 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Der Himmel über dir verdunkelt sich innerhalb weniger Augenblicke. Dräuende Wolken wirbeln herum, durch die immer wieder Blitze zucken. In jeder Runde, in der du diesen Zauber aufrecht erhältst, kannst du einen der folgenden Effekte auswählen, der dann im Wirkungsbereich eintritt.

- **Nebel** Dicke Nebelbänke überziehen den Wirkungsbereich und verbergen ihn mit den Effekten von *Verhüllender Nebel*
- **Regen** Sintflutartige Regenfälle gehen nieder und löschen gewöhnliche Flammen. Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten einen Situationsmalus von -2 auf Akrobatik- und Wahrnehmungswürfe
- **Wind** Starker Wind peitscht den Wirkungsbereich in allen Richtungen. Fernkampfangriffe erhalten einen Situationsmalus von -4. Alle fliegenden Kreaturen bewegen sich gegen den Wind und daher wie durch Schwieriges Gelände
- **Windstille** Kein zusätzlicher Effekt

Du kannst außerdem einmal pro Runde eine Aktion der Kategorien Handhaben und Konzentration aufwenden, um einen Blitzschlag herabzurufen, der ein Ziel innerhalb der Reichweite trifft, das du sehen kannst. Es erleidet 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden und es muss einen Einfachen Reflexwurf ausführen. Bei einem Fehlschlag ist es 1 Runde lang Taub.

DORNENDICKICHT

FOKUS 8

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG DRUIDE PFLANZE

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Der Boden in einer Ausstrahlung von 30 m

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Der Boden im Wirkungsbereich verwandelt sich in eine Masse aus gefährlichem Dornengestrüpp, das deine Feinde angreift und behindert. In jeder Runde, in der du den Zauber aufrechterhältst, kannst du einen der folgenden Effekte auswählen, der dann im Wirkungsbereich eintritt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Behindern Das Gestrüpp windet sich. Im Wirkungsbereich entsteht Schwieriges Gelände.

Verwickeln Das Gestrüpp zieht sich um deine Feinde zusammen und versucht, sie an Ort und Stelle festzuhalten. Feinde im Wirkungsbereich (oder maximal 6 Meter darüber fliegend) müssen einen Reflexwurf ausführen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie 1 Runde lang einen Situationsmalus von -3 Meter auf alle ihre Bewegungsraten. Bei einem Kritischen Fehlschlag erhalten sie für 1 Runde den Zustand Bewegungsunfähig, es sei denn, sie können den Zustand vorzeitig mittels Fertigkeitwürfen zum Entkommen beenden.

Wand Eine *Dornenwand* erscheint 1 Runde lang im Wirkungsbereich. Sie gilt als Sehr Schwieriges Gelände statt Schwieriges Gelände.

Du kannst außerdem einmal pro Runde das Gestrüpp anweisen, ein Ziel im Wirkungsbereich (oder jene, welche 6 Meter darüber fliegen) aufzuspießen, das du sehen kannst. Du verwendest dazu eine Aktion, welche zu den Kategorien Handhaben und Konzentration gehört. Führe einen Zaubenangriffswurf aus. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel 10W6 Punkte Stichschaden und erhält 1 Runde lang einen Situationsmalus von -3 Metern auf alle seine Bewegungsraten. Bei einem Kritischen Fehlschlag erhält es für 1 Runde den Zustand Bewegungsunfähig, es sei denn, es kann den Zustand vorzeitig mittels Fertigkeitwürfen zum Entkommen beenden.

ELEMENTARE BESCHWÖRUNG **FOKUS 6**

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG DRUIDE

Aufwand ♦ Verbal

Du verstärkst deine Beschworene Kreatur mit der Macht der Elemente. Besteht deine nächste Aktion darin, entweder *Beschwörung eines Tiers* oder *Beschwörung eine Pflanze oder eines Pilzes* zu wirken, entscheide dich zwischen Erde, Feuer, Luft oder Wasser. Die Beschworene Kreatur erhält die entsprechenden Fähigkeiten

Erde Die Kreatur erhält eine Bewegungsrate für Graben von 6 Metern, reduziert ihre Bewegungsrate an Land um 3 Meter (zu einem Minimum von 1,50 m) und erhält Resistenz 5 gegen körperlichen Schaden

- **Feuer** Die Angriffe der Kreatur verursachen zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden, es erhält Resistenz 10 gegen Feuer und Schwäche 5 gegen Kälte und Wasser
- **Luft** Die Kreatur erhält eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 Metern.
- **Wasser** Die Kreatur erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen von 18 Metern, kann 1 Aktion nach einem Nahkampfangriff aufwenden, um einen Fertigkeitwurf zum Fortstoßen auszuführen (und dabei den Malus für Mehrfachangriffe zu ignorieren) und erhält Resistenz 5 gegen Feuer

HEILSAME BEERE **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH DRUIDE HEILUNG NEKROMANTIE

Aufwand 1 Stunde (Gesten, Verbal)

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 gerade gepflückte Beere

Wirkungsdauer 1 Tag

Du erfüllst die gewählte Beere mit der Kraft der Natur, so dass sie heilen kann und weitaus nahrhafter ist als eine gewöhnliche Beere. Eine Kreatur kann die Beere als Aktion der Kategorie Interaktion essen und so 1W6+4 TP zurückerlangen. Eine nichtverzehrte Beere vertrocknet mit Ende der Wirkungsdauer. Sechs solche Beere können als Mahlzeit für einen typischen Menschen dienen.

Erhöhung (+1) Du kannst eine weitere Beere als Ziel auswählen. Eine Kreatur kann eine beliebige Anzahl an Beeren mit derselben Aktion verzehren, die du mit einer Anwendung des Zaubers erschaffen hast.

STURMFLUG

UNGEWÖHNLICH DRUIDE LUFT VERWANDLUNG

FOKUS 4

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Starker Wind transportiert dich sanft durch die Luft, wodurch du eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden erhältst. Wenn du immer noch fliegst, wenn die Wirkungsdauer dieses Zaubers endet, dann schwebst du wie mittels *Federfall* zu Boden.

Erhöhung (6.) Wenn du mittels *Sturmflug* fliegst, so gilt für dich das Fliegen gegen den Wind nicht als Schwieriges Gelände.

STURMKÄFIG

UNGEWÖHNLICH DRUIDE ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNG LUFT

FOKUS 1

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Reflex, einfach

Du umgibst einen Feind mit einem Wirbelsturm aus heftigem Wind, wogenden Wolken und knisternden Blitzen. Der Sturm verursacht 1W12 Punkte Elektrizitätsschaden. Das Ziel muss einen Einfachen Reflexwurf ausführen. Bei einem Fehlschlag erhält das Ziel außerdem 1 Runde lang den Zustand Unbeholfen 2 und erleidet 1 Punkt Anhaltenden Elektrizitätsschaden.

Erhöhung (+1) Der Erstschaden erhöht sich um 1W12. Der Anhaltende Elektrizitätsschaden bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf erhöht sich um 1.

TIER HEILEN

UNGEWÖHNLICH DRUIDE HEILUNG POSITIV NEKROMANTIE

FOKUS 1

Aufwand ♦ bis ♦♦ Gesten

Reichweite Berührung oder 9 m (siehe Text); **Ziele** 1 bereitwilliges lebendiges Tier

Du heilst die Wunden eines Tieres. Das Ziel erhält 1W8 Trefferpunkte zurück. Die Anzahl der zum Wirken des Zaubers aufgewendeten Aktionen bestimmt seinen Effekt.

♦ **Gesten** Der Zauber ist ein Berührungszauber

♦♦ **Gesten, Verbal** Der Zauber hat eine Reichweite von 9 Metern und heilt das Ziel für zusätzliche 8 Trefferpunkte

Erhöhung (+1) Die Anzahl der geheilten Trefferpunkte wird um 1W8 und die bei zwei aufgewendeten Aktionen zusätzlich geheilten Trefferpunkte um 8 erhöht.

WILDE GESTALT

UNGEWÖHNLICH DRUIDE GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

FOKUS 1

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute (oder länger)

Du füllst dich selbst mit urtümlicher Kraft und wechselst deine Gestalt. Du kannst dich in jede unter *Kleintiergestalt* aufgeführte Gestalt verwandeln, was 10 Minuten lang anhält. Alle anderen Wilden Gestalten halten 1 Minute lang an. Du kannst deiner Liste von Wilden Gestalten mit Druidentalenten mehr Gestalten hinzufügen, die dir manche oder alle Gestalten von einem bestimmten Gestaltwandel-Zauber gewähren. Wenn du dich in eine Gestalt verwandelst, die von einem Gestaltwandel-Zauber stammt, erhältst du alle Effekte der gewählten Gestalt, als hättest du den Gestaltwandel-Zauber auf denselben Grad erhöht, auf dem du *Wilde Gestalt* gewirkt hast. *Wilde Gestalt* verleiht dir außerdem die Fähigkeit, dein Gestaltwandel-Training leichter anzuwenden, als die meisten Gestaltwandel-Zauber es von dir verlangen. Wenn du in gewandelter Gestalt deinen eigenen Angriffsmodifikator anstatt dem von der Gestalt vorgegebenen Angriffsmodifikator verwendest, erhältst du einen Zustandsbonus von +2 auf deine Angriffswürfe.

Erhöhung (2.) Du darfst *Wilde Gestalt* auch verwenden, um die in die Gestalten zu verwandeln, die unter *Tiergestalt* aufgeführt sind.

WILDNISASPEKT

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH DRUIDE FORMWANDEL VERWANDLUNG

Aufwand ♦ bis ♦♦ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du veränderst deinen Körper je nach deiner Ausbildung. Wähle einen der folgenden Effekte basierend auf den Talenten, die du über deinen Wildnisorden erlangst.

Besitzt du Wilde Gestalt, dann kannst du deine Hände in die Klauen einer Bestie verwandeln, die unglaublich scharf sind. Du führst damit Waffenlose Angriffe aus, in denen du geübt bist und die 1W6 Punkte Hiebschaden (Agil, Finesse) verursachen. Du bist weiterhin in der Lage, Objekte in deinen Händen zu halten und sie zu benutzen, wenn sie diese Gestalt haben, aber nicht, während du mit ihnen angreiffst. Besitzt du Insektengestalt, kannst du anstatt dessen deinen Mund in Mandibeln verwandeln, einen Biss, in dessen Umgang du geübt bist und der 1W8 Punkte Stichschaden verursacht.

Besitzt du Elementargestalt, kannst du deinen Körper so verwandeln, dass er teilweise aus elementarer Materie besteht. Du erhältst Resistenz 5 gegen Kritische Treffer und Präzisionschaden.

Besitzt du Pflanzengestalt, kannst du deine Arme in lange Ranken verwandeln. Dein Angriffsradius erhöht sich auf 3 Meter (oder 4,50 Meter mit einer Waffe mit Reichweite).

Besitzt du Fluggestalt, kannst du diesen Zauber mit zwei Aktionen wirken (♦♦ Gesten, Verbal), um Flügel aus deinem Rücken sprießen zu lassen. Diese Flügel verleihen dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m.

Erhöhung (6.) Du darfst bis zu zwei Effekte von der Liste auswählen. Deine Klauen reißen außerdem schreckliche Wunden, mit denen du bei einem Treffer 2W6 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden verursachst. Deine Mandibeln sind vergiftet und verursachen bei einem Treffer 2W6 Punkte Anhaltenden Giftschaden.

Erhöhung (10.) Du darfst bis zu drei Effekte von der Liste auswählen. Deine Klauen verursachen bei einem Treffer 4W6 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden. Deine Mandibeln verursachen bei einem Treffer 4W6 Punkte Anhaltenden Giftschaden.

KLERIKER

Kleriker erhalten die folgenden Domänenzauber, indem sie die Talente Domäneneingeweihter und Vertiefte Domäne auswählen.

ABWENDUNG DES TODES

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH HEILUNG KLERIKER NEKROMANTIE POSITIV

Domäne Heilung**Aufwand** ♦ bis ♦♦♦ (Gesten)**Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 6 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur pro auf den Zauber verwendeter Aktion

Du entreibt Kreaturen den Klauen des Todes. Du kannst 1 bis 3 Aktionen für das Wirken dieses Zaubers verwenden und eine Anzahl an Kreaturen als Ziele auswählen, die der Zahl der verwendeten Aktionen entspricht. Jedes Ziel erhält 3W6 Trefferpunkte zurück. Besaß ein Ziel den Zustand Sterbend, so erhöht die Erholung von diesem Zustand nicht den Zustand Verwundet.

Erhöhung (+1) Die geheilten Trefferpunkte erhöhen sich um 1W6.

ADRENALINSCHUB

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Kraft**Aufwand** ♦ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Runde

Dein Körper füllt sich mit physischer Kraft und Geschick. Du erhältst einen Zustandsbonus von +3 Metern auf deine Bewegungs-

rate sowie einen Zustandsbonus von +2 auf Athletikwürfe. Du kannst eine Aktion für Klettern, Laufen, Schwimmen und Springen ausführen, wenn du diesen Zauber wirkst. Die Boni dieses Zaubers gelten auch für diese Aktion.

AM PULS DER STADT

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH AUSSPÄHUNG ERKENNTISMAGIE KLERIKER

Domäne Städte**Aufwand** ♦♦♦ Gesten, Material, Verbal**Reichweite** 37 km

Du berührt den Zeitgeist der nächstliegenden Siedlung innerhalb der Reichweite (wenn dort eine existiert). Du erfährst den Namen des Orts und kannst ein besonderes Wort murmeln, um eine kurze Zusammenfassung eines wichtigen Ereignisses zu erhalten, das in der Siedlung geschieht. Wähle eines der folgenden Worte aus, von denen jedes die Art des Ereignisses sowie der daran beteiligten Wesen festlegt.

- **Hüter** Stadtwachen, Rechtsanwälte und Richter (Kriminalberichte, Verhaftungen, Routineänderungen, Gerichtsverfahren)
- **Titel** Adlige und Politiker (Hochzeiten unter den oberen Zehntausend, Soireen der Elite, politische Kundgebungen)
- **Massen** Gemeines Volk und Händler (sich versammelnde Mobs, große Ausverkäufe)

Wenn du das Wort aussprichst, kannst du Ereignisse abschließen, von denen du bereits weißt (ob durch diesen Zauber oder andere Erfahrungen). Wirkst du *Am Puls der Stadt* innerhalb von 24 Stunden noch einmal, kannst du „Echo“ anstatt eines anderen Wortes aussprechen und neue Informationen über das Ereignis erlernen, von dem du beim vorherigen Wirken dieses Zaubers erfahren hast.

Am Puls der Stadt übermittelt ausschließlich öffentlich sichtbare oder verfügbare Informationen. Du erfährst nichts über heimliche Bewegungen oder Einzelheiten, die Individuen gerne verborgen halten wollen. Der Zauber schlägt automatisch fehl, wenn es um Ereignisse geht, deren Beteiligte, Orte oder Objekte unter den Effekten von Zaubern stehen, die *Am Puls der Stadt* behindern oder entgegenwirken würden (wie *Unauffindbarkeit*).

Erhöhung (5.) Die Reichweite steigt auf 150 Kilometer.

AUFOPFERNDER SCHUTZ

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER

Domäne Schutz**Aufwand** ▷ Gesten; **Auslöser** Ein Verbündeter in Reichweite erleidet Schaden**Reichweite** 9 m

Du beschützt deinen Verbündeten, indem du an seiner statt leidest. Reduziere den Schaden, den der auslösende Verbündete erhalten würde, um 3. Du lenkst diesen Schaden auf dich um, aber deine Immunitäten, Schwächen, Resistenzen usw. treten nicht in Kraft. Du bist nicht von Zuständen oder anderen Effekte des Angriffs auf deinen Verbündeten betroffen (wie Gift aus einem vergifteten Biss). Dein Verbündeter erleidet diese Effekte, auch wenn du allen auslösenden Schaden auf dich umleitest.

Erhöhung (+1) Der von dir umgelenkte Schaden erhöht sich um 3.

AURA DER ZERSTÖRUNG

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KLERIKER

Domäne Zerstörung**Aufwand** ♦♦ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 4,50 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Wirbelnder Sand aus zerstörerischen göttlichen Energien umgibt dich und schwächt die Verteidigungsfähigkeiten aller Kreatur-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ren, die er berührt. Reduziere die Resistenzen von Kreaturen im Wirkungsbereich (einschließlich dir) um 2.

Erhöhung (+2) Reduziere die Resistenzen um zusätzliche 2.

BEFEHLENDER ZUNGENSCHLAG FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH KAMPFUNFÄHIG KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Tyrannei

Aufwand ♦ Verbal; **Anforderungen** Deine letzte Aktion muss einem Ziel Schaden zugefügt haben

Reichweite 30 m; **Ziele** Eine Kreatur, der du mit deiner letzten Aktion Schaden zugefügt hast

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zum Ende des nächsten Zuges des Zieles.

Unter der Androhung von noch mehr Schmerz nützigst du eine Kreatur, die du kürzlich verletzt hast. Du kannst ihr einen Befehl geben, der funktioniert wie der Zauber *Befehl*.

BEFREIENDES WORT FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Freiheit

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde

Du sprichst ein Wort der Freiheit aus, welches eine Kreatur befreit. Du unterdrückst einen der folgenden Zustände deiner Wahl: Gegriffen, Gelähmt, Verängstigt oder Verwirrt. Das Ziel ist vom gewählten Zustand nicht betroffen. Solltest du den Zustand Gegriffen unterdrücken, entkommt das Ziel augenblicklich aus jedem Ergreifen-Angriff, wenn du diesen Zauber wirkst.

Entfernst du den Effekt nicht, der den Zustand bewirkt hat, tritt der Zustand nach Ende der Wirkungsdauer wieder in Kraft. Wenn ein Zauber ein Ziel zum Beispiel 1 Minute lang Verwirrt, würde *Befreiendes Wort* es 1 Runde lang wie gewohnt handeln lassen, danach aber es wieder Verwirren.

BEGRENZTES BEBEN FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH ERDE KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Erde

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 4,50 m oder Kegel von 4,50 m

Rettungswurf Reflex

Du erschütterst die Erde und wirfst in der Nähe befindliche Kreaturen zu Boden. Entscheide dich für einen 4,50 Meter großen Wirkungsbereich in Form einer Ausstrahlung oder eines Kegels, wenn du den Zauber wirkst. Alle Kreaturen, die im Wirkungsbereich auf festem Boden stehen, erleiden 4W6 Punkte Wuchtschaden und müssen einen Reflexwurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet halben Schaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Schaden und fällt zu Boden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und fällt zu Boden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

BERÜHRUNG DES MONDLICHTS FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH KLERIKER LICHT VERZAUBERUNG

Domäne Mond

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Wenn du das Ziel berührst, erscheint ein Symbol des Mondes auf seiner Stirn und leuchtet mit sanftem Mondlicht. Das Ziel strahlt Dämmerlicht mit einem Radius von 6 Metern aus. Es erhält außer-

dem einen Vorteil, der auf einer Mondphase beruht. Diese beginnen mit Neumond und wechseln zum Ende jedes seiner Züge.

- **Neumond** Das Ziel erhält keinen Vorteil
- **Zunehmender Mond** Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe
- **Vollmond** Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf die RK sowie auf Angriffs- und Rettungswürfe. Es erhält einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe
- **Abnehmender Mond** Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf RK und Rettungswürfe. Nach dieser Phase, beginne erneut mit Neumond

BERUHIGENDE WORTE FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Familie

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Verbündeter

Wirkungsdauer 1 Runde

Du versuchst, das Ziel zu beruhigen, indem du tröstende Worte in einem ruhigen, gleichmäßigen Ton sprichst. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Willenswürfe. Der Bonus steigt gegen Gefühlseffekte auf +2.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du zusätzlich einem auf dem Ziel liegenden Gefühlseffekt entgegenwirken.

Erhöhung (5.) Der Bonus auf Rettungswürfe steigt auf +2. Der Bonus gegen Gefühlseffekte steigt auf +3.

BEZAUBERENDE BERÜHRUNG FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KAMPFUNFÄHIG KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Leidenschaft

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 humanoide Kreatur, die dich attraktiv finden könnte

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du bewirkst, dass sich das Ziel zu dir hingezogen fühlt, womit es dir gegenüber freundlicher eingestellt ist. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen. Es erhält einen Situationsbonus von +4 auf diesen Rettungswurf, wenn du oder deine Verbündeten es vor kurzer Zeit bedroht oder sich ihm gegenüber anderweitig feindselig verhalten haben.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und erkennt, dass du es zu bezaubern versucht hast.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen. Es glaubt aber, der Zauber sei harmlos und nicht *Bezaubernde Berührung* gewesen, es sei denn, es identifiziert den Zauber (für gewöhnlich mittels Magie identifizieren).

Fehlschlag Die Einstellung des Zieles dir gegenüber wird freundlich. War sie bereits freundlich, wird sie hilfereich. Es kann keine feindseligen Handlungen gegen dich ausführen.

Kritischer Erfolg Die Einstellung des Zieles dir gegenüber wird freundlich und es kann keine feindseligen Handlungen gegen dich ausführen.

Du kannst diesen Zauber aufheben. Er endet, wenn du feindselige Handlungen gegen das Ziel ausführst. Nach Ende des Zaubers bemerkt das Ziel nicht unbedingt, dass es bezaubert wurde, es sei denn, die Freundschaft dir gegenüber oder die Handlungen, von deren Ausführung du es überzeugt hast, widersprechen seinen Erwartungen. Daher ist es möglich, dass du das Ziel weiterhin mit gewöhnlichen Mitteln von der Freundschaft überzeugst.

Erhöhung (4.) Du kannst eine beliebige Art von Kreatur und nicht nur Humanoide als Ziel auswählen, solange sie dich attraktiv finden könnten.

BLENDENDER LICHTBLITZ**FOKUS 1**UNGEWÖHNLICH **HERVORRUFUNG** **KLERIKER** **LICHT** **SICHTBAR****Domäne** Sonne**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Kegel von 4,50 m**Rettungswurf** Zähigkeit

Du erhebst dein heiliges Symbol und erzeugst einen blendenden Lichtblitz. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.**Erfolg** Die Kreatur erhält 1 Runde lang den Zustand Geblendet.

Fehlschlag Die Kreatur erhält 1 Runde lang den Zustand Blind und 1 Minute lang den Zustand Geblendet. Die Kreatur darf eine Interagieren-Aktion dafür verwenden, ihre Augen zu reiben, um den Zustand Blind zu beenden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält 1 Runde lang den Zustand Blind und 1 Stunde lang den Zustand Geblendet.

Erhöhung (+1) Der Wirkungsbereich vergrößert sich zu einem Kegel von 9 Metern.

BLINDER EHRGEIZ**FOKUS 1**UNGEWÖHNLICH **GEFÜHL** **KLERIKER** **MENTAL** **VERZAUBERUNG****Domäne** Ehrgeiz**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 18 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du verstärkst den Ehrgeiz des Zieles, erhöhst ihren Groll gegenüber Verbündeten und bewirkst, dass ihre Loyalität eher wechselt. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -1 auf seine Rettungswürfe und andere Verteidigungsmöglichkeiten gegen Versuche, es zu bedrängen, etwas von ihm zu erbitten und Mentale Effekte, die dazu geeignet sind, es zu einer Handlung zu überzeugen (wie *Einflüsterung*). Dieser Malus tritt nur in Kraft, wenn das Ziel dazu beeinflusst wird, seine eigenen Ambitionen voranzutreiben.

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur der Malus beträgt -2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel wird von Ehrgeiz überwältigt. Es unternimmt jegliche Handlungen, die sich zum Erreichen seiner Ziele eignen und vernachlässigt die Anliegen anderer Kreaturen. Es ist dabei unnötig, es davon zu überzeugen.

BÖSARTIGE SÄTTIGUNG**FOKUS 4**UNGEWÖHNLICH **KLERIKER** **NEGATIV** **NEKROMANTIE****Domäne** Untod**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige untote Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du pflanzt einen Samen negativer Energie in eine untote Kreatur ein, wodurch seine unnatürliche belebende Kraft wiederhergestellt wird. Das Ziel erhält Schnelle Heilung 7. Diese Heilung stammt aus negativer Energie, sodass sie Untote heilt anstatt sie zu verletzen.

Erhöhung (+1) Die Schnelle Heilung erhöht sich um 2.

BRANDMAUER**FOKUS 4**UNGEWÖHNLICH **BANNMAGIE** **KLERIKER****Domäne** Feuer

Aufwand ⤵ Verbal; **Auslöser** Du oder ein Verbündeter in Reichweite würden Feuerschaden durch einen Effekt erleiden

Reichweite 18 m; **Ziele** Die Kreatur, die Feuerschaden erleiden würde

Du wehrst ankommende Flammen rasch ab. Das Ziel erhält Feuerresistenz 15 gegen den auslösenden Effekt.

Erhöhung (+2) Die Resistenz erhöht sich um 5.

DAS SCHICKSAL HERAUSFORDERN **FOKUS 4**UNGEWÖHNLICH **ERKENNTISMAGIE** **GLÜCK** **KLERIKER****Domäne** Schicksal

Aufwand ⤵ Gesten; **Auslöser** Du oder ein Verbündeter in Reichweite führen einen Rettungswurf aus

Reichweite 40 m; **Ziele** Die auslösende Kreatur

Du zupfst an den Schicksalsfäden des Zieles, um einen Moment entweder ereignislos oder schrecklich enden zu lassen. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf den auslösenden Rettungswurf. Ist der Rettungswurf des Zieles ein Erfolg, wird daraus ein Kritischer Erfolg. Schlägt er fehl, wird daraus ein Kritischer Fehlschlag. Der Kritische Fehlschlag kann durch keinerlei Fähigkeiten abgemildert werden, die für gewöhnlich Kritische Fehlschläge mindern (wie Verbessertes Entrinnen).

Das Schicksal herausfordern schlägt fehl, wenn die auslösende Fähigkeit weder einen Kritischen Erfolg noch einen Kritischen Fehlschlag besitzt. Du gibst jedoch keinen Fokuspunkt für das Wirken dieses Zaubers aus.

Erhöhung (8.) Der Bonus auf den Rettungswurf beträgt +2.

DORNENHAUT**FOKUS 1**UNGEWÖHNLICH **FORMWANDEL** **KLERIKER** **PFLANZE** **VERWANDLUNG****Domäne** Natur**Aufwand** ⤵ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Minute

Aus deinem Körper sprießen Dornen wie aus einem Dickicht, die Kreaturen verletzen, die dich angreifen und durch Lebenskraftmagie gedeihen. Zu dir angrenzende Kreaturen, die dich mit Nahkampf- oder Waffenlosen Angriffen treffen, erleiden jedes Mal 1 Punkt Stichschaden. Jedes Mal, wenn du einen Positiven Zauber wirkst, erhöht sich der von den Dornen verursachte Schaden bis zum Beginn deines nächsten Zuges um 1W6.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1 bzw. um 1W6, nachdem du einen Positiven Zauber gewirkt hast.

EIFRIGE WAFFE**FOKUS 1**UNGEWÖHNLICH **HERVORRUFUNG** **KLERIKER****Domäne** Eifer**Aufwand** ⤵ Gesten**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 von dir geführte Waffe

Du erhebst deine Waffe und füllst sie mit göttlicher Energie. Bei deinem nächsten Angriff mit dieser Waffe, vor dem Beginn deines nächsten Zuges, erhältst du einen Zustandsbonus von +1 auf den Angriffswurf und die Waffe erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel. Besitzt die Waffe eine *Schadensrune*, erhöht der Zauber die Anzahl der Würfel aus dieser *Schadensrune* um 1 (bis zu einem Maximum von 3 zusätzlichen Schadenswürfeln).

Elfrige Waffe endet augenblicklich, wenn die Waffe deinen Besitz verlässt.

EIN GESICHT IN DER MENGE**FOKUS 1**UNGEWÖHNLICH **ILLUSION** **KLERIKER** **SICHTBAR****Domäne** Städte**Aufwand** ⤵ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Minute

Dein Äußeres wird ausdruckslos und nichtssagend, wenn du dich in einer Menge ungefähr ähnlich aussehender Kreaturen befindest. Du erhältst einen Zustandsbonus von +2 auf Heimlichkeits- und Täuschungswürfe, um dich unbemerkt in dieser Menge

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

zu bewegen. Du ignorierst außerdem durch die Menge erzeugtes Schwieriges Gelände.

Erhöhung (3.) Die Reichweite des Zaubers beträgt 3 Meter und du kannst bis zu 10 Kreaturen als Ziele auswählen.

EIN QUÄNTCHEN GLÜCK FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE GLÜCK KLERIKER

Domäne Glück

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du beeinflusst das Schicksal einer Kreatur ein wenig, um sie vor Unglück zu schützen. Wenn das Ziel einen Rettungswurf ausführt, darf es zweimal würfeln und das bessere Resultat verwenden. Der Zauber endet, sobald dies geschehen ist.

Wirkst du *Ein Quäntchen Glück* erneut, beendet dies alle anderen Effekte von *Ein Quäntchen Glück*, die noch in Effekt sind. Nachdem eine Kreatur einmal Ziel dieses Zaubers war, ist sie 24 Stunden lang temporär immun.

ENTGEGENSTEMMEN FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER

Domäne Kraft

Aufwand > Gesten; **Auslöser** Ein Angriff oder Effekt würden dir Schaden zufügen

Deine eigene Kraft vermischt sich mit göttlicher Macht, um dich zu schützen. Du erhältst Resistenz in Höhe von 8 plus dein Stärkemodifikator gegen allen Schaden durch den auslösenden Angriff oder Effekt.

Erhöhung (+1) Die Resistenz erhöht sich um 2.

ERZWUNGENE STILLE FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER

Domäne Geheimhaltung

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** Variiert

Du machst die Stimme des Zieles leiser, sodass es keine wertvollen Geheimnisse verbreiten kann. Dies verhindert nicht, dass das Ziel spricht oder verbale Zauberkomponenten benutzt. Allerdings ist keine Kreatur, die sich mehr als 3 Meter vom Ziel entfernt befindet, imstande, dessen Flüstern ohne einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf gegen deinen Zauber-SG zu hören. Dies könnte neben der Verständigung auch Hörbare oder Spracheffekte behindern. Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt vom Zähigkeitswurf des Zieles ab. Nachdem es diesen ausgeführt hat, ist es 24 Stunden lang temporär immun.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Die Wirkungsdauer beträgt 1 Runde.

Fehlschlag Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Kritischer Fehlschlag Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

FESSELNDE ANZIEHUNGSKRAFT FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KLERIKER MENTAL SICHTBAR VERZAUBERUNG

Domäne Leidenschaft

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 4,50 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du wirst unheimlich anziehend und lenkst Kreaturen ab, solange du dich im Wirkungsbereich befindest. Du kannst eine beliebige Anzahl von Kreaturen deiner Wahl von dem Effekt ausschließen. Betritt eine Kreatur das erste Mal den Wirkungsbereich, muss es einen Willenswurf ausführen. Verlässt eine Kreatur den Wirkungs-

bereich und kehrt später zurück, benutzt es das Resultat des ursprünglichen Rettungswurfs.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen und 1 Stunde lang temporär immun.

Erfolg Die Kreatur ist während ihrer nächsten Aktion von dir Fasziniert, worauf sie 1 Stunde lang temporär immun wird.

Fehlschlag Die Kreatur ist von dir Fasziniert.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur ist von dir Fasziniert und ihre Einstellung dir gegenüber verbessert sich um einen Schritt.

FEUERSTRAHL FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ANGRIFF FEUER HERVORRUFUNG KLERIKER

Domäne Feuer

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Ein loderndes Band aus Feuer schießt auf das Ziel zu. Führe einen Zaubenangriffswurf aus. Der Strahl verursacht 2W6 Punkte Feuerschaden.

Kritischer Erfolg Der Strahl verursacht doppelten Schaden und 1W4 Punkte Anhaltenden Feuerschaden.

Erfolg Der Strahl verursacht vollen Schaden.

Erhöhung (+1) Der Erstschaden des Strahls erhöht sich um 2W6. Der Anhaltende Schaden bei einem Kritischen Treffer erhöht sich um 1W4.

FLINKE FÜSSE FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Reisen

Aufwand ♦ Gesten

Wirkungsdauer Bis zum Ende deines laufenden Zuges

Die Segnungen deiner Gottheit lassen deine Füße schneller und deine Bewegungen flüssiger werden. Du erhältst einen Zustandsbonus von +1,50 Metern auf deine Bewegungsgraten und ignorierst Schwieriges Gelände. Du kannst während des Wirkens von *Flinke Füße* Laufen oder einen Schritt machen. Anstatt dessen kannst du auch Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen.

FLÜCHTIGER WAHRER BLICK FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE KLERIKER OFFENBARUNG

Domäne Wahrheit

Aufwand ♦ Gesten

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 9 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Göttliche Einsicht verleiht dir die Fähigkeit, Dinge in ihrer wahren Gestalt zu sehen. Der SL führt einen geheimen Wurf zum Entgegenwirken gegen jede Illusion aus, die wenigstens teilweise im Wirkungsbereich liegt. Du siehst durch die Illusion, anstatt ihr entgegenzuwirken (ist der Wurf z.B. gegen *Verkleidende Illusion* erfolgreich, siehst du die wahre Gestalt der verkleideten Kreatur, aber die Illusion endet nicht).

Der Wirkungsbereich bewegt sich während der Wirkungsdauer des Zaubers mit dir. Der SL führt jedes Mal einen Wurf zum Entgegenwirken aus, wenn sich eine neue Illusion im Wirkungsbereich befindet.

Erhöhung (7.) Du kannst allen Kreaturen erlauben, Illusionen zu durchschauen, nicht nur dir selbst.

FLUTWELLE FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KLERIKER WASSER

Domäne Wasser

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Du erschaffst eine gewaltige Welle, um das Ziel an Land oder im Wasser zu bewegen. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Fehlschlag Du bewegst das Ziel in eine beliebige Richtung. An Land beträgt die Entfernung, die du es bewegst, 1,50 Meter und im Wasser 3 Meter.

Kritischer Fehlschlag Du bewegst das Ziel in eine beliebige Richtung. An Land beträgt die Entfernung, die du es bewegst, 3 Meter und im Wasser 6 Meter.

FÜLLE DER NATUR

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG KLERIKER PFLANZE POSITIV

Domäne Natur

Aufwand ♦ Gesten; **Anforderungen** Eine deiner Hände ist frei
Eine rohe Frucht oder Gemüse von der Größe deiner Handfläche erscheint dort. Du entscheidest, um welche Art Nahrung es sich handelt. Eine Kreatur kann die Nahrung mit einer Interagieren-Aktion verzehren, um 3W10+12 Trefferpunkte zu heilen. Außerdem füllt die Nahrung die Kreatur, als hätte sie eine Mahlzeit zu sich genommen. Wird die Nahrung nicht verzehrt, verrottet sie nach 1 Minute und zerfällt zu Staub.

Erhöhung (+1) Die geheilten Trefferpunkte erhöhen sich um 6.

GEFÄß FÜR MAGIE

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERZAUBERUNG

Domäne Magie

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Eine Kreatur wird zu einem Gefäß für pure magische Energie, die von deiner Gottheit gesandt wird. Das Ziel erhält einen Zustands-

bonus von +1 auf Rettungswürfe. Jedes Mal, wenn du einen Zauber mit deinen Zauberplätzen wirkst, erhältst du diesen Zauber automatisch aufrecht und gewährst dem Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zuges Resistenz gegen Schaden durch Zauber. Diese Resistenz entspricht dem Grad des von dir gewirkten Zaubers.

GEHEIMNIS BEWAHREN

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER MENTAL

Domäne Geheimhaltung

Aufwand 1 Minute (Gesten, Verbal)

Reichweite 3 m; **Ziele** Du und eine beliebige Anzahl bereitwilliger Verbündeter

Wirkungsdauer 1 Stunde

Du stellst sicher, dass ein Geheimnis vor neugierigen Spionen verborgen bleibt. Entscheide dich für eine Information, die wenigstens ein paar der Ziele kennen. Du kannst nur Kreaturen als Ziele auswählen, die sich die ganze Minute im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten, während du ihn wirkst. Der Zauber verleiht den Zielen, die das ausgewählte Geheimnis kennen, einen Zustandsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe (meistens für Täuschung), um ihr Wissen zu verbergen, sowie auf Rettungswürfe gegen Zauber, die spezifisch dafür gedacht sind, ihnen die verborgene Information zu entreißen, und Effekte, die dies gewaltsam bewirken sollen.

Wirkst du diesen Zauber erneut, enden alle bereits von dir gewirkten *Geheimnis bewahren*-Zauber.

GEHORSAMKEIT ERZWINGEN

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Tyrannei

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Deine gebietende Berührung erodiert die Willenskraft des Zieles, wodurch es leichter zu kontrollieren wird. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Benommen 1 bis zum Ende deines derzeitigen Zuges.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Benommen 1 bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist 1 Minute lang Benommen 1.

GELEHRTES ERINNERUNGSVERMÖGEN FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ERKENNTNISMAGIE GLÜCK KLERIKER

Domäne Wissen

Aufwand ↻ Verbal; **Auslöser** Du führst einen Wahrnehmungswurf zum Suchen oder einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen mit einer Fertigkeit aus, in der du geübt bist.

Du sprichst ein Stoßgebet aus, während du deine Gedanken ordnest. Deine Gottheit segnet dich, indem sie dir Informationen gibt, die gerade richtig kommen. Führe den auslösenden Wurf zweimal aus und verwende das bessere Resultat.

GEMEINSCHAFT FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE GLÜCK KLERIKER

Domäne Familie

Aufwand ↻ Verbal; **Auslöser** Du und 1 oder mehr Verbündete in Reichweite sind das Ziel eines Zaubers oder einer Fähigkeit, die einen Rettungswurf erlaubt

Reichweite 9 m; **Ziele** Alle Verbündete, die Ziel des auslösenden Zaubers sind

Ihr verteidigt euch gemeinsam. Alle Verbündete dürfen deine Rettungswurfmodifikatoren anstatt ihrer eigenen gegen den auslösenden Zauber verwenden. Jeder Verbündete entscheidet für sich, welchen Modifikator er benutzen möchte.

GETEILTER ALBTRAUM FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KAMPFUNFÄHIG KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Alpträume

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du verschmilzt deinen Verstand mit dem Ziel. Ihr tauscht desorientierende Traumbilder aus euren Alpträumen aus. Einer von euch erhält den Zustand Verwirrt, was vom Resultat des Willenswurfs des Zieles abhängt.

Kritischer Erfolg Du bist 1 Runde lang Verwirrt.

Erfolg Zu Beginn deines nächsten Zuges verbringst du deine erste Aktion im Zustand Verwirrt, agierst danach jedoch wie gewohnt.

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass das Ziel den Effekt verspürt und nicht du. Es ist für die erste Aktion während jedes seiner Züge Verwirrt. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist 1 Minute lang Verwirrt.

GLÜCKLICHER ZUFALL FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH ERKENNTNISMAGIE GLÜCK KLERIKER

Domäne Glück

Aufwand ↻ Verbal; **Auslöser** Einer deiner Rettungswürfe schlägt fehl (aber nicht Kritisch)

Führe den auslösenden Rettungswurf erneut aus und verwende das bessere Resultat. Du bist danach 10 Minuten lang temporär immun.

GRABESHAUCH FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH KLERIKER NEKROMANTIE

Domäne Tod

Aufwand ↻ Verbal; **Auslöser** Eine lebendige Kreatur innerhalb von 6 m Entfernung von dir stirbt oder eine untote Kreatur innerhalb von 6 m Entfernung von dir wird zerstört.

Wirkungsdauer 1 Minute

Das Ableben einer anderen Kreatur gibt dir neue Kraft. Du erhältst Temporäre Trefferpunkte in Höhe der Stufe der auslösenden Kreatur plus deines magischen Schlüsselattributmodifikators. War die auslösende Kreatur untot, verdoppele diese Temporären Trefferpunkte. Sie bleiben für die Wirkungsdauer dieses Zaubers erhalten. Der Zauber endet, wenn die Temporären Trefferpunkte vorher verbraucht werden.

HAUCH DES TODES FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH KLERIKER NEGATIV NEKROMANTIE

Domäne Untod

Aufwand ✦ Gesten

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Du greifst direkt die Lebenskraft des Zieles mit der Energie des Untodes an und verursacht 1W6 Punkte negativen Energieschaden. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erleidet halben Schaden.

Fehlschlag Das Ziel erleidet vollen Schaden und erhält 1 Runde lang von positiven Effekten nur die halbe Anzahl von Trefferpunkten zurück.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erleidet doppelten Schaden und erhält 1 Minute lang von positiven Effekten nur die halbe Anzahl von Trefferpunkten zurück.

Erhöhung (+1) Der Schaden wird um 1W6 erhöht.

HINDERNISSE ÜBERWINDEN FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KLERIKER

Domäne Reisen

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du kräftigst deine Muskeln, wodurch du mit Leichtigkeit Wände erklimmen oder schwimmen kannst. Wenn du diesen Zauber wirkst, erhältst du entweder eine Bewegungsrate für Klettern oder eine für Schwimmen. Sie entspricht deiner Bewegungsrate am Boden.

Erhöhung (5.) Du kannst eine Bewegungsrate für Fliegen erhalten.

IN LUFT AUFLÖSEN FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH GESTALTWANDEL KLERIKER LUFT VERWANDLUNG

Domäne Luft

Aufwand ↻ Gesten; **Auslöser** Du erleidest Schaden durch einen Feind oder eine Gefahr

Nachdem du den auslösenden Schaden erlitten hast, löst du dich in Luft auf. Du kannst bis zum Ende desselben Zuges nicht mehr angegriffen oder als Ziel ausgewählt werden. Du besitzt keine Angriffsfläche, kannst nicht handeln und alle deine Auren oder Ausstrahlungen werden unterdrückt. Am Ende des Zuges sammelst du dich in einer Entfernung von 4, 50 Metern vom Punkt deiner Auflösung. Deine Auren und Ausstrahlungen nehmen ihre Wirkung wieder auf, sofern ihre Wirkungsdauern inzwischen nicht abgelaufen sind.

JÄHE BEWEGUNG**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE ILLUSION KLERIKER

Domäne Tricks**Aufwand** ↻ Gesten; **Auslöser** Der Nahkampfangriff eines Feindes gegen dich schlägt fehl**Wirkungsdauer** Bis zum Ende deines nächsten Zuges

Du bewegst dich rasch aus einer gefährlichen Situation und versteckst dich. Du machst einen Schritt und wirst Verborgenen.

JÄHER WINDSTOSS**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG KLERIKER LUFT

Domäne Luft**Aufwand** ↻↻ Gesten, Verbal**Reichweite** 150 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Zähigkeit

Du schiebst du Luft an und schüttelst das Ziel mit einem mächtigen Windstoß durch. Es muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Das Ziel wird 1,50 Meter von dir fortgestoßen.**Fehlschlag** Das Ziel wird 3 Meter von dir fortgestoßen.**Kritischer Fehlschlag** Das Ziel wird 3 Meter von dir fortgestoßen und zu Boden geschleudert.**KÜNSTLERISCHE VERZIERUNG****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Erschaffung**Aufwand** ↻↻ Material, Verbal**Reichweite** 4,50 m; **Ziele** 1 Objekt oder Kunstwerk, das sich komplett innerhalb der Reichweite befindet**Wirkungsdauer** 10 Minuten

Du verwandelst das Ziel, um es deiner handwerklichen und künstlerischen Vision anzupassen. Besitzt du den Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst, gewährt das Objekt einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe (wenn es eine Waffe ist) oder Fertigkeitswürfe (wenn es ein Werkzeug ist). Das Ziel stellt ein wunderschönes und beeindruckendes Werk für seine neue Qualität dar. Dieser Effekt ist jedoch offensichtlich temporär, weshalb der Geldwert des Objekts sich nicht ändert.

Jegliche *Künstlerische Verzierung*, die du bereits gewirkt hast, endet, wenn du diesen Zauber erneut wirkst.**Erhöhung (7.)** Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst, gewährt das Objekt einen Gegenstandsbonus von +2 anstatt von +1.**Erhöhung (10.)** Besitzt du den Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst, gewährt das Objekt einen Gegenstandsbonus von +3 anstatt von +1.**KUNSTREGEN****FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ILLUSION KLERIKER SICHTBAR

Domäne Erschaffung**Aufwand** ↻↻ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 1,50 m**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Ein illusionärer Regen aus bunten Farben, Werkzeugen und anderen Symbolen von Kunst und Kunsthandwerk geht im Wirkungsbereich nieder. Würfle 1W4, um die Farbe der Illusion zu bestimmen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf ausführen. Bei einem Erfolg ist eine Kreatur nicht betroffen. Bei einem Fehlschlag oder Kritischem Fehlschlag erleidet die Kreatur die Effekte, die der ausgewürfelten Farbe in der folgenden Tabelle entsprechen.

1W4	Farbe	Fehlschlag	Kritischer Fehlschlag
1	Weiß	Geblendet 1 Runde	Geblendet 1 Minute
2	Rot	Kraftlos 1 für 1 Runde	Kraftlos 2 für 1 Runde
3	Gelb	Verängstigt 1	Verängstigt 2
4	Blau	Unbeholfen 1 für 1 Runde	Unbeholfen 2 für 1 Runde

MAGISCHER STEIN**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ANGRIFF ERDE HERVORRUFUNG KLERIKER

Domäne Erde**Aufwand** ↻ Gesten**Reichweite** 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du erschaffst einen magischen Stein und wirfst ihn, wobei die Präsenz deiner Gottheit deinen Arm führt. Führe einen Zauberangriffswurf gegen das Ziel aus. Der Stein verursacht Wuchtschaden in Höhe von 1W6 Punkte plus dein Stärkemedifikator.

Kritischer Erfolg Der Stein verursacht doppelten Schaden.**Erfolg** Der Stein verursacht vollen Schaden.**Erhöhung (+1)** Der Schaden durch den Stein erhöht sich um 1W6.**MYSTISCHES LEUCHTFEUER****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KLERIKER

Domäne Magie**Aufwand** ↻ Gesten**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur**Wirkungsdauer** Bis zum Beginn deines nächsten Zuges.Der nächste Heilungs- oder Schadenszauber, den das Ziel bevor dem Beginn deines nächsten Zuges wirkt, heilt oder verursacht Schaden, als sei der Zauber um 1 Grad höher als sein eigentlicher Grad erhöht worden. Der Zauber hat ansonsten die Effekte seines eigentlichen Grades. *Mystisches Leuchtf Feuer* endet, sobald das Ziel seinen Zauber gewirkt hat.**PERFEKTIONIERTER GESTALT****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE GLÜCK KLERIKER

Domäne Vollkommenheit**Aufwand** ↻ Gesten; **Auslöser** Einer deiner Rettungswürfe gegen einen Formwandel-, Gestaltwandel- oder Versteinerungseffekt schlägt fehl

Wiederhole den Rettungswurf und verwende das bessere Resultat.

PERFEKTIONIERTER VERSTAND**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER

Domäne Vollkommenheit**Aufwand** ↻ VerbalDu meditierst über Perfektion, um alle Ablenkungen aus deinem Verstand zu vertreiben. Wiederhole einen Willenswurf gegen einen Mentalen Effekt, unter dem du stehst und der einen Willenswurf erforderte. Verwende das Resultat des neuen Rettungswurfs, um die Wirkung des Mentalen Effekts zu bestimmen. Hast du mit dem neuen Rettungswurf ein schlechteres Resultat erzielt, passiert nichts. Du darfst *Perfektionierter Verstand* nur einmal pro Effekt benutzen.**POSITIVE LICHTAURA****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER LICHT NEKROMANTIE POSITIV

Domäne Sonne**Aufwand** ↻ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du nimmst Lebenskraft in dich auf und wirst zu einem Leuchtf Feuer positiver Energie. Du leuchtest mit Hellem Licht in eine Ausstrahlung von 3 Metern und erhältst einen internen Vorrat von Licht genannt das Lichtreservoir, das zu Anfang 4 Punkte enthält. Zu Beginn jedes deiner Züge kannst du eine Freie Aktion verwenden, um das Reser-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

voir mit 4 zusätzlichen Punkten zu füllen. Tust du dies, vergrößert sich der Radius deiner Lichtaura um 3 Meter.

Verletzt dich eine untote Kreatur mit einem Angriff oder Zauber, während sie sich in deiner Lichtaura befindet, erleidet sie positiven Energieschaden in Höhe der Hälfte der Punkte in deinem Lichtreservoir. Die Kreatur erleidet diesen Schaden nur einmal pro Runde, wenn sie dich zum ersten Mal verletzt.

Du kannst diesen Zauber aufheben. Tust du dies, darfst du eine Kreatur in deiner Lichtaura als Ziel festlegen und ihm positive Energie zukommen lassen. Dieses Ziel muss eine bereitwillige lebendige oder eine untote Kreatur sein. Ein lebendes Ziel wird geheilt, ein untotes verletzt. Die Höhe der Heilung bzw. des Schadens entspricht dem Inhalt deines Lichtreservoirs.

Wenn du *Positive Lichtaura* wirkst, enden andere *Positive Lichtaura*-Zauber, die du bis dahin in Effekt behalten hattest.

Erhöhung (+1) Sowohl der anfängliche Punktevorrat in deinem Lichtreservoir als auch die Anzahl der pro Runde erhaltenen Punkte erhöhen sich um 1.

RASCHER KATER

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH KLERIKER NEKROMANTIE

Domäne Schwelgerei

Aufwand ⇨ Gesten, Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Kreatur

Hat eine Kreatur zu viel getrunken, kannst du ihr Leiden lindern, indem du dessen Verlauf beschleunigst oder ihr Elend verstärkst. Dieser Zauber versucht, ein auf dem Ziel liegendes Krankheitsleiden, Giftleiden oder Anhaltenden Giftschaden fortschreiten zu lassen. Sollte das Ziel unter mehreren dieser Effekte leiden, wählst du unter denen aus, von denen du weißt. Andernfalls bestimmt der SL sie zufällig. Ein nicht bereitwilliges Ziel darf einen Willenswurf ausführen, um *Rascher Kater* zu negieren.

Der Effekt dieses Zaubers hängt davon ab, ob du ein Leiden oder Anhaltenden Giftschaden beenden willst, und ob du versuchst, die Erholung eines Zieles zu behindern oder zu befördern.

- **Leiden** Das Ziel führt augenblicklich seinen nächsten Rettungswurf gegen das Leiden aus. Du gewährst ihm entweder einen Zustandsbonus von +2 oder einen Zustandsmalus von -2 auf seinen Rettungswurf gegen das Leiden
- **Anhaltendes Gift** Du kannst bewirken, dass das Ziel augenblicklich den Anhaltenden Giftschaden erleidet, wenn du diesen Zauber wirkst (zusätzlich zu dem Schaden, den es am Ende seiner Runde erhält). Unabhängig davon, ob du dies tust, führt das Ziel einen zusätzlichen Einfachen Wurf gegen den Anhaltenden Giftschaden aus. Du darfst den SG dieses Einfachen Wurfs entweder auf 5 oder auf 20 anstatt des normalen SGs festlegen.

Erhöhung (7.) Du kannst versuchen, eine beliebige Anzahl der auswählbaren Leiden und Anhaltenden Giftschäden fortschreiten zu lassen.

SCHATTENUMHANG

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH DUNKELHEIT HERVORRRUFUNG KLERIKER SCHATTEN

Domäne Dunkelheit

Aufwand ⇨ Gesten

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute

Du hüllst das Ziel in einen Umhang aus wirbelnden Schatten, wodurch es schwieriger zu sehen ist. Der Umhang reduziert Helles Licht in einer Ausstrahlung von 6 Metern zu Dämmerlicht. Dies ist eine Art magischer Dunkelheit und kann deshalb nicht von nichtmagischem Licht überwunden werden, kann es aber überwinden. Es ist auch möglich, ihr mit magischem Licht (wie auf Seite 459 beschrieben) entgegenzuwirken, wie auch umgekehrt.

Das Ziel kann den durch die Schatten erhaltenen Zustand Verborgen verwenden, um sich zu verstecken. Aufmerksame Kreaturen sind jedoch in der Lage, die sich bewegende Schattenaura zu verfolgen. Das Ziel hat es damit schwer, vollständig unbeobachtet zu sein. Es kann eine Interagieren-Aktion verwenden, um den Umhang zu entfernen und als Ablenkung zurückzulassen. Dadurch reduziert sich das Licht im betreffenden Bereich für die restliche Wirkungsdauer. Sollte jemand den Umhang aufheben, nachdem das ursprüngliche Ziel in abgelegt hat, löst er sich auf und der Zauber endet.

SCHICKSAL VORHERSEHEN

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE KLERIKER VORHERSAGE

Domäne Schicksal

Aufwand 1 Minute (Gesten, Material, Verbal)

Reichweite 3 m; **Ziele** 1 Kreatur (mit Ausnahme von dir)

Du versuchst, mehr über das kurzfristige Schicksal des Zieles zu erfahren. Im Fall der meisten gewöhnlichen Kreaturen handelt es sich dabei um den nächsten Tag bzw. die nächste Stunde oder weniger, wenn das Ziel wahrscheinlich schnell aufeinanderfolgende Erfahrungen haben wird (wie Abenteurer).

Du erfährst ein einziges, rätselhaftes Wort, das mit dem Ziel in dieser Zeitspanne in Verbindung steht. Das Schicksal ist äußerst schwer vorherzusagen, weshalb das Wort nicht unbedingt für bare Münze genommen werden sollte. Seine Bedeutung erschließt sich häufig erst rückwirkend. Der SL führt einen geheimen Einfachen Wurf gegen SG 6 aus. Ist das Schicksal des Zieles zu unsicher oder schlägt der Wurf fehl, vermittelt der Zauber das Wort „Unschlüssig“. Das Ziel ist danach in jedem Fall 24 Stunden lang temporär immun.

SCHLACHTEIFER

FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL GLÜCK KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Eifer

Aufwand ⇨ Verbal; **Auslöser** Du und wenigstens 1 Verbündeter wollen gerade für Initiative würfeln

Reichweite 3 m; **Ziele** Du und der auslösende Verbündete

Du fachst den rechtschaffenen Zorn in dir und einem Verbündeten an. Du und der gewählte Verbündete führen jeweils einen W20-Wurf aus. Ihr verwendet das jeweils höhere Resultat für eure Initiativwürfe. Ihr verwendet weiterhin eure Wahrnehmungsmodifikatoren und anderen entsprechenden Spielwerte, um die Ergebnisse zu bestimmen.

SCHÖNE TRÄUME

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH HÖRBAR KLERIKER MENTAL SCHLAF SPRACHE VERZAUBERUNG

Domäne Träume

Aufwand ⇨⇨ Gesten, Material, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du schläferst das Ziel mit beruhigen Geschichten oder Liedern ein und lässt es einen verzaubernden Traum erleben. Das Ziel wird Bewusstlos, wenn du diesen Zauber wirkst (wenn es nicht bereits in diesem Zustand war). In seiner Bewusstlosigkeit erlebt es einen Traum deiner Wahl. Schläft das Ziel mindestens 1 Minute lang, erhält es den Vorteil des Traums für den Rest der Wirkungsdauer des Zaubers.

- **Traum der Einsicht** Zustandsbonus von +1 auf intelligenzbasierte Fertigkeitswürfe
- **Traum des Glanzes** Zustandsbonus von +1 auf charisma-basierte Fertigkeitswürfe
- **Traum des Reisens** Zustandsbonus von +1,50 Meter auf die Bewegungsrate

Jegliche *Schöne Träume*, die du bereits gewirkt hast, enden, wenn du diesen Zauber erneut wirkst.

SCHÜTZENDE AURA**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER

Domäne Schutz**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 4,50 m**Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Eine schützende Aura geht von dir aus und behütet dich und deine Verbündeten. Du erhältst Resistenz 3 gegen jeglichen Schaden. Deine Verbündeten müssen sich im Wirkungsbereich aufhalten, um dieselbe Resistenz zu erhalten.

Erhöhung (+1) Die Resistenz erhöht sich um 1.**SEGEN DES HEILERS****FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER NEKROMANTIE

Domäne Heilung**Aufwand** ⚡ Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige lebendige Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Minute

Deine Worte gewähren einer Kreatur eine verstärkte Verbindung zu positiver Energie. Wenn das Ziel durch einen Heilungszauber Trefferpunkte zurückerhält, steigt deren Anzahl um 1.

Das Ziel erhält durch *Segen des Heilers* nur das erste Mal zusätzliche Trefferpunkte, wenn es von einem Heilungszauber geheilt wird. Ein Zauber, der für eine bestimmte Wirkungsdauer andauert, gibt also nur einmal zusätzliche Trefferpunkte zurück.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der zusätzlich geheilten Trefferpunkte erhöht sich um 2.**SELBSTBEWUSSTE AUSSTRAHLUNG FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Selbstvertrauen**Aufwand** ⚡ Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du umgibst dich mit einer selbstbewussten Ausstrahlung. Du reduzierst deinen derzeitigen Wert für den Zustand Verängstigt um 1. Wenn du während der Wirkungsdauer den Zustand Verängstigt erhältst, reduziere den Wert um 1. Schlägt einer deiner Rettungswürfe gegen Furcht Kritisch fehl, endet *Selbstbewusste Ausstrahlung* augenblicklich. In diesem Fall erhöht sich dein Wert für den Zustand Verängstigt, den du durch den Kritischen Fehlschlag erhältst, um 1, anstatt dass er sich reduziert.

SELBSTÜBERSCHÄTZUNG**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Selbstvertrauen**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du lässt das Ziel seine eigenen Fähigkeiten überschätzen und jegliche Fehler auf externe Faktoren schieben. Schlägt ein Angriffs- oder Fertigkeitwurf des Zieles fehl, erhält es bis zum Ende seines Zuges (oder dem Ende seines nächsten Zuges, wenn es einen Wurf außerhalb seines Zuges ausführte) einen Zustandsmalus von -1 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe. Sollte das Ziel ein zweites Mal scheitern, während dieser Malus in Kraft ist, steigt dieser auf -2. Die Wirkungsdauer hängt vom Resultat des Willenswurfs des Zieles ab. Nachdem es den Rettungswurf ausgeführt hat, ist es 24 Stunden lang temporär immun.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Die Wirkungsdauer beträgt 1 Runde.**Fehlschlag** Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.**Kritischer Fehlschlag** Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.**STRAHL AUS MONDLICHT****FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ANGRIFF FEUER HERVORRUFUNG KLERIKER LICHT

Domäne Mond**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Aus dir scheint ein Strahl aus Mondlicht. Führe einen Zauberangriffswurf aus. Der Strahl verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden. *Strahl aus Mondlicht* verursacht hinsichtlich von Schwächen, Resistenzen und ähnlichem Silberschaden.

Kritischer Erfolg Der Strahl verursacht doppelten Schaden. Das Ziel ist 1 Minute lang Geblendet.**Erfolg** Der Strahl verursacht vollen Schaden. Das Ziel ist 1 Runde lang Geblendet.**Erhöhung (+1)** Der Schaden des Strahls erhöht sich um 1W6.**STURZREGEN****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KLERIKER WASSER

Domäne Wasser**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 9 m**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du rufst einen wahren Wolkenbruch hervor, der nicht-magische Flammen löscht. Kreaturen im Wirkungsbereich gelten als Verborgen und erhalten Feuerresistenz 10. Kreaturen außerhalb des Wirkungsbereichs gelten für Kreaturen darin als Verborgen. Kreaturen mit einer Schwäche gegen Wasser, die ihre Züge im Wirkungsbereich beenden, erleiden Schaden in Höhe ihrer Schwäche.

Erhöhung (+1) Die Feuerresistenz erhöht sich um 2.**SÜSSER SCHMERZ****FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER MENTAL NICHTTÖDLICH VERZAUBERUNG

Domäne Schmerz**Aufwand** ⚡ Gesten**Reichweite** Berührung; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen

Du fügst dem Ziel Schmerzen zu und genießt seine Qualen. Das Ziel erleidet 1W4 Punkte Mentalen Schaden und 1W4 Punkte Anhaltenden Mentalen Schaden. Es muss einen Willenswurf ausführen. Solange das Ziel den Anhaltenden Schaden dieses Zaubers erleidet, erhältst du einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe gegen es.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Das Ziel erleidet halben Schaden und keinen Anhaltenden Schaden.**Fehlschlag** Das Ziel erleidet vollen Erstschaden und Anhaltenden Schaden.**Kritischer Fehlschlag** Das Ziel erleidet doppelten Erstschaden und Anhaltenden Schaden.**Erhöhung (+1)** Der Erstschaden erhöht sich um 1W4. Der Anhaltende Schaden erhöht sich um 1W4.**ÜBERZEUGENDER TAGTRAUM****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH KAMPFUNFÄHIG KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Träume**Aufwand** ⚡ Gesten, Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** Bis zum Ende des nächsten Zuges des Zieles

Das Ziel wird abgelenkt und beeinflussbar, da es von lebhaften Tagträumen überwältigt wird.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Die Aufmerksamkeit des Zieles wankt. Es erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß und ist von den Tagträumen fasziniert.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass du dem Ziel im Traum erscheinst und ihm etwas einflüsterst. Diese Einflüsterung kann darin bestehen, sich dir zu nähern, wegzulaufen (wie beim Zustand Fliehend), gehaltene Objekte loszulassen, sich zu Boden fallen zu lassen oder an Ort und Stelle stehenzubleiben. Die Kreatur folgt der vorgegebenen Handlungsweise mit ihrer ersten Aktion, nachdem du den Zauber gewirkt hast.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass das Ziel der vorgegebenen Handlungsweise, indem es so viele Aktionen wie nötig dafür verwendet, solange die Wirkungsdauer anhält. Das Ziel tut nichts anderes.

UNGEHINDERTE BEWEGUNG **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Freiheit

Aufwand ♦ Gesten

Nichts kann dich an Ort und Stelle halten. Du entkommst augenblicklich jedem magischen Effekt, durch den du als Bewegungsunfähig oder Gegriffen giltst. Dies funktioniert nicht, wenn dieser Effekt einen höheren Grad besitzt als deine *Ungehinderte Bewegung*. Du kannst anschließend Laufen. Während dieser Bewegung ignorierst du Schwieriges Gelände und andere Situations- oder Zustandsmali auf deine Bewegungsrate.

UNTOTE AUSLÖSCHEN **FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER NEKROMANTIE POSITIV

Domäne Tod

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Kegel von 9 m

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Eine gewaltige Welle von Lebenskraft lässt Untote zu Staub zerfallen. Jede untote Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 4W12 Punkte positiven Energieschaden.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W12.

VERDUNKELTE AUGEN **FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH DUNKELHEIT KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Dunkelheit

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** Variiert

Du füllst das Sehvermögen einer Kreatur mit Dunkelheit. Sie muss einen Zähigkeitswurf ausführen, worauf sie 24 Stunden lang temporär immun ist.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Die Dämmer- oder Dunkelsicht des Zieles ist 1 Runde lang inaktiv.

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass die Wirkungsdauer 1 Minute beträgt.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass die Wirkungsdauer 1 Minute beträgt und das Ziel außerdem für dieselbe Wirkungsdauer den Zustand Blind erhält. Es darf zum Ende jedes seiner Züge einen neuen Rettungswurf ausführen. Sollte dieser erfolgreich sein, dann ist das Ziel nicht länger Blind, aber seine Dämmer- oder Dunkelsicht bleiben inaktiv.

VERGELTENDE PEIN **FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE KLERIKER MENTAL NICHTTÖDLICH

Domäne Schmerz

Aufwand ↻ Gesten; **Auslöser** Eine Kreatur in Reichweite verletzt dich

Reichweite 9 m; **Ziele** Die auslösende Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du vergiltst den Schmerz, den dir dein Angreifer zugefügt hat. Das Ziel erleidet Mentalen Schaden in Höhe der Hälfte des Schadens, den es dir zugefügt hat, als es den Zauber auslöst.

VOLLSTOPFEN **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Schwelgerei

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit

Riesige Mengen von Nahrung und Getränken füllen das Ziel. Der Nährwert entspricht einer Mahlzeit. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1, kann aber eine Aktion verwenden, um den Zustand zu beenden, wobei es automatisch Erfolg hat.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 2.

Ein durch diesen Zauber Kränkelndes Ziel erhält einen Zustandsmalus von -3 Metern auf seine Bewegungsrate, bis es nicht mehr Kränkelt.

VORGETÄUSCHTER SCHATZHORT **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ILLUSION KLERIKER

Domäne Reichtum

Aufwand ♦♦ Material, Verbal

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 1,50 m

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du erschaffst eine kurze Erscheinung von immensem Reichtum, der den Wirkungsbereich füllt. Alle Kreaturen innerhalb 6 Metern Entfernung vom Wirkungsbereich, die von materiellem Reichtum angelockt werden könnten, müssen einen Willenswurf ausführen. Eine Kreatur, welche den Wirkungsbereich betritt, zweifelt die Illusion automatisch an, was den durch diesen Zauber verursachte Fasziniert-Zustand beendet. Solange du den Zauber aufrecht erhältst, reagieren andere Kreaturen auf den Schatzhort, wie sie auf jede andere Illusion reagieren würden. Sie laufen jedoch nicht Gefahr, Fasziniert zu werden.

Kritischer Erfolg Die Kreatur zweifelt die Illusion an und ist davon nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur ist vom Reichtum Fasziniert, bis sie ihre erste Aktion im nächsten Zug ausgeführt hat.

Fehlschlag Die Kreatur ist von der Illusion fasziniert.

WACHENDER ALBTRAUM **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH FURCHT GEFÜHL KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Albträume

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Variiert

Du füllst den Verstand einer Kreatur mit furchterregenden Visionen aus ihren Albträumen. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Das erhält den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 3.

WAHRES WORT**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE KLERIKER

Domäne Wahrheit**Aufwand** → Verbal**Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du machst eine Aussage, an deren Wahrhaftigkeit du glaubst. Die Aussage muss frei von jedem Versucht der Täuschung durch verdrehte Worte, Auslassungen usw. sein. Sie darf nicht länger sein als 25 Worte. Ein Symbol deiner Gottheit erscheint über deinem Kopf und jede Kreatur, die deine Aussage hören und dich sehen kann, glaubt an ihre Wahrhaftigkeit.

Du kannst diesen Effekt jedes Mal wiederholen, wenn du diesen Zauber aufrechterhältst.

WERTVOLLES METALL**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH KLERIKER VERWANDLUNG

Domäne Reichtum**Aufwand** → Material

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 Metallwaffe, bis zu 10 Stück Munition aus Metall oder mit Metallspitzen, 1 Metallrüstung oder bis zu 1 Last metallischen Materials (wie Münzen)

Wirkungsdauer 1 Minute

Deine Gottheit segnet wertloses Metall, um es in wertvolles zu verwandeln. Das Zielobjekt verwandelt sich in Eisen, Gold, Kaltes Eisen, Kupfer, Silber oder Stahl (siehe die Beschreibung dieser Metalle auf den Seiten 576-579). Ein so verwandeltes Objekt verursacht seinem neuen Material entsprechenden Schaden. Ein in Kaltes Eisen verwandeltes Stahlschwert würde zum Beispiel solchen Kreaturen zusätzlichen Schaden verursachen, die eine Schwäche gegen Kaltes Eisen haben.

Die Verwandlung ist zweifelsohne magisch und temporär, weshalb der Geldwert des Objekts sich nicht verändert. Du kannst nicht Kupfer- in Goldmünzen verwandeln und damit einkaufen gehen oder sie als Kosten für einen Zauber verwenden.

Erhöhung (8.) Füge Adamant (S. 577) und Mithral (S. 578) der Liste aus Materialien hinzu, in die du Objekte verwandeln kannst.

WETTBEWERBSVORTEIL**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KLERIKER MENTAL VERZAUBERUNG

Domäne Ehrgeiz**Aufwand** → Verbal**Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Dein Konkurrenzdenken treibt dich dazu an, dich im Angesicht von Widerstand beweisen zu wollen. Du erhältst einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe. Sollte ein Feind innerhalb von 6 Metern Entfernung mit einem Angriffs- oder Fertigkeitwurf Kritischen Erfolg haben, erhöht sich der Zustandsbonus 1 Runde lang auf +3 für Angriffswürfe oder den spezifischen Fertigkeitwurf, bei dem der Gegner Kritischen Erfolg hatte.

Erhöhung (7.) Der grundlegende Bonus steigt auf +2. Der erhöhte Bonus nach dem Kritischen Erfolg eines Feindes steigt auf +4.

WISSEN ÜBER DEN FEIND**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE GLÜCK KLERIKER

Domäne Wissen

Aufwand → Gesten; **Auslöser** Du würfelst Initiative und kannst eine Kreatur sehen, dein Angriffswurf gegen eine Kreatur ist erfolgreich oder der Rettungswurf einer Kreatur gegen einen deiner Zauber schlägt fehl.

Verwende eine Aktion zum Wissen abrufen und führst einen passende Fertigkeitwurf aus, um die auslösende Kreatur zu identifizieren. Du darfst zweimal würfeln und das bessere Resultat anwenden.

ZERSTÖRENDE SCHREI**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KLERIKER SCHALL

Domäne Zerstörung**Aufwand** → Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Kegel von 4,50 m**Rettungswurf** Zähigkeit, einfach

Du stößt einen dröhnenden Schrei aus, der alles vor dir zerschmettert. Kreaturen und nicht gehaltene Objekte im Wirkungsbereich erleiden 1W8 Punkte Schallschaden. Hast du im selben Zug bereits einen Feind mit einem Angriff oder Zauber verletzt, erhöht sich der Schadenswürfel dieses Zaubers auf 1W12.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W8.

ZWILLINGSTRICK**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH ILLUSION KLERIKER SICHTBAR

Domäne Tricks**Aufwand** → Material, Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Du begnügst dich nur selten damit, dich lediglich an einem Ort aufzuhalten. Entscheide dich für einen Ort in einer Entfernung von 30 Metern vom Ziel, den das Ziel sehen kann. Du erzeugst dort eine Illusion deiner selbst, die nur das Ziel zu sehen vermag und die alle deine Handlungen nachahmt. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel glaubt, du befändest dich am gewählten Ort und kann dich an deinem wahren Aufenthaltsort nicht sehen. Das Ziel zweifelt die Illusion automatisch an wenn du eine Handlung ausführst, die am Ort der Illusion keinen Sinn ergibt, oder wenn das Ziel die Illusion angreift, berührt, sie eingehend untersucht oder auf andere Weise mit ihr interagiert. Der Zauber endet, wenn du eine feindselige Aktion gegen das Ziel ausführst.

Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass das Ziel einen Willenswurf zum Anzweifeln der Illusion ausführen muss, wenn eines der angegebenen Ereignisse geschieht.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Erfolg, nur dass das Ziel bei seinem Willenswurf einen Kritischen Erfolg zum Anzweifeln der Illusion erreichen muss, wenn eines der angegebenen Ereignisse geschieht.

MAGIER

Magier erhalten die folgenden Schulenzauber.

AURA DES SCHRECKENS**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH FURCHT GEFÜHL MAGIER MENTAL VERZAUBERUNG

Aufwand → Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Ausstrahlung von 9 m um dich herum**Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du strahlst eine Aura des Schreckens aus. Feinde im Wirkungsbereich erhalten den Zustand Verängstigt 1, ohne diesen reduzieren zu können.

BEZAUBERENDE WORTE**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH HÖRBAR KAMPFUNFÄHIG MAGIER MENTAL SPRACHE

VERZAUBERUNG

Aufwand → Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** Bis zum Beginn deines nächsten Zuges

Du flüsterst einem Feind verzaubernde Worte zu, um dessen Zorn zu mindern. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dich.

Fehlschlag Das Ziel kann keine feindseligen Aktionen gegen dich ausführen.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1 und kann keine feindseligen Aktionen gegen dich ausführen.

BLICK IN DIE ZUKUNFT FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE GLÜCK KONZENTRATION MAGIER

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige lebendige Kreatur

Wirkungsdauer Bis zum Ende deines nächsten Zuges

Du wirst einen kurzen Blick in die Zukunft deines Zieles. Würfle mit einem W20. Wenn das Ziel einen nicht-geheimen Fertigkeitsschaden oder Rettungswurf ausführt, darf es das von dir erwürfelte Resultat verwenden, anstatt selber zu würfeln. Danach endet der Zauber.

Du kannst anstatt dessen während der Wirkungsdauer das Resultat eines geheimen Würfelwurfs deines Zieles aufdecken. Danach endet der Zauber. Wirkst du ihn während der Wirkungsdauer eines von dir gewirkten, aktiven *Blick in die Zukunft* erneut, so endet die vorherige Anwendung des Zaubers, genauso wie jeglicher aktive *Blick in die Zukunft* auf dem Ziel.

DIMENSIONSSCHRITT FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG MAGIER TELEPORTATION

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite 6 m

Du teleportierst zu einem bis zu 6 Meter entfernten Ort innerhalb deiner Sichtlinie.

Erhöhung (+1) Die Entfernung, die du teleportierst, erhöht sich um 1,50 Meter.

ELEMENTABSORPTION FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGIER

Aufwand ▷ Verbal; **Auslöser** Ein Effekt würde dir Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden zufügen

Du erhältst Resistenz 15 gegen den Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden des auslösenden Effekts (eine Schadensart deiner Wahl). Die Resistenz gilt nur für den ersten Schaden des auslösenden Effekts.

Erhöhung (+1) Die Resistenz erhöht sich um 5.

ELEMENTARER WIRBEL FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG MAGIER METAMAGIE

Aufwand ♦ Verbal

Das Wirken von Zaubern umgibt dich mit einem Sturm aus elementarer Energie. Wirkst du mit deiner nächsten Aktion einen Hervorrufungszauber aus deinen Magier-Zauberplätzen, der Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht, umgibt dich eine Ausstrahlung von 3 Metern desselben Elements, während du den Hervorrufungszauber wirkst. Feinde im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Schaden pro Grad des Hervorrufungszaubers, welche dieselbe Art Schaden jenes Zaubers verursacht (bei mehreren Schadensarten entscheide dich für eine). Kombiniere den Schaden durch *Elementarer Wirbel* und die des Hervorrufungszaubers, wenn Feinde durch beide Schaden erleiden, ehe du Boni, Mali, Resistenzen, Schwächen und ähnliches anwendest.

ENERGIEGESCHOSS FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KRAFT MAGIER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur oder Objekt

Du verschießt einen unfehlbaren Energiebolzen aus deinen Fingerspitzen. Er trifft automatisch und fügt dem Ziel 1W4+1 Punkte Kraftschaden zu.

Erhöhung (+2) Der Schaden erhöht sich um 1W4+1.

HAND DES LEHRLINGS FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ANGRIFF HERVORRUFUNG MAGIER

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite 150 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du schleuderst eine gehaltene Nahkampfwaffe, mit deren Umgang du geübt bist, auf das Ziel. Führe einen Zaubenangriffswurf aus. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel Schaden durch die Waffe, als hättest du es mit einem Nahkampfangriff getroffen. Du fügst dem Schaden jedoch deinen Zauberattributsmodifikator anstatt deinem Stärkemodifikator zu. Bei einem Kritischen Erfolg erleidet das Ziel doppelten Schaden und du fügst den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe hinzu. Unabhängig vom Resultat fliegt die Waffe in deine Hand zurück.

KÖRPERLICHE KRÄFTIGUNG FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH MAGIER VERWANDLUNG

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Wirkungsdauer Bis zum Ende des nächsten Zuges des Zieles

Du kräftigst vorübergehend die Physis des Zieles. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +2 auf seinen nächsten Akrobatik-, Athletik-, Reflex- oder Zähigkeitswurf.

NEKROMANTISCHE HEILUNG FOKUS 4

UNGEWÖHNLICH HEILUNG MAGIER NEKROMANTIE

Aufwand ▷ Verbal; **Auslöser** Du wendest einen Magier-Zauberplatz zum Wirken eines Magierzaubers der Schule der Nekromantie auf

Du verwendest ein wenig der Magie des Zaubers, um dich zu heilen. Du erhältst 1W8 Trefferpunkte pro Grad des auslösenden Zaubers zurück.

RUF DES GRABES FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH ANGRIFF MAGIER NEKROMANTIE

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 lebendige Kreatur

Du verschießt einen Strahl abscheulicher Energie. Führe einen Zaubenangriffswurf aus.

Kritischer Erfolg Das Ziel erhält die Zustände Kränkelnd 2 sowie Verlangsamt 1, solange es Kränkelt.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1.

Fehlschlag Das Ziel ist nicht betroffen.

SCHUTZAURA FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGIER

Aufwand ♦ Gesten

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 1,50 m um dich herum

Wirkungsdauer Bis zu 1 Minute lang aufrechterhaltbar

Du strahlst eine schimmernde Aura schützender Magie aus. Du und deine Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf eure RK. Jedes Mal, wenn du diesen Zauber aufrechterhältst, vergrößert sich der Radius der Ausstrahlung um 1,50 m (maximal 9 m).

TARNMANTEL**FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH ILLUSION MAGIER

Aufwand ♦♦ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du wirst unsichtbar. Es gelten dieselben Einschränkungen wie für den Zauber des 2. Grades *Unsichtbarkeit*.

Erhöhung (6.) Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.**Erhöhung (8.)** Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.**VARIABLE GESTALT****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH FORMWANDEL MAGIER VERWANDLUNG

Aufwand ♦ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du erhältst eine der folgenden Fähigkeiten deiner Wahl. Du kannst diesen Zauber aufheben.

- Ein Zustandsbonus von +6 Metern auf deine Bewegungsrate
- Eine Bewegungsrate für Klettern oder Schwimmen in Höhe der Hälfte deiner Bewegungsrate am Boden
- Dunkelsicht
- Ein Klauenpaar, die Waffenlose Angriffe (Agil, Finesse) mit 1W8 Punkten Hiebsschaden sind
- Geruchssinn 18 Meter (Ungenau)

VERSTÄRKE BESCHWÖRUNG**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG MAGIER

Aufwand ♦ Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 von dir beschworene Kreatur

Du verstärkst die Fähigkeiten einer beschworenen Kreatur. Das Ziel erhält, solange es beschworen ist (bis zu 1 Minute) einen Zustandsbonus von +1 auf alle Würfe (was auch für seine SG und seine RK gilt).

VERZERRTES GELÄNDE**FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ILLUSION MAGIER SICHTBAR

Aufwand ♦ bis ♦♦♦ Gesten, Verbal**Reichweite** 18 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 1,50 m oder größer**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du erschaffst illusionäre Gefahren auf allen Oberflächen im Wirkungsbereich (meistens auf dem Boden). Alle Kreaturen, die sich durch die Illusion bewegen, behandeln deren Felder als Schwieriges Gelände. Sie dürfen wie gewohnt versuchen, den Effekt anzuzweifeln, indem sie mit ihm interagieren. Haben sie damit Erfolg, ignorieren sie den Effekt während der restlichen Wirkungsdauer. Mit jeder zusätzlichen Aktion, die du zum Wirken dieses Zaubers aufwendest, vergrößert sich der Radius des Wirkungsbereichs um 1,50 Meter (maximal 3 zusätzliche Meter für 3 Aktionen).

Erhöhung (4.) Du kannst die Illusion in der Luft anstatt auf dem Boden erscheinen lassen.**WACHSAMES AUGE****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE MAGIER

Aufwand ♦ Gesten**Reichweite** 150 m**Wirkungsdauer** 1 Stunde

Du erschaffst ein unsichtbares Auge (wie mit *Hellsehen* (S. 344)). Das Auge muss sich bei seiner Erschaffung in deiner Sichtlinie befinden.

Wenn die Wirkungsdauer dieses Zaubers endet, darfst du mit einer Freien Aktion 1 Fokuspunkt aufwenden, um sie für eine weitere Stunde zu verlängern. Wie gewohnt endet der Zauber augenblicklich während deiner nächsten täglichen Vorbereitungen.

Damit wirkt sie wie Schwieriges Gelände für fliegende Kreaturen.

MÖNCH

Mönche erhalten die folgenden Ki-Zauber.

ÄTHERISCHER LEIB**FOKUS 9**

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG MÖNCH TELEPORTATION

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du wirst ätherisch, wie unter dem Effekt von *Ätherischer Ausflug*.

Du musst dich dabei jedoch nicht konzentrieren.

EXPLOSIVES KI**FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG KRAFT MÖNCH

Aufwand ♦ bis ♦♦♦ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Kegel von 4,50 m oder länger**Rettungswurf** Zähigkeit

Du entfesselst dein Ki mit mächtiger, explosiver Kraft, die 2W6 Punkte Kraftschaden verursacht. Benutzt du 2 Aktionen, um *Explosives Ki* zu wirken, vergrößere die Länge des Kegels auf 9 Meter und erhöhe den Schaden auf 3W6 Punkte. Benutzt du 3 Aktionen, um *Explosives Ki* zu wirken, vergrößere die Länge des Kegels auf 18 Meter und erhöhe den Schaden auf 4W6 Punkte. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.**Erfolg** Die Kreatur erleidet halben Schaden.**Fehlschlag** Die Kreatur erleidet vollen Schaden und wird 1,50 Meter weit fortgestoßen.**Kritischer Erfolg** Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und wird 3 Meter fortgestoßen.**Erhöhung (+1)** Der Schaden erhöht sich um 1W6 bzw. um 2W6, wenn du 2 oder 3 Aktionen aufwendest.**FLIEGENDER SPRUNG****FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH LUFT MÖNCH VERWANDLUNG

Aufwand ♦ Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du erhältst eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Du musst jeden Zug auf festem Boden beenden. Ansonsten stürzt du.

Erhöhung (6.) Am Ende deiner Züge kannst du einen Akrobatikwurf (SG 30) ausführen, um in der Luft halt zu finden. Bist du erfolgreich, dann stürzt du nicht.**KI-SCHLAG****FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH MÖNCH VERWANDLUNG

Aufwand ♦ Verbal

Du konzentrierst dein Ki, sodass deine Angriffe magisch werden. Führe einen Waffenlosen Angriff oder einen Schlaghagel aus (dies ändert nicht, dass du nur eine Anstrengende Aktion pro Runde ausführen kannst). Du erhältst einen Zustandsbonus von +1 auf deine Angriffswürfe und deine Angriffe verursachen 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden. Du wählst die Art des Schadens bei jedem Angriff von der folgenden Liste aus: Kraft, Positiv oder Rechtsschaffen (nur bei rechtsschaffener Gesinnung).

Erhöhung (+4) Der zusätzliche Schaden erhöht sich um 1W6.**STURMWINDHALTUNG****FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH HALTUNG HERVORRUFUNG LUFT MÖNCH

Aufwand ♦ Gesten**Wirkungsdauer** Bis du die Haltung nicht mehr annimmst

Du nimmst die Haltung des fließenden Windes ein und sendest dabei Energiewellen aus. Du bist imstande, Waffenlose Sturmwindangriffe als Fernkampfangriffe gegen Ziele innerhalb von 9

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG

Metern Entfernung auszuführen. Diese Angriffe verursachen 1W6 Punkte Schaden, gehören zu den Raufwaffen und besitzen die Eigenschaften Agil, Geschoss, Nichttödlich und Waffenlos. Sturmwindangriffe ignorieren Tarnung und jegliche Deckung.

In der Sturmwindhaltung erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe.

UNVERSEHRTHEIT DES KÖRPERS **FOKUS 2**

UNGEWÖHNLICH HEILUNG MÖNCH NEKROMANTIE POSITIV

Aufwand ♦ Verbal

Du heilst dich selbst auf eine der folgenden Weisen, wenn du den Zauber wirkst.

- Du erhältst 8 Trefferpunkte zurück
- Du versuchst, einen dich betreffenden Gift oder Krankheit entgegenzuwirken

Erhöhung (+1) Entscheidest du dich, Trefferpunkte zurückzuhalten, erhöhen die geheilten Trefferpunkte um 8.

VERZERRENDER SCHRITT **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH MÖNCH VERWANDLUNG

Aufwand ♦ Verbal

Dein Ki beschleunigt dich. Du bewegst dich so schnell, dass du verwischst. Bewege dich zweimal: zweimaliges Laufen, zwei Schritte oder einmaliges Laufen und einen Schritt (in beliebiger Reihenfolge). Du erhältst während dieser Bewegung den Zustand Verborgen, was bis zum Beginn deines nächsten Zuges andauert.

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE **FOKUS 8**

UNGEWÖHNLICH KAMPFUNFAHIG MÖNCH NEKROMANTIE

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Rettungswurf Zähigkeit; **Wirkungsdauer** 1 Monat

Führe einen Nahkampfangriff aus. Wenn du damit ein lebendiges Ziel triffst, darfst du während der Wirkungsdauer eine Aktion der Kategorien Hörbar und Konzentration aufwenden, um ein Wort auszusprechen, welches das Ziel augenblicklich töten vermag. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel überlebt, der Zauber endet und das Ziel ist dann 24 Stunden lang temporär immun.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1 und erleidet 40 Schadenspunkte. Der Zauber endet und das Ziel ist dann 24 Stunden lang temporär immun.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 3 und erleidet 80 Schadenspunkte. Die Wirkungsdauer des Zaubers hält an, aber das Ziel ist 24 Stunden lang temporär immun gegen eine Tötung durch *Vibrierende Handfläche*.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel stirbt.

Wirkt du *Vibrierende Handfläche* erneut, während die Effekte von *Vibrierende Handfläche* noch andauern, endet der zuerst gewirkte Zauber.

Erhöhung (+1) Der Schaden bei einem Fehlschlag erhöht sich um 10 und bei einem Erfolg um 5.

WEITER SCHRITT **FOKUS 4**

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG MÖNCH TELEPORTATION

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite 4,50 m oder weiter

Du bewegst dich so schnell, dass du die Grenzen zwischen den Ebenen überschreitest. Du teleportierst dich über eine Distanz, die deiner Bewegungsrate entspricht, an einen Ort innerhalb deiner Sichtlinie.

STREITER

Streiter erhalten die folgenden Stoßgebetszauber.

AUFOPFERUNG DES STREITERS **FOKUS 6**

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE STREITER

Aufwand ↻ Gesten; **Auslöser** Ein Verbündeter wird von einem Angriff getroffen oder ein Verbündeter scheitert mit einem Rettungswurf gegen einen Effekt, der dich nicht betrifft.

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Verbündeter

Du stellst eine Verbindung mit einem Verbündeten her, wodurch du Schaden an seiner statt erleidest. Alle Effekte des Treffers oder fehlgeschlagenen Rettungswurfs betreffen dich anstatt deinen Verbündeten. Schlägt zum Beispiel der Rettungswurf des Zieles gegen einen *Feuerball* Kritisch fehl, würdest du doppelten Schaden erleiden. Diese Effekte ignorieren alle deine Resistenzen, Immunitäten oder anderen Fähigkeiten, die sie auf irgendeine Weise abmildern würden. Die des Zieles werden jedoch angewendet, bevor du den Effekt übernimmst.

HANDAUFLEGEN **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV STREITER

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite Berührung; **Ziele** 1 bereitwillige lebendige Kreatur oder 1 untote Kreatur

Deine Hände füllen sich mit positiver Energie, die mit einer Berührung entweder ein Lebewesen heilt oder einem Untoten Schaden zufügt. Wendest du *Handauflegen* auf eine bereitwillige lebendige Kreatur an, gibst du ihr 6 Trefferpunkte zurück. Sollte das Ziel zu deinen Verbündeten gehören, erhält dieser außerdem 1 Runde lang einen Zustandsbonus von +2 auf seine RK. Untote Ziele erleiden durch deine Berührung 1W6 Punkte Schaden und müssen einen Zähigkeitswurf ausführen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie 1 Runde lang einen Zustandsmalus von -2 auf ihre RK.

Erhöhung (+1) Die Anzahl der geheilten Trefferpunkte erhöht sich um 6. Der untoten Kreaturen zugefügte Schaden erhöht sich um 1W6.

HELDENHAFTER WIDERSTAND **FOKUS 10**

UNGEWÖHNLICH HEILUNG NEKROMANTIE POSITIV STREITER

Aufwand ♦ Verbal; **Auslöser** Ein Angriff würde deine TP auf 0 reduzieren

Du schreist in Missachtung des Todes, was dich mit einem plötzlichen Schub aus heilender Energie erfüllt. Du erhältst 10W4+20 Trefferpunkte in dem Moment zurück, bevor du die Schadenspunkte des Angriffs abziehst. Reicht die Heilung aus zu verhindern, dass deine Trefferpunkte durch den Angriff auf 0 sinken, wirst du weder Bewusstlos noch Sterbend. Das Überlisten des Todes ist jedoch in jedem Fall sehr schwer, weshalb du *Heldenhafter Widerstand* nicht noch einmal anwenden kannst, bis du deinen Fokus erneuert hast oder deine täglichen Vorbereitungen durchführst. *Heldenhafter Widerstand* kann nicht gegen Effekte der Kategorie Tod oder solche angewendet werden, die keine Überreste hinterlassen (wie *Auflösung*).



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

LITANEI DER RECHTSCHAFFENHEIT FOKUS 7

UNGEWÖHNLICH GUT Hervorrufung Litanei Streiter

Aufwand ♦ Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 böse Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Runde

Deine Litanei prangert einen Missetäter an, wodurch er für die Mächte des Guten anfällig wird. Das Ziel erhält Schwäche 7 gegen Gut. Es ist danach 1 Minute lang temporär immun gegen alle deine Litaneien.

Erhöhung (+1) Die Schwäche erhöht sich um 1.**LITANEI GEGEN DEN ZORN FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH GUT Hervorrufung Litanei Streiter

Aufwand ♦ Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 böse Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Deine Litanei eifert gegen die Sünde des Zorns und bestraft das Ziel für Angriffe gegen Kreaturen guter Gesinnung. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen. Eine besonders von Zorn erfüllte Kreatur, wie ein Zornesdämon, behandelt das Resultat dieses Rettungswurfs als um einen Schritt schlechter. Das Ziel ist danach 1 Minute lang temporär immun gegen alle deine Litaneien.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Das erste Mal, wenn das Ziel eine Aktion verwendet, die mindestens einer guten Kreatur Schaden zufügt, erhält das Ziel 3W6 Punkte Guten Schaden.**Fehlschlag** Jedes Mal, wenn das Ziel eine Aktion verwendet, die mindestens einer guten Kreatur Schaden zufügt, erhält das Ziel 3W6 Punkte Guten Schaden.**Kritischer Fehlschlag** Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 2. Jedes Mal, wenn das Ziel eine Aktion verwendet, die mindestens einer guten Kreatur Schaden zufügt, erhält das Ziel 3W6 Punkte Guten Schaden.**Erhöhung (+1)** Der Schaden erhöht sich um 1W6.**LITANEI GEGEN FAULHEIT FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH GUT Hervorrufung Litanei Streiter

Aufwand ♦ Verbal**Reichweite** 9 m; **Ziele** 1 böse Kreatur**Rettungswurf** Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Deine Litanei eifert gegen die Sünde der Faulheit und behindert die Reaktionsfähigkeit des Zieles. Es muss einen Willenswurf ausführen. Eine besonders faule Kreatur, wie ein Faulheitsdämon, behandelt das Resultat dieses Rettungswurfs als um einen Schritt schlechter. Das Ziel ist danach 1 Minute lang temporär immun gegen alle deine Litaneien.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.**Erfolg** Das Ziel kann keine Reaktionen anwenden.**Fehlschlag** Das Ziel kann keine Reaktionen anwenden und ist Verlangsamt 1.**Kritischer Fehlschlag** Das Ziel kann keine Reaktionen anwenden und ist Verlangsamt 2.

ZAUBERER

Zauberer erhalten die folgenden Blutlinienzauber.

BELEBTES GRÄBERFELD **FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH NEKROMANTIE ZAUBERER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal
Reichweite 18 m; **Wirkungsbereich** Radius von 6 m auf dem Boden
Rettungswurf Reflex
 Hunderte von Skelettarmen brechen aus der Erde im Wirkungsbereich hervor. Sie greifen nach darin befindlichen Kreaturen und versuchen, sie an Ort und Stelle festzuhalten. Die Skelettarme verursachen 6W6 Punkte Hiebsschaden. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf ausführen.
Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.
Erfolg Die Kreatur erleidet halben Schaden.
Fehlschlag Die Kreatur erleidet vollen Schaden sowie 1 Runde lang einen Situationsmalus von -3 Metern auf ihre Bewegungsraten.
Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet doppelten Schaden und ist 1 Runde (oder bis sie entkommt) Bewegungsunfähig.

BERÜHRUNG DES UNTODES **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH NEGATIV NEKROMANTIE ZAUBERER

Aufwand ♦ Gesten
Reichweite Berührung; **Ziele** 1 berührte lebendige Kreatur
Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Minute
 Du lässt die berührte Kreatur die Ruhelosigkeit eines Untoten spüren. Während der Wirkungsdauer behandeln *Leid*-Zauber die Kreatur wie einen Untoten und *Heilungs*-Zauber sie als lebendig. Außerdem erhalten *Leid*-Zauber einen Zustandsbonus von +2 auf die dem Ziel zurückgegebenen Trefferpunkte.
 Das Ziel darf einen Willenswurf ausführen, um die Effekte des Zaubers zu mindern, wenn es ihn vermeiden möchte.
Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.
Erfolg 1 Runde lang erhält das Ziel nur die halbe Anzahl Trefferpunkte durch *Heilung* zurück und erleidet durch *Leid* nur halben Schaden.
Fehlschlag Wie im Text beschrieben.
Erhöhung (+1) Der Zustandsbonus für die zurückgegebenen Trefferpunkte erhöht sich um 2.

BETÄUBTE MARIONETTE **FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH GEFÜHL KAMPFUNFÄHIG MENTAL VERZAUBERUNG ZAUBERER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal
Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur
Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde
 Du manipulierst die Gefühle des Zieles, wodurch du es unter Umständen für einen kurzen Augenblick kontrollieren kannst. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.
Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.
Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1.
Fehlschlag Das Ziel erhält in seinem nächsten Zug den Zustand Betäubt 1 und du kannst es teilweise kontrollieren. Es führt eine einzige Aktion deiner Wahl aus. Hat es danach noch Aktionen übrig, kann es wie gewohnt handeln.
Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist 1 Runde lang Gesteuert.
Erhöhung (7.) Das Ziel ist bei einem Fehlschlag 1 Runde lang Gesteuert. Bei einem Kritischen Fehlschlag ist es bis zu 1 Minute lang Gesteuert, erhält aber zum Ende jedes seiner Züge einen neuen Willenswurf. Ist dieser erfolgreich, endet der Zauber.

CELESTISCHES BRANDMAL **FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH FLUCH NEKROMANTIE ZAUBERER

Aufwand ♦ Gesten
Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Böse Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
 Ein loderndes Symbol erscheint auf dem Ziel und markiert es für die göttliche Gerechtigkeit. Du und deine Verbündeten erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe gegen das Ziel. Jedes Mal, wenn es Schaden durch eine Gute Kreatur erleidet, erhält es zusätzlich 1W4 Punkte Guten Schaden. Das Ziel ist dann 1 Minute lang temporär immun.
Erhöhung (+2) Der Gute Schaden erhöht sich um 1.

DIABOLISCHES EDIKT **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH VERZAUBERUNG ZAUBERER

Aufwand ♦ Verbal
Reichweite 9 m; **Ziele** 1 bereitwillige lebendige Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
 Du äüßerst ein diabolisches Edikt, mit dem du vom Ziel die Durchführung einer bestimmten Aufgabe verlangst und für ihre Erfüllung eine Belohnung anbietest. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe, die mit der Aufgabe in Zusammenhang stehen. Sollte es die Durchführung der von dir gewünschten Aufgabe ablehnen, erhält es anstatt dessen einen Zustandsmalus von -1 auf alle Angriffs- und Fertigkeitwürfe.

DRACHENFLÜGEL **FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH FORMWANDEL VERWANDLUNG ZAUBERER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal
Wirkungsdauer 1 Minute
 Aus deinem Rücken wachsen lederne Flügel. Sie verleihen dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m oder in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden (der höhere Wert gilt). Solltest du immer noch fliegen, wenn die Wirkungsdauer dieses Zaubers endet, so schwebst wie unter dem Effekt von *Federfall* zu Boden. Du darfst 1 Fokuspunkt zusätzlich ausgeben, um während der Wirkungsdauer von *Drachenflügel* auf die Effekte von *Drachenklaunen* zu erhalten.
Erhöhung (8.) Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

DRACHENKLAUNEN **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH FORMWANDEL VERWANDLUNG ZAUBERER

Aufwand ♦ Verbal
Wirkungsdauer 1 Minute
 Aus deinen Fingern wachsen grausame Klauen. Sie gelten als Waffenlose Angriffe (Finesse), die 1W4 Punkte Stichschaden sowie 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden je nach Drachenart in deiner Blutlinie (siehe die Tabelle beim Zauber *Drachennodem*). Deine aus Blutmagie stammenden Schuppen leuchten schwach und verleihen dir Resistenz 5 gegen dieselbe Schadensart.
Erhöhung (5.) Der zusätzliche Schaden steigt auf 2W6. Die Resistenz steigt auf 10.
Erhöhung (9.) Der zusätzliche Schaden steigt auf 3W6. Die Resistenz steigt auf 15.

DRACHENNODEN **FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG ZAUBERER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal
Wirkungsbereich Von dir ausgehender Kegel von 9 m oder Linie von 18 m
Rettungswurf Reflex oder Zähigkeit, einfach
 Du spuckst elementare Energie aus deinem Mund, die 5W6 Punkte Schaden verursacht. Der Wirkungsbereich, die Schadensart und der Rettungswurf hängen von der Drachenart in deiner Blutlinie ab.

Drachentart	Bereich und Schaden	Rettungswurf
Blau/Bronze	18 m Elektrizitätslinie	Reflex
Gold/Rot	9 m Feuerkegel	Reflex
Grün	9 m Giftkegel	Zähigkeit
Kupfer/Schwarz	18 m Säurelinie	Reflex
Messing	18 m Feuerlinie	Reflex
Silber/Weiß	9 m Kältekegel	Reflex

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

ELEMENTARE FORTBEWEGUNG **FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du greifst auf dein Element zu, um dich vorwärts zu bewegen. Deine Bewegungsrate verbessert sich je nach deinem Element. Dieser Zauber gehört der deinem Element entsprechenden Kategorie an.

- **Erde** Du erhältst eine Bewegungsrate für Graben von 3 Metern.
- **Feuer** Du erhältst eine Bewegungsrate für Fliegen entsprechend deiner Bewegungsrate am Boden.
- **Luft** Du erhältst eine Bewegungsrate für Fliegen entsprechend deiner Bewegungsrate am Boden.
- **Wasser** Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen entsprechend deiner Bewegungsrate am Boden und kannst unter Wasser atmen.

Erhöhung (6.) Du erhältst außerdem einen Zustandsbonus von +3 Meter auf alle deine Bewegungsraten.

Erhöhung (9.) Der Zustandsbonus steigt auf +6 Meter.

ELEMENTARES PROJEKTIL **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH ANGRIFF HERVORRUFUNG ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Du schleuderst einen Brocken deiner elementaren Materie aus dem Handgelenk auf deinen Feind. Führe einen Zauberangriffswurf aus. Bei einem Erfolg verursachst du 1W8 Punkte Wuchtschaden (oder Feuerschaden, wenn dein Element Feuer ist). Ein Kritischer Erfolg verdoppelt den Schaden. Dieser Zauber gehört der deinem Element entsprechenden Kategorie an.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W8.

ELEMENTARE VERWÜSTUNG **FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m (nur Explosion); **Wirkungsbereich** Explosion von 3 m, Kegel von 9 m oder Linie von 18 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Du sammelst elementare Energie und verschießt sie auf deine Feinde. Wähle einen der angegebenen Wirkungsbereiche aus. Du verursachst 8W6 Punkte Wuchtschaden (oder Feuerschaden, wenn dein Element Feuer ist). Dieser Zauber gehört der deinem Element entsprechenden Kategorie an.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W6.

ENGELSSCHWINGEN **FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG LICHT ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 3 Runden

Schwingen aus reinem Licht entfalten sich von deinem Rücken. Sie verleihen dir eine Bewegungsrate für Fliegen, die deiner Bewegungsrate am Boden entspricht. Solltest du immer noch fliegen, wenn die Wirkungsdauer dieses Zaubers endet, so schwebst wie unter dem Effekt von *Federfall* zu Boden.

Erhöhung (5.) Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

FEENHAFTES VERSCHWINDEN **FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH VERZAUBERUNG ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten

Wirkungsdauer Bis zum Ende deines nächsten Zuges

Du wirst unsichtbar und ignorierst natürliches Schwieriges Gelände (wie Unterholz). Die Unsichtbarkeit endet, wenn du irgendeine feindselige Aktion ausführst. Du ignorierst aber weiterhin natürliches Schwieriges Gelände.

Erhöhung (5.) Die Unsichtbarkeit endet nicht, wenn du eine feindselige Aktion ausführst.

FEENILLUSION **FOKUS 5**

UNGEWÖHNLICH ILLUSION ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 9 m oder **Ziele** Bis zu 10 Kreaturen

Wirkungsdauer 10 Minuten

Du benutzt den Zauber der Feen, um einen Wirkungsbereich oder eine Anzahl von Zielen in eine Illusion zu hüllen. Dies hat entweder den Effekt von *Szenisches Trugbild* im Wirkungsbereich oder *Schleier* auf die Kreaturen. Beide Effekte wirken, als seien sie auf 1 Grad niedriger erhöht wurden als *Feenillusion*, verwenden aber *Feenillusions* Reichweite und Wirkungsdauer.

FEENSTAUB **FOKUS 1**

UNGEWÖHNLICH MENTAL VERZAUBERUNG ZAUBERER

Aufwand ➔ oder mehr (Gesten, Verbal)

Reichweite 9 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 1,50 m oder größer

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Du streust magischen Staub im Wirkungsbereich aus, sodass darin befindliche Kreaturen leichter zu täuschen sind. Der Explosionsradius erhöht sich um 1,50 m für jede zusätzliche Aktion, die du zum Wirken verwendest.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur kann keine Reaktionen verwenden und erhält einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag; die Kreatur erhält zusätzlich 1 Minute lang einen Zustandsmalus von -1 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe.

Erhöhung (+3) Der Wirkungsbereich erhöht sich um 1,50 Meter.

GRAUSIGES ANTLITZ **FOKUS 3**

UNGEWÖHNLICH FURCHT GEFÜHL ILLUSION MENTAL SICHTBAR ZAUBERER

Aufwand ➔ Gesten, Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 9 m um dich herum

Rettungswurf Willen

Dein Gesicht sieht kurzzeitig so aus wie das einer Vettel und erfüllt deine Feinde mit Furcht. Feinde im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf ausführen.

Erfolg Der Feind ist nicht betroffen.

Fehlschlag Der Feind erhält den Zustand Verängstigt 1.

Kritischer Fehlschlag Der Feind erhält den Zustand Verängstigt 2.

Erhöhung (5.) Feinde im Wirkungsbereich erhalten bei einem Erfolg den Zustand Verängstigt 1, bei einem Fehlschlag Verängstigt 2 und bei einem Kritischen Fehlschlag Verängstigt 3. In letzterem Fall erhalten sie auch 1 Runde lang den Zustand Fliehend. Bei einem Kritischen Erfolg sind sie weiterhin nicht betroffen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

HEILIGENSCH EIN

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE GUT ZAUBERER

Aufwand ♦ Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 4,50 m

Wirkungsdauer 1 Minute

Du erhältst einen engelhaften Heiligenschein mit einer Aura, welche die vom Zauber *Heilung* ausgeteilte heilende Energie verstärkt. Im Wirkungsbereich auf Verbündete gewirkte *Heilung*-Zauber erhalten einen Zustandsbonus von +2 auf die Anzahl der erhaltenen Trefferpunkte.

Erhöhung (+1) Der Zustandsbonus erhöht sich um 2.

HÖLLENFEUERERUPTION

FOKUS 5

UNGEWÖHNLICH BÖSE FEUER HERVORRUFUNG ZAUBERER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 18 m; **Wirkungsbereich** Zylinder mit Radius von 3 m und Höhe von 18 m

Rettungswurf Reflex, einfach

Du bewirkst, dass Höllenfeuer aus der Erde schießt. Du verursachst damit jeweils 4W6 Punkte Feuer- und Bösen Schaden.

Erhöhung (+1) Sowohl Feuer- als auch Böser Schaden erhöhen sich um 1W6.

KIEFER DES VIELFRASSE

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH FORMWANDEL NEKROMANTIE ZAUBERER

Aufwand ♦♦ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Dein Mund verwandelt sich in ein schattenhaftes Maul, das vor spitzen Zähnen nur so starrt. Du erhältst einen Biss, der einen Waffenlosen Angriff mit der Eigenschaft Dynamisch darstellt, welcher 1W8 Punkte Stichschaden verursacht. Wenn du triffst und Schaden verursachst, erhältst du 1W6 Temporäre Trefferpunkte.

Erhöhung (+2) Die Temporären Trefferpunkte erhöhen sich um 1W6.

LEBENSKRAFT ENTZIEHEN

FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH NEGATIV NEKROMANTIE ZAUBERER

Aufwand ♦ Gesten

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Zähigkeit, einfach

Du schließt deine Hand und leitest die Lebenskraft einer anderen Kreatur zu dir. Das Ziel erleidet 3W4 Punkte Negativen Energieschaden. Es muss einen Einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Du erhältst Temporäre Trefferpunkte in Höhe des erlittenen Schadens, nachdem das Ziel seinen Rettungswurf ausgeführt hat und du deine Blutmagie angewendet hast (wenn anwendbar). Wenn die Trefferpunkte des Zieles niedriger als der von dir verursachte Schaden, erhältst du anstatt dessen Temporäre Trefferpunkte in Höhe der übriggebliebenen Trefferpunkte. Die Temporären Trefferpunkte bleiben 1 Minute lang bestehen.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 1W4.

NEIDISCHE HEXEREI

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH FLUCH NEKROMANTIE ZAUBERER

Aufwand ♦ Verbal

Reichweite 9 m; **Ziele** 1 Kreatur

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** Bis zu 1 Minute

Du greifst auf den angeborenen Neid einer Vettel zu, um dem Ziel sein bestes Attribut zu verwehren. Das Ziel erhält abhängig von seinem höchsten Attributmodifikator einen entgegengesetzten Zustand: Stärke (Kraftlos), Geschicklichkeit (Unbeholfen), Kons-

titution (Ausgelaugt), Intelligenz, Weisheit oder Charisma (Benommen). Bei gleich hohen Attributmodifikatoren entscheidet die Kreatur, welcher der zu den sich gleichenden Modifikatoren passenden Zustände in Effekt tritt. Das Ziel muss einen Willenswurf ausführen.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Der Wert des Zustands beträgt 1.

Kritischer Fehlschlag Der Wert des Zustands beträgt 2.

Zu Beginn jedes deiner Züge kann das Ziel erneut einen Willenswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

TENTAKELARME

FOKUS 1

UNGEWÖHNLICH FORMWANDEL VERWANDLUNG ZAUBERER

Aufwand ♦ Gesten

Wirkungsdauer 1 Minute

Deine Arme verwandeln sich in lange, geschmeidige Tentakel. Dein Angriffsradius zum Anbringen von Berührungszubern und Waffenlosen Angriffen mit deinen Armen (wie mit Fäusten oder Klauen) vergrößert sich um 3 Meter. Dies ändert nichts am Angriffsradius deiner Nahkampfangriffe mit Waffen. Wenn du während der Wirkungsdauer einen Zauber wirkst, kannst du dem eine zusätzliche Aktion hinzufügen, um deinen Angriffsradius zum Übertragen des gewirkten Zaubers temporär auf 6 Meter zu vergrößern.

Erhöhung (+2) Fügt dem Wirken eines Zaubers eine Aktion hinzu, um deinen Angriffsradius temporär zu vergrößern, erhältst du zum Übertragen des gewirkten Zaubers weitere 3 Meter Angriffsradius hinzu.

TRÄGER MORAST

FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG ZAUBERER

Aufwand ♦ bis ♦♦♦ Gesten, Verbal

Reichweite 40 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 1,50 m oder größer

Rettungswurf Zähigkeit, einfach; **Wirkungsdauer** 1 Minute

Der Untergrund im Wirkungsbereich wird sumpfig und übelriechend. Er ist Schwieriges Gelände. Der Schlamm am Grund des Morasts belebt sich in winzig kleine Schlammonster mit einer dämonischen Erscheinung. Sie funktionieren nicht wie gewöhnliche Kreaturen, schwärmen aber über alle Kreaturen im Morast und strömen einen Übelkeit erregenden Gestank aus. Der Sumpf verursacht 1W6 Punkte Giftschaden. Kreaturen, die darin ihre Züge beenden, müssen einen Einfachen Zähigkeitswurf ausführen. Du kannst die Anzahl der zum Wirken des Zaubers benötigten Aktionen erhöhen. Mit jeder zusätzlichen Aktion vergrößert sich der Radius des Wirkungsbereichs um 1,50 Meter.

Erhöhung (+2) Der Schaden erhöht sich um 1W6. Der Wirkungsbereich vergrößert sich um 1,50 Meter.

UMARMUNG DER HÖLLE

FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH BÖSE FORMWANDEL VERWANDLUNG ZAUBERER

Aufwand ♦ Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Aus deinem Schädel wachsen die Hörner eines Teufels und deine Haut nimmt die Eigenschaften des Teufels an, der für deine Blutlinie verantwortlich ist. Du erhältst Resistenz 5 gegen Böse, Feuer und Gift sowie Resistenz 1 gegen körperlichen Schaden (außer durch Silber). Du kannst Guten Schaden erleiden, auch wenn du keine böse Gesinnung hast, und erhältst Schwäche 5 gegen Guten Schaden.

Erhöhung (+2) Die Resistenz gegen Böse, Feuer und Gift erhöht sich um 5. Die Resistenz gegen körperlichen Schaden (außer durch Silber) erhöht sich um 2. Die Schwäche gegen Guten Schaden erhöht sich um 5.

UNGEWÖHNLICHE ANATOMIE **FOKUS 5**UNGEWÖHNLICH **GESTALTWANDEL** **VERWANDLUNG** **ZAUBERER****Aufwand** ♦ Gesten**Wirkungsdauer** 1 Minute

Du verwandelst dein Fleisch und deine Organe in eine bizarre Mischung aus glitzernder Haut, rauen Schuppen, Büscheln aus Haar und tumorösen Schwellungen. Dies hat drei Effekte:

Du erhältst Resistenz 10 gegen Präzisionsschaden sowie gegen zusätzlichen Schaden durch Kritische Treffer. Ist die Resistenz höher als der zusätzliche Schaden, fällt dieser auf 0. Der normale Schaden durch den Angriff wird nicht angetastet.

Du erhältst Dunkelsicht.

Aus deiner Haut sickert Säure. Jede Kreatur, die dich mit einem Waffenlosen Angriff oder einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite trifft, erhält 2W6 Punkte Säureschaden.

Erhöhung (+2) Die Resistenzen erhöhen sich um 5. Der Säureschaden erhöht sich um 1W6.

WIDERNATÜRLICHES FLÜSTERN **FOKUS 3**UNGEWÖHNLICH **HÖRBAR** **MENTAL** **VERZAUBERUNG** **ZAUBERER****Aufwand** ♦ bis ♦♦♦ Verbal

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 1,50 m oder mehr; **Ziele** Alle Feinde im Wirkungsbereich

Rettungswurf Willen; **Wirkungsdauer** 1 Runde

Du äüßerst Sätze in einer unbekanntenen Sprache und greifst den Verstand von in der Nähe befindlichen Kreaturen an. Alle Ziele müssen einen Willenswurf ausführen. Unabhängig vom Resultat dieses Rettungswurfs werden sie dann 1 Minute lang temporär immun. Du darfst die Anzahl der für das Wirken dieses Zaubers aufgewendeten Aktionen erhöhen (zu maximal 3 Aktionen). Vergrößere für jede zusätzliche Aktion den Radius der Ausstrahlung um 1,50 Meter bis zu einem Maximum von 3 zusätzlichen Metern für 3 Aktionen.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Benommen 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Verwirrt.

Erhöhung (+3) Der Radius der Ausstrahlung erhöht sich um 1,50 Meter.

WISSEN DER VORFAHREN **FOKUS 1**UNGEWÖHNLICH **ERKENNTISMAGIE** **ZAUBERER****Aufwand** ♦ Verbal**Wirkungsdauer** 1 Minute

Die Erinnerungen von vor langer Zeit verstorbenen Zauberkundigen gewähren dir Wissen über eine bestimmte Fertigkeit. Wähle eine Fertigkeit (nicht Kenntnis) aus oder eine Kenntnis-Fertigkeit, die im Bezug zu dem alten Reich steht, aus dem deine Blutlinie stammt. Du giltst temporär als geübt in dieser Fertigkeit und erhältst unter Umständen andere Erinnerungen bezüglich eines Vorfahren, der in dieser Fertigkeit geübt war. Benutze den niedrigeren Kompetenzbonus, wenn du eine Aufgabe oder Aktivität ausführst, die länger als die Wirkungsdauer dieses Zaubers andauert.

Erhöhung (6.) Du giltst temporär als Experte in der gewählten Fertigkeit.

ZAUBER AUSDEHNEN **FOKUS 3**UNGEWÖHNLICH **ERKENNTISMAGIE** **METAMAGIE** **ZAUBERER****Aufwand** ♦ Verbal

Du greifst auf das Wissen der Altvorderen in deinem Blut zu, um die Dauer deiner Magie auszudehnen. Wenn deine nächste Aktion darin besteht, einen Zauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute auf ein einziges Ziel zu wirken und dieser Zauber sich nicht auf dem dir höchstmöglichen Grad befindet, dann hält er anstatt dessen 10 Minuten lang an. Du darfst nicht mehr als einen aktiven Zauber mit ausgedehnter Zauberdauer haben.

ZAUBER SCHWÄCHEN **FOKUS 5**UNGEWÖHNLICH **BANNMAGIE** **ZAUBERER**

Aufwand ▷ Gesten; **Auslöser** Eine von dir gesehene Kreatur in Reichweite wirkt einen Zauber

Reichweite 40 m; **Ziele** Der von der auslösenden Kreatur gewirkte Zauber

Du schwächst den Zielzauber ab, sodass man sich leichter gegen ihn verteidigen kann. Du reduzierst den Grad des Zaubers um 1. Seine Ziele erhalten einen Zustandsbonus von +2 auf alle Fertigkeiten- und Rettungswürfe sowie RK und SG gegen ihn.

Du kannst den Grad des Zielzaubers nicht unter seinen Minimalgrad senken. Zum Beispiel würde ein *Kältekegel* des 5. Grades ein Zauber des 5. Grades bleiben, während aus einem *Feuerball* des 5. Grades ein Zauber des 4. Grades werden würde. Ziele erhalten weiterhin alle anderen Vorteile, auch wenn du den Grad des Zaubers nicht reduzierst.

ZORN DES ABYSS **FOKUS 5**UNGEWÖHNLICH **HERVORRUFUNG** **ZAUBERER****Aufwand** ♦♦ Gesten, Verbal**Wirkungsbereich** Kegel von 18 m**Rettungswurf** Reflex, einfach

Du beschwörst die Energie eines Reichs im Abyss herauf. Die Art des Schadens des Zaubers (einmal energetisch und einmal körperlich) hängt von einem Wurf entsprechend der folgenden Tabelle ab.

1W4	Reich	Manifestation	Schadensart
1	Himmel	Blitzschläge und fliegende Trümmer	Elektrizität und Wucht
2	Tiefen	Säure und Teile dämonischer Panzer	Hieb und Säure
3	Eis	Kalte Luft und Eis	Kälte und Wucht
4	Vulkan	Gezacktes Vulkangestein und Magma	Feuer und Stich

Alle Kreaturen im Kegel erleiden 4W6 Punkte aller dem Resultat entsprechenden Schadensarten (also maximal 8W6 Punkte Schaden).

Erhöhung (+1) Der Schaden aller Arten erhöht sich um 1W6.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

RITUALE

Ein Ritual ist ein esoterischer und komplexer Zauberspruch, den jeder wirken kann. Die Durchführung eines Rituals dauert wesentlich länger als das Wirken eines gewöhnlichen Zaubers, aber Rituale können mächtigere Effekte erzeugen.

DIE DURCHFÜHRUNG VON RITUALEN

Wenn du die Leitung eines Rituals übernimmst, bist du der Ritualleiter. Andere Personen, die dir assistieren, sind Ritualteilnehmer. Du bist auch dann imstande, die Leitung eines Rituals zu übernehmen, wenn du kein Zauberkundiger bist. Du musst das Ritual kennen. Der Zaubergrad des Rituals kann nicht höher sein als deine halbe Stufe (aufgerundet). Du musst außerdem den benötigten Kompetenzgrad für die Fertigkeit besitzen, die für den Primären Wurf des Rituals erforderlich ist (siehe unten). Als Ritualleiter musst du diesen Fertigkeitwurf ausführen, um die Effekte des Rituals zu bestimmen. Der Primäre Fertigkeitwurf legt auch die Tradition des Rituals fest.

Du brauchst keine Zauberplätze aufzuwenden, um Rituale durchzuführen. Du kannst ihren Grad bis zu deiner aufgerundeten Hälfte deiner Stufe erhöhen; dies entscheidest du, wenn du mit der Durchführung beginnst. Rituale benötigen zur Durchführung immer mindestens 1 Stunde, meistens aber länger. Sie stellen eine Auszeit-Aktivität dar, sodass es möglich – wenn auch riskant – ist, ein Ritual im Erkundungsmodus durchzuführen, wenn genügend ununterbrochene Zeit zur Verfügung steht. Der Zeitaufwand für Rituale ist meistens mit mehreren Tagen angegeben. An jedem Tag der Durchführung müssen sich alle am Ritual Beteiligten 8 Stunden mit seiner Durchführung beschäftigen. Rituale, die mehrere Tage lang benötigen, können zum Rasten unterbrochen werden. Dabei führt einer der Beteiligten mittels Sprechgesängen und Meditation das Ritual weiter durch, während sich die anderen ausruhen. Alle Rituale erfordern Gesten-, Material- und Verbale Komponenten, die während ihres Zeitaufwandes beigesteuert werden müssen.

DAS ERLERNEN VON RITUALEN

Erlernst du ein Ritual, so betrifft dies nicht die Anzahl der Zauber in deinem Repertoire oder eine andere gewöhnliche Fähigkeit zum Wirken von Zaubern. Rituale besitzen niemals die Seltenheitskategorie Gewöhnlich. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass du jemanden findest, der ein Ungewöhnliches Ritual für dich ausführt, wenn du nur genügend Mühe und Zeit für die Suche aufwendest. Allerdings könnten solche Individuen nicht Willens sein, dir das Ritual beizubringen.

KOSTEN

Der Eintrag für die Kosten eines Rituals enthält wertvolle Komponenten, die man für seine Durchführung braucht. Wenn der Eintrag fehlt, dann benötigt man solche Komponenten nicht. Die Kosten werden oft als Basiskosten angegeben, die mit der Stufe des Zieles und manchmal dem Zaubergrad des Rituals multipliziert werden. Liegt die Stufe des Zieles niedriger als 1, so multipliziere die Basiskosten mit 1. Erhöhte Versionen, welche die Basiskosten ebenfalls erhöhen, multiplizieren diese ebenfalls mit der Stufe des Zieles

oder einem anderen passenden Wert. Die meisten Rituale, die permanente Kreaturen erschaffen (wie *Untote erschaffen*), verwenden Kosten, die auf dem Zaubergrad basieren (siehe Tabelle 7-1).

RITUALTEILNEHMER

Viele Rituale benötigen zusätzliche Ritualteilnehmer, die ebenfalls keine Zauberkundigen sein müssen. Anders als der Ritualleiter haben sie keine Mindeststufe und benötigen auch keinen Mindestkompetenzgrad für Fertigkeiten. Ist der Eintrag für Ritualteilnehmer vorhanden, so gibt er ihre benötigte Mindestanzahl an.

TABELLE 7-1: RITUALE ZUR ERSCHAFFUNG VON KREATUREN

Kreaturenstufe	Benötigter Zaubergrad	Kosten
-1 oder 0	2	15 GM
1	2	60 GM
2	3	105 GM
3	3	180 GM
4	4	300 GM
5	4	480 GM
6	5	750 GM
7	5	1.080 GM
8	6	1.500 GM
9	6	2.100 GM
10	7	3.000 GM
11	7	4.200 GM
12	8	6.000 GM
13	8	9.000 GM
14	9	13.500 GM
15	9	19.500 GM
16	10	30.000 GM
17	10	45.000 GM

WÜRFE

Zum Höhepunkt des Rituals musst du den Fertigkeitwurf ausführen, der im Eintrag für den Primären Wurf angegeben ist. Dadurch bestimmst du den Ausgang des Rituals. Primäre Würfe haben für gewöhnlich sehr hohe SG für eine Stufe, die das Doppelte des Zaubergrads des Rituals beträgt. Wie bei anderen Auszeit-Aktivitäten können deine Würfe für das Ritual nicht von Glücks- oder Unglückseffekten verändert werden. Das Gleiche gilt für Boni und Mali, die während des Prozesses nicht aktiv sind.

Der SL darf die SG für Rituale anpassen, Primäre und Sekundäre Würfe hinzufügen oder ändern und sogar Anforderungen nicht anwenden, um auf besondere Umstände zu reagieren. Zum Beispiel könnte die Durchführung eines Rituals an einem Ort, an dem sich in Neumondnächten Leylinien vereinen, ein sonst schwieriges Rituals wesentlich einfacher machen.

SEKUNDÄRE WÜRFE

Rituale erfordern häufig Sekundäre Würfe, die bestimmte Aspekte ihrer Durchführung repräsentieren. Ihr normaler SG liegt meistens auf einer Stufe, die dem doppelten Zaubergrad des Rituals entspricht. Jeder einzelne Sekundäre Wurf muss von einem anderen Ritualteilnehmer ausgeführt werden. Gibt es mehr Ritualteilnehmer als Sekundäre Würfe, müssen die Überzähligen keine Würfe ausführen.

Ritualteilnehmer führen ihre Würfe vor deinem Primären Wurf aus. Letzterer findet unabhängig von ihren Resultaten statt. Sekundäre Würfe beeinflussen den Primären Wurf abhängig von ihren Ergebnissen.

Kritischer Erfolg Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf den Primären Wurf.

Erfolg Kein Bonus oder Malus.

Fehlschlag Du erhältst einen Situationsmalus von -4 auf den Primären Wurf.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass du auch den Erfolgsgrad des Primären Wurfs um einen Schritt senkst.

EFFEKT

Der Effekt eines Rituals hängt vom Resultat des Primären Wurfs ab. Führt der Effekt einen Rettungswurf-SG an, benutze deinen Zauber-SG für die magische Tradition des Rituals (oder 12 + deine Stufe + dein höchster mentaler Attributmodifikator, wenn du keinen Zauber-SG besitzt).

RITUALE

Die folgenden Rituale stellen nur eine kleine Auswahl aus den vielen anderen existierenden dar.

AUFERSTEHUNG

UNGEWÖHNLICH HEILUNG NEKROMANTIE

RITUAL 5

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Diamanten im Gesamtwert von 75 GM x Stufe des Zieles; **Ritualteilnehmer** 2

Primärer Wurf Religionskunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Heilkunde, Gesellschaftskunde

Reichweite 3 m; **Ziele** 1 tote Kreatur von bis zur 10. Stufe

Du versuchst, die Seele des Zieles herbeizurufen und sie in seinen Körper zurückkehren zu lassen. Die Leiche des Zieles muss dazu vorhanden und relativ intakt sein. Es muss innerhalb des vergangenen Jahres gestorben sein. Hat Pharasma entschieden, dass die Zeit des Zieles gekommen war oder wenn es nicht zurückkehren möchte, dann schlägt dieses Ritual automatisch fehl. Du kannst dies allerdings vorher mit einem Fertigkeitwurf für Religionskunde herausfinden und das Ritual vorzeitig beenden, ohne die Kosten zu zahlen.

Kritischer Erfolg Du lässt das Ziel wiederauferstehen. Es kehrt mit vollen Trefferpunkten sowie denselben vorbereiteten Zaubern und derselben Anzahl von Punkten in allen Vorräten zurück, mit denen es gestorben war. Auch bestehen noch alle langanhaltenden Leiden des alten Körpers. Das Ziel trifft während des Auferstehungsprozesses einen Vertreter seiner Gottheit, der es inspiriert. Dies verleiht ihm 1 Woche lang einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs-, Fertigungs-, Rettungs- und Wahrnehmungswürfe. Das Ziel verändert sich durch seine Zeit im Nachleben auch auf bestimmte Weise. Zum Beispiel verändert sich seine Persönlichkeit leicht, erhält ein Strähne weißen Haars oder weist ein neues, seltsames Muttermal auf.

Erfolg Wie bei Kritischem Erfolg, nur dass das Ziel mit 1 Trefferpunkt sowie ohne vorbereitete Zauber oder Punkte (z.B. Fokuspunkte oder andere Punktevorräte) ins Leben zurückkehrt. Auch bestehen noch alle langanhaltenden Leiden des alten Körpers. Die von der Kreatur auf dem Beinacker verbrachte Zeit sorgt nicht für seine Inspiration, sondern hinterlässt ihn temporär geschwächt. Das Ziel erhält 1 Woche lang die Zustände Ausgelaugt 1, Entkräftet 1 und Unbeholden 1. Diese Zustände können nicht entfernt oder reduziert werden, bis die Woche abgelaufen ist.

Fehlschlag Das Ritual scheitert.

Kritischer Fehlschlag Etwas läuft schrecklich falsch. Ein böser Geist ergreift von der Leiche Besitz und verwandelt sie in eine besondere Art von Untoter Kreatur. Das Ziel kann auch ein ganz anderes, schlimmeres Schicksal befallen.

Erhöhung (6.) Die maximale Stufe des auferstehenden Zieles steigt auf 12. Die Basiskosten betragen 125 GM.

Erhöhung (7.) Du kannst *Auferstehung* auch mit nur einem kleinen Teil der Leiche durchführen. Das Ritual erschafft bei einem Erfolg oder Kritischem Erfolg einen neuen Körper. Das Ziel muss innerhalb des vergangenen Jahrzehnts gestorben sein. Das Ritual erfordert vier Ritualteilnehmer, von denen jeder mindestens die Hälfte der Stufe des Zieles besitzen muss. Die maximale Stufe des auferstehenden Zieles steigt auf 14. Die Basiskosten betragen 200 GM.

Erhöhung (8.) Die maximale Stufe des auferstehenden Zieles steigt auf 16. Die Basiskosten betragen 300 GM.

Erhöhung (9.) Du kannst *Auferstehung* sogar ohne Leiche durchführen, wenn du den Namen des Zieles kennst und irgendwann zuvor einen Teils seines Körpers berührt hast. Das Ziel muss innerhalb des vergangenen Jahrhunderts gestorben sein. Das Ritual erfordert vier Ritualteilnehmer, von denen jeder mindestens die Hälfte der Stufe des Zieles besitzen muss. Die maximale Stufe des auferstehenden Zieles steigt auf 18. Die Basiskosten betragen 600 GM.

Erhöhung (10.) Wie auf Grad 9, nur dass es unwichtig ist, zu welchem Zeitpunkt das Ziel starb. Das Ritual erfordert 16 Ritualteilnehmer, von denen jeder mindestens die Hälfte der Stufe des Zieles besitzen muss. Die maximale Stufe des auferstehenden Zieles steigt auf 20. Die Basiskosten betragen 1.000 GM.

BEFREIUNG

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

RITUAL 8

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Wertvolle Öle und Objekte mit einer Verbindung zum Ziel im Gesamtwert von 100 GM x Zaubergrad x Stufe des Zieles; **Ritualteilnehmer** 2

Primärer Wurf Arkane Künste (Legende) oder Okkultismus (Legende); **Sekundäre Würfe** Gesellschaftskunde

Reichweite Siehe Text; **Ziele** 1 Kreatur

Du führst das Ritual durch, um eine eingekerkerte, versteinerte oder anderweitig mit magischen Mitteln in Stase versetzte Kreatur von diesen Effekten zu befreien. Dies funktioniert auch mit Effekten wie *Einkerkerung*, die keine Wirkungsdauer haben, solange der Zaubergrad von *Befreiung* gleich oder höher ist als der des Effekts. Zur Durchführung des Rituals musst du dich innerhalb von 3 Metern Entfernung vom Ziel befinden oder in derselben Entfernung zu dem Ort, an dem das Ziel festgesetzt wurde (im Fall von Effekten, welche die Kreatur in unerreichbaren Kerkern einsperren, wie die Oubliette-Version von *Einkerkerung*). Du musst den Namen der Kreatur kennen und etwas

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

über ihren Hintergrund wissen. Sollte es sich bei ihr nicht um eine enge Bekanntschaft deinerseits handeln, bewirkt ein Fehlschlag oder Kritischer Fehlschlag bei einem Sekundären Wurf, dass sogar ein Kritischer Erfolg beim Primären Wurf in einem Fehlschlag endet.

Kritischer Erfolg Du befreist das Ziel von allen magischen Effekten, die es einsperren, versteinern oder in Stasis versetzen. Es erhält 1 Woche lang einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe, um eben solchen Effekten zu widerstehen.

Erfolg Du befreist das Ziel von allen magischen Effekten, die es einsperren, versteinern oder in Stase versetzen.

Fehlschlag Du befreist das Ziel nicht.

Kritischer Fehlschlag Die magischen Effekte, die das Ziel einsperren, versteinern oder in Stase versetzen, wirken auf dich und alle Ritualteilnehmer.

BINDENDER RUF

RITUAL 6

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE BESCHWÖRUNG

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Materialien zur Erschaffung eines Schutzdiagramms im Gesamtwert von 2 GM x Zaubergrad x Stufe des Zieles; **Ritualteilnehmer** 4

Primärer Wurf Arkane Künste (Meister) oder Okkultismus (Meister); **Sekundäre Würfe** Handwerkskunst; Diplomatie oder Einschüchtern; Arkane Künste oder Okkultismus (entsprechend Primärem Wurf)

Reichweite Interplanar; **Ziele** 1 extraplanare Kreatur

Wirkungsdauer Variiert

Du rufst eine extraplanare Kreatur herbei, deren Stufe nicht höher als der doppelte Zaubergrad des *Bindenden Rufs* sein darf, und beginnst eine Verhandlung mit ihr. Ein Ritualteilnehmer versucht, mit dem Fertigkeitwurf für Handwerkskunst ein Schutzdiagramm zu erschaffen, damit die extraplanare Kreatur dich nicht angreift oder während der Verhandlung einfach verschwindet. Sollte der Ritualteilnehmer dabei einen Fehlschlag oder Kritischen Fehlschlag erreichen, dann darf die extraplanare Kreatur anstatt der normalen Effekte bei Fehlschlag oder Kritischem Fehlschlag angreifen oder den Ort der Beschwörung verlassen. Du darfst diesen Schritt auch auslassen und auf einen Wurf für Handwerkskunst verzichten, wobei du dasselbe Ergebnis erzielst (zum Beispiel, wenn du einen guten Externar beschwörst, dem du vertraust). Die Kreatur darf auch dann angreifen oder verschwinden, wenn du eine Feindselige Handlung gegen sie ausführst oder das Schutzdiagramm beschädigt wird. Ist das Diagramm einmal vollständig, können du und die Ritualteilnehmer ihre Positionen an bestimmten Stellen des Diagramms einnehmen, wo sich die magische Macht konzentriert.

Du beschwörst eine extraplanare Kreatur innerhalb des Diagramms und handelst eine Abmachung mit ihr aus. Diese beinhaltet meist eine Aufgabe, die die Kreatur gegen Bezahlung ausführt. Eine Kreatur, die nicht zu Verhandlungen bereit ist, darf einen Willenswurf ausführen, um auf ihrer Heimatebene zu bleiben. Die meisten guten und neutralen Externare meinen, sie hätten Besseres zu tun, als den Launen von Sterblichen nachzugeben. Sie fordern eine signifikante Gegenleistung, insbesondere dann, wenn die Aufgabe ernste Risiken beinhaltet. Böse Externare sind eher bereit, eine Abmachung für niedrigere Preise zu treffen, solange sie dadurch in die Lage kommen, nebenbei Chaos auf der Materiellen Ebene oder ihren bösen Einfluss zu verbreiten. Die geldwerten Entschädigungen liegen meistens zwischen dem Preis für einen Verbrauchsgegenstand von derselben Stufe der Kreatur für kurze und einfache Aufgaben und dem eines permanent magischen Gegenstands von derselben Stufe der Kreatur,

wenn diese an deiner Seite kämpfen soll. Manche extraplanare Kreaturen können allerdings andere Gegenleistungen als Geld verlangen, wie die Erlaubnis, dich mit einem *Geas* zur Erfüllung eines nicht näher festgelegten, späteren Gefallens zu belegen, oder die Inbesitznahme deiner Seele mittels eines infernalischen Kontrakts. Könnt ihr euch nicht innerhalb einer akzeptablen Zeitspanne auf eine Abmachung einigen, nachdem du deinen Vorschlag unterbreitet hast, so darf der Externar jederzeit zu seinem Ursprungsort zurückkehren.

Kritischer Erfolg Du rufst die extraplanare Kreatur herbei und bindest sie bis zu einem vollen Tag innerhalb des Schutzdiagramms, ehe sie nach Hause zurückkehrt. Du bist unter Umständen in der Lage, eine bessere Abmachung herauszuschlagen, indem du damit drohst, sie den vollen Tag im Diagramm schmoren zu lassen.

Erfolg Du rufst die extraplanare Kreatur herbei.

Fehlschlag Du rufst keine extraplanare Kreatur herbei.

Kritischer Fehlschlag Du rufst etwas Finsteres und Schreckliches herbei, das nicht von deinem Schutzdiagramm gebunden ist. Es versucht augenblicklich, dich zu vernichten.

BUSSE

RITUAL 4

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltenes Räucherwerk und Opfergaben im Gesamtwert von 20 GM x Stufe des Zieles; **Ritualteilnehmer** 1, muss das Ziel des Rituals sein

Primärer Wurf Natur- oder Religionskunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Natur- oder Religionskunde (entsprechend Primärem Wurf)

Reichweite 3 m; **Ziele** Eine andere Kreatur bis zur 8 Stufe, die derselben Gottheit oder Philosophie anhängen muss wie du

Du versuchst, einer wahrhaft bußfertigen Kreatur dabei zu helfen, ihre Missetaten wiedergutzumachen. Damit sind für gewöhnlich Handlungen gemeint, die der Gesinnung deiner Gottheit widersprechen oder ihr Anathema waren. Sollte die Kreatur nicht wirklich bußfertig sein, ist das Resultat immer ein Kritischer Fehlschlag. Das Ritual verwendet Naturkunde, wenn das Ziel ein Druide ist, und in allen anderen Fällen Religionskunde.

Kritischer Erfolg Der Kreatur werden ihre Sünden vergeben, wodurch sie in den Augen deiner Gottheit wieder an Ansehen gewinnt. Sie erhält ihre vorherige Gesinnung (wenn sich diese verändert hatte) sowie alle verlorenen Fähigkeiten zurück. Bevor die Buße abgeschlossen werden kann, muss die Kreatur eine spezielle Mission oder andere Aufgabe erfüllen, die ihr von deiner Gottheit auferlegt wird und die ihren Missetaten entspricht. Die Erfüllung dieser Aufgabe sollte nicht länger als 1 Monat dauern, wenn sie während der Auszeit durchgeführt wird. Das Ziel erhält 1 Monat lang eine göttliche Eingebung unmittelbar vor jeder Handlung, die ein Anathema für deine Gottheit darstellen oder ihrer Gesinnung widersprechen würde.

Erfolg Wie bei Kritischer Erfolg, nur dass die Kreatur keine göttliche Einsicht für folgenden Handlungen erhält.

Fehlschlag Der Kreatur wird nicht vergeben und muss damit fortfahren, zu meditieren und ihre Missetaten wiedergutzumachen. Alle zukünftigen *Buße*-Rituale für dieselben Sünden erfordern nur die Hälfte der Kosten und erhalten seinen Situationsbonus von +4 auf ihre Primären und Sekundären Würfe.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur beleidigt deine Gottheit und wird permanent vom Glauben ausgestoßen. Ohne direktere Intervention kann sie der Religion nicht wieder beitreten.

Erhöhung (+1) Steigere die maximale Stufe des Zieles um 2 und die Basiskosten um 20 GM.

DÜRRE

RITUAL 4

UNGEWÖHNLICH NEGATIV NEKROMANTIE PFLANZE

Aufwand 1 Tag; **Ritualteilnehmer** 1**Primärer Wurf** Naturkunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Überlebenskunst**Wirkungsbereich** Ein um dich herum liegender Kreis mit Radius von 750 m**Wirkungsdauer** 1 Jahr

Du sorgst dafür, dass Pflanzen im Wirkungsbereich krumm und verkümmert wachsen, womit sie verdorren. Zusätzlich zu den anderen Gefahren schwindender Vegetation verringert dies auch den Ernteertrag von Bauernhöfen. Führt du dieses Ritual in einem Gebiet durch, das unter dem Effekt von *Pflanzenwachstum* steht, versucht *Dürre*, diesem Ritual entgegenzuwirken, anstatt seine gewohnten Effekte hervorzubringen.

Kritischer Erfolg Du vernichtest die Ernte im Wirkungsbereich vollständig oder verringerst den Ertrag in einem Gebiet mit 1,5 Kilometer Radius um die Hälfte.**Erfolg** Du verringerst den Ertrag im Wirkungsbereich um die Hälfte.**Fehlschlag** Das Ritual hat keinen Effekt.**Kritischer Fehlschlag** Die Flora im Wirkungsbereich verändert sich auf überraschende Weise (der SL entscheidet), die im Allgemeinen deinen Motiven so weit wie möglich widerspricht (wolltest du z.B. die Ernte verdorren lassen, wirft sie nun umso mehr ab).

EINSWERDEN MIT DER NATUR

RITUAL 6

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE VORHERSAGE

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltenes Räucherwerk im Gesamtwert von 60 GM; **Ritualteilnehmer** 1**Primärer Wurf** Naturkunde (Meister); **Sekundäre Würfe** Naturkunde**Wirkungsdauer** Bis zu 10 Minuten

Dieses Ritual funktioniert wie *Heiliges Gespräch*, nur dass du die ertümlichen Geister der Natur kontaktierst, die über Bestien, Feen, natürliche Ressourcen, Pflanzen, Tiere und Topografie innerhalb eines Umkreises von 4,5 Kilometern um den Ausführungsort des Rituals Bescheid wissen.

GEAS

RITUAL 3

UNGEWÖHNLICH FLUCH MENTAL VERZAUBERUNG

Aufwand 1 Tag; **Ritualteilnehmer** 1**Primärer Wurf** Arkane Künste (Experte), Okkultismus (Experte) oder Religionskunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Gesellschaftskunde oder Rechtskenntnis**Reichweite** 3 m; **Ziele** 1 Kreatur mit einer Stufe, die nicht höher sein als darf als der doppelte Zaubergrad von *Geas***Wirkungsdauer** Siehe Text

Du legst einem bereitwilligen Ziel eine magische Anweisung auf, die es entweder dazu zwingt, eine bestimmte Handlung zu vollziehen oder diese zu unterlassen. Ein *Geas* zur Ausführung einer Handlung hat für gewöhnlich Bedingungen, wie: „Gewähre immer Fremden deine Gastfreundschaft, die nach einem Ort zum Übernachten suchen.“ Ein *Geas* ohne Bedingungen zur Ausführung einer Handlung erfordert vom Ziel nicht, dass es diese Handlung exklusiv durchführt, auch wenn es ihr Vorrang gegenüber allen Freizeitaktivitäten geben muss. Der häufigste *Geas* zum Unterlassen einer Handlung besteht in der Vorgabe, einen Vertrag nicht nach Möglichkeit zu verletzen. In solchen Fällen übernimmt meist der Ritualteilnehmer die Verantwortung für die Formulierung des Vertrags, damit diese der des *Geas* entspricht. Da das Ziel bereit-

willig teilnimmt, ist die Wirkungsdauer von *Geas* nur auf den Zeitraum beschränkt, dem das Ziel zustimmt. Sollte es unfähig sein, den *Geas* zu erfüllen, erhält es den Zustand Kränkelnd 1, der sich an jedem aufeinanderfolgenden Tag der Nichterfüllung um 1 verschlimmert (bis zu einem Maximalwert von 4). Der Zustand endet augenblicklich, wenn das Ziel wieder versucht, den *Geas* zu erfüllen. Anders kann es ihn nicht beseitigen. Die Effekte eines *Geas* können nur von so mächtiger Magie wie *Wunsch* von einem Ziel entfernt werden.

Kritischer Erfolg Der *Geas* greift. Das Ziel erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe, die (nach Entscheidung des SL) zur Erfüllung des *Geas* notwendig sind.**Erfolg** Der *Geas* greift.**Fehlschlag** Der *Geas* greift nicht.**Kritischer Fehlschlag** Der *Geas* greift nicht. Anstatt dessen stehst nun du unter seinem Effekt. Da du nicht als bereitwilliges Ziel giltst, kann der *Geas* mittels *Fluch brechen* entfernt werden.**Erhöhung (5.)** Du kannst *Geas* auf eine unwillige Kreatur wirken, welche einen Willenswurf ausführen darf, um seinen Effekten zu widerstehen. Bei einem Fehlschlag hält der *Geas* 1 Woche lang an. Der Zauber *Fluch brechen* ist imstande, einen *Geas* auf einer unwilligen Kreatur zu entfernen (einmal abgesehen von mächtiger Magie wie *Wunsch*). Eine schlaue unwillige Kreatur kann den *Geas* unterlaufen, indem sie sich in Situationen begibt, die sie von seiner Erfüllung abhalten, auch wenn sie in diesem Fall den Zustand Kränkelnd erhält (siehe oben).**Erhöhung (7.)** Wie auf Grad 5, nur das ein auf einer unwilligen Kreatur liegender *Geas* 1 Jahr lang anhalten kann.**Erhöhung (9.)** Wie auf Grad 5, nur das ein auf einer unwilligen Kreatur liegender *Geas* eine Wirkungsdauer deiner Wahl (sogar unbegrenzt) haben darf.

GEGENSTAND BELEBEN

RITUAL 2

UNGEWÖHNLICH VERWANDLUNG

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltene Öle, siehe Tabelle 7-1; **Ritualteilnehmer** 1**Primärer Wurf** Arkane Künste (Experte); **Sekundäre Würfe** Handwerkskunst**Reichweite** 3 m; **Ziele** 1 Objekt

Du transformierst das Ziel in ein Belebtes Objekt von bis zu einer Stufe, die von Tabelle 7-1 erlaubt wird. Seine Art entspricht der Art des Objekts (aus einem Besen würde ein Belebter Besen werden).

Kritischer Erfolg Das Ziel wird zu einem Belebten Objekt der passenden Art. Liegt seine Stufe wenigstens 4 unter deiner, kannst du es zum Schergen erklären. Damit gehört es zur Kategorie Scherge, wodurch es 2 Aktionen ausführen kann, wenn du ihm Befehle gibst. Das Geben von Befehlen ist eine einzige Aktion der Kategorien Hörbar und Konzentration. Du darfst nicht mehr als vier Schergen unter deinem Befehl stehen haben. Wird aus dem Objekt kein Scherge, kannst du ihm nur einen einfachen Befehl geben. Es führt diesen unbeirrbar aus und ignoriert alle deine weiteren Befehle.**Erfolg** Wie bei Kritischer Erfolg, nur dass ein Belebtes Objekt, wenn es nicht zu deinem Schergen wird, an Ort und Stelle stehen bleibt. Es greift außerdem jeden an, der es angreift, sowie es zu stehlen oder zu bewegen versucht. Es folgt in diesem Fall nicht deinen Befehlen.**Fehlschlag** Du erschaffst kein Belebtes Objekt.**Kritischer Fehlschlag** Dir gelingt es, ein Belebtes Objekt zu erschaffen. Es verfällt jedoch in Raserei und versucht, dich zu vernichten.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

NACH GRAD SORTIERTE RITUALE

Grad	Ritual
2	Gegenstand beleben
2	Hilfsbereitschaft erwecken
2	Ort weihen
2	Untote erschaffen
3	Geas
4	Buße
4	Dürre
4	Pflanzenwachstum
5	Auferstehung
5	Geist herbeirufen
5	Verbündeter aus den Ebenen
6	Bindender Ruf
6	Einswerden mit der Natur
6	Heiliges Gespräch
6	Tier erwecken
6	Verbündeter aus dem Feenreich
7	Sagenkunde
8	Befreiung
8	Einkerkerung
8	Wetterkontrolle

GEIST HERBEIRUFEN

RITUAL 5

UNGEWÖHNLICH NEKROMANTIE

Aufwand 1 Stunde; **Kosten** Seltene Kerzen und Räucherwerk im Gesamtwert von 50 GM; **Ritualteilnehmer** 1

Primärer Wurf Okkultismus (Experte) oder Religionskunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Okkultismus oder Religionskunde (entsprechend Primärem Wurf)

Wirkungsdauer Bis zu 10 Minuten

Du zerreißt den Schleier zum Nachleben und rufst einen Geist von seiner letzten Ruhestätte zurück. Du mußt ihn beim Namen rufen und ihm eine spirituelle Verbindung anbieten, sowie eine Habe, ein Kleidungsstück oder ein Stück seiner Leiche. Will ein Geist deinem Ruf nicht folgen, darf er einen Willenswurf ausführen. Bei einem Kritischen Erfolg erscheint der Geist eines Schalks, der sich als der von dir gerufene Geist ausgibt und verkleidet. Der SG dieses Willenswurfs liegt um 2 niedriger, wenn du den Geist im Leben nie getroffen hättest. Auf jeden Fall erscheint der Geist als schemenhafte Gestalt der gerufenen Kreatur. Für jede Minute der Wirkungsdauer darfst du dem Geist eine Frage stellen. Er kann sie nach Belieben beantworten oder schweigen. Befindet sich der Geist nicht im Nachleben (wie wenn er ein Untoter ist), dann verwenden alle Resultate außer Kritischer Fehlschlag den Effekt von Fehlschlag.

Kritischer Erfolg Der Geist kooperiert besonders gerne. Auch wenn er gute Gründe hat, dich hinteres Licht führen zu wollen, erhält er einen Situationsmalus von -2 auf seine Täuschungswürfe.

Erfolg Du rufst den Geist herbei.

Fehlschlag Du rufst den Geist nicht herbei.

Kritischer Fehlschlag Ein oder mehrere böse Geister erscheinen und greifen an.

HEILIGES GESPRÄCH

RITUAL 6

UNGEWÖHNLICH ERKENNTNISMAGIE VORHERSAGE

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltenes Räucherwerk im Gesamtwert von 150 GM; **Ritualteilnehmer** 1

Primärer Wurf Okkultismus (Meister) oder Religionskunde (Meister); **Sekundäre Würfe** Okkultismus oder Religionskunde (entsprechend Primärem Wurf)

Wirkungsdauer Bis zu 10 Minuten

Du rufst eine unbekannte Wesenheit aus den Ebenen an, damit sie deine Fragen beantwortet. Hast du eine Schutzgottheit und ver-

wendest Religionskunde, dann ist diese Wesenheit eine Dienerin deiner Gottheit. Du darfst ihr bis zu sieben Fragen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Die Wesenheit kennt wahrscheinlich die Antworten, die in ihren Aufgabenbereich fallen. Ein Diener Gozrehs zum Beispiel würde über unnatürliches Wettergeschehen Bescheid wissen, eine Dienerin Desnas über die Reiseroute einer Kreatur. Die Antworten der Wesenheit bestehen aus nur einem Wort, wie „Ja“, „Nein“, „Wahrscheinlich“ oder „Unbekannt“. Sie geben dabei immer die Agenda der Wesenheit wieder und könnten irreführend sein.

Kritischer Erfolg Du kontaktierst eine mächtigere Wesenheit, deren Interessen sich stark mit deinen überschneiden, möglicherweise sogar deine Schutzgottheit. Die Wesenheit wird nicht versuchen, dich in die Irre zu führen, kennt jedoch nicht unbedingt die Antworten auf deine Fragen. Sollte es wichtig werden, für Klarheit zu sorgen, beantwortet die Wesenheit deine Fragen mit bis zu fünf Worten, wie: „Wenn du jetzt aufbrichst.“, oder: „Das traf einmal zu.“

Erfolg Du kannst deine Fragen stellen und erhältst darauf Antworten.

Fehlschlag Du stellst keinen Kontakt her.

Kritischer Fehlschlag Du wirst dem ungeheuerlichen Ausmaß des Kosmos ausgesetzt und erhältst 1 Woche lang den Zustand Benommen 4, der unter keinen Umständen entfernt werden kann.

HILFSBEREITSCHAFT ERWECKEN RITUAL 2

UNGEWÖHNLICH MENTAL VERZAUBERUNG

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltene Öle im Gesamtwert von 10 GM x Stufe des Zieles;

Primärer Wurf Arkane Künste (Experte), Okkultismus (Experte) oder Religionskunde (Experte)

Reichweite 3 m; **Ziele** 1 Kreatur, deren Stufe den doppelten Zaubergrad dieses Rituals nicht übertreffen darf

Wirkungsdauer 1 Jahr oder bis zur Aufhebung

Du gewinnst das Vertrauen des Zieles, das dich als Freund ansieht und jeden deiner Vorschläge als annehmbar erachtet. Es ist dir gegenüber Hilfreich eingestellt, wodurch es sein Möglichstes unternimmt, um dir zu helfen. Wie bei anderen Hilfreichen Kreaturen bestehen Grenzen für die Erfüllung von Bitten deinerseits. Solltest du das Ziel bitten, etwas zu tun, was komplett gegen seine Natur verstößt oder dem Ziel oder seinen Interessen ohne Not Schaden zufügt, dann wird es ablehnen und darf außerdem einen Willenswurf ausführen, um den Effekt vorzeitig zu beenden. Aufgrund des Zeitaufwands und der Reichweite ist es für gewöhnlich recht schwierig, dieses Ritual durchzuführen, es sei denn, das Ziel ist gefesselt oder zur Teilnahme bereit (weil es der Überzeugung ist, das Ritual habe einen anderen Zweck). Das Ziel darf einen Willenswurf gegen den Effekt des Rituals ausführen, wenn es unwillig ist.

Kritischer Erfolg Das Ritual greift. Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -4 auf Willenswürfe zur Beendigung des Effekts.

Erfolg Das Ritual greift.

Fehlschlag Das Ritual scheitert.

Kritischer Fehlschlag Das Ritual scheitert. Das Ziel lernt, dich zu hassen und ist während der Wirkungsdauer dir gegenüber Feindselig eingestellt.

Erhöhung (6.) Du darfst *Hilfsbereitschaft erwecken* auf eine Kreatur wirken, die sich während der Durchführung des Rituals in bis zu 1,5 Kilometer Entfernung befindet. Du benötigst dazu eine Strähne seines Haars, einen Tropfen seines Blutes oder irgendeinen anderen Teil des Körpers des Zieles, den du mit den unter Kosten angegebenen Ölen vermischen mußt. Die Basiskosten stei-

gen auf 100 GM. Die Wirkungsdauer ist kürzer als gewohnt und basiert auf der Größe des verwendeten Körperteils. Blut, Haar, Schuppen oder ähnliches lassen den Effekt des Rituals 1 Woche lang anhalten. Eine Hand oder ein anderer wichtiger Körperteil sorgt für eine Wirkungsdauer von 1 Monat.

ORT WEIHEN

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG WEIHE

Aufwand 3 Tage; **Kosten** Seltenes Räucherwerk und Opfergaben im Gesamtwert von 20 GM x Zaubergrad; **Ritualteilnehmer** 2, müssen deiner Religion anhängen

Primärer Wurf Religionskunde; **Sekundäre Würfe** Darbietung, Handwerkskunst

Reichweite 12 m; **Wirkungsbereich** Explosion von 12 m um einen nicht beweglichen Altar, Schrein oder anderes Stück Inventar deiner Gottheit

Wirkungsdauer 1 Jahr

Du weihst einen Ort deiner Schutzgottheit, wozu du ihr lobsingst und einen heiligen Ort erschaffst. Innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten Anhänger deiner Gottheit einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs-, Fertigkeit-, Rettungs- und Wahrnehmungswürfe. Kreaturen, die für deine Gottheit ein Anathema darstellen (wie Untote im Fall Pharasmas oder Sarenraes), erhalten einen Zustandsmalus auf dieselben Würfe. Angriffe von Anhängern deiner Gottheit im Wirkungsbereich verursachen außerdem 1 Punkt zusätzlichen Schaden von der Kategorie deiner Wahl, die einer der Gesinnungen deiner Gottheit entspricht. Ist deine Gottheit Wahrhaft Neutral, erhältst du diesen Vorteil nicht.

Kritischer Erfolg Die Weihe gelingt und dauert entweder 10 Jahre anstatt eines an oder wirkt in einem Wirkungsbereich mit doppeltem Radius. Ist dir deine Gottheit gewogen, kann gelegentlich noch ein wundersamerer Effekt entstehen, wie die unendliche Weihe des Ortes oder die Einbeziehung einer ganzen Kathedrale

Erfolg Die Weihe gelingt.

Fehlschlag Die Weihe misslingt.

Kritischer Fehlschlag Die Weihe misslingt auf spektakuläre Weise und verärgert deine Gottheit, die ein Zeichen ihrer Missgunst sendet. Weitere Versuche, den Ort zu weihen, scheitern mindestens 1 Jahr lang.

Erhöhung (7.) Der geweihte Bereich erhält außerdem die Effekte von *Dimensionale Barriere*, die jedoch nicht auf Anhänger deiner Gottheit wirken. Die Kosten steigen auf 200 GM x Zaubergrad.

PFLANZENWACHSTUM

UNGEWÖHNLICH NEKROMANTIE PFLANZE POSITIV

Aufwand 1 Tag; **Ritualteilnehmer** 1

Primärer Wurf Naturkunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Landwirtschaftskennntnis oder Überlebenskunst

Wirkungsbereich Umkreis von 750 m Radius um dich herum

Wirkungsdauer 1 Jahr

Du bewirkst, dass Pflanzen im Wirkungsbereich gesünder sind und mehr Früchte tragen. Neben den anderen Vorteilen gesunder Vegetation erhöht dies abhängig von deinem Erfolg den Erntertrag von Bauernhöfen. Fühst du dieses Ritual in einem Gebiet durch, das unter dem Effekt von *Dürre* steht, versucht *Pflanzenwachstum*, diesem Ritual entgegenzuwirken, anstatt seine gewohnten Effekte hervorzubringen.

Kritischer Erfolg Verdoppele den Ertrag im Wirkungsbereich und vergrößere letzteren auf einen Radius von 1,5 Kilometern.

Erfolg Erhöhe den Ertrag im Wirkungsbereich um ein Drittel.

Fehlschlag Das Ritual hat keinen Effekt.

RITUAL 2

Kritischer Fehlschlag Die Flora im Wirkungsbereich verändert sich auf überraschende Weise (der SL entscheidet), die im Allgemeinen deinen Motiven so weit wie möglich widerspricht (z.B. verdorrt die Ernte, obwohl du das Gegenteil im Sinn hattest).

SAGENKUNDE

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltenes Räucherwerk im Gesamtwert von 300 GM; **Ritualteilnehmer** 2

Primärer Wurf Okkultismus (Experte); **Sekundäre Würfe** Darbietung, Gesellschaftskunde

Du versuchst, Legenden über ein bestimmtes Thema zu erlernen. Bei dem Thema muss es sich um eine wichtige Person, Ort oder Sache handeln. Ist das Thema anwesend, erhöhe den Erfolgsgrad des Primären Wurfs um einen Schritt. Besitzt du vor der Durchführung des Rituals nur vage Informationen über das Thema, senke den Erfolgsgrad des Primären Wurfs um einen Schritt. Diese Modifikatoren negieren einander, wenn das Thema präsent ist, du aber nur wenige oder gar keine Informationen darüber besitzt.

Kritischer Erfolg Du rezitierst nach dem Abschluss des Rituals eine Stunde lang Legenden, Geschichten und Wissen über das Thema. Die Informationen hängen zum großen Teil zusammen und legen ein Augenmerk auf genauere und nützlichere Legende als auf solche, die im Lauf der Zeit aufgebauscht wurden.

Erfolg Du rezitierst nach dem Abschluss des Rituals im eine Stunde lang Legenden, Geschichten und Wissen über das Thema. Diese gewähren nützliche Informationen für weitere Nachforschungen, sind im Allgemeinen aber unvollständig oder rätselhaft. Der Natur von Legenden entsprechend erlernst du mehrere sich widersprechende Versionen.

Fehlschlag Du erlernst keine nützlichen Legenden.

Kritischer Fehlschlag Dein Verstand verliert sich in der Vergangenheit. Du bist 1 Woche lang unfähig, die Gegenwart wahrzunehmen oder darauf zu reagieren, mit Ausnahme von notwendigen Aktivitäten wie Atmen oder Schlafen. Wenn du zurückkehrst, darfst du allerdings eine deiner Fertigkeiten in Kenntnis umlernen, was auf dem Wissen über die Vergangenheit basiert, das du unkontrolliert in dich aufgenommen hast. Dies wirkt, als hättest du 1 Woche lang mit Umlernen verbracht.

TIER ERWECKEN

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE MENTAL

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Kräuter, 1/5 des Werts auf Tabelle 7-1; **Ritualteilnehmer** 3

Primärer Wurf Naturkunde (Meister); **Sekundäre Würfe** Gesellschaftskunde, Kennntnis (beliebig), Überlebenskunst

Reichweite 3 m; **Ziele** 1 Tier von bis zu der auf Tabelle 7-1 angegebene Stufe

Du verleihst dem Ziel Intelligenz und verwandelst es in eine Bestie. Es kann nicht länger als Scherge oder Tiergefährte dienen.

Kritischer Erfolg Intelligenz-, Weisheit- und Charismamodifikatoren des Zieles steigen auf +2 (wenn sie niedriger lagen). Es wird aus Dankbarkeit für die Erweckung dir gegenüber Hilfreich.

Erfolg Intelligenz-, Weisheit- und Charismamodifikatoren des Zieles steigen auf +0 (wenn sie niedriger lagen). Es wird aus Dankbarkeit für die Erweckung dir gegenüber Freundlich.

Fehlschlag Das Ziel wird nicht erweckt.

Kritischer Fehlschlag Du erweckst das Ziel aus Versehen mit purem, bestialischem Hass auf dich. Intelligenz-, Weisheit- und Charismamodifikatoren des Zieles steigen auf -2 (wenn sie niedriger lagen). Es wird dir gegenüber Feindselig und versucht, dich zu vernichten.

RITUAL 7

RITUAL 6

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



UNTOTE ERSCHAFFEN

UNGEWÖHNLICH BÖSE NEKROMANTIE

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Schwarzer Onyx, siehe Tabelle 7-1; **Ritualteilnehmer** 1

Primärer Wurf Arkane Künste (Experte), Okkultismus (Experte) oder Religionskunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Religionskunde
Reichweite 3 m; **Ziele** 1 tote Kreatur

Du verwandelst das Ziel in eine untote Kreatur mit einer Stufe, die Tabelle 7-1 erlaubt. Es existieren viele Versionen dieses Rituals, die jede an eine bestimmte Art Untoter angepasst sind (ein Ritual für Zombies, eines für Skelette, eines für Ghule usw.). Die Rituale zur Erschaffung von Seltenen Untoten gehören auch zu Kategorie Selten. Manche Arten von Untoten, wie Leichname, wenden ihre eigenen, einzigartigen Methoden an und können nicht mittels *Untote erschaffen* kreiert werden.

Kritischer Erfolg Das Ziel wird zu einer Untoten Kreatur der passenden Art. Liegt seine Stufe wenigstens 4 unter deiner, kannst du es zum Schergen erklären. Damit gehört es zur

RITUAL 2

Kategorie Scherge, wodurch es 2 Aktionen ausführen kann, wenn du ihm Befehle gibst. Das Geben von Befehlen ist eine einzige Aktion der Kategorien Hörbar und Konzentration. Du darfst nicht mehr als vier Schergen unter deinem Befehl stehen haben. Ist der Untote intelligent und wird kein Scherge aus ihm, ist er aus Dankbarkeit für seine Erweckung dir gegenüber Hilfreich. Ist er nicht intelligent und wird kein Scherge aus ihm, kannst du ihm einen einfachen Befehl geben. Er führt diesen unbeirrbar aus und ignoriert alle deine weiteren Befehle.

Erfolg Wie bei Kritischer Erfolg, nur dass ein intelligenter Untoter, aus dem kein Scherge wird, dir gegenüber Freundlich eingestellt ist. Ein nicht intelligenter Untoter, aus dem kein Scherge wird, belästigt dich nicht, solange du ihn nicht angreifst. Er streift im umliegenden Gebiet umher, anstatt deinen Befehlen zu folgen.

Fehlschlag Du erschaffst keinen Untoten.

Kritischer Fehlschlag Du erschaffst den Untoten, aber seine von deiner üblen Nekromantie gefolterte Seele verspürt dir gegenüber nichts als Hass. Er versucht, dich zu vernichten.

VERBÜNDETER AUS DEM FEENREICH RITUAL 6

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE BESCHWÖRUNG

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Materialien für einen Feenring im Gesamtwert von 1 GM x Zaubergrad x Stufe des Zieles; **Ritualteilnehmer** 4
Primärer Wurf Naturkunde (Meister); **Sekundäre Würfe** Handwerkskunst, Diplomatie, Überlebenskunst

Reichweite 150 km; **Ziele** 1 Bestie, Fee, Pflanze, Pilz oder Tier

Wirkungsdauer Siehe Text

Dieses Ritual funktioniert wie *Verbündeter aus den Ebenen*. Allerdings legst du einen Feenring an und rufst eine Bestie, Fee, Pflanze, einen Pilz oder ein Tier aus bis zu 150 Kilometern Entfernung herbei.

VERBÜNDETER AUS DEN EBENEN RITUAL 5

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG

Aufwand 1 Tag; **Kosten** Seltenes Rauchwerk und Opfergaben im Gesamtwert von 2 GM x Zaubergrad x Stufe des Zieles; **Ritualteilnehmer** 2, müssen deiner Religion anhängen

Primärer Wurf Religionskunde (Experte); **Sekundäre Würfe** Diplomatie

Wirkungsdauer Siehe Text

Du rufst deine Gottheit um Hilfe in Form eines göttlichen Dieners an. Deine Gottheit wählt den Diener aus, dessen Stufe den doppelten Zaubergrad von *Verbündeter aus den Ebenen* nicht übersteigen darf. Während der Durchführung dieses Rituals wenden sich die Ritualteilnehmer an deine Gottheit und erklären, welche Art von Unterstützung du brauchst sowie deren Grund. Sollte die Aufgabe perfekt zu den Interessen der Gottheit passen, darf der SL einen Situationsbonus für den Sekundären Diplomatiwurf gewähren oder entscheiden, dass der Wurf ein automatischer Kritischer Erfolg ist. Hat das Ritual insgesamt Erfolg, so musst du dem Diener eine Entschädigung basierend auf der Dauer und Gefährlichkeit der Aufgabe anbieten. Diese Kosten liegen immer mindestens bei dem Preis für einen Verbrauchsgegenstand von derselben Stufe des Dieners. Dies gilt auch für kurze und einfache Aufgaben. Um den Diener davon zu überzeugen, an deiner Seite zu kämpfen, benötigst du einen Preis in Höhe eines permanent magischen Gegenstands von derselben Stufe des Dieners. Solltest du dieses Ritual ohne guten Grund durchführen, ist das Resultat immer automatisch ein Kritischer Fehlschlag.

Kritischer Erfolg Deine Gottheit entsendet einen Diener, dessen Dienste nur die Hälfte der Kosten erfordern. Bittest du um einen bestimmten Diener mit dessen Namen, wird deiner Gottheit wahrscheinlich diesen schicken, wenn er nicht gerade beschäftigt ist.

Erfolg Deine Gottheit entsendet einen Diener.

Fehlschlag Deine Gottheit entsendet keinen Diener.

Kritischer Fehlschlag Deine Gottheit ist beleidigt und schickt ein Zeichen ihrer Missgunst oder sogar einen Diener, der dich schilt oder angreift, je nach dem Wesen deiner Gottheit. Du musst das Ritual *Buße* durchführen, um dein Ansehen in den Augen deiner Gottheit wiederzugewinnen.

WETTERKONTROLLE

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG

Aufwand 1 Tag; **Ritualteilnehmer** 1

Primärer Wurf Naturkunde (Meister); **Sekundäre Würfe** Überlebenskunst

Wirkungsbereich Umkreis mit Radius von 3 km um dich herum

Wirkungsdauer 4W12 Stunden

Du veränderst das Wetter, indem du es entweder beruhigst und an die Jahreszeit anpasst oder zwei der folgenden, von der Jahreszeit abhängigen Effekte auswählst:

- **Frühling** Gewitter, Hitze, Nieselregen, Schneeregen, Tornado, Orkan
- **Sommer** Extreme Hitze, Hagel, Hitze, Nieselregen, Wolkenbruch
- **Herbst** Kaltes Wetter, milde Hitze, Nebel, Schneeregen
- **Winter** Extreme Kälte, milde Kälte, Schneesturm, Tauwetter

Du kannst die Art der Wetterphänomene, wie den genauen Pfad eines Tornados oder die Ziele von Blitzeinschlägen, nicht exakt kontrollieren.

Kritischer Erfolg Du veränderst das Wetter wie gewünscht und kannst einen größeren Wirkungsbereich (Radius von bis zu 7,5 km) oder eine längere Wirkungsdauer (beliebige Anzahl von zusätzlich W12 Stunden, bis zu 16W12 Stunden) festlegen.

Erfolg Du veränderst das Wetter wie gewünscht.

Fehlschlag Du veränderst das Wetter nicht.

Kritischer Fehlschlag Das Wetter verändert sich auf unvorhergesehene Weise (der SL entscheidet), die im Allgemeinen deinen Motiven so weit wie möglich widerspricht (z.B. entsteht ein Sturm, obwohl du gutes Wetter erzeugen wolltest).

Erhöhung (9.) Du erzeugst Wetter, das der Jahreszeit nicht entspricht oder Phänomene, die sich widersprechen, wie extreme Kälte und einen Orkan. Du kannst bewirken, dass das Wetter ruhig und normal für eine andere Jahreszeit wird, oder Phänomene von allen Listen auswählen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



DIE SAGALANDE
LÄNDER DER LINDWURMKÖNIGE
IRRISSEN
REICH DER MAMMUTHERREN
SARKORISNARBE
MENDEV
NEBELSCHLEIERSEE
NUMERIA
BREVVOY
KODARBERGE
NEU-THASSILON
BELKZENS BODEN
USTALAV
DIE ZERRÜTTETEN LANDE
VARISIA
NIRMATHAS
INSEL DES SCHRECKENS
DIE FLUSSKÖNIGREICHE
IRRSINNSBERGE
ENCARTHANSEE
RAZMIRAN
KYONIN
GALT
HERMEA
DORNENWIRR
DIE STRAHLENDEN REICHE
NIDAL
OPRAK
MOLTHUNE
DRUMA
RAVOUNEL
MENADORKETTE
ISGER
FÜNFKÖNIGSBERGE
VERDURAWALD
ALT-CHELIAX
CHELIAX
ANDORAN
TALDOR
ARKADISCHER OZEAN
INNERE SEE
INSEL KORTOS
ABSALOM
RAHADOM
THUVIA
DIE GOLDSTRAßE
OSIRION
QADIRA
MEDIOGALTI
AUGE VON ABENDEGO
FLUTLÄNDER
KATAPESCH
KIBWE
USARO
NEX
FESSELINSELN
NANTAMBU
DAS MWANGI-BECKEN
TRÜMMERBERGE
MANAÖDEN
DIE UNFASSBAREN LÄNDER
BLUTBUCHT
SENHOR
GEB
VIDRIAN
MZALI
FIEBERSEE
OBARISCHER OZEAN

KAPITEL 8: DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

Vor zehntausend Jahren stand die Welt Golarion kurz vor ihrem Untergang. Der Erdenfall, wie dieser Beinaheauslöschung bekannt wurde, führte dazu, dass die Welt von einem Schauer herabfallender Sterne bombardiert wurde, der ganze Kontinente versenkte, neue Meere schuf und Zivilisationen zerstörte. Es dauerte Jahrhunderte, bis sich die Welt erholt hatte und die Gesellschaft wiederaufgebaut wurde, aber es gelang.

Zwerge stiegen während ihrer legendären Himmelsqueste aus den unterirdischen Gebieten der Finsterlande zur Oberfläche empor. Elfen kehrten vom Nachbarplaneten Castrovel über ein Portalnetz zurück, um ihre Länder und Traditionen zurückzuerlangen. Und die Gnome aus der geheimnisvollen Ersten Welt suchten Schutz vor einem jetzt vergessenen Schrecken. Überlebende anderer Abstammung, die vor den Schrecken und der Zerstörung des Erdenfalls Zuflucht gesucht hatten, kamen während des Zeitalters der Finsternis wieder zum Vorschein, um auf ihre angestammten Länder Anspruch zu erheben. Sie reichten von rauflustigen Goblinstämmen, die die Gabe besitzen, trotz aller Widrigkeiten zu überleben, bis hin zu fleißigen Halblingen, die die Ruinen verließen, um eigene Gesellschaften zu gründen.

Die Menschheit erlebte allerdings die erstaunlichste Erholung. Weniger als 2.000 Jahre nach der fast gänzlichen Auslöschung Golarions durch den Erdenfall, erfolgte während des Zeitalters des Schicksals der Aufstieg vieler neuer menschlicher Imperien in der ganzen Welt. Die Menschheit errichtete wundervolle Bauwerke und ihre Schulen erlernten die Magie, die zuvor verloren geglaubt war, auf ganz neue Weise. Inmitten dieser menschlichen Nationen bewegte sich ein Mann namens Aroden, ein unsterblicher Überlebender der Zerstörung durch den Erdenfall. Aroden hatte schon lange ein Gefolge getreuer Untertanen um sich geschart, die ihm mit Ehrfurcht begegneten. Denn Unsterblichkeit war nur eines der Wunder, die er erreicht hatte. Das größte war die Entdeckung einer Scherbe voll mächtiger Magie, die heute als *Sternenstein* bekannt ist. Es handelte sich um ein Fragment der Sterne, das während des Erdenfalls herabgefallen und am Grunde der Inneren See gelandet war. Der Kontakt mit diesem außergalrischen Artefakt überflutete Aroden mit traumhaften Visionen, zwang ihn zu einer Reihe tödlicher Zweikämpfe und stellte erschöpfende moralische Dilemmata, die seine Grenzen mehr ausloteten als alle mühsamen Erfahrungen, die er zuvor durchlebt hatte. Er verließ diese Prüfung als lebender Gott und seine erste göttliche Tat bestand darin, den *Sternenstein* und die Landmasse, auf der er ruhte, vom Meeresgrund emporzuheben, so dass er die Insel Kortos - auch als Sternensteininsel bekannt - formte, auf der er alsdann die Stadt Absalom gründete.

In den folgenden Jahrhunderten wuchs Absalom zu einer der größten Städte der Welt und Arodens Erbe wuchs mit ihr. Mit dem Vergehen der Jahrtausende wurde seine Aufmerksamkeit immer mehr von den Belangen der Einwohner der Inneren See zu außerweltlichen Themen jenseits des menschlichen Verstandes gelenkt. Prophezeiungen sagten allerdings eine Zeit voraus, in der er nach Golarion zurückkehren würde und die Menschheit triumphal in ein Zeitalter des Ruhms führen würde. Als die Zeit von Arodens Rückkehr näher rückte, unternahmen ganze Nationen monumentale Vorbereitungen, um ihn auf Golarion wieder willkommen zu heißen.

Doch stattdessen starb Aroden und mit ihm die Verlässlichkeit auf Prophezeiungen. Golarion wurde von Stürmen, Krieg und übernatürlichen Verwüstungen heimgesucht und der Tod des Gottes markierte den Anfang eines neuen Zeitalters – einer neuen Zeit voller Ungewissheit, aber auch einer Zeit von Gelegenheiten. Dies ist das Zeitalter der Verlorenen Omen, ein Zeitalter, das Helden so dringend wie nie zuvor benötigt.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



JENSEITS DER INNEREN SEE

Die Region der Inneren See besteht aus dem Kontinent Avistan und dem nördlichen Teil des Kontinents Garund, aber sie ist nur ein Teil einer viel größeren Welt. Garund selbst erstreckt sich viel weiter nach Süden und diese südlichen Gebiete sind Heimat für einige einzigartige Abstammungen und Kulturen. Wenn man von der Inneren See nach Osten reist, erstreckt sich die weite Fläche des Kontinents Casmaron über den Horizont hinaus. Casmaron ist der größte von Golarions Kontinenten und besitzt in seiner Mitte das riesige Binnenmeer die Castrovische See. Es ist Heimat einiger der ältesten und erfolgreichsten Reiche. Weiter östlich von Casmaron liegt der Kontinent Tian Xia mit einer Region, die als die Drachenreiche bekannt ist. Der nördliche Teil von Tian Xia ist mit Golarions nördlichsten Kontinent, einer frostigen Gegend namens Krone der Welt, verbunden. Dieser Kontinent bildet eine Landbrücke zwischen Tian Xia und Avistan, die sich über den Nordpol erstreckt. Südlich von Tian Xia liegt der geheimnisvolle Kontinent Sarusan, von dem wegen mächtiger Stürme und lästiger, die Küsten verschleiender Strömungen wenig bekannt ist. Wenn man die Region der Inneren See nach Westen verlässt, treffen Seeleute auf die zerschmetterten Überreste von Azlant, einem zerstörten Kontinent, der einem der ersten Reiche der Menschheit bis zu seiner Zerstörung durch den Erdfall eine Heimat bot. Segelt man von diesen Ruinen noch weiter nach Westen, so gelangt man schließlich an die Gestade Arkadiens, ein Land mit ungewöhnlichen magischen Traditionen und eigenen mächtigen Nationen. Unterhalb all dieser Länder liegen herausgehauen aus der Planetenhülle die gewundenen Gänge des dreigeteilten Untergrundreichs, das allgemein als die Finsterlande bekannt ist. Es beherbergt große Schrecken und Gefahren, aber ebenso große Möglichkeiten für Ruhm und Reichtum.

Außerdem ist Golarion nur eine von 11 Welten, die die Sonne umrunden. Für die große Mehrheit der Bewohner des Planeten sind die anderen 10 Welten wenig mehr als Lichtpunkte am Himmel. Aber diese Welten sind nicht so weit entfernt wie man erwarten könnte. Die Planeten Akiton und Castrovel sind Golarions nächste Nachbarn. Reisende von beiden Planeten haben Golarion bereits besucht und in einigen Fällen besiedelt, allen voran die Elfen, die ursprünglich von Castrovel stammten. Sogar der entfernteste Planet Aucturn hat Golarion beeinflusst, als seine fremdartigen Bewohner einen unheimlichen Kontakt mit der Welt herstellten, der den ganzen Planeten vor kurzem in Gefahr brachte. Die Weisen hüten sich daher, die Gefahren und Wunder, die sich auf anderen Planeten des golarischen Sonnensystems befinden zu unterschätzen.

DAS GROßE JENSEITS

Zahllose Planeten liegen außerhalb von Golarions Sonnensystem, doch sogar diese als Materielle Ebene bekannte Unzahl von Welten im Universum ist nur ein Bruchstück im Vergleich zu dem, was jenseits davon im Multiversum liegt. Andere Existenzebenen und fremdartige Dimensionen packen diese Realität in eine Reihe sich umhüllender Kugeln, die insgesamt als das Große Jenseits bekannt sind. Dieses Modell der Realität ist ebenso eine Metapher für Konzepte, die ein sterblicher Verstand nur sehr schwer greifen und verstehen kann, als auch eine physische Beschreibung, da innerhalb des Großen Jenseits alles möglich ist.

DIE INNERE SPHÄRE

Der Kern des Multiversums ist die Innere Sphäre. Hier kann die riesige Weite der Materiellen Ebene und ihrer zahllosen Welten gefunden werden. Die Elementarebenen umgeben die

Materielle Ebene wie übereinander liegende Hüllen. Dabei liegt zuinnerst die Ebene der Luft, die in die Ebene des Wassers übergeht, die wiederum in die Ebene der Erde übergeht, welche schließlich in die Ebene des Feuers übergeht. Dies bildet so etwas wie eine Umkehrung der Reihenfolge, in der diese Elemente am häufigsten auf bewohnbaren Planeten in Erscheinung treten. Die Ebenen der Positiven und der Negativen Energie sind ebenfalls in der Inneren Sphäre zu finden, wobei ihre entgegengesetzten Pole Leben und Tod, Schöpfung und Zerstörung sowie Licht und Dunkelheit den Anfang und das Ende allen Seins bilden.

DIE ÄUSSERE SPHÄRE

Die Ausmaße der Realität innerhalb der Äußeren Sphäre sind schwierig vorzustellen. Hier wohnen die Götter und die Seelen der Toten versammeln sich, um von der Göttin der Toten, Phasasma, gerichtet zu werden. Dies geschieht auf einer Bergzinne in dem Reich, das ihr Beinacker ist. Alles ist in der Äußeren Sphäre möglich und ihre Reiche sind ebenso sehr Manifestationen von Philosophien und Glauben, wie alles andere. Von den hochaufragenden Bergen des Himmels zu den endlosen Klüften des Abysse, sei es das quälende Loch der Hölle oder die unermesslichen Wunder Elysiums, die ganze Realität wird innerhalb der Äußeren Sphäre wiedergegeben. Mit der Zeit vergeht diese Realität und wird in der Positiven Energieebene zu Rohmasse des Lebens wiederaufbereitet.

ANDERE EBENEN UND DIMENSIONEN

Einige Ebenen existieren im selben physischen oder metaphysischen Raum wie andere, überlagern diese anderen Ebenen wie Schichten der Realität. Sie beinhalten die Geisterwelt der Ätherischen Ebene, die die Innere Sphäre überlagert; die schwindelerregende Weite der Astralebene, die fast die gesamte Realität durchzieht und die anscheinend endlose Kluft zwischen Innerer und Äußerer Sphäre ausfüllt; und die von Feen heimgesuchte Erste Welt sowie die unheimliche Schattenebene, die beide die Materielle Ebene überlagern. Es existieren auch fremdartigere Bereiche des Großen Jenseits; einige, wie die Traumlande, werden oft besucht (wenn auch unabsichtlich), während andere, wie die rätselhafte Dimension der Zeit, selten besucht werden, wenn überhaupt. In allen Fällen können diese Dimensionen nicht mit üblichen Mitteln betreten werden. Jede besitzt ihre eigene Methode, sie zu betreten und zu verlassen.

DIE INNERE SEE

Obwohl auf anderen Kontinenten, Welten und Ebenen unendliche Möglichkeiten für Abenteuer bestehen, ist die Region der Inneren See der Mittelpunkt der Pathfinder-Kampagnenwelt. Die Region bietet mit Dutzenden von Nationen, Reichen, Grenzregionen und Wildnis eine riesige Bandbreite von Gelegenheiten für Helden- und Schurkentum, Entdeckungen und Abenteuer!

Die folgenden Seiten unterteilen die Region der Inneren See in 10 separate Regionen, die jeweils ein eigenes Leitmotiv besitzen. Hier wird nur ein kurzer Überblick zu jeder Region präsentiert - genug, um in die Kampagnenwelt einzuführen und die Vorstellungskraft anzuregen. Wenn du Interesse daran hast, Golarion und die Region der Inneren See zu erforschen, so ziehe das *Kompendium: Weltenband* und die auf Golarion spielenden Abenteuer und Abenteuerpfade heran. Abenteuerpfade stellen nicht nur vertiefendes Material über die jeweilige Region des Handlungsschauplatzes vor, sondern auch vollständige Kampagnen, deren Abenteuer eine brandneue Gruppe von Helden den ganzen Weg bis an den Gipfel der Macht führen!

Das aktuelle Jahr in der Region der Inneren See ist 4719 nach Absaloms Kalender (AK). Die Zeit schreitet auf Golarion in derselben Geschwindigkeit wie in der echten Welt voran. Das *Pathfinder Grundregelwerk (2. Edition)* wurde erstmals im Jahre 2019 veröffentlicht und die letzten zwei Stellen des entsprechenden Jahres der Inneren See stimmen mit diesem Jahr überein. Golarions Geschichte ist umfangreich, aber zwei der bedeutsamsten Ereignisse, die die Welt formten, geschahen -5293 AK, als der Welt durch den Erdenfall fast ein Ende bereitet wurde, und im Jahre 4606 AK, als Aroden, der Gott der Menschheit, starb und auf der gesamten Welt Prophezeiungen anfangen fehlzuschlagen: Dies war der Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen!

Die Karte auf Seite 416 bildet die Gegend der Inneren See ab, die in 10 Regionen unterteilt ist und auf den folgenden Seiten näher erläutert wird. Die Grenzen dieser Regionen sind eher thematisch als politisch. Eine tiefere Erkundung der Gegend der Inneren See und ihrer Dutzenden von Nationen und Wildnisgebieten findest du im *Kompendium: Weltenband*.

ZEIT

Wie die Erde dreht sich Golarion ungefähr alle 24 Stunden einmal um seine Achse. Eine Woche hat 7 Tage und ein Jahr 52 Wochen. Damit der Kalender mit dem astronomischen Jahr dauerhaft übereinstimmt, wird alle 4 Jahre ein zusätzlicher Tag am zweiten Monat des Jahres hinzugefügt.

MONATE UND WOCHENTAGE

In der Gegend der Inneren See kennt man folgende Monatsnamen:

Abadius (Januar)
Calistri (Februar)
Pharast (März)
Gozran (April)
Desnus (Mai)
Sarenith (Juni)
Erastus (Juli)
Arodus (August)
Rova (September)
Lamaschan (Oktober)
Neth (November)
Kuthona (Dezember)

Die Namen der Wochentage lauten:

Montag (Montag)
Mühtag (Dienstag)
Wohltag (Mittwoch)
Schwurtag (Donnerstag)
Feuertag (Freitag)
Sterntag (Samstag)
Sonntag (Sonntag)

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

Im Herzen der Inneren See liegt die Insel Kortos, die vor Jahrtausenden als Arodens erster göttlicher Akt aus dem Meer gehoben wurde. Diese fantastische Tat kennzeichnet den Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung und das erste Jahr des Absalomkalenders. Die Stadt Absalom selbst ist die größte der Inneren See und erstreckt sich über die südliche Küste der Insel, wobei im Herzen der Stadt die sagenumwobene Kathedrale des Sterneneinsteins steht. Innerhalb der Mauern dieses Gebäudes wartet der *Sternenstein* darauf, seinen nächsten Kandidaten zu prüfen - die wenigen Sterblichen, die seinen mystischen Test bestehen, werden zu Göttern. Dies hat Absalom zu einer oft belagerten Stadt gemacht, doch in ihren 5.000 Jahren des Bestehens wurde sie nie erobert.

Absalom, von vielen auch die Stadt am Nabel der Welt genannt, hat mehr als 300.000 Einwohner und ihre Kultur ist ein wahrer Schmelztiegel sowohl aus Abstammungen, als auch aus Religionen. Wie von einer Ansiedlung dieses Alters zu erwarten ist, spiegelt sogar die Architektur in der Stadt dies wieder. Angefangen mit den stolzen und majestätischen Tempeln des Himmelfahrtshof-Bezirks bis zu den dicht gedrängten Geschäften und Gildenhallen des Blütenbezirks und den eingesackten Baracken im Pfuhl-Bezirk versäumt es Absalom nie, eine unvergessliche Stadtsilhouette zu zeigen. Viele weltumspannende Organisationen wurden in Absalom gegründet, nennenswert ist u.a. die Gesellschaft der Kundschafter (siehe Seite 435)

Die Insel Kortos, auch als Insel des Sterneneinsteins bekannt, hat ein ähnlich diverses Ökosystem. Die sattgrünen Wälder und Grasflächen im Westen liefern viele der Rohstoffe, die Absalom benötigt. Im Osten jedoch herrscht in der rauen, als Schramme bekannten Steinwüste, den gefährlichen Zerrissenen Hügeln und dem als Tyrannenödnis bekannten, neuentstandenen nekromantischen Ödland ein harscheres Klima. Auf der Insel Erran gleich im Norden der Insel des Sterneneinsteins liegt die zweitgrößte Stadt der Region: Escadar. Es ist ein rauer Seehafen mit mehr als dem üblichen Anteil gefährlicher Gesellen, die zwielichtigen Geschäften nachgehen, doch Escadar ist auch Heimat großer Werften und unterhält eine starke Marine, die dabei hilft, die umgebenden Gewässer der Inneren See sicher zu halten. Eine Anzahl kleinerer Inseln umgeben die Küste der Kortosinsel, von denen einige kahl und menschenleer sind und andere als Versteck für Kriminelle und Ausgestoßene dienen.

In der Inselmitte erheben sich die Kortosberge, eine kleine, aber sehr zerklüftete Gebirgskette, die über die Jahre von Minotauren, Harpyien, Drachen und schlimmerem beherrscht wurde. Ein paar trügerische Pässe erlauben die Überquerung der Berge, allerdings wird die Nordküste vom trügerischen Gewirr des Grauen Sumpfes dominiert. Somit hat diese Gegend nur wenige zu bieten und zieht hauptsächlich Räuber und Abenteurer an.



ALT-CHELIAX

Während seiner Blütezeit hatte Cheliaz Besitzungen, die sich von Varisia bis Garund und östlich bis ganz nach Galt erstreckten. Es wurde vorausgesagt, dass Aroden auf die Welt zurückkehren würde, um ein neues Zeitalter des Ruhms einzuleiten, und jene Prophezeiungen beinhalteten, dass die Stadt Westkrone der Ort seiner Ankunft sein würde. Stattdessen entzündete sein Tod einen Bürgerkrieg, der Jahrzehnte währte. Als das dreifach verdammte Haus Thrune daraus als Sieger hervorging, hatte sich Cheliaz dauerhaft verändert: Unter der Herrschaft von Haus Thrune verwandelte sich Cheliaz in eine Nation, die die Hölle als Blaupause für die richtige Regierungsform betrachtete. Die Kirche von Asmodeus wurde zur offiziellen Staatsreligion von Cheliaz erhoben und Diabolismus wurde die dominierende Philosophie. Der Teufel war heimgekommen, um zu herrschen. - Und auch wenn die Politiker und Führungspersonlichkeiten des Landes behaupteten, dass sie die Kontrolle über ihr Schicksal behielten und Haus Thrune lediglich ein Bündnis mit der Hölle eingegangen sei, um an der Macht zu bleiben und die Ordnung aufrecht zu erhalten, so wussten es die inneren und äußeren Feinde der Nation besser.

Viele von Cheliaz' entlegeneren Provinzen wie z.B. Andoran, Galt und Vidrian begeherten auf und wurden zu eigenständigen Nationen. Die Nation Isgar bleibt zumindest auf dem Papier ein Vasall. Cheliaz schätzt Isgar aufgrund seiner wichtigen Lage als Handelsweg zur Encarthansee-Region. Als Isgar vor ein paar Jahrzehnten von der Gewalt des Goblinblutkrieges ruiniert wurde, tat Haus Thrune wenig, um Hilfe zu leisten. In dem

Maße, in dem die Auswirkungen der Rückkehr des Wispernden Tyrannen an die Macht Wellen der nervösen Anspannung durch das Land schlugen, wächst die Furcht des igischen Volkes, dass es nicht nur ihm an eigener politischer Kraft fehlt, sondern auch seinem angeblichen Schutzherrn. Infolgedessen ist Isgar eines der Länder der Inneren See, dass am dringendsten Helden benötigt.

In letzter Zeit prüften mehrere Aufstände die Entschlossenheit der Nation. Nachdem eine vernichtende Niederlage auf See im Fesselarchipel der Nation Vidrian die Unabhängigkeit brachte, bedrohte ein neuer iomedanischer Aufstand, die Ruhmreiche Reconquista, Cheliaz von innen. Haus Thrune und die asmodeische Kirche besiegten die Ruhmreiche Reconquista, zahlten jedoch einen hohen Preis: Ein gleichzeitig stattfindender Aufstand war erfolgreich, in dem eine Rebellengruppe namens die Silberraben die erfolgreiche Abspaltung der neuen Nation Ravounel ausverhandelte.

Nördlich von Cheliaz bleibt das schattenumhüllte Land Nidal der einzige echte Verbündete der diabolischen Nation. Nidal ist eine Theokratie, die von der Kirche Zon-Kuthons regiert wird und die älteste Nation in Avistan darstellt. Ihr Volk wandte sich nach dem Erdenfall während des Zeitalters der Finsternis mit der Bitte um Beistand an den Herrn der Mitternacht. Heutzutage sind Schmerz und Schrecken tröstend für die nidaler Bürger und Jahrtausende der Herrschaft durch eine Kirche, die sich in Schmerz suhlt, hat sie gegen Schmerz abgestumpft und empfänglich für Verlust werden lassen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



DAS AUGEN DES SCHRECKENS

Das Herz des Kontinents Avistan ist verfault!

Diese Region wird vom Encarthansee dominiert. Dieses Binnenmeer war noch vor kurzem ein viel bereister Handelsweg. Im Südwesten befindet sich die militaristische Nation Molthune, die lange in einen sporadischen Krieg mit seinem nördlichen Nachbarn Nirmathas verwickelt gewesen war. Nirmathas ist eine bewaldete Nation, die ihre Freiheit ernst nimmt. Ein Hobgoblinaufstand machte sich den Konflikt zunutze und besetzte Gebiete beider Länder, so dass sich die zwei Nationen ihre Grenzen nun mit einer dritten teilen: der neuentstandenen Hobgoblinnation Oprak. Auf der positiven Seite hat die gemeinsame Bedrohung zum Abschwellen der molthunisch-nirmathischen Feindseligkeiten geführt.

Nördlich von diesen, vom Krieg erschütterten Nationen liegen zwei weitere Länder, die ebenso in einem Konflikt geschmiedet wurden. Bis in jüngster Zeit hielten die Paladine und Beschützer der kleinen, aber starken Nation Finismur gegen Invasionen von Orks, Untoten und dergleichen stand. Das wilde und raue Land von Belkzens Boden war hingegen lange von jenen Orks gehalten worden, seitdem sie von den Zwergen während deren Himmelsqueste vor Jahrtausenden aus den Finsterlanden vertrieben worden war.

Noch weiter nördlich liegt die Nation Ustalav, eine Ansammlung von Grafschaften, von denen jede von einer anderen Manifestation des Schreckens befallen ist. Diese reichen vom kosmischen Alpträumen bis zum schauderhaft Infernalischen.

Aus Ustalav stammt eine der größten Bedrohungen der Inneren See: Der uralte Magierleichen Tar-Baphon – auch bekannt als der Wispernde Tyrann – wurde in der fernen Vergangenheit zwar zweimal besiegt – einmal von Aroden und einmal von den Helden des Kreuzzuges des Lichts, aber nie wirklich zerstört. Sie konnten ihn nur in die Gewölbe seiner eigenen Festung, dem Galgenkopf, einsperren. Um diesen Kerker zu bewachen, entstand die kleine Nation Finismur. Als die magischen Siegel schließlich im Jahre 4719 AK gebrochen wurden, erhob sich Tar-Baphon erneut und brachte Vernichtung in einem Ausmaß über Finismur, dass das Land vollständig vom Antlitz Golarions getilgt wurde. Heute kennt man es unter dem Namen Grablande – die Nation, die einst Wache gegen sich erhebende Untoten hielt, ist nun einer eigenen Form von Untod überantwortet worden. Auch wenn Helden die unmittelbaren Pläne des Wispernden Tyrannen kurz nach seiner Rückkehr zeitweise durchkreuzen konnten, bleibt der Leichenname eine aktive Bedrohung.

Der Wispernde Tyrann herrscht nun über ein Reich von Untoten auf der treffend benannten Insel des Schreckens inmitten des Encarthansees. Die angrenzenden Nationen haben alle in unterschiedlichem Grad unter dem erneuten Einfluss des Wispernden Tyrannen gelitten und einige von ihnen verfolgen unwahrscheinliche Bündnisse, um ihm zu widerstehen. Der untote Magierkönig sammelt seine Kräfte auf der Insel des Schreckens und niemand kann sagen, wo und wann er als nächstes zuschlagen wird.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DIE GOLDSTRAÙE

Handel und Verkehr beherrschen die Handelswege der sogenannten Goldstraße, die für ihren leuchtenden Sand und ihre wirtschaftliche Stärke bekannt ist. Vieles in dieser Region ist ausgedehnte Wüstenwildnis, aber das bedeutet nicht, dass die Goldstraße dünn besiedelt ist. Küstenlinien und Flüsse sind die Lebensadern dieser Region und einige Karawanen trotzen der Hitze und den Gefahren der Wüste, um über den Norden Garunds Handel zu treiben. Einige der ältesten Nationen der Inneren See beherrschen diese Region und uraltes Wissen sowie wertvolle Schätze können inmitten des Treibandes und sagemuwobenen Städten gefunden werden.

Die größte dieser Städte ist das kosmopolitische Katapesch, wo Merkantilismus von einer fremdartigen Gruppe namens die Paktherren überwacht wird. Vieles von Katapeschs Handel findet mit Gütern statt, die in der gesamten Inneren See frei im- und exportiert werden können, aber die Stadt macht genauso viele Geschäfte in Bereichen, die man normalerweise anderswo auf dem Schwarzmarkt oder an noch zwielichtigeren Orten finden würde.

Qadiras Städte mögen für sich genommen nicht die Größe Katapeschs erreichen, aber die Wirtschaft des Landes ist vielleicht die stärkste. Mit Sicherheit ist sie die älteste der Region - dank der Unterstützung durch des lange etablierten Padischahreich von Kelesch im Osten. Dieses hat - kombiniert mit der Kirche der Sarenrae, dem vielleicht erfolgreichsten

kulturellen Export der Nation in den Rest der Inneren See - Qadiras Status als eines der wichtigsten Einflusszentren an der Goldstraße gesichert.

Im Westen kontrollieren die fünf Stadtstaaten von Thuvia ein legendäres Artefakt namens *Sonnenorchideenelixier*, das beim Verzehr nahezu Unsterblichkeit verleiht. Dieser hoch geschätzte Artikel ist der Grundstein für Thuvias Platz an der Goldstraße. Weiter westlich liegt mit der Nation Rahadom der wohl schwächste kaufmännische Teil, aber die Tatsache, dass diese Gesellschaft die Verehrung von Göttern scheut, um ihren Glauben allein in die Industrie und in das Talent der Sterblichen zu setzen, verleiht der Nation ihre eigene unwiderstehliche Anziehungskraft.

Im Zentrum der Goldstraße liegt das mächtige Osirion, eine der ältesten Nationen der Inneren See. Obwohl Osirion eine Zeit lang von Qadira regiert wurde, sind sein Erbe und die Monumente seiner frühen Tage sehr präsent und ein unbestreitbarer, ikonischer Quell von Stolz und Identität für sein Volk. Der Einfluss von Osirions Handwerkern, Philosophen und Magiekundigen ist weit verbreitet, besonders über den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges im fernen Norden in Ustalav sowie über den Nethysglauben, dessen nicht so bescheidene Anfänge als sterblicher Magier bis zu den ersten Anfängen Osirions Geschichte während des antiken Zeitalters des Schicksals zurückverfolgt werden können.



DIE HOHE SEE

Die Hohe See Golarions birgt sowohl über als auch unter ihren Wellen Gefahren. Angefangen bei den Piraten, die unter der Orkankönigin des Fesselinselarchipels vereint sind, bis hin zu uralten unterseeischen Imperien monströser Gestaltwandler, die von den unheimlichen Verborgenen Herrschern angeführt werden. Ebenso dient die Hohe See auch als wichtige Handelsroute, über die Handelsschiffe die Gewässer befahren und mächtige Nationen an entgegengesetzten Enden der Kontinente miteinander verbinden. Schiffskapitäne trotzten den Gefahren der Hohen See in der Hoffnung, an den Vermögen, die im Handel verdient werden, teilzuhaben. Auf diese Weise werden die Häfen der Inneren See mit denen an den Küsten des Arkadischen Ozeans vom Mwangibecken bis zu den Sagalanden verbunden.

Piraterie ist eine der größten Gefahren, denen der Hochseehandel ausgesetzt ist. Ein immenses Vulkanarchipel, allgemein bekannt als die Fesselinseln, dient als sicherer Hafen für diese Piraten. Ihre Orkankönigin bietet gerade genug Ordnung, um sie daran zu hindern, sich gegenseitig an die Kehlen zu gehen. Eine große Vielfalt an Monstern und Bedrohungen bevölkert die Inseln und die dortigen Piraten wissen, welche sicher und welche zu meiden sind. Nördlich der Fesseln liegt die Insel Mediogalti. Der einzige nennenswerte Hafen Ilizmagorti ist ein bekannter sicherer Anlaufpunkt für Piraten. Die Herren der Insel sind aber die Assassinen der berühmten Roten Mantis, welche die Region zusätzlich in Verruf bringen.

Andere Häfen weisen ihre eigenen Schwierigkeiten auf: Die Hafenstadt Hoffnung auf der Insel Hermea ein paar Hundert Kilometer westlich von Avistan belohnt jene gut, die verstehen, wie das Handelsprivileg auszulegen und zu nehmen ist. Aber diese Ehre ist hart verdient, da der Drachenherrscher dieser geschlossenen Gesellschaft nicht jedermann erlaubt, die Insel zu besuchen. Gerüchte darüber, was jenseits von Hoffnungs ummauerten Hafendistrikt geschieht, reichen von Geschichten über die perfekte Gesellschaft bis hin zu solchen über eine tyrannische Regierung, die keinen freien Willen zulässt. Weiter nördlich sind die Elfen der Mordantspitze sogar noch verschlossener gegenüber Besuchern. Die meisten Seeleute sehen in der Mordantspitze lediglich eine unverkennbare Landmarke für die Navigation, da die gewundene, aus dem Meer ragende Spitze kilometerweit zu sehen ist.

Keine Region entlang der Küsten Avistans und Garunds ist jedoch gefährvoller zu bereisen als die vom Auge von Abendego gequälten Gewässer. Dieser gewaltige Orkan bildete sich zuerst zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen, als Stürme in der Folge von Arodens Tod ganz Golarion heimsuchten. Im Gegensatz zu anderen Stürmen blieb der Orkan jedoch bestehen. Seine Windböen und Sturmfluten haben einige Nationen zerstört und eine vorherige sehr wichtige Handels- und Seefahrtsroute in einen navigatorischen Albtraum verwandelt. Welche fremdartige Kraft das Auge von Abendego verursacht hat und fortbestehen lässt, hat sich bis heute allen Nachforschungen entzogen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DAS MWANGIBECKEN

Das Mwangibecken ist Heimat einer vielfältigen Ansammlung von Zivilisationen sowohl der Vergangenheit als auch der Gegenwart, obwohl es die größten Wildnisgebiete der Inneren See umfasst. Tatsächlich entwickelte sich hier eine der ersten Zivilisationen, die nach dem Erdenfall aus der Asche entstieg: die Nation der Schorys samt ihrer erstaunlichen fliegenden Städten, von der viele moderne magische Bräuche stammen.

Einige Mwangi-Städte und -Reiche gingen in deutlich jüngerer Zeit verloren als jene uralten Wunder. Als sich das Auge von Abendego vor knapp einem Jahrhundert bildete, überfluteten seine Sturmfluten und -böen zwei nennenswerte Reiche entlang Garunds Westküste. Wo sich einst die Nationen Lirgen und Yama befanden, erstrecken sich nun die Flutländer, ein Streifen Sumpfland und Salzwassermarschen, die von rivalisierenden Banden von Plünderern, Lumpensammlern und Monstern gehalten werden. In noch jüngerer Zeit ging ein mächtiger Stadtstaat im Herzen des Mwangidschungels namens Usaro unter, als sein brutaler Herrscher, Ruthazek der Gorillakönig, von Abenteurern getötet wurde. Usaro ist erst seit ein paar kurzen Jahren herrscherlos, doch seine gewalttätigen Bewohner haben bereits erheblichen Schaden mit ihren anarchischen Randalen verursacht. Eine lange Ahnenreihe dämonisch durchdrungener Gorillakönige hatte Usaro jahrhundertlang beherrscht und daher ist es wahrscheinlich, dass sich bald ein neuer Kandidat durchsetzen wird, um die Herrschaft über Usaro an sich zu reißen. Im Augenblick fehlt dieser unheimlichen Region allerdings ein Oberhaupt, dessen Wut man auf sich zu ziehen könnte.

Trotz dieser Beispiele für Untergang und Zerstörung bietet das Mwangibecken eine Vielfalt unterschiedlicher und mächtiger Stadtstaaten innerhalb seines Gebiets. In der Blutbucht regiert das ruchlose Händlerbündnis des Aspis-Konsortiums. Weiter südlich entlang der Küste liegt Senghor, dessen Haltung sowohl gegenüber Piraterie als auch Sklaverei die Stadt in totale Opposition zu seinen nördlichen Nachbarn bringt. Der Stadtstaat Nantambu liegt weit stromaufwärts der Blutbucht am Vanji, wo seine Bürger die uralten Traditionen von Almagier Jatembe fortführen. Diese kombiniert arkane Zauberei und Naturmagie. Im fernen Südosten liegt Mzali, das unter der unterdrückerischen Herrschaft des untoten Kindkönigs Walkena leidet. Allerdings arbeitet eine Gruppe von Abwechtlern, die die Strahlenden Löwen genannt werden, bereits daran, Widerstand gegen die Herrschaft der Mumie aufzubauen. Dann gibt es noch die Stadt Kibwe, in deren Mauern eine vielfältige Mischung von Leuten lebt, die von weither hierhin reisten, um Handel und Freundschaft zu finden.

Südlich von diesen unabhängigen Stadtstaaten liegt die vor kurzem unabhängig gewordene Nation Vidrian. Sie wurde ursprünglich als chelische Kolonie Sargava gegründet, doch hat Vidrian nun sein Schicksal in die eigenen Hände genommen und die kolonialen Fesseln abgeschüttelt. Damit hat sich die junge Nation jedoch Raubzügen von Piraten und schlimmerem ausgesetzt. Für seine Bürger ist die Befreiung aus der Unterdrückung diesen Preis jedoch wert.



DIE SAGALANDE

Auch wenn auf der gesamten Welt Gelegenheiten zu epischen Abenteuern warten, hat es in den letzten Jahren den Anschein, dass die Sagalände die notorischsten und sagenhaftesten Geschichten hervorbringen. Diese weitläufigen nördlichen Gebiete enthalten Reiche, die von Wikingern und Hexen regiert werden, Reiche, die Heimat mammutreitender kellidischer Sippen sind, und ein Grenzland freier Städte und Wildnisgebiete, die vom antiken Erbe des lange vergangenen Imperiums von Thassilon durchdrungen sind.

Vor Jahrtausenden wurde die Nation Thassilon von den sündenerfüllten, tyrannischen Runenherrschern regiert. Diese Magier brachten Legendäres zustande, das eine Ewigkeit überdauern sollte, aber selbst die mächtigen Runenherrscher unterlagen den Verwüstungen des Erdenfalls. Die sieben regierenden Runenherrscher jener Zeit zogen sich in die Sicherheit außerdimensionaler Domänen zurück und schlummerten äonenlang, bis sie im Jahre 4707 AK wiedererwachten.

Das Grenzland Varisia, das einstige Herz Thassilons, ertrug die Hauptlast des Zornes des ersten erwachten Runenherrschers, einem habgierigen Sadisten namens Karzoug. Eine Gruppe unwahrscheinlicher Helden verließ das kleine Küstenstädtchen Sandspitze, um sich schließlich Karzoug entgegenzustellen und ihn zu besiegen. Sein Erwachen rüttelte allerdings bald weitere Runenherrscher aus ihrem Schlummer und eine neue Gruppe von Abenteurern war gezwungen, die zurückgekehrten Tyrannen zu besiegen.

Auch wenn die benachbarten Länder der Lindwurmkönige, die Reiche der Mammutherren und das von Hexen heimgesuchte Irrisen nie direkte Auswirkungen von den Runenherrschern zu ertragen hatten, halten diese Länder eigene Gefahren bereit. Zwischen den Wikingern der Lindwurmeiche und den Winterhexen Irrisens im Osten herrschte ein langanhaltender kalter Krieg, der zu einem explosiven Ende gelangte, als eine Tochter der unsterblichen Hexe Baba Jaga versuchte, sich ihrer Mutter zu widersetzen und Irrisens Herrschaftstraditionen an sich zu reißen. Auch wenn der von Baba Yaga in Gang gesetzte ewige Winter von Irrisen anhält, könnte sich seine neue Herrscherin Anastasia als erstes wohlwollendes Wesen auf dem Thron seit Jahrhunderten erweisen. Weiter östlich spielten die kellidischen Sippen im Reich der Mammutherren ihre eigene entscheidende Rolle beim Sieg gegen die Dämonen der Weltenwunde.

Vor kurzem entstand eine neue Nation in den Sagaländen. Nach der Niederlage der Runenherrscher entschlossen sich zwei überlebende Runenherrscher dazu, ihre Traditionen so anzupassen, dass sie in diese fremdartige neue Welt passten, in der sie sie sich wiederfanden. Nun erstreckt sich die Jungnation Neu-Thassilon entlang der Nordgrenze von Varisia. Es wird sich erweisen, ob ihre Herrscher sich völlig einer friedlicheren Vorgehensweise verschreiben oder ob es nur eine Frage der Zeit ist, bevor die alten Traditionen von Sünde und Gewalt neuen Auftrieb erhalten. Die Strahlenden Reiche



DIE STRAHLENDEN REICHE

Historisch gesehen ist das Reich Taldor das Herz der Strahlenden Reiche. Zu Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung entsandte Taldor mehrere Explorationsarmeen, um die Grenzen des Landes auszudehnen und die umgebenden Länder zu kolonisieren. Heute ist Taldor jedoch nur noch ein Schatten seines früheren Ruhmes. Nach einer Phase interner Streitigkeiten hat allerdings eine fortschrittliche neue Kaiserin Anspruch auf die Krone erhoben, daher könnte Taldor zum ersten Mal seit Jahrhunderten auf bestem Wege sein, seinen alten Glanz wiederzuerlangen.

Im Westen befindet sich die demokratische Nation Andoran, ein aufgehender Stern auf dem internationalen Parkett. Seitdem sich die Provinz von der Nation Cheliox abgespalten hat, hat Andorans Militär dabei geholfen, die Sklaverei zu bekämpfen und ihr Einhalt zu gebieten. Seine Helden setzen sich gegen alle Art von Gefahren für das gemeine Volk ein. Andorans Zukunft sieht jedoch nicht völlig strahlend aus, denn angesichts von Cheliox' jüngstem Ärger verdichten sich Gerüchte, dass das Haus Thru-ne versuchen könnte, die Kontrolle über seinen abgespenstig gewordenen Vasallen zurückzugewinnen. Berücksichtigt man die schwebende Bedrohung durch den Wispernden Tyrannen, so könnte ein vollumfänglich ausgetragener Krieg zwischen diesen beiden mächtigen Nationen in einem Desaster enden.

Nordöstlich von Andoran erstrecken sich die zwergischen Stadtstaaten der Fünfkönigsberge. Für die Zwerge der Fünf Könige sind Kriege gegen Feinde oder untereinander nichts Neues, dennoch bleiben sie Verbündete Andorans. Doch haben sie ihre

eigenen Probleme, die einen Großteil ihrer Aufmerksamkeit binden. Westlich des Zwergenreichs beherrscht die reiche und mächtige Nation Druma fast die Hälfte der Südküste des Encarthanees und nutzt seine Lage, um seine Truhen zu füllen und die Lehren der Prophezeiungen von Kalistrade zu verbreiten. Diese Philosophie lehrt, dass Reichtum durch das Befolgen strenger und enthaltsamer Praktiken erreicht werden kann.

Nordöstlich von Druma liegt das bewaldete Elfenland Kyonin, eine der ältesten Nationen Avistans. Dieses Land gehörte schon lange vor dem Erdenfall den Elfen, aber nach der Verwüstung gaben sie ihr Reich jahrtausendlang auf. In dieser Zeit riss ein Dämon namens Baumschnitter die Kontrolle über das südliche Gebiet des Waldes an sich und verdarb die Landschaft zu einem sumpfigen, trostlosen Morast, der Dornenwarr genannt wird. Obwohl die Elfen zurückkehrten, ist es ihnen bisher noch nicht gelungen, Baumschnitter von ihrer Südgrenze zu vertreiben.

Noch weiter östlich liegt die Nation Galt. Dieses Land wurde jahrzehntlang von einer endlosen Reihe von Aufständen zugrunde gerichtet und immer wieder von innen zerrissen. Sein Volk ist erschöpft und verzweifelt, während sie fortfahren, das ihnen im Schatten der *Letzten Kligen* mögliche Leben zu führen. Dabei handelt es sich um mächtige magische Guillotinen, die die Seelen derjenigen fordern, die sie enthaupten. Wenn eine der Regionen der Strahlenden Reiche für eine deutliche Veränderung bereit ist, so ist es sicherlich das revolutionsgeplagte Galt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



DIE UNFASSBAREN LANDE

Magie ermöglicht erstaunliche Taten, doch selbst jene, die sich als Experten der magischen Künste verstehen, halten staunend inne Angesichts der Spektakel, die in den Unfassbaren Ländern gefunden werden können. Was in diesen fremdartigen und vielschichtigen Ländern als selbstverständlich betrachtet wird, wäre anderswo nahezu unmöglich.

Man betrachte Geb zum Beispiel: Hier sind die Lebenden die Minderheit und der Untod ist die vorherrschende „Lebensform“. Grausamkeit, Sadismus und Gewalt sind in Geb die Norm, wie man es von einem Land erwarten kann, das von einem gewalttätigen, untoten Diktator regiert wird. Dieser Geist, nach dem das Land benannt wurde, beherrscht seine Nation seit Jahrtausenden, auch wenn er die Regierungsgeschäfte in den letzten paar Jahrhunderten seiner Königin Arazni überlassen hat. Ihr vor kurzem erfolgtes Verschwinden (viele würden stattdessen „Entkommen“ sagen) und die Aufgabe ihrer Pflichten haben den Geistersouverän dazu animiert, die aktive Führung seines gottverlassenen Reichs wieder einmal zu übernehmen.

Geb hat sich seinem nördlichen Nachbarn Nex während seines gesamten Bestehens entgegengestellt. Nex, ebenfalls nach seinem Herrscher benannt, ist ein kosmopolitisches Reich, in dem Magie alltäglich ist. Der Erzmagier Nex selbst wird seit einer Ewigkeit vermisst, doch regieren in seiner Abwesenheit die Hohen Gebieter ziemlich effektiv. Hier ziehen Golems auf Streife durch die Straßen und die Technik des Fleischformens ist eine akzeptierte und ehrenwerte Branche.

Zwischen diesen verfeindeten Nationen liegt ein Landstrich, der als Manaöden bekannt ist. Es handelt sich um ein verwüstetes und verseuchtes Ödland, das durch die lange zurückliegenden Magierkriege zwischen Nex und Geb gebildet wurde. Die Magie des Landes selbst ist beschädigt - oder in vielen Gebieten völlig tot - und sonderbare Mutanten watscheln und streifen durch die Ruinen auf der Suche nach Beute.

Nur im Herzogtum Alkenstern erreicht das Leben etwas annähernd Normales, doch selbst hier werden die Annahmen der restlichen Welt auf den Kopf gestellt. Da Magie unvorhersagbar ist, haben sich Alkensterns Bürger der Technologie zugewandt. Die Nation ist Heimat von Metallurgen und Maschinisten und die Kunst des Büchenschmiedens verleiht ihnen einen exzellenten Vorteil in diesem Teil der Welt. Die Schusswaffenexporte sind kontinuierlich angestiegen und infolgedessen hat sich Alkenstern zu einer eigenen signifikanten Macht entwickelt.

Jenseits des Obari-Ozeans liegt das letzte Reich der Unfassbaren Länder: die Inselnation Jalmeray. Hier ist es nicht allein die Magie, die Unfassbares ermöglicht, sondern auch konzentrierte Selbstkontrolle und die Vollkommenheit des Geistes. Das Volk von Jalmeray hat erstaunliche körperliche Fähigkeiten erreicht und bemerkenswerte intellektuelle Einsichten erlangt, indem es nicht mehr als uralte Traditionen des Mystizismus und der Selbstperfektion angewandt hat.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

Fern im Norden von Absalom liegen die Zerrütteten Lande - Nationen und Gebiete unzivilisierter Wildnis, die lediglich in ihrer Gespaltenheit eine Gemeinsamkeit haben: Es sind Orte, an denen das Leben selbst hart einstecken musste und der Überlebenskampf ein gewohnter Teil des Alltags ist. Nicht alle der Zerrütteten Lande sind ständig vom Untergang bedroht, aber wo auch immer man sich in den bewegten Zeiten dieser Gegenden niederlässt, die Gefahr ist selten weit entfernt.

In einigen Fällen ist die Zerrüttung politischer Natur. Im Nordosten befand sich die Nation Brevoy viele Jahre lang am Rande eines Bürgerkriegs. Denn die Spannungen, die durch die langanhaltende Fehde zwischen den konservativen Adelhäusern von Issia einerseits und den Schwertjunker-Söldnern von Rostland andererseits bestehen, nähern sich dem Siedepunkt. Aber im Falle der oft umkämpften Flusskönigreiche haben diese politischen Zerrüttungen eine Art Patt erreicht, da es heißt, hier könne jeder Herrscher einer Nation werden, solange er nur die Hartnäckigkeit besitzt, das Herrschaftszepter an sich zu reißen (und es zu halten).

Anderswo in den Zerrütteten Lande sind die Spaltungen eher geistiger Natur. Beispielsweise wird Razmiran vom Lebenden Gott Razmir regiert, der die Verehrung durch alle verlangt, die innerhalb der Grenzen seiner Nation leben, und der keine religiöse Konkurrenz duldet. Seine Priester handeln im ganzen Land als Polizei und setzen brutal die Gesetze ihrer Gottheit durch. Nördlich davon in Mendev sind diese geistigen Zerrüttungen

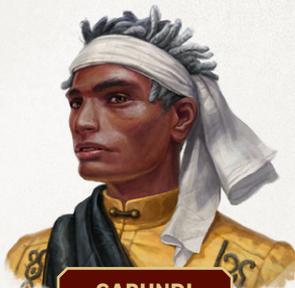
weniger offensichtlich; dieses Land ringt darum, sein Erbe nach einem Jahrhundert der Besetzung durch ein Kreuzfahrerheer wiederzuerlangen. Dieses hatte bis vor ein paar Jahren als Bollwerk gegen die Dämonen gestanden, die jenseits des Flusses das Land im Westen beherrschten.

Diese westlichen Länder sind wahrhaftig in einem physischen Sinn Zerrüttete Lande, da in den chaotischen Zeiten zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen mächtige Diener des Dämonenherrschers Deskari ein Loch in die Realität gerissen haben. Die folgende Wunde in der Natur erlaubte es dämonischen Legionen, sich über das einstige Sarkoris zu ergießen und es zu verwüsten. Obgleich die Helden des Fünften Kreuzzugs kürzlich Deskari besiegen und den Riss schließen konnten, ist dieses Land noch immer als die Weltenwunde bekannt. Die Hauptbedrohung konnte bezwungen werden, aber noch immer hausen Dämonen in der Gegend und kämpfen die verseuchte Natur darum, sich zu normalisieren.

Das vielleicht fremdartigste der Zerrütteten Lande liegt im Herzen der Region. Die schroffen Hügel und Ebenen von Numeria sind Heimat vieler kellidischer Sippen. In der fernen Vergangenheit brachte allerdings der Absturz eines wissenschaftlich sehr fortgeschrittenen Raumschiffs merkwürdige Außergewöhnliche, mechanische Monstrositäten und technologische Wunder nach Golarion. Durch seine feurige Ankunft sind bis zum heutigen Tage weite Bereiche des umgebenden Landes verseucht und verbrannt.

KULTUREN

Natürlich gibt es mehr in Golarion als geopolitische Grenzen und Wildnisregionen. Es sind die Leute, die in diesen Nationen leben und die Kreaturen, die in dieser Wildnis lauern, die der Welt Leben einhauchen.



GARUNDI



KELESCHITIN



KELLIDE



MWANGI



NIDALER

MENSCHLICHE ETHNIEN

Eine Vielfalt ethnischer Gruppen bildet die menschliche Bevölkerung der Kontinente, die an Golarions Innere See angrenzen. Viele dieser Gruppen haben ihre Wurzeln in fernen Ländern, aber die Gegend der Inneren See hat eine bunt gemischte Bevölkerung, die von überall auf dem Globus stammt. Menschliche Charaktere können jeder dieser Ethnien entstammen, egal woher sie kommen.

Charaktere dieser Ethnien sprechen die Gemeinsprache, wenn sie von der Inneren See stammen. Einige Ethnien verleihen Zugang zu regionalen Sprachen oder anderen ungewöhnlichen Sprachen (siehe Seite 50). Halbelfen und Halbborks gibt es in allen menschlichen Ethnien; sie weisen die ethnischen Merkmale beider Elternteile auf.

GARUNDI

Garundi bevölkern die Nationen des nördlichen Garunds entlang der Küste der Inneren See. Ihre Sippen sind für ihre Stärke und ihr Einfühlungsvermögen bekannt und behandeln ihre Nachbarn mit Mitgefühl und Respekt. Ihr Teint reicht oft von dunkelbraun bis beige, ihre Statur ist oft groß mit breiten Schultern und hohen Wangenknochen. Garundi haben Zugang zur Sprache Osirisch.

KELESCHITEN

Keleschiten verfolgen ihre Ursprünge bis zu den keleschitischen Reichen in den östlichen Wüsten zurück. Sie besitzen oft schwarzes Haar, braune Augen und dunkel- bis blassbraune Haut. Ihre Kultur ist stolz auf das Erbe des Imperiums und schätzt Kühnheit, Witz und Luxus. Die Mode tendiert dazu, fließende Stoffe, Kopfschmuck und Turbane zu umfassen. Keleschiten haben Zugang zur Sprache Keleschidisch.

KELLIDEN

In den Gebirgen und Steppen des nördlichen Avistans führen die Kelliden ein hartes Leben, um die Bedrohungen der Wildnis zu überstehen. Sie sind misstrauisch gegenüber Magie und verlassen sich auf Fertigkeit und Kraft bei Jagd und Kampf. Typische Vertreter sind stämmig und dunkelhaarig, mit gebräunter Haut und mit oft schwarzen, blauen oder grauen Augen. Kelliden haben Zugang zur Sprache Hallit.

MWANGI

Die Mwangi sind in vier Untergruppen unterteilt, die über den riesigen Kontinent Garund verteilt sind. Von den ausgedörrten Wüsten im Norden bis zu den dichten Dschungeln des Mwangibeckens sind diese: Bekyar, Bonuwat, Mauxi und Zenj. Die Teints der Mwangi reichen von schwarz über dunkelbraun bis ockerfarben. Sie besitzen schwarzes oder dunkelbraunes Haar. Mwangi haben Zugang zur Sprache Mwangi.

NIDALER

Die Nidaler entstammen einer Kultur, die der Zerstörung durch den Erdenfall entkommen konnte. Bei diesem formte ein Schwarm einschlagender Meteoriten die heutige Innere See. Die antiken Nidaler schworen einem bösen Schattengott Gefolgschaft, um Erlösung zu erlangen. Seitdem hat der Griff Zon-Kuthons das Volk verdorben. Nidaler neigen zu grauen, aschenfarbenen Teints mit weißem, grauen oder schwarzem Haar. Nidaler haben Zugang zur Schattensprache.

SCHOANTI

Die Quahs genannten schoantischen Sippen wurden vor langer Zeit aus den fruchtbaren Gebieten Varisias in das unwirtliche Ödland des Storvalplateaus verdrängt. Unerschütterlich und stur bleiben sie eidgebunden, eines Tages das Verlorene zurückzugewinnen. Ihre Teints reichen normalerweise von beige- bis rotbraun. Quah-Mitglieder sind leicht an ihren kahl rasierten Schädeln und traditionellen Tätowierungen zu erkennen. Schoanti haben Zugang zur Sprache Schoanti.

TALDANER

Taldaner sind geachtet für ihre Handwerker, Gelehrten und Soldaten. Sie leben verteilt über ganz Avistan, da das Imperium von Taldor einst fast die Hälfte des nördlichen Kontinents beherrschte. Taldaner haben oft braunes Haar, blassweiße bis bronzefarbene Haut sowie grüne, graue oder bernsteinfarbene Augen. Ihre Muttersprache Taldanisch ist so weitverbreitet, dass sie auch Gemeinsprache genannt wird.

TIANER

Als Tianer bezeichnen die Bewohner der Region der Inneren See die Leute der unzähligen Nationen des Kontinents Tian-Xia am anderen Ende der Welt (und natürlich deren Abkömmlinge). Sie sind daher in der Gegend der Inneren See nicht sehr zahlreich. Gewöhnlich besitzen sie dunkles Haar, aber ihr Körperbau, ihre Hautfarbe und ihre Augenfarbe variieren sehr stark, da „Tianer“ tatsächlich ein Oberbegriff ist, der mehrere Ethnien beschreibt. Tianer haben Zugang zur Sprache Tianisch.

ULFEN

Die Küstenräuber der Ulfensippen sind geschickte Seeleute und Leibwächter. Sie sind oft von hoher Statur mit blasser bis rötlicher Haut und blondem, hellbraunem oder rotem Haar. Üblicherweise legen sie großen Wert auf ihr Erscheinungsbild und schmücken sich mit Pelzen, Hörnern und Elfenbein. Ulfen haben Zugang zur Sprache Skald.

VARISISCHE WANDERER

Historisch bevorzugten die von den Ureinwohnern Varisias abstammenden Varisischen Wanderer einen nomadischen Lebensstil als fahrendes Volk. Heutzutage führen allerdings viele ein gesetzteres Leben an Orten wie Ustalav oder dem namensgebenden Land. Die Farbe ihrer Haut reicht üblicherweise von gelbbraun bis khakifarben. Ihre Haarfarbe weist eine große Vielfalt von platinfarben bis rot und braun auf. Ihre großen ausdrucksstarken Augen weisen sogar seltenere Farben wie violett und golden auf. Varisier haben Zugang zur Sprache Varisisch.

VUDRANI

Obwohl das Reich von Vudra fern im Osten liegt, hat es auf der Insel Jalmeray in der Gegend der Inneren See Fuß gefasst. Ein weitverbreiteter Glaube an Reinkarnation lässt die Hingabe zur Selbstverbesserung zu einem Erkennungszeichen der vudrischen Kultur werden. Vudrani haben gewöhnlich dunkle Augen und ebenso dunkle Haut, die von umbra-braun bis gelbfarben reicht. Ihr Haar ist oft schwarz und variiert in Dichte und Struktur. Piercings, Schmuck und Schminke sind unter Vudrani normale Zierde. Vudrani haben Zugang zur Sprache Vudrisch.

ELFEN

Golarion ist nicht die ursprüngliche Heimatwelt der Elfen. Jene Elfen, die hier heutzutage leben, gelten jedoch als Einheimische auf dem Planeten. Dieses Volk kam zuerst vom Nachbarplaneten Castrovel über ein Portalnetz, das unter dem Namen *Aiudara* bekannt ist. Auch wenn die Elfen Golarion nach der Verwüstung des Erdenfalls einige Jahrtausende lang aufgaben, sind sie seitdem in großer Zahl zurückgekehrt. Die zahlreichsten Elfen sind die Aiudeen, die sich an gemäßigte Waldländer angepasst haben. Sie sind die Elfen, die die Nation Kyonin regieren und am häufigsten in anderen Gesellschaften anzutreffen sind. Im Süden haben sich die Mualijae-Elfen an die drückenden Dschungel des Mwangibeckens akklimatisiert, während im Norden die Ilverani-Elfen (einigen auch als Frostelfen oder Schneezauberer bekannt) in den frostigen Gebieten Irrisens und jenseits der Weltenkrone leben. Die Vourinoi-Elfen der Wüsten Garunds sind die geheimnisvollsten der elfischen Ethnien.

GNOME

Die ersten Gnome erreichten Golarion irgendwann nach dem Erdenfall. Sie kamen aus der andersweltlichen Dimension namens Erste Welt und waren auf der Flucht vor einem Schrecken, an dessen Natur sich nur noch wenige erinnern. Seit jener Zeit haben sich Gnome vollständig zu Wesen der Materiellen Ebene verwandelt, obwohl sie alle in Furcht vor der lebensbedrohenden Bleiche leben, der sie anheimfallen können. Feenkinder sind die meistverbreiteten Gnome. Glimmergnome behalten eine stärkere Verbindung zur Ersten Welt, während Grimmgnome die finsternerer Traditionen ihres Feenerbes angenommen haben. Funkengnome (scherzhaft „Saugergnome“ getauft) versuchen, die Bleiche zu vermeiden, indem sie neue Erfindungen erforschen, anstatt neue Erfahrungen zu suchen oder die Welt zu erforschen.



SCHOANTI



TALDANER



TIANERIN



ULFE



VARISISCHE WANDERIN



VUDRANI

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



ELF



GNOM



GOBLIN



HALBLING



HALBELF

HALBORC



ZWERG

GOBLINS

Obgleich viele Abenteurer annehmen könnten, dass ein Goblin halt ein Goblin ist, ist dieses rauflustige und einfallsreiche Volk so vielfältig wie jede andere Abstammung. Die weitverbreitetsten sind die Raugoblins, die in großer Anzahl von alters her entlang der rauen varisischen Westküste in einer Region namens Hobel leben. Waldgoblins tendieren zu kleinerem Wuchs als die anderen Ethnien und sind hauptsächlich in Zentralavistan beheimatet. Ihre Zahlen fangen gerade erst an, sich von den Schrecken der Goblinblutkriege zu erholen. Die Frostgoblins aus Irrisens ewigem Winter sind ungewöhnlich für ihre Art, aufgrund ihrer Neigung zu blauem Fell an ihren Körpern, während die Affengoblins von der Mediogalti-Insel für ihre Greifschwänze und Baumhabitate bekannt sind.

HALBLINGE

Solange sie sich erinnern können, haben viele Halblinge im Schatten anderer Gesellschaften gelebt. Sie lebten auf ähnliche Weise wie ihre Nachbarkulturen und fügten den jeweiligen Kulturen, nach Notwendigkeit mit der Zeit eigene Variationen hinzu. Allerdings existieren außerhalb des Kontextes anderer Völker und Nationen, zahlreiche eigenständige Halblingskulturen. In einigen Fällen wurden diese Teilungen durch Spaltung und Umstände angetrieben wie z.B. die unterdrückten Halblinge von Cheliox, die in die Sklaverei gezwungen wurden und die Song'o-Halblinge des Mwangibeckens, die sich vor allen anderen Kulturen versteckten, um einem ähnlichen Schicksal zu entgehen. Andere Halblinge wie die Jaric, Mihrini, Othoban und Uhlam-Halblinge bildeten einfach ihre eigenen Traditionen ohne den Einfluss von Menschen oder anderer Kreaturen.

ZWERGE

Seit unzähligen Äonen lebte das zwergische Volk in den lichtlosen Bereichen der Finsterlande. Erst nach dem Erdenfall unternahmen die Zwerge die legendäre Himmelsqueste, während der die Mehrheit der Zwerge auszog, um sich auf der Oberfläche Golarions neu anzusiedeln. Dadurch trieben sie nicht nur die Orks vor sich her und an die Oberfläche, sondern errichteten einige enorme Himmelszitadellen an jedem Ort, an dem sie von den Finsterlanden ans Tageslicht gelangten. Heutzutage gibt es drei zwergische Hauptethnien, von denen jede mit einer von drei Tiefenstufen assoziiert wird: Die Grondaxen-Zwerge (die noch immer in den oberen Bereichen der Finsterlande leben), die Ergaksen-Zwerge (die verbreitetsten Nachfahren, die auf oder nahe der Oberflächenwelt leben) und die Holtaksen-Zwerge (die zahlenmäßig schwächsten - sie leben nur unter den höchsten Gebirgsketten).

REGIONALSPRACHEN

Diese Sprachen sind außerhalb ihrer Ursprungsregion ungewöhnlich. Ein Charakter, der aus einer der unten genannten Regionen stammt, hat automatisch Zugang zur dortigen Sprache. In der Region der Inneren See ist die Sprache, die andernorts als Gemeinsprache bezeichnet wird, identisch mit Taldanisch - das Resultat von Taldors Hinterlassenschaften und seiner Kontrolle und Einflussnahme über die gesamte Region. (Auf anderen Kontinenten gibt es andere Gemeinsprachen, die auf der dort am weitesten verbreiteten Sprache basieren.) Fast alle aufgelisteten Sprachen werden auf den Straßen des Schmelztiegels Ab-salom gesprochen.

TABELLE 8-1: REGIONALSPRACHEN

Sprache	Regionen
Hallit	Irrisen, Mendev, Numeria, Reich der Mammutherren, Sarkoris, Ustalav
Kelisch	Katapesch, Kelesch, Osirion, Qadira
Mwangi	Fesselarchipel, Mwangibecken, Thuvia, Vidrian
Osirisch	Geb, Katapesch, Manaöden, Nex, Osirion, Rahadoun, Thuvia
Schoantisch	Belzens Boden, Varisia
Skald	Irrisen, Länder der Lindwurmkönige
Tien	Länder der Lindwurmkönige, Reich der Mammutherren, Tian Xia
Varisich	Brevoy, Grablande, Nidal, Nirmathas, Ustalav, Varisia
Vudrisch	Jalmeray, Katapesch, Nex, Vudra

KREATUREN

Die sechs humanoiden Abstammungen bilden bei langem nicht Golarions einzige Bewohner. Viele andere Kreaturen existieren auf der Welt, einige wohlwollend und andere grausam, einige wild und andere kultiviert, einige menschengleich und andere völlig monströs. Sogar Kreaturen, die üblicherweise Feinde der Zivilisation sind und denen mutige Abenteurer im Kampf gegenüberstehen, sind manchmal für vernünftige Argumente zugänglich und können sogar zu Freunden werden. Nicht alle von ihnen sind böse und einige helfen ihren Nachbarn aktiv. Wieder andere wollen natürlich einfach allein gelassen werden.

Auf den folgenden Seiten finden sich kurze Beschreibungen vieler Kreaturen, die schon immer wichtige kulturelle, regionale oder historische Rollen auf Golarion und besonders in der Region der Inneren See spielen.

ALGHOLLTHUS

Die Alghollthus sind vielleicht die ältesten intelligenten Kreaturen Golarions und beherrschten äonenlang große Imperien in den Weiten der Ozeane, lange bevor die ersten Menschen entstanden. Gemäß einiger ihrer Wandbilder erschufen eigentlich sie die ersten menschlichen Wesen. Der Wahrheitsgehalt dieser Behauptung ist unmöglich nachweisbar, aber diese Kreaturen - von den verschlagenen Abolethen bis zu deren Gestalt wandelnden Regenten, den Verborgenen Herrschern - sind mit Sicherheit für eine lange, lange Zeit Teil dieser Welt gewesen. Zudem enthält ihr Anspruch, schon auf Golarion existiert zu haben, bevor die Götter ihre Augen auf die Welt richteten, einige verstörende Implikationen.

DÄMONEN

Normalerweise sind Dämonen an den Abyss gebunden, doch können sie überall dort angetroffen werden, wo Kulte oder böse Zauberkundige existieren, die sie in diese Welt herbeirufen. Zwei bemerkenswerten Orte - die Weltwunde und das Dornenwirr - verdienen eine besondere Erwähnung, da die Dämonen des Abyss sich hier dauerhaft eingerichtet haben.

DRACHEN

Drachen werden zurecht zu den legendärsten Monstern der Inneren See gezählt. Die meisten leben lieber an abgelegenen Orten, wo sie ihre Horte anlegen, und schießen nur herab, um mit der Menschheit zu interagieren, wenn ihr gewalttätiges Temperament sie dazu drängt, Raubzüge zu unternehmen. Gute Drachen mögen zwar weniger zahlreich als ihre böse Verwandtschaft erscheinen, doch dies täusch - sie verspüren einfach nur weniger Drang, sich unter die Humanoiden zu mischen.

EBENENABKÖMMLINGE

Eine große Bandbreite von Ebenenabkömmlingen lebt in der Region der Inneren See. Das umfasst Nachfahren himmlischer und infernalischer Wesen, die ihr Blut mit dem Sterblichen mischten und andere Abkömmlinge, die aus dem Einfluss der Elementarebenen entstanden. In Chelixa werden jene, die teuflische Einflüsse aufweisen, besonders verachtet, da die Regenten dieser Nation sie als Beispiele für Sterbliche erachten, die dem infernalischen Einfluss erlegen sind, statt Teufel als Knechte und Sklaven zu kommandieren.

GNOLLE

Die hyänenköpfigen Gnolle sind ständig auf der Suche nach neuen Sklaven, die für sie als Knechte schufteten sollen. Sie geben unzuverlässige Söldner ab, brillieren aber auf der Jagd nach intelligenter Beute. Gnolle leben hauptsächlich im nördlichen Garund und sind in Osirion, Katapesch und Nex besonders zahlreich. In Städten wie Katapesch sind Gnolle tatsächlich offen als Leibwächter, Söldner und Sklavenjäger tätig.

GOBLINOIDE

Goblins sind mit Sicherheit die meistverbreiteten und bekanntesten Goblinoiden, doch beherrschen ihre größeren und militaristischeren Hobgoblin-Verwandten das neue Reich Oprak nahe des Encarthanesees. Die hochaufragenden, mörderischen Kreaturen, die als Grottschrate bekannt sind, bleiben Einzelgänger, die gesellschaftliche Strukturen meiden und lieber alleine ihren sadistischen Hobbies frönen.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

IRUXI [ECHSENVOLK]

Das isoliert lebende Echsenvolk - auch als Iruxis bekannt - war einmal über Avistan und Garund weitverbreitet. Sie wurden allerdings durch die Klimaveränderungen und die schnelle Ausbreitung anderer Humanoider immer weiter in ihre Wälder und Sümpfe zurückgedrängt. Normalerweise sind Iruxis friedfertige Wesen, sie können aber durch näherrückende Zivilisation und machthungrige Anführer zum Krieg angestachelt werden. Letzteres geschieht beunruhigend häufig im Mwangibecken und in den Flusskönigreichen.

KOBOLDE

Kobolde sind fleißig und fruchtbar und gedeihen überall, wo sich ihnen eine Gelegenheit bietet. Oft leben sie in sehr beengten Räumen und gewundenen Erdbauten im Hinterland ländlicher Regionen oder sie verbreiten sich in den Kanalisationen städtischer Zentren. Diese kleinen, reptilischen Humanoiden teilen viele Wesenszüge mit Drachen - aber Mut, Macht und eine beeindruckende Präsenz gehören definitiv nicht dazu!

LESNIKS

Die ersten Lesniks wurden von Druiden als Diener gezüchtet, aber mit der Zeit haben sich diese fremdartigen, pflanzenähnlichen Kreaturen in verschiedene Richtungen entwickelt und so viele Formen angenommen. Bisher müssen sie sich erst noch untereinander organisieren, wenn sie je eine eigene Nation bilden wollen, aber wenn man berücksichtigt, wie schnell ihre Zahl steigt und wie rasch sie sich an neue Regionen anpassen, dann ist

es so gut wie sicher, dass es in naher Zukunft eine Lesniknation geben wird.

OPHIS [SCHLANGENVOLK]

Das Schlangenvolk beherrschte einmal die zweite Ebene der Finsterlande und große Teile der Oberfläche von Garund und Avistan. Azlants Expansion in den Bereich der Inneren See lange vor dem Erdenfall führte zu einem schrecklichen Krieg zwischen den beiden Völkern. Als Azlant sich als Sieger erwies, flohen die überlebenden Ophis in die Finsterlande. Dieses Volk ist heutzutage nahezu ausgestorben und die wenigen Nachfahren sind zu meist degenerierte Primitivlinge.

ORKS

Die meisten Orks betrachten Belkzens Boden als ihr angestammtes Heimatland, obwohl sie einmal die oberen Bereiche der Finsterlande ihre Heimat nannten. Obwohl sie in einer gewalttätigen Kultur leben, die traditionell auf Eroberung und Stärke aufbaut, haben einige Orks von Belkzens Boden angefangen über andere Mittel nachzudenken, wie sie ihr Land sichern können.

QARINI [ELEMENTARGEISTER]

Die Nation Qadira hat eine lange gemeinsame Geschichte mit den Qarini, humanoiden Bewohnern der Elementarebenen, die auch als Elementargeistern bezeichnet werden. Auch andere Nationen haben Kontakte mit den Qarini: Sie dienen z.B. auf der Insel Jalmeray als Architekten und Schöpfer des Unmöglichen und in Katapesch wird gemunkelt, dass sie Teil des Bodens und der Steine des Landes selbst sind.

RIESEN

Zahllose Stämme und Varianten dieser großen Humanoiden beherrschen die unwegsamen Bereiche der Welt. Diese reichen von vulkanischen Gebirgsketten und stinkendem Sumpfland bis zu ausgetrocknetem Ödland und dampfenden Dschungeln. Sie wurden im antiken Thassilon als Sklaven verwendet, wo sie von magiedurchdrungenen Runenriesen beherrscht und gezwungen wurden, riesige Monumente zu errichten, die bis zum heutigen Tage in Varisia, Belkzen und den Ländern der Lindwurmkönige fortbestehen. Aber jetzt sind die Riesenstämme des nördlichen Avistans über das Land verstreut und sich überwiegend unbewusst darüber, dass sie einst eine Gesellschaft besaßen, die vom antiken Thassilon zerstört und umgeformt wurde.

TEUFEL

Obwohl Chelixa's Herrscher behaupten, dass die Hölle nur die Vorlage für ihr Regierungssystem sei und die Teufel ihnen lediglich als Werkzeuge dienen, welche die gerissenen Zauberkundigen des Hauses Thrune verwenden, um die Kontrolle über ihre Nation (sowie ihren dekadenten Lebensstil) aufrechtzuerhalten, so haben die Teufel die Nation doch in ihrem heimtückischen Griff. Da der Staat formal Asmodeus geweiht ist und mächtige Höllenritterorden ihm als Söldnerdienen, sollte es nicht überraschen, dass Teufel in Chelixa und seinen Nachbarreichen ungewöhnlich normal sind.



KOBOLD

MACHTGRUPPEN

Während Nationen und Religionen über gewaltige Ressourcen verfügen und ganze Regionen beherrschen, müssen sie dennoch um die Loyalität ihrer Anhänger wetteifern. Nicht allein, dass viele Leute von Kirche und Staat umworben werden, sie werden auch von gesellschaftlichen Gruppen, sogenannten Machtgruppen, beeinflusst. Diese Gruppen unterscheiden sich drastisch in ihrer Größe und ihren Zielen - von örtlichen Diebesgilden, denen nur daran liegt, die Taschen und Bäuche ihrer Mitglieder zu füllen, bis hin zu weitreichenden internationalen Handelskonzernen mit ihren eigenen Privatarmeen.

Die größten Machtgruppen stehen mit kleineren souveränen Nationen im Wettbewerb um Reichtum, Macht und Einfluss. Und manchmal rivalisieren sie sogar mit größeren Nationen. In einigen Fällen unternehmen Nationen den riskanten Schritt, sich auf diese mächtigen Machtgruppen zu verlassen und machen sie so zu Erweiterungen der Regierung selbst (was z.B. bei einigen Orden der Höllenritter in Cheliox der Fall ist). In anderen Fällen wie den Assassinen der Roten Mantis beugen ganze Nationen das Knie vor der Macht dieser Organisationen. Kleinere Gruppierungen sind weniger reich mit Ressourcen ausgestattet und inspirieren ihre Mitglieder dennoch zu großem Ehrgeiz. Die Gruppierungen, die nach mehr Größe, Einfluss oder Reichtum streben, ziehen oft engagiertere und motiviertere Mitglieder an.

Die im Folgenden beschriebenen Machtgruppen stellen eine Kostprobe der Gruppierungen dar, die in der Region der Inneren See aktiv sind. Einige wie die Gesellschaft der Kundschafter oder das Aspis-Konsortium sind weitverzweigt und mächtig; ihr Einfluss ist in der gesamten Welt spürbar. Andere wie die Brandfackeln und die Sczarni sind unorganisiert oder sind nur regional verbreitet. Alle ermutigen Abenteurer dazu, ihren Reihen beizutreten. Die Vorteile, die jede Machtgruppe einem Abenteurer bieten kann, sind jedoch sehr unterschiedlich.



DIE ADLERRITTER

Die Adlerritter sind die Beschützer und Verteidiger des andoranischen Volkes. Die Machtgruppe selbst besteht aus vier Untergruppen - den Stahlfalken (die die Interessen Andorans jenseits seiner Grenzen wahr), der Goldenen Legion (Andorans Streitkräfte sowie ihre Armeekommandeure), die Grauen Korsaren (Agenten zur See, die auf die Bekämpfung des Sklavenhandels spezialisiert sind) und die Zwielichtklauen (Spione und Schläferagenten).



ASPIS-KONSORTIUM

Der als Aspis-Konsortium bekannte, weitverzweigte Handelskonzern ist auf eine Weise strukturiert, die sicherstellt, dass das Überleben der Machtgruppe selbst ein höheres Gewicht hat, als das Überleben eines einzelnen Mitglieds. Das Konsortium wurde ursprünglich als privates Handelsunternehmen gegründet und ist seitdem zu einem der größten Wirtschaftsunternehmen der Inneren See angewachsen. Die meisten der Mitglieder sind erfahrene Händler und Söldner und die Organisation hat sich einen Namen als erbarmungslos und blutdurstig verschafft, wenn es um die Sicherstellung ihrer Profite geht. Das Aspis-Konsortium ist vielfach mit der Gesellschaft der Kundschafter aneinandergeraten.



DER ESOTERISCHE ORDEN DES PFALZGRÄFLICHEN AUGES

Die Gelehrten und Philosophen dieser halbgeheimen Gesellschaft haben ihre Heimat in der Nation Ustalav und widersetzen sich schon lange dem Wispernden Pfad. Jüngere Ereignisse haben sie allerdings auch in Konflikt mit den bösen Zielen der Herolde der Nacht gebracht. Wenn sie sich selbst überlassen bleiben, gehen Mitglieder dieser Machtgruppe jedoch lieber auf Forschungsexpeditionen und untersuchen verstaubte Geheimnisse, die versteckt in der Vergangenheit liegen. Dabei liegt der Schwerpunkt besonders auf Geheimnissen, die der Wiederentdeckung in den Regionen der Goldstraße harren - vorzugsweise in der Nation Osirion.



DIE FREIEN KAPITÄNE

Für einen außenstehenden Beobachter oder einen Händler, dessen Schiff gerade geplündert und versenkt wurde, könnte das Fessel-Archipel wie eine unorganisierte Plage erscheinen. Tatsächlich sind diese Piraten jedoch an einen komplizierten Codex gebunden, der, wenn schon nicht auf Ehre, dann doch auf der gemeinsamen Erkenntnis beruht, dass es immer gut ist, auf offener See Verbündete zu haben. Die Fesselinseln werden von einem Rat der Piratenfürsten regiert, die sich die Freien Kapitäne nennen. Sie segeln auf dem südlichen Arkadischen Ozean und folgen ihren eigenen Regeln, wenn es darum geht, wer ausgeraubt wird und was versenkt werden darf - auch wenn diese Regeln ihren Opfern launisch und willkürlich erscheinen.



DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Viele der größten Forscher und Abenteurer der modernen Zeit haben ihre Entdeckungen in einer Reihe von Büchern, den sogenannten *Chroniken der Kundschafter* aufgezeichnet. Diese werden unregelmäßig von der Gesellschaft der Kundschafter veröffentlicht. Diese vielfältige Gruppe hat sich der Erforschung der Welt verschrieben. Sie unterstützt ihre Agenten bei deren Erkundungen und stellt sicher, dass die Entdeckungen dokumentiert werden. Die Gesellschaft findet sich oft im Konflikt mit dem eher söldnerartigen Aspis-Konsortium wieder. Die Anstrengungen der Gesellschaft der Kundschafter versetzt ihre Agenten oft in die Mitte von Entwicklungen und zwingt sie, sich während der fortentwickelnden Ereignisse zu entscheiden, ob sie Helden oder Schufte sein wollen.



DAS GLOCKENBLUMENNETZWERK

Die widerwärtige Praxis der Sklaverei bleibt im diabolischen Cheliox eine starke wirtschaftliche Macht. Dort werden Halb-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

linge als Sklaven besonders geschätzt, da sie hart arbeiten und nur den halben Platz eines menschlichen Arbeiters in Anspruch nehmen. Es sollte daher nicht überraschen, vom Glockenblumennetzwerk zu erfahren, eine von Halbblingfreiheitskämpfern gegründete Organisation. Sie akzeptiert jeden in ihren Reihen, sofern er ihr bei dem Ziel hilft, alle Sklaven aus der Knechtschaft zu befreien und ihnen bei der Flucht aus unterdrückerischen Ländern wie Cheliox zu helfen.



DIE HEISSSPORNE

Nicht alle Machtgruppen besitzen zentrale Operationsbasen oder klar definierte Kommandoketten. Die lose verbündeten Freiheitskämpfer, verwegenen Helden und Unterhaltungskünstler der Heißsporne sind eine solche Gruppe. Sie sind vereint in dem Verlangen, Unterdrückung zu bekämpfen, sich tyrannischen Regimen entgegenzustellen, Sklaven zu befreien, unrechtmäßig Angeklagte zu retten und sich in eine ungewollte Zusammenarbeit mit gleichgesinnten Helden einzubringen - während sie gleichzeitig ihren eigenen Ruf und Reichtum mehren. Diese Machtgruppe hat sich für tyrannische Regierungen als überraschend schwer zu besiegen erwiesen.



DIE HEROLDE DER NACHT

Die Herolde der Nacht suchen in der Verlockung der Sternenlosen Nacht nach Führung, Rat und Hilfe von Kräften, die weit entfernt von Golarion liegen. Die bösen Außergolarischen des Reiches der Schwärze besitzen für die Herolde der Nacht besondere Wichtigkeit - viele Herolde der Nacht verehren diese unergündlichen Wesen geradezu als Gottheiten. Herolde der Nacht suchen und sammeln obskure Texte und rätselhaftes Wissen aus der antiken Vergangenheit. Sie prüfen die Geheimnisse, die sie darin finden, um noch weitreichendere, versteckte Bedeutungen und obskure Wahrheiten jenseits der Realität zu enthüllen. Sie hoffen, dass sie beim unvermeidbaren Ende der Welt durch außergolarischen Einfluss für ihre Dienste von den neuen Weltherrschern belohnt werden.



DIE HÖLLENRITTER

Mehrere unterschiedliche Söldnerorden sind zusammengefasst unter der Bezeichnung Höllenritter bekannt. Sie operieren in Avistan, wobei die zahlenmäßig meisten in der Nation Cheliox stationiert sind. Diese Söldner betrachten das Landesrecht als unverletzlich und bieten ihre Dienste als Gesetzesvollstrecker jedem an, der ihren Sold bezahlen kann. Sie tragen markante, einschüchternde Rüstungen und betrachten Höllensagen als Inspiration, jedoch nur sich selbst als wahre Anwender des Rechts.



DIE LÖWENKLINGEN

Taldors Löwenklingen sind eine Geheimorganisation, die sich dem Schutz der Interessen von Taldor und seinem Herrscher verschrieben hat. Sie gehen mit einem Programm aus Infiltrierung, Spionage und Mordanschlägen gegen Taldors viele Feinde im Inneren wie im Äußeren vor. Eines der Hauptziele der Löwenklingen ist es, die Korruption im Imperium (außer sie ist ihnen nützlich) einzudämmen. Ein anderes ist es, eine der Fraktionen am

kaiserlichen Hof davon abzuhalten, zu mächtig zu werden und so den Status-Quo umzustürzen. In ihren Schattenschulen bilden die Löwenklingen neue Rekruten intensiv aus, bevor sie sie mit einem hohen Grad an Eigeninitiative und Kompetenzen ausstatten.



DIE MAGAAMBYA

Golarion geriet durch das Desaster des Erdenfalls ins Taumeln und seine Völker brauchten lange, um sich davon zu erholen. Eine der ersten Institutionen, die sich aus der Asche der Beinahezerstörung erheben sollten, war die Magaambya, eine Akademie des arkanen Lernens, die vom legendären Altmagier Jatembe gegründet wurde. Heutzutage bewahren die Gelehrten nicht nur uralte magische Traditionen, die in jener ersten Zeit begründet wurden, sondern beschützen auch das Lernen und die Kultur des Mwangivolkes als Ganzes.



DIE RITTER VON FINISMUR

Jahrhundertlang stand die Nation Finismur als Bollwerk gegen die Orks von Belkzen und die lauende Bedrohung des Wispernden Tyrannen. Als der Wispernde Tyrann dann aus seinem Gefängnis entkam, bescherte er seinen Feinden in Finismur eine verheerende Apokalypse. Jetzt ist Finismur zerstört und die Ritter, die dort dienten, heimatlos. In der Zeit ohne Heimat haben sie eine buntgemischte Gruppe unter dem Namen Ritter von Finismur gegründet. Sie führen ihre Aufgabe fort, sich den untoten Legionen des Wispernden Tyrannen entgegenzustellen, wo auch immer ihre Fertigkeiten benötigt werden.



DIE ROTE MANTIS

Es ist leicht herauszufinden, ob ein Meuchelmord die Arbeit der berüchtigten Roten Mantis ist: Üblicherweise töten sie mit einem geweihten Zahnsäbel und haben eine Vorliebe dafür, ihre Opfer in aller Öffentlichkeit oder in Heiligtümern und Zufluchten zu ermorden, in denen diese sich sicher wähnten. Außerdem ergreifen sie Maßnahmen, um sicherzustellen, dass jene, die zu töten sie beauftragt werden, auch tot bleiben. Ihr Preis ändert sich von Auftrag zu Auftrag, aber egal wie hoch das Angebot ist: Die Assassinen der Roten Mantis töten niemals Ziele, die rechtmäßig regierende Monarchen sind, da ihre eigene Gottheit, der Mantisgott Achaek die Ermordung derjenigen verbietet, die mit einem göttlichen Mandat regieren.



DIE SCZARNI

Die Scarni sind eine Ansammlung von Straßenräubern, Schmugglern und Dieben, die meistens zum Volk der Varisischen Wanderer gehören. Sie sind in eng verbundenen Familien organisiert, von denen jede wenig bis gar nichts außer den geteilten Fertigkeiten, Techniken und Zielen mit den Sczarni an anderen Orten gemeinsam haben. Ihre Verbrechen konzentrieren sich auf Diebstahl, Erpressung und andere eher nichtgewalttätige Handlungen. Da diese Verbrechen jedoch tendenziell außer Kontrolle geraten können, enden ihre Pläne dennoch oft in Gewalt.

RELIGION

Die Auswahl einer Gottheit ist essenziell für bestimmte Klassen wie Kleriker und Streiter - aber die meisten Charaktere erweisen zumindest einer Gottheit die Ehre. Sie tun dies, um einen Fokus im Leben und Führung bei ihren Entscheidungen zu finden, ganz besonders in Zeiten der Not. Einige Leute verehren stattdessen eine in einem Pantheon zusammengefasste Gruppe von Gottheiten, folgen einer nichtgöttlichen Religion wie dem Grünen Glauben oder befolgen eine besondere Philosophie. Beachte, dass auf allen Welten inklusive Golarion weit mehr Gottheiten, Religionen und Philosophien existieren, als im Folgenden aufgeführt sind.

GOTTHEITEN

Jeder kann eine Gottheit verehren, aber jene die dies andächtig tun, sollten darauf achten, die Gebote ihres Glaubens (Verhalten, zu dem der Glaube ermutigt) zu beachten und seine Verbote (blasphemisch gewertetes Verhalten) zu vermeiden. Nach dem Namen jeder im Folgenden aufgeführten Gottheit ist in Klammern ihre Gesinnung angegeben. Danach folgen eine Kurzbeschreibung, die Glaubensgrundsätze und Tabus sowie die Gesinnungen, die ihren Anhängern erlaubt sind. Darunter sind Vorteile aufgeführt, die den allerglühendsten Verehrern ihrer Gottheit zur Verfügung stehen. Du erhältst diese Vorteile nur, wenn du ein Kleriker der Gottheit bist oder wenn dir eine Regel konkret einen Gläubigenvorteil verleiht.



ABADAR [RN]

Der Herr der Ersten Schatzkammer herrscht über Städte, das Recht, Händler und Reichtum. Abadar möchte die Zivilisation zu den wilden Orten der Welt bringen, fordert zur Befolgung von Gesetzen auf und fördert Handel innerhalb der Zivilisation. Er ermutigt auch Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Abstammungen.

Gebote Bringe die Zivilisation in ihre Grenzgebiete, gelange zu Wohlstand durch harte Arbeit und Handel, befolge die Regeln des Gesetzes.

Anathema Beteilige dich an Raubzügen oder Piraterie, stehle, untergrabe einen rechtsgefälligen Hof.

Gesinnungen der Anhänger RG, RN, RB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilung oder Leid.

Göttliche Fertigkeit Gesellschaftskunde

Bevorzugte Waffe Armbrust

Domänen Erde, Reichtum, Reisen, Städte

Klerikerzauber 1. Scheinobjekt, 4. Erschaffung, 7. Herrliches Herrenhaus



ASMODEUS [RB]

Der Fürst der Finsternis herrscht über Verträge, Stolz, Sklaverei und Tyrannei und erfreut sich daran, Sterbliche auf den Pfad des Bösen zu locken. Er fördert strenge Hierarchien, in denen alle ihren Platz kennen und zieht zu seinem eigenen egoistischen Vorteil Nutzen aus Ordnung.

Gebote Handle Verträge zu deinem Vorteil aus, herrsche tyrannisch und quäle schwächere Wesen, lege gegenüber deinen Vorgesetzten Unterwürfigkeit an den Tag.

Anathema Brich einen Vertrag, befreie einen Sklaven, beleidige Asmodeus, indem du deinen Feinden Gnade gewährst.

Anhänger-Gesinnung RB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Leid

Göttliche Fertigkeit Täuschung

Bevorzugte Waffe Streitkolben

Domänen Feuer, Selbstvertrauen, Tricks, Tyrannei

Klerikerzauber 1. Bezaubern, 4. Einflüsterung, 6. Ablenkendes Trugbild



CAYDEN CAILEAN [RG]

Der Trunkene Held ließ wegen einer Wette im Rausch das sterbliche Leben hinter sich, um Gott des Bieres, der Freiheit und des Weines zu werden. Cayden fördert Freiheit und ermutigt andere, ihren eigenen Weg im Leben zu finden. Er kämpft für gerechte Sachen und erfreut sich an den besten Genüssen.

Gebote Trinke, befreie Sklaven und hilf den Unterdrückten, suche Ruhm und Abenteuer.

Anathema Verschwende Alkohol, sei im Rausch gemein oder überheblich, besitze Sklaven.

Gesinnungen der Anhänger NG, CG, CN

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilen

Göttliche Fertigkeit Athletik

Bevorzugte Waffe Rapier

Domänen Freiheit, Kraft, Schwelgerei, Städte

Klerikerzauber 1. Schnelle Schritte, 2. Hauch des Stumpfsinns, 5. Halluzination erzeugen



DESNA [CG]

Das warmherzige Sphärenlied waltet über Träume, Glück, Sterne und Reisende. Desna ist eine uralte Göttin, die sich an Freiheit und Mysterien erfreut. Sie ermutigt ihre Anhänger, es ihr gleich zu tun.

Gebote Hilf Reisegefährten, erforsche neue Orte, verwirkliche dich selbst.

Anathema Verursache Angst oder Verzweiflung, zaubere Alpträume oder verwende ähnliche Magie, um Träume zu pervertieren, lasse dich auf fanatisches Verhalten ein.

Gesinnungen der Anhänger NG, CG, CN

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilen

Göttliche Fertigkeit Akrobatik

Bevorzugte Waffe Sternennmesser

Domänen Glück, Mond, Reisen, Träume

Klerikerzauber 1. Schlaf, 4. Fliegen, 5. Träumende Bewusstseins-erweiterung

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



ERASTIL [RG]

Der Meisterschütze ist der Gott der Familie, der Landwirtschaft, der Jagd und des Handels. Vor langer Zeit war er ein gehörnter Gott der Jagd, aber seine Verehrung entwickelte sich mit einem Schwerpunkt in ländlichen Gemeinden weiter.

Gebote Kümmere dich um dein Heim und deine Familie, erfülle deine Pflichten, halte Frieden, schütze die Gemeinschaft.

Anathema Verlasse deine Heimat in Zeiten der Not, nimm dich wichtiger als die Gemeinschaft, beschmutze deinen Ruf, verbreite Lügen.

Gesinnungen der Anhänger RG, NG, RN

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen*

Göttliche Fertigkeit Überlebenskunst

Bevorzugte Waffe Langbogen

Domänen Erde, Familie, Natur, Reichtum

Klerikerzauber 1. *Zielsicherer Schlag*, 3. *Dornenwand*, 5. *Baumpfad*



GORUM [CN]

Soldaten bringen Gebete an unseren Herrn in Eisen dar, dem Gott der Schlacht, der Stärke und der Waffen. Gorum betont Stärke und Kraft und ermutigt seine Anhänger dazu, Krieg und Kampf als ultimative

Art der Verehrung zu suchen.

Gebote erringe Siege in fairen Kämpfen, gehe an deine Grenzen, trage Rüstung im Kampf.

Anathema töte Gefangene oder sich ergebende Gegner, vermeide Konflikt durch Verhandlungen, gewinne eine Schlacht durch hinterhältige Taktiken oder indirekte Magie.

Gesinnungen der Anhänger CN, CB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen* oder *Leid*.

Göttliche Fertigkeit Athletik

Bevorzugte Waffe Zweihänder

Domänen Eifer, Kraft, Selbstvertrauen, Zerstörung

Klerikerzauber 1. *Zielsicherer Schlag*, 2. *Kreatur vergrößern*, 4. *Angriffssturm*



GOZREH [N]

Gozreh ist eine Gottheit mit zwei Aspekten, die als Der Wind und Die Wellen bekannt sind, und gilt zugleich als männlich und weiblich. Gozreh herrscht über die Natur, das Meer und das Wetter. Gozreh ist bei Druiden und bei Hütern der Wildnis beliebt.

Gebote Wertschätze, schütze und respektiere die Natur in all ihren Formen.

Anathema Bringe Zivilisation dazu, in die Wildnis einzudringen, erschaffe Untote, beraube Gebiete ihrer natürlichen Schönheit.

Gesinnungen der Anhänger NG, RN, N, CN, NB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen*

Göttliche Fertigkeit Überlebenskunst

Bevorzugte Waffe Dreizack

Domänen Natur, Reisen, Wasser

Klerikerzauber 1. *Windstoß*, 3. *Blitzstrahl*, 5. *Wasser kontrollieren*



IOMEDAE [RG]

Iomedae ist die Göttin der Ehre, Gerechtigkeit, Herrschaft und Tapferkeit. Sie wird die Erbin genannt, da sie ihr Amt erbt, als der Gott der Menschheit verstarb. Vor ihrem Aufstieg legte Iomedae als Sterbliche auf Golarion. Viele Paladine folgen ihrem Glauben.

Gebote Mäßige dich, kämpfe für Gerechtigkeit und Ehre, sei tapfer im Herzen.

Anathema Lasse einen Gefährten in Not im Stich, entehre dich selbst, verweigere eine Herausforderung eines Gleichrangigen.

Gesinnungen der Anhänger RG, NG

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen*

Göttliche Fertigkeit Einschüchtern

Bevorzugte Waffe Langschwert

Domänen Eifer, Kraft, Selbstvertrauen, Wahrheit

Klerikerzauber 1. *Zielsicherer Schlag*, 2. *Kreatur vergrößern*, 4. *Feuerschild*



IRORI [RN]

Als der Meister der Meister die wahre Erleuchtung erlangte, wurde er eine Gottheit der Geschichte, des Wissens und der Selbstperfektionierung. Irori befürwortet Disziplin und lehrt, dass jener, der sich selbst meistert, die größten Vorzüge findet, die die Welt zu bieten hat.

Gebote Sei bescheiden, hilf anderen, sich selbst zu perfektionieren, vervollkomme deinen Körper, Geist und Verstand, um eine höhere Ebene zu erreichen, übe Disziplin.

Anathema Werde abhängig von Drogen, zerstöre einen wichtigen historischen Text, scheitere wiederholt dabei, die Selbstkontrolle zu behalten.

Gesinnungen der Anhänger RG, RN, RB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen* oder *Leid*

Göttliche Fertigkeit Athletik

Bevorzugte Waffe Faust

Domänen Wissen, Kraft, Vollkommenheit, Wahrheit

Klerikerzauber 1. *Springen*, 3. *Hast*, 4. *Steinhaut*



LAMASCHTU [CB]

Die Mutter aller Monster ist die Göttin der Verrungen, Monster und Alpträume. Sie trachtet danach, Sterbliche zu verderben und die Welt mit ihrer verformten und monströsen Brut zu bevölkern.

Gebote Verschaffe Ausgestoßenen und Unterdrückten Macht, indoktriniere Kinder in die Lehren Lamaschtus, mache das Hübsche monströs, enthülle die Verderbnis und Fehler in allem.

Anathema Versuche eine Geisteskrankheit oder körperliche Missbildungen zu behandeln, leiste Lamaschtus Feinden Beistand.

Gesinnungen der Anhänger CB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen* oder *Leid*

Göttliche Fertigkeit Überlebenskunst

Bevorzugte Waffe Krummschwert

Domänen Alpträume, Familie, Kraft, Tricks

Klerikerzauber 1. *Magische Fänge*, 2. *Tiergestalt*, 4. *Albtraum*

**NETHYS [N]**

Das Allsehende Auge, Gott der Magie, hat eine zweigeteilte Natur von Zerstörung und Bewahrung. Seine Fähigkeit, alle Dinge zu sehen, hat seinen Geist zerschmettert.

Gebote Suche nach magischer Macht und nutze sie.

Anathema Folge profanen Wegen anstelle magischen.

Gesinnungen der Anhänger NG, RN, N, CN, CB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilen oder Leid

Göttliche Fertigkeit Arkane Künste

Bevorzugte Waffe Stab

Domänen Magie, Schutz, Wissen, Zerstörung,

Klerikerzauber 1. *Magisches Geschoss*, 2. *Magischer Mund*, 3. *Schweben*, 4. *Äthersprung*, 5. *Ausspähendes Auge*, 6. *Energiewand*, 7. *Verstand verwirren*, 8. *Irrgarten*, 9. *Magischen Gegenstand stören*

**NORGORBER [NB]**

Der Gott der Gier, des Mordes, des Gifts und der Geheimnisse hat vier Aspekte: der diebische Graue Meister, der mörderische Vater Häuter, der geheimnisvolle Rufmörder und Schwarzfinger, Verbündeter

der Alchemisten und Giftmischer.

Gebote Halte deine wahre Identität geheim, gehe über Leichen, nutze jeden Vorteil im Kampf, arbeite aus den Schatten heraus.

Anathema Erlaube, dass deine wahre Identität mit deinen dunklen Geschäften assoziiert wird, teile ein Geheimnis freiwillig, zeige Gnade.

Gesinnungen der Anhänger CB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Leid

Göttliche Fertigkeit Geheimhaltung

Bevorzugte Waffe Kurzsword

Domänen Geheimhaltung, Reichtum, Tod, Tricks,

Klerikerzauber 1. *Verkleidende Illusion*, 2. *Unsichtbarkeit*, 4. *Tödliches Phantom*

**PHASMA [N]**

Die Herrin der Gräber ist uralte und mächtiger als die meisten anderen Götter. Sie herrscht über Geburt, Tod, Schicksal und Prophezeiung. Von ihrem Thron im Beinacker aus urteilt sie über die Seelen aller Verstorbenen und stellt sicher, dass der Kreislauf aus Geburt und Tod - der Fluss der Seelen - nicht gestört wird.

Gebote Strebe danach, uralte Weissagungen zu verstehen, zerstöre Untote, verschaffe Leichen ewige Ruhe.

Anathema Erschaffe Untote, störe die Totenruhe, plündere Gräber.

Gesinnungen der Anhänger NG, RN, N

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilen

Göttliche Fertigkeit Heilkunde

Bevorzugte Waffe Dolch

Domänen Heilen, Schicksal, Tod, Wissen

Klerikerzauber 1. *Gedankenverbindung*, 3. *Geisterhafte Waffe*, 4. *Tödliches Phantom*

**ROVAGUG [CB]**

Die Grausame Bestie ist der Gott der Zerstörung, des Desasters und des Zornes. Er wurde vor langer Zeit durch mehrere koordiniert zusammenarbeitende andere Gottheiten im Inneren Golarions eingekerkert.

Seitdem versucht er, sich zu befreien und Verwüstung über die Welt zu bringen.

Gebote Zerstöre alles, befreie Rovagug aus seinem Gefängnis.

Anathema Erschaffe etwas Neues, lasse materielle Bindungen dich hemmen, foltere ein Opfer oder verzögere seine Vernichtung auf andere Weise.

Gesinnungen der Anhänger NB, CB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Leid

Göttliche Fertigkeit Athletik

Bevorzugte Waffe Zweihandaxt

Domänen Eifer, Erde, Luft, Zerstörung

Klerikerzauber 1. *Brennende Hände*, 2. *Kreatur vergrößern*, 6. *Auflösung*

**SARENRAE [NG]**

Die Dämmerblume ist die Göttin der Aufrichtigkeit, der Erlösung der Heilung und der Sonne. Sarenrae war einst ein mächtiger Engel und eine Himmlische Herrscherin. Sie führte den Angriff auf Rovagug an, um ihn einzukerkern. Sie versucht wo immer möglich, das Böse zu erlösen oder es anderenfalls schnell zu zerstören.

Gebote Zerstöre Rovagugs Brut, beschütze Verbündete, biete den Kranken und Verwundeten Hilfe, suche und erlaube Erlösung.

Anathema Erschaffe Untote, lüge, verweigere einer reuigen Kreatur eine Gelegenheit zur Erlösung, scheitere dabei, Böses niederzustrecken.

Gesinnungen der Anhänger RG, NG, CG

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilen

Göttliche Fertigkeit Heilkunde

Bevorzugte Waffe Krummsäbel

Domänen Feuer, Heilen, Sonne, Wahrheit

Klerikerzauber 1. *Brennende Hände*, 3. *Feuerball*, 4. *Feuerwand*

**SHELYN [NG]**

Die Ewige Rose ist die Göttin der Kunst, Schönheit, Liebe und Musik. Sie trachtet danach, eines Tages ihren verdorbenen Bruder Zon-Kuthon zu erlösen.

Schelyn tritt für Frieden und Liebe ein und ermutigt ihre Anhänger dazu, in einer manchmal finsternen Welt Schönheit zu erschaffen.

Gebote sei friedfertig, wähle und perfektioniere eine Kunst, führe durch das eigene Beispiel, erkenne die Schönheit in Allem,

Anathema Zerstöre Kunstwerke oder lasse dies zu, außer du schützt ein Leben oder verfolgst noch großartigere Kunst, weigere dich, eine Kapitulation anzuerkennen.

Gesinnungen der Anhänger RG, NG, CG

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell Heilen

Göttliche Fertigkeit Darbietung oder Handwerkskunst

Bevorzugte Waffe Gleve

Domänen Erschaffung, Familie, Leidenschaft, Schutz

Klerikerzauber 1. *Sprühende Farben*, 3. *Faszinierende Vorstellung*, 4. *Erschaffung*

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



TORAG [RG]

Diese aus als der Allvater bekannte zwergische Gottheit ist der Gott des Ambosses, des Schutzes und der Strategie. Obwohl er hauptsächlich durch Zwerge verehrt wird, folgen ihm auch jene, die Handwerkskunst und Erschaffung schätzen.

Gebote Sei ehrenhaft und gerade heraus, halte dein Wort, respektiere den Amboss, diene deinem Volk.

Anathema Verbreite Lügen oder betrüge jemanden, erschaffe absichtlich minderwertige Arbeiten, zeige gegenüber Feinden deines Volkes Erbarmen.

Gesinnungen der Anhänger RG, RN

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Heilen*

Göttliche Fertigkeit Handwerkskunst

Bevorzugte Waffe Kriegshammer

Domänen Erde, Erschaffung, Familie, Schutz

Klerikerzauber 1. *Gedankenverbindung*, 3. *Fesseln der Erde*, 4. *Erschaffung*



URGATHOA [NB]

Die amoralische Fahle Fürstin herrscht über Krankheit, Völlerei und Untod.

Gebote Werde im Tode zu Untoten, erschaffe oder beschütze Untote, sättige deinen Appetit.

Anathema Verleugne deinen Appetit, zerstöre Untote, opfere dein Leben.

Gesinnungen der Anhänger RB, NB, CB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Leid*

Göttliche Fertigkeit Einschüchtern

Bevorzugte Waffe Sense

Domänen Kraft, Magie, Schwelgerei, Untod

Klerikerzauber 1. *Goblinpocken*, 3. *Falsches Leben*, 4. *Schreckensmaske*



ZON-KUTHON [RB]

Der Herr der Mitternacht ist der Gott der Finsternis, des Neids, des Verlusts und des Schmerzes.

Er war einmal Gott der Kunst, der Schönheit und der Musik, wie Schelyn, doch er kehrte von einem Aufenthalt aus den dunklen Räumen zwischen den Ebenen schrecklich verändert zurück.

Gebote Bringe der Welt Schmerz, verstümmle deinen Körper.

Anathema Erschaffe permanente oder langanhaltende Lichtquellen, spende Leidenden Trost.

Gesinnungen der Anhänger RN, RB, NB

ANHÄNGERVORTEILE

Göttlicher Quell *Leid*

Göttliche Fertigkeit Einschüchtern

Bevorzugte Waffe Stachelkette

Domänen Dunkelheit, Ehrgeiz, Schmerzen, Zerstörung

Klerikerzauber 1. *Phantomschmerz*, 3. *Dornenwand*, 5. *Schattenreise*

GLAUBEN UND PHILOSOPHIEN

Natürlich kann sich ein Glaube auch auf andere Weisen ausdrücken als durch das Anbeten einer einzelnen Gottheit - oder überhaupt einer Gottheit. Ein paar Beispiele für nicht-

göttliche Religionen und Philosophien werden im Folgenden aufgeführt. Kleriker können mit verbündeten Glaubensrichtungen und Philosophien zusammenarbeiten, aber die hier vorgestellten Organisationen wenden sich an andere Klassen wie z.B. Zauberer mit göttlichen Blutlinien, Druiden oder Mönche, die als ihre Anführer dienen könnten. Diese Religionen und Philosophien haben keine Gottheiten, die Anhängern Vorteile bieten.

ATHEISMUS

Während die meisten einräumen, dass die Götter existieren, erachten sie manche aber nicht der Verehrung wert und einige wenige verneinen vollkommen ihre Anwesenheit.

Gebote Verfolge deinen eigenen Plan mit Vertrauen in deine eigenen Fähigkeiten, dich hervorzutun.

Anathema Bete Gottheiten an

Gesinnungen der Anhänger alle



DER GRÜNE GLAUBE

Die Anhänger des Grünen Glaubens zählen viele Druiden in ihren Reihen. Sie betrachten die Natur als etwas Göttliches und ziehen Kraft aus dem Wissen über ihren Platz in der natürlichen Ordnung.

Gebote Sorge dafür, dass die Zivilisation in harmonischem Einklang mit der Natur wächst, bewahre Gebiete voller natürlicher Wildnis,

Anathema Verursache Schaden an natürlichen Landschaften, töte Tiere aus anderen Gründen als zur Selbstverteidigung oder als um Nahrung zu erlangen, erlaube den Missbrauch natürlicher Ressourcen.

Gesinnungen der Anhänger CN, RN, N, NB, NG



DIE PROPHEZEIUNGEN VON KALISTRADÉ

Die Traumaufzeichnungen eines exzentrischen Mystikers lehren, dass Wohlstand durch einen strengen und enthaltsamen Verhaltenskodex erlangt werden könne.

Gebote Häufe persönlichen Reichtum an, fördere und hilf bei Handelsunternehmungen, heiße Neulinge unabhängig von ihrem Geschlecht oder ihrer Abstammung willkommen.

Anathema Verprasse Geld, biete jenen Geld, die es nicht verdienen, fröne zügellos körperlichem Vergnügen, Essen oder Trinken.

Gesinnungen der Anhänger RG, RN, RB



DER WISPERNDE PFAD

Diese Kultanhänger glauben daran, dass der Untod die wahrste Form des Daseins sei. Das Leben sollte damit verbracht werden, sich auf den Übergang in ein ruhmreicheres Unleben nach dem Tod vorzubereiten.

Gebote Suche nach Möglichkeiten, untot zu werden (wenn möglich ein Leichnam), widersetze dich jenen, die versuchen Untote zu zerstören, beschütze nekromantische Geheimnisse, diene dem Wispernden Tyrannen.

Anathema Zerstöre nekromantische Texte (außer wenn sie Geheimnisse des Wispernden Wegs enthüllen), lehre den Wispernden Pfad auf andere Art und Weise als flüsternd, verwende Positive Energie, um Untoten zu schaden.

Gesinnungen der Anhänger RB, NB, CB

DOMÄNEN

Die folgenden Domänen werden von den Hauptgottheiten Golarions verwendet, die auf den Seiten 437-440 aufgeführt sind.

TABELLE 8-2: DOMÄNEN

Domäne	Beschreibung	Domänenzauber	Vertiefter Domänenzauber
Alpträume	Du erfüllst den Verstand mit Angst und Schrecken.	<i>Wachender Alptraum</i>	<i>Geteilter Alptraum</i>
Dunkelheit	Du handelst im Dunklen und stiehlst Licht.	<i>Schattenumhang</i>	<i>Verdunkelte Augen</i>
Ehrgeiz	Du strebst danach, deine Konkurrenten auszustechen.	<i>Blinder Ehrgeiz</i>	<i>Wettbewerbsvorteil</i>
Eifer	Dein inneres Feuer erhöht dein Kampfgeschick.	<i>Eifrige Waffe</i>	<i>Schlachteifer</i>
Erde	Du beherrscht Boden und Stein.	<i>Magischer Stein</i>	<i>Begrenztes Beben</i>
Erschaffung	Du hast göttliche Fähigkeiten im Bereich Handwerk und Kunst	<i>Kunstregen</i>	<i>Künstlerische Verzierung</i>
Familie	Du hilfst deiner Familie und Gemeinschaft und beschützt sie effektiver.	<i>Beruhigende Worte</i>	<i>Gemeinschaft</i>
Feuer	Du kontrollierst die Flammen.	<i>Feuerstrahl</i>	<i>Brandmauer</i>
Freiheit	Du befreist dich selbst und andere von Fesseln und Beschränkungen.	<i>Ungehinderte Bewegung</i>	<i>Befreiendes Wort</i>
Geheimhaltung	Du schützt Geheimnisse und hältst sie verborgen.	<i>Erzwungene Stille</i>	<i>Geheimnis bewahren</i>
Glück	Du hast unnatürlich viel Glück und vermeidest Ärger.	<i>Ein Quäntchen Glück</i>	<i>Glücklicher Zufall</i>
Heilen	Deine Heilmagie ist besonders wirksam.	<i>Segens des Heilers</i>	<i>Abwendung des Todes</i>
Kraft	Deine körperliche Kraft wird durchgöttliche Macht verstärkt.	<i>Adrenalinschub</i>	<i>Entgegenstemmen</i>
Leidenschaft	Du erweckst Leidenschaft, sei es Liebe oder Lust.	<i>Bezaubernde Berührung</i>	<i>Fesselnde Anziehungskraft</i>
Luft	Du kannst Wind und Wetter kontrollieren.	<i>Jäher Windstoß</i>	<i>In Luft auflösen</i>
Magie	Du vollbringst das Unerwartete und Unerklärliche	<i>Gefäß für Magie</i>	<i>Mystisches Leuchtfeuer</i>
Mond	Du beherrscht mit dem Mond verbundene Kräfte.	<i>Strahl aus Mondlicht</i>	<i>Berührung des Mondlichts</i>
Natur	Du hast Macht über Tiere und Pflanzen.	<i>Dornenhaut</i>	<i>Fülle der Natur</i>
Reichtum	Du hast Macht über Reichtum, Handel und Schätze.	<i>Vorgetäuschter Schatzhort</i>	<i>Wertvolles Metall</i>
Reisen	Du hast Macht über Fortbewegung und Reisen.	<i>Flinke Füße</i>	<i>Hindernisse überwinden</i>
Schicksal	Du siehst und verstehst versteckte Unvermeidbarkeiten.	<i>Schicksal vorhersehen</i>	<i>Das Schicksal herausfordern</i>
Schmerzen	Du bestrafst jene, die dir missfallen, mit stechenden Schmerzen.	<i>Süßer Schmerz</i>	<i>Vergeltende Pein</i>
Schutz	Du schützt dich selbst und andere.	<i>Aufopfernder Schutz</i>	<i>Schützende Aura</i>
Schwelgen	Du speist fürstlich und kannst die Folgen der Völlerei abschütteln.	<i>Vollstopfen</i>	<i>Rascher Kater</i>
Selbstvertrauen	Du überwindest deine Furcht und strahlst Stolz aus.	<i>Selbstbewusste Ausstrahlung</i>	<i>Selbstüberschätzung</i>
Sonne	Du machst dir die Kraft der Sonne und anderer Lichtquellen zunutze und bestrafst Untote.	<i>Blendender Lichtblitz</i>	<i>Positive Lichtaura</i>
Städte	Du besitzt Macht über städtische Umgebungen und Bewohner	<i>Ein Gesicht in der Menge</i>	<i>Am Puls der Stadt</i>
Tod	Du verfügst über die Macht, Leben zu beenden und Untote zu zerstören.	<i>Grabeshauch</i>	<i>Untote auslöschen</i>
Träume	Du verfügst über die Macht, Träume zu betreten und zu manipulieren.	<i>Schöne Träume</i>	<i>Überzeugender Tagtraum</i>
Tricks	Du täuschst andere und stellst Unfug an.	<i>Jähe Bewegung</i>	<i>Zwillingstrick</i>
Tyrannie	Du wendest Macht an, um andere zu beherrschen und zu versklaven.	<i>Gehorsamkeit erzwingen</i>	<i>Befehlender Zungenschlag</i>
Untod	Deine Magie besitzt eine enge Verbindung zu Untoten.	<i>Hauch des Todes</i>	<i>Bösartige Sättigung</i>
Vollkommenheit	Du strebst nach der Vervollkommnung deines Verstandes, Körpers und Geistes.	<i>Perfektionierter Verstand</i>	<i>Perfekionierte Gestalt</i>
Wahrheit	Du durchschaust Lügen und entdeckst die Wahrheit.	<i>Wahres Wort</i>	<i>Flüchtiger Wahrer Blick</i>
Wasser	Du beherrscht Wasser und Gewässer.	<i>Flutwelle</i>	<i>Sturzregen</i>
Wissen	Du empfängst göttliche Einsichten.	<i>Gelehrtes Erinnerungsvermögen</i>	<i>Wissen über den Feind</i>
Zerstörung	Du bist ein Gefäß für göttliche Zerstörung.	<i>Zerstörender Schrei</i>	<i>Aura der Zerstörung</i>

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG



KAPITEL 9: SPIELREGELN

Wenn du hier angekommen bist, hast du bereits einen Charakter erstellt und bist nun bereit, Pathfinder zu spielen! Vielleicht bist du aber auch der Spielleiter und bereitest dich darauf vor, dein erstes Abenteuer zu leiten. In jedem Fall bietet dir dieses Kapitel sämtliche Einzelheiten für die in Kapitel 1: Überblick aufgeführten Regeln. Das Kapitel beginnt mit den allgemeinen Regeln und Gepflogenheiten dafür, wie das Spiel abläuft, und geht dann für die einzelnen Regeln und die Spielmodi ins Detail.

Bevor du dich ins Regelwerk stürzt, ist es wichtig, die drei Spielmodi des Spieles zu verstehen. Diese Modi legen das Tempo fest, in dem das Abenteuer abläuft und bestimmen, welche individuellen Regeln zu welcher Zeit angewendet werden. Jeder Modus hat sein eigenes Tempo und bietet unterschiedlich große Risiken für die Charaktere. Der Spielleiter (SL) legt fest, welcher Modus sich am besten mit der Geschichte verträgt, und entscheidet über den Übergang zwischen verschiedenen Modi. Wahrscheinlich werdet ihr während des Spiels nicht so formal über die Modi sprechen und einfach während des Abenteuers zwischen Erkundung und Begegnung hin- und herwechseln, bevor ihr euch in eine Ortschaft zurückzieht, um etwas während einer Auszeit zu erledigen.

Der komplexeste Modus ist der **Begegnungsmodus**. In diesem Modus finden die aufregendsten Handlungen statt, daher wird er meistens für Kämpfe und andere Situationen mit hohem Risiko verwendet. Der SL gibt den Wechsel in den Begegnungsmodus zumeist dadurch vor, dass er die Spieler auffordert, sie mögen „Initiative würfeln“. Damit wird die Reihenfolge festgelegt, in der die Beteiligten während einer Begegnung ihre Züge durchführen. Die Zeit wird dabei in Runden eingeteilt, die – in der Spielwelt – jeweils etwa 6 Sekunden dauern. In jeder Runde führen alle Spielercharaktere und alle anderen Beteiligten ihre Züge in der Reihenfolge der Initiative durch. Bei diesen Beteiligten muss es sich nicht unbedingt um Personen handeln, auch Gefahren oder Ereignisse können dabei berücksichtigt werden. Mit Beginn seines Zuges erhält ein Beteiligter eine gewisse Anzahl von Aktionen (bei SC und anderen Kreaturen üblicherweise 3), sowie eine Reaktion genannte Spezialaktion. Diese Aktionen und was man mit ihnen macht, bestimmen, wie du die Welt während einer Begegnung beeinflusst. Die vollständigen Spielregeln für den Begegnungsmodus findest du ab Seite 468.

Im **Erkundungsmodus** ist die Zeit flexibler und das Spiel läuft viel freier ab. In diesem Modus vergehen innerhalb der Spielwelt Minuten, Stunden, vielleicht auch Tage schnell in der realen Welt, während die Charaktere durchs Land reisen, unbewohnte Bereiche von Verliesen erkunden oder bei einem gesellschaftlichen Ereignis rollenspielen. Dinge, die sich während des Erkundungsmodus entwickeln, führen häufig zu Begegnungen. Der SL wechselt dann in den Begegnungsmodus, bis die Begegnung beendet ist, und kehrt dann wieder in den Erkundungsmodus zurück. Die Spielregeln für den Erkundungsmodus beginnen auf Seite 479.

Der dritte Modus ist der **Auszeitmodus**. Während einer Auszeit sind die Charaktere kaum einem Risiko ausgesetzt und die verstreichende Zeit wird in Tagen oder gar längeren Intervallen gemessen. Dabei könntest du z.B. ein magisches Schwert schmieden, einen neuen Zauber entwerfen oder dich auf ein neues Abenteuer vorbereiten. Die Regeln für den Auszeitmodus befinden sich auf Seite 481.

ALLGEMEINE REGELN

Bevor du dich mit den Details zu den Regeln der Spielmodi beschäftigst, solltest du ein paar allgemeine Regeln des Spiels ken-

nen. Diese Regeln werden, mehr oder weniger, in jedem der drei Spielmodi verwendet.

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

Pathfinder ist ein Spiel, bei dem eure Entscheidungen die Richtung bestimmen, in der sich die Geschichte entwickelt. Während des Spiels beschreibt der SL, was in der Welt geschieht und fragt dann die Spieler, „Also, was tut ihr?“ Genau diese Entscheidungen, die ihr trefft, und wie der SL auf sie reagiert führen zu einer sich individuell entwickelnden Geschichte. Jedes Spiel ist anders, denn ihr werdet selten – wenn überhaupt – genau die gleichen Entscheidungen treffen wie eine andere Spielgruppe. Dies trifft auch auf den SL zu – zwei SL, die genau das gleiche Abenteuer leiten, legen wahrscheinlich andere Schwerpunkte und Verschönerungen für sich fest, wenn sie ihren Spielern die Szenarios und Begegnungen präsentieren.

Häufig führen eure Entscheidungen nicht zu direkten Risiken oder Konsequenzen. Wenn ihr durch einen Wald entlang eines Weges reist und an eine Weggabelung kommt, fragt der SL, „Welchen Weg schlagt ihr ein?“ Vielleicht nehmt ihr den Weg nach links, vielleicht den nach rechts. Vielleicht entscheidet ihr euch auch den Weg ganz zu verlassen oder gar in die Stadt zurückzukehren. Wenn ihr eure Entscheidung getroffen habt, teilt euch der SL mit, was als Nächstes geschieht. Im weiteren Verlauf wirkt sich eure Entscheidung vielleicht darauf aus, auf was ihr später im Abenteuer stoßt, aber in vielen Fällen geschieht nicht direkt etwas Gefährliches.

Manchmal ist aber das, was auf eine Entscheidung hin geschieht, gar nicht gewiss. In solchen Fällen nehmt ihr die Würfel zur Hilfe und führt einen Wurf durch.

WÜRFE

Wenn der Erfolg einer Handlung ungewiss ist – sei es, dass du mit einem Schwert nach einer üblen Bestie schlägst, über eine Schlucht springen möchtest, oder versuchst, dich daran zu erinnern, wie denn noch der Vetter zweiten Grades des Grafen, mit dem dich du bei einer Abendgesellschaft unterhältst, hieß –, dann führst du einen Wurf durch. Bei Pathfinder gibt es viel Arten von Würfeln, von Fertigkeitwürfen über Angriffswürfe hin zu Rettungswürfen. Alle diese Würfe folgen aber diesen grundsätzlichen Schritten:

1. Einen W20 rollen und feststellen, welche Modifikatoren, Boni und Mali auf den Wurf zutreffen
2. Ergebnis berechnen
3. Ergebnis mit dem SG vergleichen
4. Erfolgsgrad und Effekt bestimmen

Es gibt verschiedene Arten von Würfeln und Schwierigkeitsgraden (SG). Wenn du mit dem Schwert zuschlägst, machst du einen Angriffswurf gegen die Rüstungsklasse der Bestie. Springst du über eine Schlucht, machst du einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen einen SG, der von der Entfernung, die du mit dem

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Sprung überwinden willst, abhängt. Wenn du versuchst, dich an den Namen des Veters des Grafen zu erinnern, führst du einen Wurf für Wissen abrufen durch. Dabei verwendest du möglicherweise die Fertigkeit Gesellschaftskunde, vielleicht aber auch eine in diesem Fall relevante Kenntnisfertigkeit, die du haben könntest. Der SG hängt dabei davon ab, wie verbreitet das Wissen um den Namen des Veters ist oder wieviel dein Charakter am Abend zuvor getrunken hat, als ihm der Vetter vorgestellt wurde.

Ungeachtet der Details musst du für jeden Wurf einen W20 werfen und ein Ergebnis erzielen, das größer oder gleich dem Schwierigkeitsgrad ist, um Erfolg zu haben. Diese Schritte werden im Folgenden erklärt.

SCHRITT 1: W20 WERFEN UND ZUTREFFENDE MODIFIKATOREN, BONI UND MALI ERMITTELN

Beginne damit, dass du einen W20 wirfst. Dann bestimmst du alle Modifikatoren, Boni und Mali, die auf den Wurf angewendet werden. Ein Modifikator kann positiv oder negativ sein, ein Bonus dagegen ist immer positiv und ein Malus ist immer negativ. Die Summe aus allen Modifikatoren, Boni und Mali nennt man den Gesamtmodifikator für den betreffenden Spielwert.

Bei beinahe allen Arten von Würfeln addierst du einen Attributmodifikator zu dem Wurf. Attributmodifikatoren repräsentiert deine grundlegenden Fähigkeiten und jeder von

ihnen leitet sich von einem deiner Attributswerte ab, wie auf Seite 20 beschrieben. Welchen deiner Attributmodifikatoren du benutzt, hängt davon ab, was du gerade erreichen willst. Ein Schlag mit dem Schwert zieht üblicherweise deinen Stärkemodifikator heran, wohingegen du deinen Intelligenzmodifikator benutzt, wenn du dich an den Namen des Veters des Grafen erinnern willst.

Wenn du einen Wurf machst, bei dem es um etwas geht, in dem du eine gewisse Ausbildung hast, dann addierst du auch deinen Kompetenzbonus dazu. Dieser Bonus hängt von deinem Kompetenzgrad ab: Ungeübt, Geübt, Experte, Meister oder Legende. Besitzt du den Kompetenzgrad Ungeübt, ist dein Bonus +0 – du kannst dich allein auf dein grundlegendes Talent und auf Boni, die sich auch der Situation ergeben, verlassen. Andernfalls ist dein Bonus gleich der Stufe deines Charakters plus eine gewisse von deinem Kompetenzgrad abhängige Zahl. Wenn du Geübt bist, ist dein Bonus gleich deiner Stufe + 2. Höhere Kompetenzgrade steigern diesen Wert weiter.

Kompetenzgrad	Kompetenzbonus
Ungeübt	0
Geübt	Deine Stufe + 2
Experte	Deine Stufe + 4
Meister	Deine Stufe + 6
Legende	Deine Stufe + 8

GEBRÄUCHE IM SPIEL

Bei Pathfinder gibt es viele konkrete Regeln, aber ihr solltet beim Spiel auch die folgenden allgemeinen Richtlinien bedenken.

Der SL hat das letzte Wort

Wenn ihr euch jemals unsicher sein solltet, wie eine Regel anzuwenden ist, entscheidet der SL. Natürlich ist Pathfinder ein Spiel und daher sollte der SL, wenn er die Regeln anwendet, die Ansichten aller Spieler in Betracht ziehen und eine Entscheidung treffen, die allen gegenüber fair ist und dafür sorgen, dass alle Spieler auch Spaß dabei haben.

Individuell geht vor Allgemein

Ein grundlegendes Prinzip von Pathfinder ist es, dass individuelle Regeln immer Vorrang vor allgemeinen Regeln haben. Wenn zwei Regeln sich widersprechen, geht die individuellere Regel vor. Ist dies dennoch nicht eindeutig, entscheidet der SL. So sagt beispielsweise eine Regel, dass du, wenn du eine Verborgene Kreatur angreifst, einen Einfachen Wurf gegen SG 5 machen muss, um festzustellen, ob du triffst. Einfache Würfe sind Würfe ohne jeden Modifikator, Bonus oder Malus, aber eine Fähigkeit, die dafür da ist, die Tarnung einer Verborgenen Kreatur zu überwinden, könnte sich über diese Regel hinwegsetzen oder sie verändern. Gibt eine bestimmte Regel keine Besonderheiten vor, dann gelten immer die Standardregeln aus diesem Kapitel. Manchmal geben bestimmte Regeln diese Standardregeln wieder, damit der Kontext klar ist, aber du solltest immer auf diese Standardregeln zurückgreifen, auch wenn ein Effekt dies nicht ausdrücklich erwähnt.

Runden

Manchmal ist es nötig, einen Bruchteil eines Wertes zu berechnen, z.B. beim Halbieren von Schaden. Dabei wird grundsätzlich immer abgerundet, sofern nichts anderes angegeben ist. Wenn beispielsweise ein Zauber 7 Schadenspunkte verursacht

und eine Kreatur davon halben Schaden nimmt, dann nimmt diese Kreatur 3 Schadenspunkte.

Multiplizieren

Wenn verschiedene Effekte gleichzeitig den gleichen Wert vervielfachen würden, dann multiplizierst du nicht mehrfach. Stattdessen rechne alle Multiplikatoren zu einem einzelnen Multiplikator zusammen. Dabei zählt jeder Multiplikator nach dem ersten als 1 weniger als sein eigentlicher Wert. Beispiel: wenn eine Fähigkeit die Wirkungsdauer eines deiner Zauber verdoppeln würde und eine andere Fähigkeit die Dauer des gleichen Zaubers ebenfalls verdoppeln würde, dann multiplizierst du die Dauer insgesamt mit 3, nicht mit 4.

Duplikate von Effekten

Wirst du mehreren gleichen Ereignissen betroffen, so gilt nur eines davon. Dabei zählt der höchste Grad der Effekte oder, wenn sie gleichen Grades sind, der neueste. Wenn du z.B. *Magierrüstung* benutzt und den Zauber dann erneut wirkst, zählt dennoch nur eine Anwendung des Zaubers. Wirkst du den gleichen Zauber wiederholt auf das gleiche Ziel, kannst du bestenfalls eine verlängerte Dauer bewirken oder einen verbesserten Effekt, wenn du den Zauber beim zweiten Mal auf höherem Grad wirkst. Ansonsten gibt dir das keinen Vorteil.

Uneindeutige Regeln

Manchmal kann eine Regel auf unterschiedliche Weisen ausgelegt werden. Wenn eine Interpretation dabei zu gut ist um wahr zu sein, dann ist es wahrscheinlich auch so. Wenn es scheint, dass die Formulierung einer Regel problematische Auswirkungen haben könnte oder nicht so funktioniert wie gedacht, dann arbeitet in eurer Gruppe zusammen, um eine zufriedenstellende Lösung zu finden, anstatt den Regeltext wortwörtlich zu nehmen.

Weiterhin gibt es noch drei andere Bonusarten, die häufig vorkommen: Gegenstandsboni, Situationsboni und Zustandsboni. Wenn du verschiedene Boni unterschiedlicher Arten hast, dann rechne sie alle zusammen. Hast du aber mehrere Boni der gleichen Art, dann darfst du nur den höchsten von ihnen auf deinen Wurf addieren – sie sind nicht kumulativ. Wenn du z.B. sowohl einen Kompetenzbonus als auch einen Gegenstandsbonus hast, dann addierst du beide zu der Zahl hinzu, die du mit dem W20 gewürfelt hast. Wenn du aber zwei Gegenstandsboni hast, die auf den gleichen Wurf zutreffen, addierst du nur den höheren der beiden hinzu.

Einen **Gegenstandsbonus** erhältst du von einem Gegenstand, den du trägst oder benutzt, sei er magisch oder auch nicht. Beispielsweise gibt dir eine Rüstung einen Gegenstandsbonus auf deine RK, während eine erweiterte Alchemistenausrüstung dir einen Gegenstandsbonus gibt, wenn du alchemistische Gegenstände herstellst.

Ein **Situationsbonus** entstammt üblicherweise den Umständen, denen du ausgesetzt bist, wenn du den Wurf durchführst. So gibt dir zum Beispiel die Aktion Schild heben einen Situationsbonus von +1 auf deine RK. Wenn du dich in Deckung befindest, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deine RK. Bist du in Deckung und hast auch deinen Schild gehoben, erhältst du nur den Situationsbonus von +2 wegen der Deckung, da beide Boni von gleicher Art sind und der Bonus von der Deckung höher ist.

Ein **Zustandsbonus** rührt üblicherweise von einem Zauber oder einem anderen magischen Effekt her oder von etwas, das dir einen nützlichen und oft vorübergehenden Zustand verleiht. Beispielsweise verleiht dir *Heldenmut* als Zauber des 3. Grades einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe, Fertigkeitwürfe, Rettungswürfe und Wahrnehmungswürfe. Wenn du unter der Wirkung von *Heldenmut* stehst und jemand wirkt den Zauber *Segnen*, der ebenfalls einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe verleiht, bekommst du dennoch nur einen Zustandsbonus von +1 auf diese Würfe, da du nur den höchsten Zustandsbonus verwenden darfst.

Bei Mali sieht es fast genauso aus wie bei den Boni. Du kannst einen **Situationsmalus** oder einen **Zustandsmalus** haben und gelegentlich sogar einen **Gegenstandsmalus**. Ähnlich wie bei Boni der gleichen Art rechnest du nur den schlechtesten aller Mali der gleichen Art auf deinen Wurf. Allerdings kannst du durchaus einen Bonus und einen Malus der gleichen Art hinzurechnen. Falls du z.B. einen Zustandsbonus von +1 von dem Zauber *Heldenmut* hast, aber auch einen Zustandsmalus von -2 durch den Zustand Kränkelnd, rechnest du beide auf deinen Wurf – der *Heldenmut* hilft dir, auch wenn du dich unwohl fühlst.

Anders als Boni können Mali aber auch **Kategorielos** sein – diese Mali werden nicht als Gegenstandsmalus, Situationsmalus oder Zustandsmalus betrachtet. Im Gegensatz zu anderen Mali rechnest du immer alle deine Kategoriellosen Mali zusammen, anstatt nur den höchsten zu verwenden. Wenn du z.B. mehrere Angriffsaktionen benutzt, erleidest du einen Malus für mehrfache Angriffe auf jeden Angriffswurf, nach dem ersten. Wenn

du weiterhin ein Ziel angreiffst, das sich außerhalb der ersten Entfernungseinheit deiner Waffe befindet, erhältst du einen Malus für Entfernung auf deinen Angriff. Da diese Mali beide Kategorielos sind, musst du sowohl den Malus für mehrfache Angriffe als auch den Malus für Entfernung auf deinen Wurf rechnen, wenn du mehrere Angriffe gegen ein entferntes Ziel machen willst.

Wenn du alle diese verschiedenen Modifikatoren, Boni und Mali ermittelt hast, geht es mit dem nächsten Schritt weiter.

SCHRITT 2: ERGEBNIS BERECHNEN

Dieser Schritt ist einfach. Rechne alle Modifikatoren, Boni und Mali, die du in Schritt 1 ermittelt hast, zusammen – dies ist dein Gesamtmodifikator. Dann addiere dieses Ergebnis zu der Zahl, die du mit dem W20 gewürfelt hast. Diese Summe ist das Ergebnis deines Wurfs.

SCHRITT 3: ERGEBNIS MIT DEM SG VERGLEICHEN

Dieser Schritt kann einfach sein, kann aber auch für Spannung sorgen. Manchmal ist dir der **Schwierigkeitsgrad (SG)** deines Wurfs bekannt. In einem solchen Fall gelingt dein Wurf, wenn das Ergebnis größer oder gleich dem SG ist. Wenn dein Wurf weniger als den SG ergibt, ist es ein Fehlschlag.

Es kann aber auch vorkommen, dass du den SG nicht von vornherein kennst. Einen Fluss zu durchschwimmen erfordert einen Fertigkeitwurf für Athletik, hat aber keinen festgelegten SG – woher weißt du also, ob es dir gelingt? Du nennst dem SL dein Ergebnis und dieser lässt dich wissen, ob dein Versuch ein Erfolg oder ein Fehlschlag war. Durch wiederholte Versuche kannst du möglicherweise den genauen SG bestimmen, aber manchmal verändert sich ein SG auch. Daher ist es der beste Weg, den Erfolg deines Wurfs zu bestimmen, den SL zu fragen, ob du den SG erreicht oder überboten hast oder nicht.

BERECHNUNG VON SG

Wenn du einen Wurf durchführst, vergleichst du dein Ergebnis mit einem SG. Wenn aber jemand anders einen Wurf gegen dich durchführt, würfeln nicht beide Parteien gegeneinander. Stattdessen vergleicht der SL – oder der betreffende Spieler – sein Ergebnis mit einem festen SG, der auf deinem entsprechenden Spielwert beruht. Dein SG für einen beliebigen Spielwert beträgt 10 + dein Gesamtmodifikator für diesen Spielwert.

SCHRITT 4: ERFOLGSGRAD UND EFFEKT BESTIMMEN

Oft ist es nicht nur wichtig zu bestimmen, ob dein Wurf ein Erfolg oder ein Fehlschlag ist, sondern auch wie spektakulär dir etwas gelingt oder misslingt. Außergewöhnliche Ergebnisse – gute und auch schlechte – können zu Kritischen Erfolgen oder Kritischen Fehlschlägen führen.

Du erzielst einen Kritischen Erfolg bei einem Wurf, wenn das Ergebnis des Wurfs den SG um 10 oder mehr übersteigt. Wenn es sich bei dem Wurf um einen Angriffswurf handelt, spricht man auch von einem Kritischen Treffer. Du kannst aber bei einem

ERGEBNIS EINES WURFS BERECHNEN

Wenn du mehrere Boni oder Mali der gleichen Art hast, verwende nur den höchsten.



- ÜBERBLICK
- ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE
- KLASSEN
- FERTIGKEITEN
- TALENTE
- AUSRÜSTUNG
- ZAUBER
- DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN
- SPIELREGELN
- SPIELLEITEN
- HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE
- ANHANG

Wurf auch einen Kritischen Fehlschlag erzielen. Die Regeln für Kritische Fehlschläge – auch Patzer genannt – sind die gleichen wie für Kritische Erfolge, nur anders herum: liegt das Ergebnis deines Wurfs um 10 oder mehr unter dem SG, handelt es sich um einen Kritischen Fehlschlag.

Wenn du mit dem Würfel eine 20 gewürfelt hast (eine „Natürliche 20“), dann verbessert dies den Erfolgsgrad deines Wurfs um einen Schritt gegenüber der normalen Berechnung. Würfelst du dagegen mit dem W20 eine 1 (eine „Natürliche 1“), ist der Erfolgsgrad um einen Schritt schlechter als sonst. Dies bedeutet, dass eine Natürliche 20 meistens zu einem Kritischen Treffer führt und eine Natürliche 1 üblicherweise zu einem Kritischen Fehlschlag. Hast du es aber mit einem besonders hohen SG zu tun, kann es sein, dass eine Natürliche 20 nur zu einem normalen Erfolg reicht oder gar ein Fehlschlag ist, falls 20 plus dein Gesamtmodifikator immer noch 10 unter dem SG liegt. Ebenso kann es dazu kommen, wenn dein Modifikator für einen Spielwert derart hoch ist, dass eine 1 auf dem W20 dazu addiert den SG immer noch um 10 übersteigt, dass dir auch eine Natürliche 1 zu einem Erfolg reicht! Wenn ein Talent, ein magischer Gegenstand, ein Zauber oder ein sonstiger Effekt keine Angaben dazu macht, was bei einem Kritischen Erfolg oder einem Kritischen Fehlschlag geschieht, behandle das Ergebnis entsprechend wie einen normalen Erfolg oder Fehlschlag.

Manche Fähigkeiten können auch den Erfolgsgrad deiner Würfe beeinflussen. Wenn du den Effekt einer Fähigkeit, die den Erfolgsgrad deines Wurfs verändert anwendest, führe immer zuerst die Veränderung durch eine Natürliche 20 oder eine Natürliche 1 durch, bevor du einen anderen Effekt anwendest.

WURFARTEN

Auch wenn die meisten Würfe den dargelegten Standardregeln folgen, ist es nützlich, die folgenden besonderen Arten von Würfeln zu kennen und zu wissen, wie sie sich voneinander unterscheiden.

ANGRIFFSWÜRFE

Wenn du die Aktion Angriff oder eine andere Offensivaktion benutzt, führst du einen Angriffswurf durch. Angriffswürfe gibt es in verschiedenen Ausprägungen und unterscheiden sich oft dadurch, mit welcher Waffe du den Angriff ausführst. Es gibt drei grundlegende Arten von Angriffswürfen. Nahkampfangriffswürfe, Fernkampfangriffswürfe und Zaubenangriffswürfe. Zaubenangriffswürfe funktionieren ein wenig anders und werden auf der nächsten Seite separat erklärt.

Ein **Nahkampfangriffswurf** greift normalerweise auf den Stärkemodifikator zurück. Benutzt du aber eine Waffe mit der Waffeneigenschaft Finesse, kannst du stattdessen aber auch deinen Geschicklichkeitsmodifikator benutzen.

Ergebnis des Nahkampfangriffswurfs =
W20-Wurf + Stärkemodifikator (alternativ
 Geschicklichkeitsmodifikator bei Finesse-Waffen)
+ Kompetenzbonus + andere Boni + Mali

Ein **Fernkampfangriffswurf** greift auf den Geschicklichkeitsmodifikator zurück.

Ergebnis des Fernkampfangriffswurfs = W20-Wurf
+ Geschicklichkeitsmodifikator
+ Kompetenzbonus + andere Boni + Mali

Wenn du mit einer Waffe angreifst, egal ob im Nah- oder Fernkampf, addierst du deinen Kompetenzbonus für die benutzte Waffe zu deinem Wurf. Deine Klasse legt deinen Kompetenzgrad mit den einzelnen Waffen fest. Manchmal hast du für verschiedene Waffen unterschiedliche Kompetenzgrade. Beispielsweise erhält ein Kämpfer mit der 5. Stufe das Klassenmerkmal Waffenmeisterschaft, dass ihm den Kompetenzgrad Meister mit Einfachen Waffen sowie mit Kriegswaffen einer bestimmten Waffengruppe gewährt, den Kompetenzgrad Experte mit Spezialwaffen dieser Waffengruppe sowie allen anderen Einfachen Waffen und Kriegswaffen, und den Kompetenzgrad Geübt mit allen anderen Spezialwaffen.

Boni, die du zu deinem Angriffswurf hinzurechnen darfst, können aus unterschiedlichsten Quellen stammen. Situationsboni kannst du durch die Hilfe eines Verbündeten erhalten oder durch günstige Umstände. Zustandsboni erhältst du meistens durch Zauber oder andere magische Hilfsmittel. Der Gegenstandsbonus zu Angriffswürfen kommt von magischen Waffen, insbesondere von einer *Waffenverbesserungsrune* der Waffe (siehe Seite 584).

Mali auf Angriffswürfe resultieren ebenfalls aus der Situation oder aus Effekten. Situationsmali gehen auf riskante Taktiken oder ungünstige Umstände zurück, Zustandsmali kommen von Zaubern oder Magie, die gegen dich gewirkt wird, und Gegenstands mali können daher resultieren, dass du eine Minderwertige Waffe benutzt (siehe Seite 273). Bei Angriffswürfen kommen auch häufig zwei Arten von Kategoriellosen Mali ins Spiel. Der erste davon ist der Malus für mehrfache Angriffe und wird immer dann angewendet, wenn du während deines Zuges mehr als eine Angriffsaktion ausführst, und der zweite ist der Malus für Entfernung und wird bei Fernkampfaffen angewendet. Diese beiden Arten von Mali werden im Folgenden beschrieben.

MALUS FÜR MEHRFACHE ANGRIFFE

Je mehr Angriff du nach dem ersten innerhalb eines Zuges ausführst, um so ungenauer werden deine Bemühungen. Dies wird durch den Malus für mehrfache Angriffe repräsentiert. Wenn du zum zweiten Mal innerhalb eines Zuges eine Offensivaktion durchführst, erhältst du einen Malus von -5 auf deinen Angriffswurf. Bei der dritten und bei jeder weiteren Angriffsaktion innerhalb eines Zuges erhältst du einen Malus von -10 auf deinen Angriffswurf. Jeder Wurf, bei dem ein Regelement der Kategorie Offensive zur Anwendung kommt, zählt mit für die Bestimmung des Malus für mehrfache Angriffe, darunter die Aktion Angriff, Zaubenangriffswürfe, bestimmte Fertigkeitseinsätze wie Fortstoßen und vieles mehr.

Manche Waffen und Fähigkeiten vermindern den Malus für mehrfache Angriffe, so reduzieren beispielsweise Agile Waffen diesen Malus auf -4 für den zweiten Angriff und -8 für jeden weiteren.

Angriff	Malus für mehrfache Angriffe	Agile Waffengruppe
Erster	Keiner	Keiner
Zweiter	-5	-4
Dritter und Folgende	-10	-8

Wenn du den Malus für mehrfache Angriffe bestimmst, nimm immer die Waffe als Grundlage, mit der du diesen Angriff durchführst. Sagen wir z.B. du führst ein Langschwert in einer Hand und ein Kurzsword (welches die Waffeneigenschaft Agil hat) in der anderen Hand und willst dreimal die Aktion Angriff ausführen. Der erste Angriff in deinem Zug geschieht ohne Malus. Auf den zweiten Angriff erhältst du entweder einen Malus von -5, wenn du dein Langschwert benutzt, oder -4, wenn du das Kurzsword nimmst. Genau wie beim zweiten Angriff hängt

auch beim dritten Angriff der Bonus von der Waffe ab, mit der du genau diesen Angriff machst – mit dem Langschwert also –10 und mit dem Kurzschild –8, unabhängig davon mit welcher Waffe du die vorherigen Angriffe durchgeführt hast.

Der Malus für mehrfache Angriffe wird nur während deines Zuges angewendet, du musst ihn also nicht nachhalten, wenn du einen Gelegenheitsangriff machen kannst oder eine ähnliche Reaktion, die es dir erlaubt, während eines fremden Zuges einen Angriff auszuführen.

MALUS FÜR ENTFERNUNG

Fernkampf- und Wurfaffen besitzen jeweils eine festgelegte Entfernungseinheit. Angriffe mit solchen Waffen werden umso ungenauer, je weiter ein Ziel entfernt ist. (Mehr über Entfernungen und die Entfernungseinheit findest du auf Seite 279.) So lange sich dein Ziel innerhalb einer Entfernung, die der Entfernungseinheit entspricht – auch erste Entfernungseinheit oder Grundentfernungseinheit genannt – befindet, erhältst du keinen Malus auf deinen Angriffswurf. Greifst du jedoch ein Ziel außerhalb dieser ersten Entfernungseinheit an, erhältst du einen Malus in Höhe von –2 pro angebrochener zusätzlicher Entfernungseinheit über der ersten hinaus. Du kannst mit einer Fernkampf- oder Wurfaffe ein Ziel angreifen, das sich bis zu sechs Entfernungseinheiten von dir entfernt befindet, aber je weiter du von deinem Ziel entfernt bist, umso schwieriger ist es, dieses zu treffen.

Ein Beispiel: Die Entfernungseinheit einer Armbrust ist 36 m. Wenn du also auf ein Ziel schießt, das nicht weiter weg von dir ist als diese Entfernung, erhältst du keinen Malus für Entfernung. Ist dein Ziel weiter als 36 m, aber weniger als 72 m entfernt, erhältst du einen Malus für Entfernung von –2. Befindet es sich weiter weg als 72 m, aber weniger als 108 m, beträgt der Malus für Entfernung –4, und so weiter, bis du die letzte Entfernungseinheit erreichst: jenseits von 180 m, aber nicht weiter entfernt als 216 m, bei der dein Entfernungsmalus –10 beträgt.

RÜSTUNGSKLASSE

Das Ergebnis eines Angriffswurfs wird mit einem speziellen Schwierigkeitsgrad namens **Rüstungsklasse (RK)** verglichen. Diese gibt an, wie schwierig es für Gegner ist, dich mit einem Angriff oder einer anderen Offensivaktion zu treffen. Wie auch bei anderen Würfeln und SG muss das Ergebnis eines Angriffswurfs größer oder gleich deiner RK sein, damit es sich um einen Erfolg handelt, der es deinem Gegner erlaubt, dir Schaden zuzufügen.

Die Rüstungsklasse wird nach der folgenden Formel berechnet:

$$\begin{aligned} &\text{Rüstungsklasse} = 10 \\ &+ \text{Geschicklichkeitsmodifikator (bis zum} \\ &\text{GE-Limit der Rüstung)} + \text{Kompetenzbonus} \\ &+ \text{Gegenstandsbonus der Rüstung zur RK} \\ &+ \text{andere Boni} + \text{Mali} \end{aligned}$$

Dabei benutzt die deinen Kompetenzbonus für die Rüstungsart (leicht, mittelschwer oder schwer), die du trägst. Wenn du keine Rüstung trägst, benutzt du deinen Kompetenzbonus für Ungerüstete Verteidigung.

Auf die Rüstungsklasse kannst du Boni verschiedener Arten erhalten, ähnlich wie bei Angriffswürfen. Die Rüstung selbst gewährt einen Gegenstandsbonus, sodass andere Gegenstandsboni üblicherweise nicht zur Anwendung kommen. Eine magische Rüstung kann aber den Gegenstandsbonus deiner Rüstung verbessern.

Ebenso kannst du aufgrund der Situation oder durch Effekte Mali auf deine RK erhalten. Situationsmali können aus ungünstigen Umständen entstehen, Zustandsmali durch Effekte,

LAUFEN UND ANGREIFEN

Zwei der einfachsten und häufigsten Aktionen, die du im Kampf verwenden wirst, sind Laufen und Angriff. Sie werden auf Seite 471 ausführlich beschrieben.

Laufen ist eine Aktion der Kategorie Bewegung und erlaubt es dir, dich eine Entfernung weit zu bewegen, die deiner Bewegungsrate am Boden entspricht – da dies die Standardbewegungsrate ist, findest du sie in Spielwerten immer zuerst unter dem Eintrag „Bewegungsrate“, sofern die fragliche Kreatur sich an Land bewegen kann. Häufig wirst du auch mehrfach Laufen nutzen müssen, um einen Gegner zu erreichen, der weiter von dir entfernt ist, oder um vor Gefahr davonzurennen! Bewegungsaktionen können oft auch Reaktionen oder Freie Aktionen auslösen. Im Gegensatz zu anderen Aktionen, kann eine Bewegungsaktion nicht nur dann eine Reaktion auslösen, wenn du sie beginnst, sondern auch in jedem 1,50-m-Feld, durch das dich deine Bewegung während der Aktion führt – wie auf Seite 474 beschrieben. Die Aktion Schritt dagegen kannst du benutzen, um dich fortzubewegen, ohne Reaktionen auszulösen, allerdings nur 1,50 m weit.

Angriff ist eine Aktion der Kategorie Offensive, die es dir ermöglicht mit einer Waffe, die du führst, oder einem waffenlosen Angriff (beispielsweise mit der Faust) anzugreifen.

Wenn du eine Nahkampfwaffe oder einen waffenlosen Angriff benutzt, muss sich das Ziel innerhalb deines Angriffsradius befinden. Greifst du mit einer Fernkampfwaffe an, muss es sich innerhalb der Reichweite deiner Waffe befinden. Dein Angriffsradius ist die Entfernung, die du körperlich erreichen kannst, um einen waffenlosen Angriff zu machen, oder die weiteste Entfernung, auf die du mit einer Nahkampfwaffe angreifen kannst. Üblicherweise ist dies 1,50 m, aber bestimmte Waffen oder größere Kreaturen haben einen größeren Angriffsradius. Reichweite gibt an, auf welche Entfernung du mit einer Fernkampfwaffe oder bestimmten magischen Effekten angreifen kannst. Unterschiedliche Waffen und magische Angriffe haben unterschiedliche maximale Reichweiten und Fernkampfwaffen werden ungenauer, wenn du über ihre erste Entfernungseinheit hinaus gehst.

Mehrmals in einem Zug anzugreifen, kann von abnehmendem Nutzen sein. Auf jeden Angriffswurf nach dem ersten in einem Zug erhältst du einen Malus für mehrfache Angriffe (siehe Seite 446). Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich bei den Offensivaktionen um Angriff oder um Spezialangriffe wie z.B. die Anwendung Ergreifen der Fertigkeit Athletik oder um Zauberangriffswürfe handelt.

die deine Fähigkeiten behindern, oder von einer beschädigten Rüstung ausgehen. Auch durch eine minderwertige Rüstung kannst du einen Gegenstandsbonus erhalten (siehe Seite 273).

ZAUBERANGRIFFSWÜRFE

Wenn du Zauber wirkst, hast du eventuell die Möglichkeit, Zauberangriffswürfe durchzuführen. Diese Würfe macht man üblicherweise, wenn ein Zauber als Angriff gegen die RK einer Kreatur wirkt.

Welchen Attributmodifikator du für einen Zauberangriffswurf benutzt, hängt davon ab, wie du an deine Zauber gelangst. Wenn deine Zauberfähigkeiten von deiner Klasse kommen, dann benutzt du den Attributmodifikator deines Schlüsselattributs. Immanente Zauber verwenden deinen Charismamodifikator, es sei denn, die Fähigkeit, die sie dir verleiht, sagt etwas anderes. Für Fokuszauber und Zauber aus anderen Quellen wird bei der Fähigkeit, die sie dir verleiht, angegeben, welchen Attributmodifikator du für Zauberangriffswürfe verwendest. Wenn du Zauber aus verschiedenen Quellen oder mit unterschiedlichen Traditio-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

nen hast, kann es gut sein, dass du für deine Zauberangriffswürfe je nach Quelle einen anderen Attributsmodifikator verwendest. Beispiel: Eine zwergische Klerikerin mit dem Abstammungstalent Steinläufer benutzt ihren Charismamodifikator, wenn sie den Zauber *Mit Stein verschmelzen* wirkt, den sie von diesem Talent erhält, da es sich um einen Göttlichen Immanenten Zauber handelt. Wenn sie aber *Heilung* oder andere Zauber ihrer Göttlichen Klerikerzauberei wirkt, benutzt sie ihren Weisheitsmodifikator.

Du bestimmst deinen Zauberangriffswurf mit der folgenden Formel:

$$\text{Ergebnis des Zauberangriffswurfs} = \text{W20-Wurf} + \text{Attributsmodifikator für Zauber} + \text{Kompetenzbonus} + \text{andere Boni} + \text{Mali}$$

Wenn du die Fähigkeit hast, Zauber zu wirken, hast du auch einen Kompetenzgrad für deine Zauberangriffswürfe, und so rechnest du auch immer einen Kompetenzbonus dazu. Wie schon bei deinem Attributsmodifikator kann es sein, dass dein Kompetenzgrad sich von Zauber zu Zauber unterscheidet, wenn du Zauber aus unterschiedlichen Quellen wirken kannst. Zauberangriffswürfe können auch von Situationsboni und Zustandsboni profitieren, Gegenstandsboni für Zauberangriffswürfe sind dagegen selten. Wie auf jeden anderen Angriffswurf kannst du auch Mali auf Zauberangriffswürfe erhalten – zum Beispiel einen Malus für mehrfache Angriffe.

Für viele Zauber ist aber gar kein Zauberangriffswurf erforderlich. Stattdessen müssen die für den Zauber ausgewählten Ziele oder diejenigen, die sich in seinem Wirkungsbereich befinden, einen Rettungswurf gegen deinen Zauber-SG machen, um zu bestimmen, auf welche Weise der Zauber sie betrifft.

Deinen Zauber-SG berechnest du mit der folgenden Formel:

$$\text{Zauber-SG} = 10 + \text{Attributsmodifikator für Zauber} + \text{Kompetenzbonus} + \text{andere Boni} + \text{Mali}$$

WAHRNEHMUNG

Mit Wahrnehmung wird bestimmt, wie aufmerksam du in Bezug auf deine Umgebung bist. Jede Kreatur hat einen Wert für Wahrnehmung, der ihre Sinne benutzt und auch durch diese eingeschränkt ist (wie auf Seite 464 beschrieben). Wenn du einen Wurf machen musst, der auf deiner Aufmerksamkeit aufbaut, dann legst du einen Wahrnehmungswurf ab. Dazu verwendest du deinen Weisheitsmodifikator, sodass du für Wahrnehmungswürfe die folgende Formel benutzen kannst:

$$\text{Ergebnis des Wahrnehmungswurfs} = \text{W20-Wurf} + \text{Weisheitsmodifikator} + \text{Kompetenzbonus} + \text{andere Boni} + \text{Mali}$$

Nahezu alle Kreaturen haben zumindest den Kompetenzgrad Geübt für Wahrnehmung, d.h. in den meisten Fällen ziehst du bei der Berechnung deines Wahrnehmungsbonus einen Kompetenzbonus hinzu. Möglicherweise kannst du aufgrund vorteilhafter Umstände oder Umgebungen einen Situationsbonus hinzurechnen oder einen Zustandsbonus durch einen Zauber oder einem anderen magischen Effekt. Auch gewisse Gegenstände können dir in bestimmten Situationen einen Bonus verleihen. So gewährt dir z.B. ein edles Fernglas einen Gegenstandsbonus von +1 auf Wahrnehmungswürfe, wenn du versuchst etwas weiter Entferntes zu erkennen. Wenn ungünstige Umgebungen oder Umstände (z.B. Nebel) deine Sinne behindern, kommt es zu Situationsmali auf deine Wahrnehmungswürfe, Zustandsmali dagegen können wiederum durch Zustände, Zauber und magische Effekte, die die Sinne behindern, bedingt sein. Gegenstands- oder Kategorie-mali auf Wahrnehmungswürfe wirst du nur selten erfahren.

Oft wird eine Fähigkeit mit deinem Wahrnehmung-SG verglichen, um festzustellen, ob sie erfolgreich angewendet wurde. Dein Wahrnehmung-SG ist gleich 10 + dein gesamter Wahrnehmungsmodifikator.



WAHRNEHMUNG ALS INITIATIVE

Wahrnehmungswürfe werden häufig auch dafür verwendet, um die Reihenfolge in der Initiative zu bestimmen. Dabei werden die Ergebnisse dieser Würfe aber nicht mit einem SG verglichen. Stattdessen vergleichen alle Beteiligten die Ergebnisse ihrer Wahrnehmungswürfe miteinander. Die Kreatur mit dem höchsten Ergebnis handelt zuerst, die Kreatur mit dem zweithöchsten Ergebnis als Zweite, und so weiter. Manchmal legst du aber auch einen Fertigkeitwurf ab anstelle eines Wahrnehmungswurfs, um deine Initiative zu bestimmen. Dieser wird aber genauso mit den Ergebnissen der anderen verglichen, als hättest du einen Wahrnehmungswurf abgelegt. Die vollständigen Regeln für Initiative findest du unter den Regeln für den Begegnungsmodus auf Seite 468.

RETTUNGSWÜRFE

Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Reflexwürfe, Willenswürfe und Zähigkeitswürfe. Alle diese Würfe geben an, wie gut du darin bist, schädlichen Effekten in Form von Leiden, Schaden und Zuständen zu widerstehen. Bei jedem Rettungswurf wird ein entsprechender Kompetenzbonus eingerechnet. Von deiner Klasse hast du wahrscheinlich verschiedene Kompetenzgrade für jeden Rettungswurf, mindestens aber Geübt. Gewisse Umstände oder Zauber geben dir vielleicht Situations- oder Zustandsboni auf Rettungswürfe. Außerdem kannst du auch einen Gegenstandsbonus z.B. von einer Rüstung mit einer *Widerstandsrune* oder auch einem anderen Gegenstand erhalten.

Reflexwürfe bestimmen, wie schnell du auf eine Situation reagieren kannst und wie elegant du Effekten ausweichen kannst, die man dir entgegenwirft. Du benutzt deinen Geschicklichkeitsmodifikator für Reflexwürfe entsprechend der folgenden Formel:

$$\text{Ergebnis des Reflexwurfs} = \text{W20-Wurf} \\ + \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \text{Kompetenzbonus} \\ + \text{andere Boni} + \text{Mali}$$

Willenswürfe geben an, wie gut du Angriffen auf deinen Geist und deinen Verstand widerstehen kannst. Du benutzt deinen Weisheitsmodifikator für Willenswürfe entsprechend der folgenden Formel:

$$\text{Ergebnis des Willenswurfs} = \text{W20-Wurf} \\ + \text{Weisheitsmodifikator} + \text{Kompetenzbonus} \\ + \text{andere Boni} + \text{Mali}$$

Zähigkeitswürfe erlauben dir, die Auswirkungen der Effekte von Fähigkeiten und Leiden zu reduzieren, die den Körper schwächen. Du benutzt deinen Konstitutionsmodifikator für Zähigkeitswürfe entsprechend der folgenden Formel:

$$\text{Ergebnis des Zähigkeitswurfs} = \text{W20-Wurf} \\ + \text{Konstitutionsmodifikator} + \text{Kompetenzbonus} \\ + \text{andere Boni} + \text{Mali}$$

Manchmal musst du auch den SG für einen deiner Rettungswürfe bestimmen. Der SG für einen Rettungswurf ist gleich 10 + dein gesamter Modifikator für diesen Rettungswurf.

Meistens musst du keine Aktion oder Reaktion aufwenden, um einen Rettungswurf abzulegen. Du musst dafür nicht ein-

GLÜCKS- UND UNGLÜCKSEFFEKTE

Glücks- und Unglückseffekte können Einfluss darauf nehmen, wie du deine Würfe durchführst. Derartige Fähigkeiten können es dir erlauben, einen fehlgeschlagenen Wurf zu wiederholen oder dich zwingen, einen erfolgreichen Wurf zu wiederholen. Sie könne dir auch erlauben, zweimal zu Würfeln und das höhere Ergebnis zu nehmen oder dich zwingen, zweimal zu würfeln und das niedrigere Ergebnis zu nehmen.

Du kannst bei einem Wurf nie mehr als einen Glückseffekt und einen Unglückseffekt haben. Wenn also z.B. ein Effekt dir erlaubt, zweimal zu Würfeln und das höhere Ergebnis zu nehmen, kannst du nicht anschließend Halblingsglück (einen Glückseffekt) einsetzen, um neu zu würfeln, wenn dein Wurf fehlschlägt. Sollten auf einen Wurf mehrere Glückseffekte wirken, muss du dir aussuchen, welchen du benutzen willst. Wirken gleichzeitig zwei Unglückseffekte auf deinen Wurf, entscheidet der SL, welcher davon schlimmer ist, und wendet ihn an.

Sollten auf einen Wurf gleichzeitig ein Glückseffekt und ein Unglückseffekt wirken, so heben diese Effekte sich gegenseitig auf und würfelst du ganz normal.

mal handlungsfähig sein. Unter bestimmten Umständen kann es aber auch vorkommen, dass du eine Aktion aufwenden musst, um einen Rettungswurf abzulegen. So kannst du beispielsweise versuchen, den Zustand Kränkelnd zu verlieren, indem du eine Aktion aufwendest, um einen Zähigkeitswurf abzulegen.

EINFACHE RETTUNGSWÜRFE

Manchmal wirst du aufgefordert, einen Einfachen Rettungswurf abzulegen. Diese Art von Rettungswurf funktioniert genauso wie jeder andere Rettungswurf – die Bezeichnung „Einfach“ bezieht sich hier auf die Auswirkungen. Bei einem Einfachen Rettungswurf legst du den Wurf ab und bestimmst dann, ob dein Wurf ein kritischer Erfolg, ein Erfolg, ein Fehlschlag oder ein kritischer Fehlschlag – wie bei jedem anderen Rettungswurf. Dann tritt je nach Erfolgsgrad eine der folgenden Auswirkungen ein, ganz egal, was den Rettungswurf bedingt hat.

Kritischer Erfolg Du nimmst keinen Schaden durch den Zauber, die Gefahr oder den Effekt, der den Rettungswurf bedingt hat.

Erfolg Du nimmst die Hälfte des aufgeführten Schadens durch den Effekt.

Fehlschlag Du nimmst den vollen aufgeführten Schaden durch den Effekt.

Kritischer Fehlschlag Du nimmst das Doppelte des aufgeführten Schadens durch den Effekt.

FERTIGKEITSWÜRFE

Pathfinder kennt eine Reihe von Fertigkeiten - von Athletik über Heilkunde hin zu Okkultismus. Jede davon erlaubt es dir, verschiedene damit verbundene Aktionen auszuführen, für die du Fertigkeitwürfe ablegen musst. Jeder Fertigkeit ist ein ihrem Umfang entsprechendes Schlüsselattribut zugeordnet. Beispielsweise geht es bei Athletik um körperliche Leistungen wie Schwimmen oder Springen, daher ist Stärke das Schlüsselattribut für Athletik. Heilkunde befasst sich mit der Fähigkeit Wunden und Leiden zu untersuchen und zu behandeln, daher ist Weisheit das Schlüsselattribut für Heilkunde. Die Schlüsselattribute für alle Fertigkeiten findest du in Kapitel 4: Fertigkeiten. Einen Fertigkeitwurf berechnest du nach der folgenden Formel, unabhängig von der individuellen Fertigkeit:

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

**Ergebnis des Fertigkeitswurfs = W20-Wurf
+ Attributmodifikator für das Schlüsselattribut
der Fertigkeit + Kompetenzbonus + andere Boni + Mali**

Es ist unwahrscheinlich, dass du in jeder Fertigkeit mindestens den Kompetenzgrad Geübt hast. Wenn du eine Fertigkeit benutzt, in der dein Kompetenzgrad Ungeübt ist, ist dein Kompetenzbonus gleich +0. Anderenfalls ist er gleich deiner Stufe + 2, wenn dein Kompetenzgrad Geübt ist, oder mehr, wenn dein Kompetenzgrad auf Experte oder besser ansteigt. Für jede Fertigkeit hast du einen eigenen Kompetenzgrad. Hilfe durch einen anderen Charakter oder andere günstige Umstände können dir einen Situationsbonus gewähren. Ein hilfreicher Zauber oder magischer Effekt kann dich mit einem Zustandsbonus unterstützen. Manchmal erhältst du auch durch ein der Fertigkeit angemessenes Werkzeug einen Gegenstandsbonus auf deinen Fertigkeitwurf. Andererseits können ungünstige Umstände dir einen Situationsmalus erteilen oder ein schädlicher Zauber, magischer Effekt oder ein Zustand einen Zustandsmalus. Wenn du ein minderwertiges oder improvisiertes Werkzeug einsetzt, kannst du auch einen Gegenstandsbonus erhalten. Manche Fertigkeitwürfe stellen einen Angriff dar und bedingen deshalb die Anwendung eines Malus für mehrfache Angriffe, wie auf Seite 446 beschrieben.

Manche Fähigkeiten beziehen sich auf deinen SG für eine Fertigkeit. Dieser berechnet sich als 10 + dein gesamter Modifikator für die entsprechende Fertigkeit.

GESAMTE MODIFIKATOREN AUFSCHREIBEN

Bei der Erschaffung deines Charakters und auf Abenteuer trägst du für verschiedene wichtige Würfe deinen jeweiligen gesamten Modifikator auf deinem Charakterbogen ein. Da viele Boni und Mali durch gewisse Situationen, Zauber oder andere vorübergehende magische Effekte entstehen, fügst du diese üblicherweise an dieser Stelle nicht hinzu.

Gegenstandsboni und -mali sind dagegen meistens beständiger und es ist hilfreich, sie bereits im Voraus aufzuschreiben. Wenn du z.B. eine Waffe mit einer +1 *Waffenverbesserungsrune* benutzt, ist es sinnvoll, den Gegenstandsbonus von +1 für deinen Angriffswurf mit der Waffe mit aufzuschreiben, da du ihn ja bei jedem Angriff mit der Waffe erhältst. Den Gegenstandsbonus, den dir ein edles Fernglas auf deinen Wahrnehmungswurf verleiht, dagegen schreibst du nicht mit auf, da du ihn nur dann erhältst, wenn du dein Fernglas benutzt, um auf größere Entfernungen zu schauen.

SPEZIELLE WÜRFE

Einige Arten von Würfeln folgen speziellen Regeln. Die wichtigsten darunter sind Einfache Würfe und Verdeckte Würfe.

EINFACHE WÜRFE

Wenn die Wahrscheinlichkeit dafür, dass etwas eintritt oder fehlschlägt, nur vom reinen Zufall abhängt, dann legst du einen Einfachen Wurf ab. Auf einen Einfachen Wurf gibt es niemals Modifikatoren, Boni oder Mali. Du rollst einfach einen W20 und vergleichst das Ergebnis auf dem Würfel direkt mit dem SG. Nur Fähigkeiten, die sich explizit auf Einfache Würfe beziehen, können das Würfelergebnis oder den SG modifizieren. Die meisten solchen Fähigkeiten können auch immer nur eine bestimmte Art von Einfachen Würfeln beeinflussen.

Sollte es dazu kommen, dass mehr als ein Einfacher Wurf das gleiche Ereignis bedingen oder verhindern würden, legst du nur einen Wurf ab und benutzt den höchsten SG. Wenn der SG eines

Einfachen Wurfs 1 oder niedriger sein sollte, würfelst du nicht, sondern hast automatisch Erfolg. Beträgt der SG dagegen 21 oder mehr, schlägt der Wurf automatisch fehl.

VERDECKTE WÜRFE

Gelegentlich solltest du als Spieler das genaue Ergebnis und den Effekt eines deiner Würfe nicht kennen. In solchen Fällen fordern die Regeln (oder der SL) einen Verdeckten Wurf. Alle Handlungen, die Verdeckte Würfe benutzen, besitzen die Kategorie Verdeckt. Diese Würfe benutzen die gleichen Formeln wie sonst auch, werden aber vom SL abgelegt, welcher dann das Ergebnis für sich behält. Stattdessen beschreibt der SL die Information oder die Auswirkungen des Wurfergebnisses. Wenn du nicht einmal weißt, dass der SL einen Verdeckten Wurf durchführt (z.B. wenn der SL für dich einen Zähigkeitswurf durchführt gegen ein Gift, das du nicht bemerkt hast), dann kannst du keine Glücks- oder Unglückseffekte (siehe Kasten auf Seite 449) auf den Wurf anwenden. Ausnahme: Wenn du über Glücks- oder Unglückseffekte verfügst, die automatisch angewendet werden, wendet der SL sie auch auf den verdeckten Wurf an. Wenn du weißt, dass der SL für dich einen Verdeckten Wurf durchführt – dies ist oft der Fall, wenn du Wissen Abrufen und Suchen ausführst –, kannst du Glücks- oder Unglückseffekte für den Wurf anwenden. Teile dies dem SL mit, damit er den Effekt anwenden kann.

Der SL kann jeden Wurf zu einem Verdeckten Wurf erklären, selbst wenn es sich um einen Wurf handelt, der üblicherweise nicht verdeckt ausgeführt wird. Ebenso kann er auch entscheiden, dass du alle Würfe selbst ablegst, auch solche, die normalerweise verdeckt ausgeführt würden. Manche Gruppen finden es einfacher, wenn die Spieler alle Verdeckten Würfe selbst ausführen und versuchen dann, entsprechend zwischen Spielerwissen und Charakterwissen zu unterscheiden. Anderen wiederum gefällt es, diese Dinge geheim zu halten.

SCHADEN

In der Hitze des Kampfes legst du Würfe ab, um zu bestimmen, ob du deinen Gegner mit Waffen, Zaubern oder alchemistischen Substanzen Schaden zufügen kannst. Bei einem erfolgreichen Wurf erzielst du einen Treffer und fügst Schaden zu. Schaden senkt die Trefferpunkte einer Kreatur im Verhältnis 1 zu 1 – eine Kreatur, die 6 Schadenspunkte nimmt, verliert 6 Trefferpunkte. Die vollständigen Regeln dazu findest du im Abschnitt Trefferpunkte, Heilung und Sterben auf Seite 459.

Schaden wird manchmal als feste Größe angegeben, aber in den meisten Fällen führst du einen Schadenswurf durch, um zu bestimmen, wieviel Schaden du zufügst. Ein Schadenswurf benutzt üblicherweise eine bestimmte Anzahl an Würfeln einer bestimmten Größe, die von der verwendeten Waffe, waffenlosen Angriff oder Zauber abhängen. Diese Anzahl wird auch oft durch bestimmte Modifikatoren, Boni oder Mali verändert. Wie bei anderen Würfeln werden auch Schadenswürfe – besonders bei Angriffswürfeln mit Nahkampfwaffen – durch diverse Modifikatoren, Boni oder Mali modifiziert. Wenn du einen Schadenswurf ausführst, führe die folgenden Schritte durch, die weiter unten ausführlich beschrieben werden.

1. Die durch die Waffe, den waffenlosen Angriff oder Zauber vorgegebenen Würfel rollen und zutreffende Modifikatoren, Boni und Mali anwenden
2. Schadensart bestimmen
3. Immunitäten, Schwächen und Resistenzen des Ziels gegen den Schaden berücksichtigen
4. Wenn Schaden übrigbleibt, Trefferpunkte des Ziels entsprechend reduzieren

SCHRITT 1: SCHADEN AUSWÜRFELN UND MODIFIKATOREN, BONI UND MALI ANWENDEN

Deine Waffe, dein Waffenloser Angriff, dein Zauber oder manchmal auch ein magischer Gegenstand legt fest, welche Art von Würfeln und wie viele davon du benutzt, um Schaden auszuwürfeln. Wenn du z.B. ein normales Langschwert verwendest, benutzt du 1W8. Wenn du *Feuerball* als Zauber des 3. Grades wirkst, würfelst du mit 6W6. Manchmal, besonders bei Waffen, rechnest du Modifikatoren, Boni und Mali zum Schaden hinzu.

Bei Nahkampfwaffen, Waffenlosen Angriffen und Wurfaffen, ist es meistens dein Stärkemodifikator, der hinzugerechnet wird. Waffen mit der Eigenschaft Geschoss rechnen unter Umständen die Hälfte deines Stärkemodifikators hinzu. Zu Schaden, welcher durch Zauber, Fernkampfwaffen oder alchemistische Bomben oder ähnliches zugefügt wird, rechnest du normalerweise keinen Attributmodifikator hinzu.

Wie bei anderen Würfeln können auch bei Schadenswürfen Situationsboni, Zustandsboni oder Gegenstandsboni hinzugerechnet werden. Wenn du jedoch mehr als einen Bonus der gleichen Art hast, dann rechnest du nur den höchsten von ihnen hinzu. Ebenfalls wie bei anderen Würfeln kann dein Schadenswurf auch von Situationsmali, Zustandsmali, Gegenstandsmali oder Kategorie-mali betroffen sein, und auch hier wird von jeder konkreten Art nur der jeweils höchste Malus angewendet; es werden jedoch immer alle anfallenden Kategorie-mali angewendet.

Benutze die folgenden Formeln:

Nahkampfschadenswurf = Ergebnis des Würfels für Waffe oder waffenlosen Angriff + Stärkemodifikator + Boni + Mali

Fernkampfschadenswurf = Ergebnis des Würfels für Waffe + Stärkemodifikator bei Wurfaffen + Boni + Mali

Zauberschadenswurf (und ähnliche Effekte) = Ergebnis des Würfels des Effektes + Boni + Mali

Wenn du den Schaden ausgewürfelt und alle anfallenden Modifikatoren, Boni und Mali angewendet hast, fahre mit Schritt 2 fort. Allerdings gibt es manchmal besondere Umstände zu beachten, wie im Folgenden beschrieben. Sollten Abzüge den Schaden eines Angriffs auf 0 oder darunter reduzieren, verursacht der Angriff immer noch 1 Schadenspunkt.

SCHADEN ERHÖHEN

In manchen Fällen erhöht sich die Anzahl der Würfel, die du für einen Schadenswurf mit einer Waffe würfelst. Magische Waffen, in die eine *Schadensrunen* graviert ist, fügen deinem Schadenswurf einen oder mehrere Würfel hinzu. Diese zusätzlichen Würfel sind von der gleichen Art wie der Schadenswürfel der Waffe. Mit gewissen Stufen erhalten viele Charaktere auch die Fähigkeit, mit dem Klassenmerkmal Waffenspezialisierung zusätzlichen Schaden zuzufügen.

ANHALTENDER SCHADEN

Anhaltender Schaden ist ein Zustand, der dazu führt, dass Schaden über den ursprünglichen Effekt hinaus weiter zugefügt wird.

Anders als bei normalem Schaden wird Anhaltender Schaden nicht sofort zugefügt. Stattdessen nimmst du den angegebenen Schaden jeweils am Ende deines Zuges. Danach kannst du einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ablegen, um festzustellen, ob der Effekt des Anhaltenden Schadens zu Ende gegangen ist. Die vollständigen Regeln für den Zustand Anhaltender Schaden findest du im Anhang „Zustände“ auf den Seiten 618–623.

SCHADEN VERDOPPELN UND HALBIEREN

Von Zeit zu Zeit musst du die Hälfte oder das Doppelte einer bestimmten Schadensmenge ermitteln, z.B. wenn das Ergebnis deines Angriffs ein Kritischer Treffer ist oder dir ein Einfacher Reflexwurf gegen einen Zauber gelingt. In solchen Fällen würfelst du den Schaden ganz normal aus und rechnest alle passenden Modifikatoren, Boni und Mali hinzu. Dann verdoppelst oder halbiert du das Ergebnis entsprechend. Beim Halbieren wird dabei immer abgerundet. Der SL könnte auch erlauben, dass du alle Würfel zweimal wirfst und das Doppelte aller Modifikatoren, Boni und Mali hinzurechnest, statt das Gesamtergebnis zu verdoppeln. Dies funktioniert im Allgemeinen ganz gut bei Angriffen gegen ein einzelnes Ziel oder bei Zaubern auf niedrigen Stufen, wenn du nur wenige Würfel nutzen musst. Vorteile, die du speziell durch einen Kritischen Treffer erlangst, werden nicht verdoppelt – z.B. der Anhaltende Feuerschaden einer *Flammenden* Waffenrunen oder der zusätzliche Würfel durch die Waffeneigenschaft Tödlich.

SCHRITT 2: SCHADENSART BESTIMMEN

Nachdem du berechnet hast, wie viel Schaden du zugefügst, musst du bestimmen, welcher Art dieser Schaden ist. Es gibt viele verschiedene Arten von Schaden und unterschiedliche Arten werden manchmal unterschiedlich angewendet. Der Schlag eines Knüppels oder einer Keule fügt Wuchtschaden zu, das Stechen mit einem Speers Stichschaden und das knisternde Krachen des Zaubers *Blitzstrahl* Elektrizitätsschaden. Manchmal fügst du auch Präzisionsschaden hinzu, wenn du eine Kreatur an einer besonders empfindlichen Stelle triffst oder das Ziel gerade besonders verletzlich ist. Die verschiedenen Schadensarten werden auf Seite 452 beschrieben.

SCHADENSARTEN UND KATEGORIEN

Wenn ein Angriff Schaden einer bestimmten Schadensart zugefügt, dann erhält der Angriff auch die entsprechende Kategorie. So erhält beispielsweise dein Angriff – und auch jede andere Offensivaktion – die Kategorie Feuer, wenn du mit einem Schwert, bei dem eine *Flammende* Waffenrunen aktiv ist, angreifst, denn die Runen gibt dem Schwert die Fähigkeit, Feuerschaden zuzufügen.

IMMUNITÄTEN, SCHWÄCHEN UND RESISTENZEN DES ZIELES ANWENDEN

Abwehrfähigkeiten gegen bestimmte Arten von Schaden oder Effekten werden als Immunitäten oder Resistenzen bezeichnet, Empfindlichkeiten dagegen als Schwächen. Immunitäten werden zuerst angewendet, dann Schwächen und zuletzt Resistenzen. Immunität, Schwäche oder Resistenz gegen eine bestimmte Gesinnung betrifft nur Schaden des entsprechenden Typs, nicht Schaden, der durch eine Kreatur mit der jeweiligen Gesinnung zugefügt wird.

IMMUNITÄT

Wenn du Immunität gegen eine bestimmte Schadensart hast, dann kannst du allen Schaden dieses Typs vollständig ignorieren. Wenn du Immunität gegen einen bestimmten Zustand oder eine Art von Effekt hast, dann kannst du von dem Zustand bzw. von

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SCHADENSARTEN

Schaden kommt in verschiedenen Arten und Einteilungen vor, die im Folgenden beschrieben werden.

Körperlicher Schaden

Schaden der durch Waffen, durch diverse körperliche Gefahren und auch durch den ein oder anderen Zauber zugefügt wird, wird zusammenfassend als Körperlicher Schaden bezeichnet. Die wichtigsten Arten Körperlichen Schadens sind Hiebsschaden, Stichschaden und Wuchtschaden. **Hiebsschaden** wird durch Schnitte zugefügt, sei es vom Schwung eines Schwertes oder durch die Sensenklingen einer Falle. **Stichschaden** wird durch Stiche und Durchbohrungen zugefügt, wie von den Reißzähnen eines Drachens oder dem Stoß mit einem Speer. **Wuchtschaden** wird von stumpfen Waffen und Gefahren zugefügt, wie z.B. durch einen Knüppel oder einen Aufschlag auf Felsen.

Geister und andere körperlose Kreaturen haben hohe Resistenz gegen körperliche Angriffe, die nicht auch gleichzeitig magischer Natur sind (d.h. Angriffe, die nicht die Kategorie Magisch besitzen). Weiterhin haben die meisten körperlosen Kreaturen auch gegen magische körperliche Angriffe (z.B. Schaden durch einen Streitkolben mit der Kategorie Magisch) eine gewisse niedrigere Resistenz, sowie auch gegen die meisten anderen Schadensarten.

Energieschaden

Viele Zauber und andere magische Effekte fügen Energieschaden zu. Weiterhin können auch Effekte von Umwelteinflüssen Energieschaden zufügen, z.B. durch die beißende Kälte eines Schneesturms oder einen wütenden Waldbrand. Die wichtigsten Arten von Energieschaden sind Elektrizitätsschaden, Feuerschaden, Kälteschaden, Säureschaden und Schallschaden. **Elektrizitätsschaden** entsteht durch Entladung starker Blitze und Stromstöße. **Feuerschaden** entsteht durch Hitze und Verbrennung. **Kälteschaden** lässt Materie gefrieren durch den Kontakt mit kalten Gasen und Eis. **Säureschaden** kann durch Gase, Flüssigkeiten oder gewisse Feststoffe, die Fleisch auflösen, zugefügt werden, und manchmal sogar durch härtere Substanzen. **Schallschaden** greift Materie mit hochfrequenten Schallwellen und Vibration an. Energieschaden wird meistens durch Zauber zugefügt. Dies ist nützlich gegen Kreaturen die Immunitäten oder Resistenzen gegen Körperlichen Schaden haben.

Zwei spezielle Arten von Energieschaden zielen besonders auf lebende Kreaturen und Untote ab. Positive Energie manifestiert sich oft in Form von für lebende Kreaturen heilsamer Energie, kann aber auch **Positiven Energieschaden** zufügen, der untote Körper verfallen lässt und körperlose Untote verletzt. Negative Energie belebt die unnatürliche, nichtlebende Kraft der Untoten und manifestiert sich auch als **Negativer Energieschaden**, der Lebende dahintrafft.

Auch mächtige, reine magische Energie kann sich in Form von **Kraftschaden** manifestieren. Nur die wenigsten Dinge können dieser Art von Schaden widerstehen – nicht einmal körperlose Kreaturen wie Geister oder Todesalben.

Gesinnungsschaden

Waffen oder Effekte, die einer bestimmten Gesinnung zugeordnet sind, können **Bösen, Chaotischen, Guten** oder **Rechtschaffenen** Schaden zufügen. Diese Schadensarten betreffen nur Kreaturen der jeweils gegensätzlichen Gesinnung. Böser Schaden verletzt nur gute Kreaturen, Chaotischer Schaden ver-

letzt nur rechtschaffene Kreaturen, Guter Schaden verletzt nur böse Kreaturen und Rechtschaffener Schaden verletzt nur chaotische Kreaturen.

Mentaler Schaden

Manche Effekte wirken mit genügend geistiger Kraft auf den Verstand, dass sie tatsächlich Schaden zufügen können. Dies ist **Mentaler Schaden**. Geistlose Kreaturen oder solche mit nur programmierter oder rudimentärer Intelligenz sind oft gegen Mentalen Schaden und andere mentale Effekte immun.

Giftschaden

Eine besondere Art Körperlicher Schadens ist **Giftschaden**. Dieser wirkt durch Einnahme, Kontakt oder Verwundung auf eine Kreatur. Für Giftschaden gibt es zwar eigene Regeln (diese sind auf Seite 457 unter Leiden beschrieben), aber es handelt sich bei Giftschaden auch um Körperlichen Schaden, bei dem Schwächen und Resistenzen gegen Körperlichen Schaden Anwendung finden.

Blutungsschaden

Eine weitere besondere Art Körperlicher Schaden ist Blutungsschaden. Dabei handelt es sich um Anhaltenden Schaden, der Blutverlust repräsentiert. Daher hat er keine Auswirkung auf nichtlebende Kreaturen bzw. auf Kreaturen, die zum Überleben nicht auf Blut angewiesen sind. Schwächen und Resistenzen gegen Körperlichen Schaden werden angewendet.

Präzisionsschaden

Manchmal hast du die Gelegenheit, deinen Angriff durch pure Präzision zu verbessern. Wenn du mit einer Fähigkeit triffst, die dir **Präzisionsschaden** gewährt, erhöht sich der angegebene Schaden des Angriffs mit der gleichen Schadensart. Der Präzisionsschaden stellt keine eigene Schadensquelle dar. Ein Angriff mit einem nichtmagischen Dolch z.B., der durch den Hinterhältigen Angriff eines Schurken 1W6 Präzisionsschaden zufügt, erhöht den Stichschaden um +1W6.

Manche Kreaturen sind immun gegen Präzisionsschaden, unabhängig davon, um welche Schadensart es sich handelt. Hierbei handelt es sich oft um formlose Kreaturen, die keine sonderlich verletzbare Anatomie haben. Im obigen Beispiel würde eine Kreatur, die gegen Präzisionsschaden immun ist, die 1W6 Präzisionsschaden ignorieren, aber dennoch den normalen Schaden von dem Angriff mit dem Dolch nehmen. Da der Präzisionsschaden immer von der gleichen Art ist wie der Angriff, der dadurch verbessert wird, kann eine Kreatur, die Resistenz gegen nichtmagischen Schaden hat, wie ein Geist oder eine andere körperlose Kreatur, ihre Resistenz nicht nur gegen den Schaden durch den Dolch anwenden, sondern auch gegen den Präzisionsschaden, auch wenn sie keine spezielle Resistenz gegen Präzisionsschaden hat.

Wertvolle Materialien

Hierbei handelt es sich zwar nicht um eine eigenen Schadensart, aber wertvolle Materialien können Schaden oft so modifizieren, dass er in der Lage ist, Resistenzen einer Kreatur zu umgehen oder ihre Schwächen auszunutzen. So sind beispielsweise silberne Waffen besonders effektiv gegen Lykanthropen und können die Resistenz gegen Körperlichen Schaden vieler Teufel umgehen.

Effekten dieser Art nicht betroffen werden. Wenn du Immunität gegen Effekte einer bestimmten Kategorie hast (z.B. Todeseffekte, Gifte oder Krankheiten), dann kann dich kein Effekt dieser Kategorie betreffen. Oft hat ein Effekt sowohl eine Kategorie als auch eine Schadensart (besonders bei Energieschadensarten). In diesen Fällen betrifft deine Immunität immer den gesamten Effekt, nicht nur den Schaden. Du kannst dennoch das Ziel eines Effektes sein, gegen den du immun bist, der Effekt wirkt dann aber nicht auf dich. Manche Effekte sind jedoch komplex und ein Teil von ihnen kann auf dich wirken, auch wenn du immun gegen eine Kategorie des Effektes bist. Ein Zauber, beispielsweise, der sowohl Feuerschaden als auch Säureschaden zufügt, kann dir Säureschaden zufügen, selbst wenn du gegen Feuer immun bist.

Immunität gegen Kritische Treffer funktioniert ein wenig anders. Wenn eine Kreatur, die immun gegen Kritische Treffer ist, durch einen Angriff oder eine andere, schadenverursachende Offensivaktion kritisch getroffen wird, nimmt sie anstelle des doppelten Schadens den normalen Schaden des Angriffs. Dies macht die Kreatur nicht immun gegen andere Effekte von Kritischen Erfolgen anderer Offensivaktionen wie z.B. Ergreifen oder Fortstoßen.

Eine weitere Ausnahme ist Immunität gegen Nichttödlichen Schaden. Wenn du immun gegen Nichttödlichen Schaden bist, nimmst du keinen Schaden von Angriffen der Kategorie Nichttödlich, unabhängig davon, welcher sonstigen Art der Schaden ist. Ein Steingolem z.B. ist immun gegen Nichttödlichen Schaden. Dies bedeutet, ganz egal wie fest du mit deiner Faust zuschlägst, du kannst ihm so keinen Schaden zufügen – außer deine Fäuste haben nicht die Kategorie Nichttödlich, beispielsweise wenn du ein Mönch bist.

TEMPORÄRE IMMUNITÄT

Manche Effekte gewähren dir eine feste Zeit lang Immunität gegen den gleichen Effekt. Wenn dir ein Effekt Temporäre Immunität gewährt, bist du von wiederholtem Auftreten des gleichen Effektes nicht betroffen, solange die Temporäre Immunität anhält. Solange der Effekt nicht erklärt, dass sich die Temporäre Immunität nur auf die Fähigkeiten einer bestimmten Kreatur bezieht, spielt es keine Rolle, aus welcher Quelle der Effekt stammt. Im Zauber *Blindheit verursachen* beispielsweise heißt es sinngemäß „Das Ziel ist danach 1 Minute lang temporär immun gegen *Blindheit verursachen*.“ Wenn jemand auf diese Kreatur *Blindheit verursachen* wirkt, bevor 1 Minute abgelaufen ist, hat der Zauber keinen Effekt.

Ein bereits wirkender Effekt aus der gleichen Quelle wie die Temporäre Immunität wird durch diese nicht verhindert oder beendet. Wenn du beispielsweise durch eine Fähigkeit den Zustand Verängstigt erhältst und dann Temporäre Immunität gegen diese Fähigkeit bekommst, verlierst du nicht sofort durch diese Immunität den Zustand Verängstigt. Du bist nur davor geschützt, erneut den Zustand Verängstigt zu erhalten, wenn du vor Ablauf der Temporären Immunität wieder Ziel dieser Fähigkeit wirst.

SCHWÄCHEN

Wenn du eine Schwäche gegen eine bestimmte Schadensart oder gegen Schaden aus einer bestimmten Quelle besitzt, dann ist diese Art Schaden gegen dich besonders effektiv. Immer wenn du Schaden dieser Art nimmst, musst du den Schaden um den Wert der Schwäche erhöhen. Wenn du z.B. 2W6 Feuerschaden nimmst und Schwäche gegen Feuer 5 hast, dann nimmst du 2W6+5 Feuerschaden.

Wenn du mehr als eine Schwäche hast, die bei einem Angriff gleichermaßen wirksam werden, zählt nur die anwendbare Schwäche mit dem höchsten Wert. Dies komme normalerweise nur vor bei Monstern, die sowohl eine Schwäche gegen eine Art von Körperlichem Schaden haben als auch gegen das Material, aus dem die Waffe besteht.

RESISTENZ

Wenn du Resistenz gegen eine Schadensart besitzt, dann kannst du jedes Mal, wenn du Schaden dieser Art nimmst, den Schaden um den Wert deiner Resistenz reduzieren (mit einem Minimum von 0 Schaden). Resistenzen können auch eine Kombination von Schadensarten oder anderen Kategorien sein. Beispielsweise könntest du auf ein Monster treffen, welches Resistenz gegen nichtmagischen Wuchtschaden hat. Es würde also weniger Schaden von Angriffen nehmen, die nicht magisch sind und Wuchtschaden zufügen. Es würde aber normalen Schaden nehmen von deinem +1 *Streitkolben* (da er magisch ist) oder von einem nichtmagischen Speer (da dieser Stichschaden zufügt).

Resistenzen können auch Ausnahmen haben, z.B. würde Resistenz 10 gegen Körperlichen Schaden (außer Silber) jeden Körperlichen Schaden um 10 reduzieren, es sei denn, der Schaden wurde mit einer silbernen Waffe zugefügt. Wenn du mehrere Resistenzen hast, die sich auf den gleichen Schaden anwenden lassen, dann benutzt du nur die mit dem höheren Wert.

Es ist sogar möglich, Resistenz gegen alle Arten von Schaden zu haben. Wenn dir ein Effekt Schaden unterschiedlicher Arten zufügt und du besitzt Resistenz gegen alle Arten von Schaden, dann kannst du die Resistenz gegen jede Schadensart einzeln anwenden. Wenn dir ein Effekt 7 Punkte Hiebschaden und 4 Punkte Feuerschaden zufügt, würde Resistenz 5 gegen alle Arten von Schaden den Hiebschaden auf 2 Punkte reduzieren und den Feuerschaden ganz verhindern.

SCHRITT 4: WENN SCHADEN ÜBRIGBLEIBT, TREFFERPUNKTE DES ZIELES REDUZIEREN

Nachdem du die Immunitäten, Resistenzen und Schwächen des Ziels gegen den Schaden angewendet hast, reduziert die übrigbleibende Schadensmenge die Trefferpunkte des Ziels im Verhältnis 1 zu 1. Mehr Informationen über Trefferpunkte findest du im Abschnitt Trefferpunkte, Heilung und Sterben auf Seite 459.

NICHTTÖDLICHE ANGRIFFE

Wenn du jemanden nur bewusstlos schlagen willst, anstatt ihn zu töten (Siehe Bewusstlos und Sterbend auf Seite 459), kannst du einen nichttödlichen Angriff ausführen. Bei Waffen mit der Eigenschaft Nichttödlich (dazu gehören auch Fäuste) ist dies automatisch so. Du erhältst einen Situationsmalus von -2 auf deinen Angriffswurf, wenn du einen nichttödlichen Angriff mit einer Waffe ausführst, die nicht die Eigenschaft Nichttödlich hat. Den gleichen Malus erhältst du auch, wenn du einen tödlichen Angriff mit einer nichttödlichen Waffe ausführst.

ZUSTÄNDE

Die Ergebnisse verschiedener Würfe können dazu führen, dass du – oder seltener, ein Gegenstand – einen Zustand erhältst. Zustände stellen deine aktuellen Umstände dar. Du bist vielleicht von Furcht ergriffen oder durch einen Zauber oder einen magischen Gegenstand beschleunigt. Ein Zustand beschreibt, was passiert, wenn eine Kreatur dir erfolgreich Blut oder Lebensessenz aussaugt, andere stehen für die Einstellung anderer Kreaturen dir gegenüber und dafür, wie sie mit dir umgehen.

Zustände sind dauerhaft. Wenn du einen Zustand erhältst, dann wirkt dieser sich so lange auf dich aus, bis die angegebene Dauer abgelaufen ist, der Zustand entfernt wird oder andere Bedingungen des Zustands erfüllt sind. Die Regeln für Zustände findest du zusammengefasst auf Seite 454 und vollständig beschrieben auf den Seiten 618–623.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ZUSTÄNDE

Diese Zustände kommen im Spiel häufig vor. Sie sind im Anhang Zustände auf den Seite 618–623 ausführlich definiert. Hier findest du kurze Zusammenfassung für alle Zustände:

Anhaltender Schaden: Du nimmst jede Runde Schaden.

Auf dem Falschen Fuß: Du kannst dich nicht vollständig verteidigen.

Ausgelaugt: Blutverlust oder etwas Vergleichbares hat dir Lebenskraft geraubt.

Belastet: Du trägst mehr Gewicht mit dir als du problemlos schaffen kannst.

Benommen: Du bist nicht ganz bei Sinnen und hast Schwierigkeiten, Zauber zu wirken.

Beobachtet: Du bist klar zu sehen.

Beschädigt: Dieser Gegenstand kann solange nicht für seinen normalen Zweck eingesetzt werden, bis er repariert wird.

Beschleunigt: Du erhältst eine zusätzliche Aktion pro Zug.

Betäubt: Du kannst keine Aktionen einsetzen.

Bewegungsunfähig: Du kannst dich nicht bewegen.

Bewusstlos: Du schläfst oder bist K.O.

Blind: Du kannst nicht sehen.

Erschöpft: Deine Verteidigung ist geschwächt und du dich kannst beim Erforschen nicht fokussieren.

Fasziniert: Du bist dazu gezwungen, deine Aufmerksamkeit auf etwas zu richten.

Feindselig: Ein NSC mit diesem Zustand möchte dir schaden.

Fliehend: Du musst davonlaufen.

Fremdgesteuert: Eine andere Kreatur bestimmt deine Handlungen.

Freundlich: Ein NSC mit diesem Zustand hat eine gute Einstellung dir gegenüber.

Gebundet: Alles ist für dich verborgen.

Gebunden: Du bist gefesselt und kannst dich nicht bewegen oder eine Kreatur, die dich gegriffen hat, hat dich im Haltegriff.

Gegriffen: Eine Kreatur, ein Gegenstand oder Zauberei hält dich an Ort und Stelle fest.

Gelähmt: Dein Körper ist an Ort und Stelle festgefroren.

Gleichgültig: Ein NSC mit diesem Zustand hat keine besondere Einstellung dir gegenüber.

Hilfsbereit: Ein NSC mit diesem Zustand ist bereit, dich zu unterstützen.

Kraftlos: Deine Stärke ist aufgezehrt.

Kränkend: Du leidest an Übelkeit.

Liegend: Du liegst auf dem Boden und bist leichter anzugreifen.

Sterbend: Du näherst dich mehr und mehr dem Tod.

Taub: Du kannst nicht hören.

Todgeweiht: Deine Seele ist in Gefahr und du bist dem Tode näher.

Unbeholfen: Du kannst dich nicht so einfach und behände bewegen wie normal.

Unbemerkt: Eine Kreatur, für die du Unbemerkt bist, weiß überhaupt nicht, dass du da bist.

Unentdeckt: Eine Kreatur, für die du Unentdeckt bist, weiß nicht, wo du bist.

Unfreundlich: Ein NSC mit diesem Zustand mag dich nicht.

Unsichtbar: Kreaturen können dich nicht sehen.

Verängstigt: Angst schwächt deine Angriffe und Verteidigung.

Verborgen: Nebel oder ähnliche Sichtbehinderung macht es schwierig, dich zu sehen und als Ziel auszuwählen.

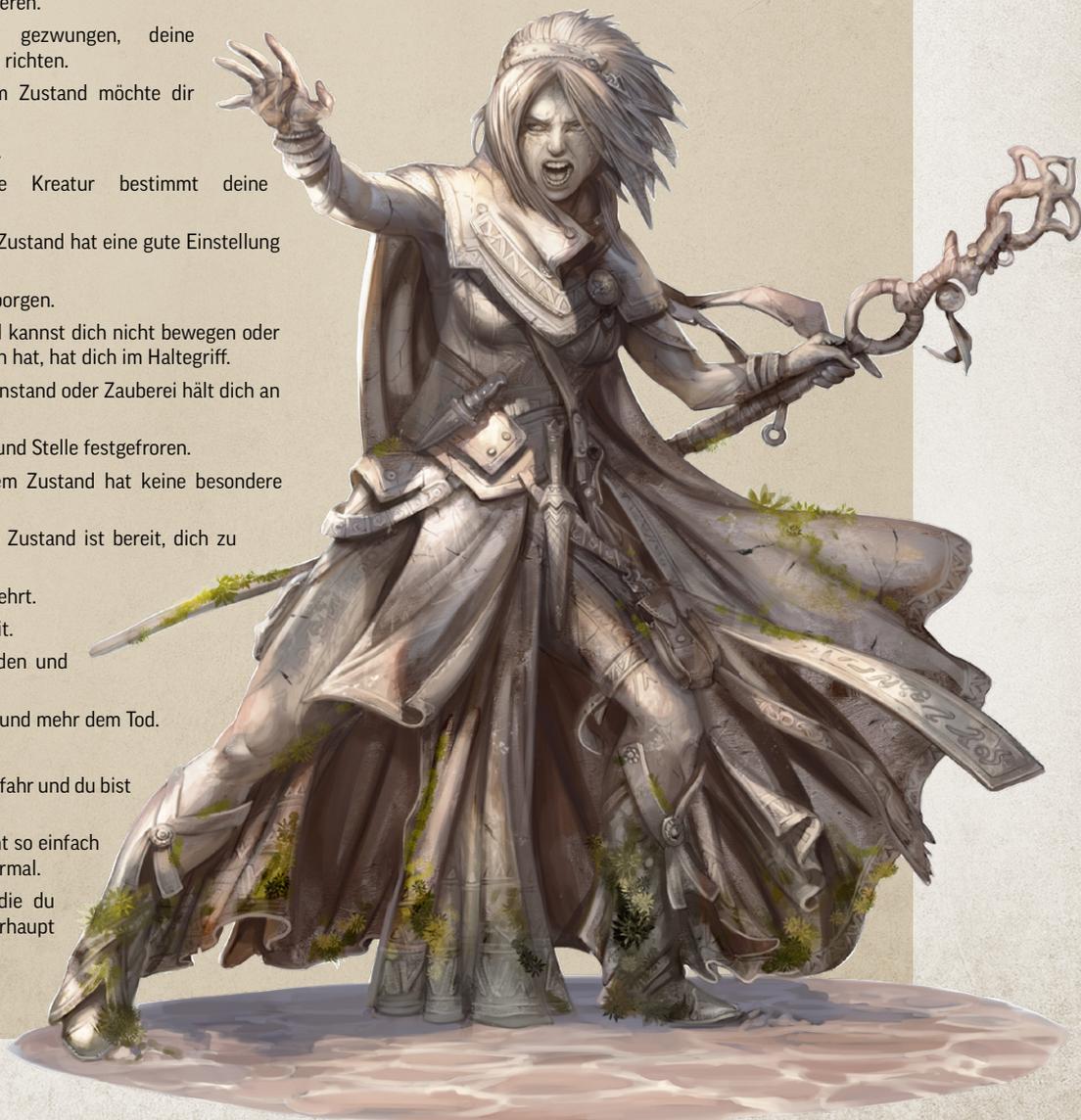
Verlangsamt: Du verlierst in jedem Zug Aktionen.

Versteckt: Eine Kreatur, für die du Versteckt bist, weiß, wo du bist, kann dich aber nicht sehen.

Versteintert: Du bist zu Stein verwandelt worden.

Verwirrt: Du greifst wahllos an.

Verwundet: Du wurdest von der Schwelle des Todes zurückgeholt und hast dich noch nicht wieder ganz erholt.





EFFEKTE

Alles, was du im Spiel tust, hat einen Effekt. Viele dieser Ergebnisse sind im Spiel leicht zu beurteilen. Wenn du dem SL sagst, dass du dein Schwert ziehst, ist dafür kein Wurf erforderlich, und das Ergebnis ist, dass dein Charakter nun ein Schwert hält. Manchmal erfordert ein bestimmter Effekt aber konkretere Regeln dafür, wie sich deine Entscheidung auswirkt. Viele Zauber, magische Gegenstände und Talente erzeugen bestimmte Effekte und dein Charakter wird durch Monster oder Gefahren, durch die Umgebung und andere Charaktere Effekten ausgesetzt.

Es mag nötig sein, einen Wurf abzulegen, um die gesamte Auswirkung oder Stärke eines Effektes zu bestimmen, aber nicht bei jedem Effekt ist ein Wurf nötig. Wenn du den Zauber *Fliegen* auf dich wirkst, hat dies den Effekt, dass du nun durch die Lüfte schweben kannst, das Wirken des Zaubers erfordert aber keinen Wurf. Wenn du andererseits die Fertigkeit Einschüchtern zum Demoralisieren eines Gegners einsetzen willst, erfordert dies einen Wurf, und das Ergebnis des Wurfs bestimmt den Ausgang des Effektes.

Die folgenden Regeln dienen zum Verständnis und zur Anwendung von Effekten.

WIRKUNGSDAUER

Die meisten Effekte sind eigenständig und erzeugen einen augenblicklichen Effekt, wenn du den SL wissen lässt, welche Handlungen du einsetzt. Einen Bogen abschießen, dich zu einem anderen Ort bewegen oder etwas aus deinem Rucksack hervorholen, sind alles Dinge, die sofort abgeschlossen sind. Andere Effekte dagegen halten eine gewisse Zeit lang an. Wenn diese Wirkungsdauer abgelaufen ist, endet der Effekt. In den Regeln werden im Allgemeinen die folgenden Maßgaben für die Wirkungsdauer von Effekten angewendet. Für Zauber gibt es einige besondere Angaben für die Wirkungsdauer. Siehe dazu die Seiten 304–305.

Bei einem Effekt, der eine bestimmte Anzahl von Runden andauert, wird die verbleibende Wirkungsdauer zu Beginn des Zuges der Kreatur, die den Effekt erzeugt hat, um 1 reduziert. Dies kommt oft vor bei nützlichen Effekten, die auf dich oder deine Verbündeten wirken. Schädliche Effekte wirken oft „bis zum Ende des nächsten Zuges des Zieles“ oder „während“ einer bestimmten Anzahl von Zügen (z.B. „während der nächsten 3 Züge des Ziels“). Dies bedeutet, dass die verbleibende Wirkungsdauer jeweils am Ende des Zuges einer Kreatur reduziert wird statt zu Beginn.

Manche Effekte enden statt nach einer festen Wirkungsdauer erst, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt (oder auch nicht mehr erfüllt) ist. In solchen Fällen hält der Effekt so lange an, bis die entsprechende Bedingung eintritt.

REICHWEITE UND ANGRIFFSRADIUS

Handlungen und andere Fähigkeiten, die einen Effekt erzeugen, wirken üblicherweise nur innerhalb einer festgelegten Reichweite oder in einem Angriffsradius. Für die meisten Zauber und Effekte ist eine Reichweite angegeben. Dies ist die weiteste Entfernung, in der die Wirkung eines Effektes auftreten kann, gemessen von der Kreatur aus, die den Effekt erzeugt.

Fernkampf- und Wurfaffen haben jeweils eine **Entfernungseinheit**. Auf diese Entfernung funktioniert eine solche Waffe normal. Angriffe mit solchen Waffen auf ein Ziel außerhalb der ersten Entfernungseinheit erhalten einen Malus von -2 . Dieser Malus steigt um weitere -2 pro jedes weitere Vielfache der Entfernungseinheit, bis zu einem Maximum von -10 nach fünf zusätzlichen Entfernungseinheiten. Auf Entfernungen darüber hinaus kann man mit einer solchen Waffe nicht mehr angreifen. Ein Beispiel: Du greifst mit einem Kurzbogen an. Deine Angriffe erhalten keinen Malus, solange das Ziel nicht weiter entfernt ist als 18 m. Zwischen 18 m und 36 m erhältst du einen Malus von

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN

OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

-2, zwischen 36 m und 54 m beträgt der Malus -4, und so weiter bis zu einer maximalen Entfernung von 108 m.

Dein **Angriffsradius** gibt an, wie weit du mit deinem Körper oder einer Waffe reichen kannst. Nahkampfgriffe benutzen deinen Angriffsradius. Dein Angriffsradius bestimmt auch ein Gebiet um dein Feld herum, innerhalb dessen andere Kreaturen deine Reaktionen auslösen können. Dein Angriffsradius ist normalerweise 1,50 m, doch Waffen mit der Eigenschaft Reichweite können ihn erweitern. Auch Größere Kreaturen haben einen größeren Angriffsradius: Ein Oger z.B. hat einen Angriffsradius von 3 m. Im Gegensatz dazu, wie Entfernungen normalerweise bestimmt werden, reicht ein Angriffsradius von 3 m auch diagonal zwei Felder weit. Angriffsradien größer als 3 m werden normal gemessen: ein Angriffsradius von 6 m reicht diagonal 3 Felder weit, bei 7,50 m 4 Felder, und so weiter.

ZIELE

Viele Effekte erfordern, dass du konkrete Ziele auswählst. Bestimmte Umstände können es schwierig oder gar unmöglich machen, eine Kreatur als Ziel auszuwählen: eine Kreatur, die für dich den Zustand Unentdeckt besitzt, oder eine Kreatur, die nicht den Voraussetzungen dafür entspricht, von dir als Ziel ausgewählt zu werden, oder eine andere Fähigkeit hat, die verhindert, dass sie als Ziel ausgewählt wird.

Manche Effekte erfordern, dass das Ziel bereitwillig ist. Nur du kannst entscheiden, ob dein SC bereitwillig ist. Der SL entscheidet dies für NSC. Selbst wenn dein Charakter nicht weiß, um was für einen Effekt es geht, z. B. weil er bewusstlos ist, kannst du dennoch entscheiden, ob du bereitwillig bist.

Bestimmte Effekte wirken nur auf Verbündete als Ziel oder beziehen sich anderweitig auf Verbündete. Dies muss jemand

BEREICHE

AUSSTRAHLUNG

M 1,50 M G 1,50 M M 3 M G 3 M

EXPLOSION

1,50 M 3 M 4,50 M 6 M 9 M

KEGEL

M 4,50 M DIAGONAL M 4,50 M GERADEAUS M 9 M GERADEAUS

LINIE

M 9 M LINIEN M 18 M DIAGONAL M 18 M GERADEAUS M 18 M LINIEN

M MITTELGROSSE ODER KLEINERE KREATUR
G GROSSE KREATUR

sein, der auf deiner Seite ist, meistens ein anderer SC, aber es kann auch ein Passant sein, den du beschützen möchtest. Du selbst bist nicht dein eigener Verbündeter. Wenn es nicht klar ist, entscheidet der SL, wer als Verbündeter zählt oder als Feind.

WIRKUNGSBEREICHE

Manche Effekte wirken in einem Bereich von bestimmter Größe und Form. Ein Bereichseffekt hat immer einen Ausgangspunkt, von dem die Wirkung des Effektes ausgeht; ist zu diesem Ausgangspunkt nichts anderes ausgesagt, ist dies die Quelle des Effektes. Es gibt vier Arten von Wirkungsbereichen: Ausstrahlungen, Explosionen, Kegel und Linien. Wenn du im Begegnungsmodus spielst und ein Raster verwendest, werden Wirkungsbereiche genauso abgemessen wie Bewegungen (Seite 463), allerdings werden die Entfernungen bei der Bestimmung eines Wirkungsbereiches nie von Schwierigem Gelände (Seite 476) oder Schwacher Deckung (Seite 476) beeinflusst. Du kannst die Diagramme weiter unten als allgemeine Richtlinie für Wirkungsbereiche benutzen, statt jedes Mal die Entfernungen der Felder auszumessen. Bei vielen Effekten wird nur die Auswirkung auf Kreaturen im Wirkungsbereich des Effektes beschrieben. Die Wirkung des Effektes auf die Umgebung und auf nicht getragene Gegenstände bestimmt der SL.

AUSSTRAHLUNG

Eine Ausstrahlung geht von allen Seiten deiner Angriffsfläche aus und reicht eine bestimmte Entfernung weit. Beispielsweise strahlt der Zauber *Segnen* 1,50 m weit oder weiter von dem Zauberwirker aus. Da die Seiten der Angriffsfläche des Zieles des Effektes als Ausgangspunkt zählen, betrifft eine Ausstrahlung bei einer Großen oder größeren Kreatur insgesamt einen größeren Bereich als bei einer Mittelgroßen oder kleineren Kreatur. Ein Ausstrahlungseffekt umfasst auch das Ziel der Ausstrahlung, die Kreatur, welche den Effekt erzeugt, kann das Ziel aber ggf. von der Wirkung ausnehmen.

EXPLOSION

Eine Explosion dehnt sich von einer einzelnen Ecke eines Feldes innerhalb der Reichweite des Effektes in alle Richtungen aus, bis zu einem bestimmten, vorgegebenen Radius. Wenn du beispielsweise den Zauber *Feuerball* wirkst, explodiert dieser an der Ecke eines Feldes innerhalb von 6 m Entfernung zu dir und erzeugt eine Explosion mit 6 m Radius, d.h. er erstreckt sich von der von dir ausgewählten Ecke eines Feldes 6 m weit in alle Richtungen und betrifft jede Kreatur, die sich innerhalb der Explosion befindet – selbst wenn sie sich nur mit einem Feld ihrer Angriffsfläche darin befindet.

KEGEL

Ein Kegel dehnt sich von dir aus in einem Viertelkreis auf dem Raster aus. Wenn du einen Kegel ausrichtest, muss das erste Feld des Kegels eine Seite mit deiner Angriffsfläche teilen, falls der Kegel geradeaus ausgerichtet ist, oder eine Ecke deiner Angriffsfläche berühren, falls er diagonal ausgerichtet ist. Wenn du die Größenskategorie Groß oder größer besitzt, kann das erste Feld des Kegels an ein beliebiges Feld deiner Angriffsfläche angrenzen. Du kannst einen Kegel nie so ausrichten, dass er einen Teil deiner Angriffsfläche beinhaltet. Der Kegel reicht eine bestimmte Entfernung weit und verbreitert sich dabei, wie im Diagramm Wirkungsbereiche zu sehen ist. Wenn beispielsweise ein Grüner Drache seine Odemwaffe einsetzt, atmet er einen Kegel mit Giftgas aus, der seinen Ursprung am Rand eines Feldes seiner Angriffsfläche hat und einen Viertelkreis mit einer Seitenlänge von 9 m betrifft.

Wenn du einen Kegel erzeugen kannst, der seinen Ursprung bei jemand oder etwas anderem hat, benutze die gleichen Regeln, wobei das erste Feld des Kegels dann an eine Seite oder eine Ecke

der Angriffsfläche der anderen Kreatur oder des Gegenstandes angrenzen muss statt deiner Angriffsfläche.

LINE

Eine Linie strahlt von dir aus in gerader Linie in eine Richtung deiner Wahl aus. Die Linie betrifft jede Kreatur, deren Angriffsfläche ganz oder teilweise von ihr eingenommen wird. Solange keine anderen Angaben gemacht werden ist eine Linie immer 1,50 m breit. Der Zauber *Blitzstrahl* z.B. ist eine Linie von 18 m Länge und 1,50 m Breite.

DIE SCHUSSLINIE

Wenn du einen Effekt erzeugst, brauchst du üblicherweise einen freien Weg zum Ziel eines Zaubers, dem Ausgangspunkt des Wirkungsbereiches eines Effektes oder dem Ort, an dem du etwas mit einem Zauber oder einer anderen Fähigkeit bewirken willst. Dies wird als Schusslinie bezeichnet. Du hast eine freie Schusslinie, solange eine Zielkreatur sich nicht vollständig hinter einer festen Barriere befindet. Sichtbarkeit ist dabei nicht relevant, ebenso wenig Fallgitter oder andere Barrieren, sofern sie nicht völlig undurchlässig sind. Wenn du dir nicht sicher bist, ob eine Barriere durchlässig ist, gehe davon aus, dass eine Öffnung von 0,30 m Größe im Allgemeinen ausreichend ist für eine freie Schusslinie. Die endgültige Entscheidung trifft aber der SL.

Bei einem Effekt mit einem Wirkungsbereich muss es von Kreaturen oder Zielen freie Schusslinie zum Ausgangspunkt des Effektes geben, damit diese von dem Effekt betroffen werden können. Gibt es keine freie Schusslinie vom Ausgangspunkt des Wirkungsbereiches zu einem Ziel, so wirkt der Effekt auf dieses Ziel nicht. Befindet sich z.B. eine massive Wand zwischen dem Ausgangspunkt eines *Feuerballs* und einer Kreatur innerhalb des Explosionsradius, dann hält die Wand den Effekt ab – die Kreatur wird von dem *Feuerball* nicht betroffen und muss auch keinen Rettungswurf dagegen ablegen. Ebenso verhält es sich bei einem andauernden Effekt, der von einer Fähigkeit mit einem Wirkungsbereich erzeugt wurde: Verlässt eine Kreatur den Wirkungsbereich, so wirkt der Effekt nicht mehr weiter auf diese Kreatur.

DIE SICHTLINIE

Manche Effekte benötigen eine Sichtlinie zum Ziel. Solange du den Bereich mit einem Genauen Sinn spüren kannst (wie unter Wahrnehmung auf Seite 464 beschrieben) und dieser nicht durch eine massive Barriere versperrt ist, hast du eine Sichtlinie. Dunkelheit verhindert, dass du eine Sichtlinie hast, sofern du keine Dunkelsicht hast. Fallgitter oder andere Barrieren, die nicht völlig undurchlässig sind, verhindern es jedoch nicht. Wenn du dir nicht sicher bist, ob eine Barriere durchlässig genug ist, gehe davon aus, dass eine Öffnung von 30 cm Größe im Allgemeinen ausreichend ist um eine Sichtlinie aufrechtzuerhalten. Die endgültige Entscheidung trifft aber der SL.

LEIDEN

Krankheiten und Vergiftungen zählen als Leiden, ebenso auch Flüche oder Strahlung. Ein Leiden kann eine Kreatur eine geraume Zeit lang befallen und dabei durch verschiedene, oft zunehmend schwächende Phasen fortschreiten. Die Stufe eines Leides wird durch die Stufe des Monsters, der Gefahr oder des Gegenstandes vorgegeben, der das Leiden verursacht. Verursacht ein Zauber ein Leiden, so ist die Stufe in der Beschreibung des Leidens im Zauber angegeben.

FORMAT

Gleich, ob sie bei einem Zauber, einem Gegenstand oder in den Spielwerten einer Kreatur erscheinen, werden Leiden stets im folgenden Format beschrieben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BEISPIEL FÜR EIN LEIDEN

Um zu sehen, wie ein Gift funktioniert, schauen wir uns den alchemistischen Gegenstand Arsen (Seite 55f) an. Dort ist angegeben, dass du den Wert des Zustandes Kränkeln nicht reduzieren kannst, solange du von Arsen betroffen bist. Der folgende Text beschreibt, wie das Leiden funktioniert.

Rettungswurf ZÄH, SG 18; **Verzögerung** 10 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 5 Minuten; **Phase 1** 1W4 Giftscha-den und Kränkelnd 1 (1 Minute); **Phase 2** 1W6 Giftscha-den und Kränkelnd 2 (1 Minute); **Phase 3** 2W6 Giftscha-den und Kränkelnd 3 (1 Minute)

Wenn du also beispielsweise ein Glas Wein, welches mit Arsen versetzt war, getrunken hast, musst du zunächst einen initialen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen. Ist dieser ein Fehlschlag, gehst du zu Phase 1 über. Wegen der Verzögerung passiert zunächst 10 Minuten lang nichts, doch wenn diese Zeit abgelaufen ist, nimmst du 1W4 Punkte Giftscha-den und erhältst den Zustand Kränkelnd 1. Wie schon bemerkt, kannst du den Wert dieses Zustandes, den du vom Arsen erhältst, nicht reduzieren. Das Intervall für Phase 1 ist 1 Minute (wie in Klammern angegeben), also musst du nach Ablauf von 1 Minute einen weiteren Rettungswurf ablegen. Ist dieser ein Erfolg, kannst du um eine Phase zurückgehen und erholst dich von der Vergiftung. Ist er jedoch ein weiterer Fehlschlag, gehst du zu Phase 2 über. Du nimmst 1W6 Punkte Giftscha-den und erhältst den Zustand Kränkelnd 2.

Falls dein initialer Rettungswurf gegen das Arsen ein Kritischer Fehlschlag war, gehst du direkt zu Phase 2 über. Nach der Verzögerung von 10 Minuten nimmst du dann 1W6 Punkte Giftscha-den und erhältst den Zustand Kränkelnd 2. Ist dann dein zweiter Rettungswurf ein Erfolg, kehrst du zu Phase 1 zurück und nimmst nur 1W4 Punkte Giftscha-den. Bei einem Fehlschlag jedoch gehst du zu Phase 3 über.

Wenn du Phase 3 erreichst, sei es durch einen Fehlschlag in Phase 2 oder einen Kritischen Fehlschlag in Phase 1, nimmst du 2W6 Punkte Giftscha-den und erhältst den Zustand Kränkelnd 2. Wenn ein weiterer Rettungswurf in Phase 3 ein Fehlschlag oder Kritischer Fehlschlag ist, wiederholst du die Effekte von Phase 3.

Da das Gift eine maximale Wirkungsdauer von 5 Minuten hat, erholst du dich davon, sobald 5 Minuten vergangen sind, unabhängig davon, in welcher Phase du dich befindest – du musst nur so lange überleben...

NAME UND KATEGORIEN

Der Name des Leidens wird stets zuerst genannt, dahinter in Klammern seine Kategorien – darunter auch die Kategorie für die Art des Leidens (Fluch, Gift, Krankheit, usw.). Falls es nötig ist, dass eine Stufe angegeben wird, folgt diese den Klammern, gefolgt von außergewöhnlichen Angaben, wie z.B. Einschränkungen dafür, wie die durch das Leiden verursachten Zustände aufgehoben werden können.

RETTUNGSWURF

Wenn du einem Leiden ausgesetzt bist, musst du als Erstes einen Rettungswurf dagegen ablegen. Dieser erste Rettungswurf, mit dem du das Leiden gänzlich abwenden kannst, wird initialer Rettungswurf genannt. Die meisten Leiden erfordern einen Zähigkeitswurf; die konkrete Art des Rettungswurfes und der SG werden nach dem Namen und den Kategorien des Leidens aufgeführt. Zauber, mit denen du vergiftet werden könntest, verwenden zumeist den Zauber-SG des Zauberwirkers.

Wenn dein initialer Rettungswurf ein Erfolg ist, bleibst du bei diesem Kontakt von dem Leiden verschont. Du musst keine weiteren Rettungswürfe ablegen, sofern du dem Leiden nicht erneut ausgesetzt wirst.

Ist dein initialer Rettungswurf jedoch ein Fehlschlag, dann gehst du nach Ablauf der Verzögerung des Leidens (sofern es diese gibt) zu Phase 1 des Leidens über und erleidest den angegebenen Effekt. Bei einem Kritischen Fehlschlag gehst du nach Ablauf der Verzögerung des Leidens (sofern es diese gibt) direkt zu Phase 2 des Leidens über und erleidest stattdessen den dort angegebenen Effekt. Die einzelnen Phasen von Leiden werden im Folgenden beschrieben.

VERZÖGERUNG

Manche Leiden haben eine Verzögerung. Bei solchen Leiden treten die Effekte nach einem Fehlschlag beim initialen Rettungswurf nicht sofort ein. Du erleidest die Effekte für die erste Phase des Leidens erst nach Ablauf der angegebenen Verzögerung. Ist keine Verzögerung angegeben, erleidest du die Effekte der ersten Phase (oder bei einem Kritischen Fehlschlag der zweiten Phase) sofort nach dem Fehlschlag beim initialen Rettungswurf.

MAXIMALE WIRKUNGSDAUER

Wenn ein Leiden nur eine gewisse Zeit lang anhält, ist dies als maximale Wirkungsdauer angegeben. Wenn diese Zeit abgelaufen ist, endet das Leiden. Andernfalls hält es solange an, bis du genügend Erfolge bei Rettungswürfen erzielt hast, wie unter Phasen beschrieben.

PHASEN

Die meisten Leiden haben verschiedenen Phasen, bei denen jeweils ein Effekt angegeben ist, sowie eine Zeitangabe in Klammern. Wenn du eine Phase eines Leidens erreichst, erleidest du den für diese Phase angegebenen Effekt.

Nach Ablauf der für die Phase angegebene Zeit musst du einen weiteren Rettungswurf ablegen. Ist dieser ein Erfolg, kannst du um eine Phase zurückgehen (bzw. um zwei Phasen bei einem Kritischen Erfolg). Wenn du dabei jemals weiter zurückgehst als Phase 1, endet das Leiden und du musst keine weiteren Rettungswürfe ablegen, sofern du dem Leiden nicht erneut ausgesetzt wirst.

Ist dein Rettungswurf jedoch ein Fehlschlag, gehst du zur nächsthöheren Phase über. Bei einem Kritischen Fehlschlag gehst du gleich zwei Phasen weiter. Dann erleidest du den Effekt, der bei der neuen Phase angegeben ist. Wenn ein Fehlschlag oder Kritischer Fehlschlag dazu führt, dass deine Phase sich über die höchste angegebene Phase des Leidens erhöhen würde, erleidest die erneut die Effekte der höchsten angegebenen Phase.

ZUSTÄNDE DURCH LEIDEN

Du kannst durch ein Leiden einen Zustand erhalten, der länger oder kürzer anhält als das Leiden selbst. Wenn du durch ein Leiden z.B. den Zustand Ausgelaugt erhältst, aber das Leiden eine maximale Wirkungsdauer von 5 Minuten hat, behältst du auch nach Ablauf des Leidens den Zustand Ausgelaugt, so wie es bei diesem Zustand normal ist. Vielleicht gelingt es dir auch mit einem Einfachen Wurf, den Anhaltenden Schaden zu beenden, den dir ein Leiden zufügt, dem du gerade ausgesetzt bist. Dennoch musst du weiterhin Rettungswürfe machen, um das Leiden selbst zu beenden, und ein weiterer Fehlschlag könnte dir erneut Anhaltenden Schaden zufügen.

MEHRFACHER KONTAKT

Wenn du dem gleichen Fluch oder der gleichen Krankheit mehrfach ausgesetzt bist, hat dies keinen Effekt. Wenn du dem glei-

chen Gift erneut ausgesetzt bist, führt ein Fehlschlag bei einem weiteren initialen Rettungswurf jedoch bei Vergiftungen dazu, dass du zur nächsthöheren Phase übergehst. Bei einem Kritischen Fehlschlag gehst du gleich zwei Phasen weiter. Dabei verändert sich die maximale Wirkungsdauer der Vergiftung nicht. Dies gilt auch, wenn die Verzögerung des Giftes noch nicht abgelaufen ist. Die Verzögerungsdauer wird dadurch nicht verändert.

AUSGEPRÄGTE LEIDEN

Leiden der Kategorie Ausgeprägt sind schwieriger loszuwerden. Bei einem solchen Leiden musst du zwei aufeinanderfolgende Erfolge bei Rettungswürfen erzielen, damit du die Phase des Ausgeprägten Leidens reduzieren darfst. Ein Kritischer Erfolg reduziert die Phase eines Ausgeprägten Leidens nur um 1 statt um 2.

ENTGEGENWIRKEN

Manche Effekte versuchen Zaubern, Leiden, Zuständen oder anderen Effekten entgegenzuwirken. Würfe zum Entgegenwirken vergleichen die Macht zweier Kräfte miteinander und bestimmen, welche davon die andere besiegt. Ein Effekt, dem erfolgreich entgegengewirkt wurde, endet augenblicklich, sofern nichts anderes angegeben ist.

Um einen Entgegenwirkungswurf zu machen, rechnest du deinen entsprechenden Fertigungsmodifikator oder anderen passenden Modifikator zu einem Wurf gegen den SG des Ziels hinzu. Wenn du einem Leiden entgegenwirkst, so ist der SG den Spielwerten des Leidens zu entnehmen. Bei einem Zauber handelt es sich um den Zauber-SG des Zaubers. Der SL kann auch einen SG aufgrund der Stufe eines Effektes bestimmen. Für Zauber ist dein Modifikator für den Entgegenwirkungswurf gleich deinem Attributmodifikator für deine Zauberei plus deinem Kompetenzmodifikator für deine Zauberei plus alle Boni und Mali, die speziell für Entgegenwirkungswürfe gelten. Vom Ergebnis deines Wurfs und der Stufe des Effektes hängt es ab, ob du dem Effekt entgegenwirken kannst. Wenn der Effekt ein Zauber ist, dann ist die Stufe des Zaubers die Entgegenwirkungsstufe. Ansonsten halbiere die Stufe des Effektes und runde auf, um die Entgegenwirkungsstufe zu bestimmen. Wenn die Stufe eines Effektes unklar ist und der Effekt von einer Kreatur herrührt, halbiere die Stufe der Kreatur und runde auf.

Kritischer Erfolg Du wirkst dem Effekt entgegen, wenn die Entgegenwirkungsstufe des Effektes nicht mehr als 3 Stufen über der Entgegenwirkungsstufe deines Effektes liegt.

Erfolg Du wirkst dem Effekt entgegen, wenn die Entgegenwirkungsstufe des Effektes nicht mehr als 1 Stufe über der Entgegenwirkungsstufe deines Effektes liegt.

Fehlschlag Du wirkst dem Effekt entgegen, wenn die Entgegenwirkungsstufe des Effektes niedriger ist als die Entgegenwirkungsstufe deines Effektes.

Kritischer Fehlschlag Du kannst dem Effekt nicht entgegenwirken.

TREFFERPUNKTE, HEILUNG UND STERBEN

Alle Kreaturen und Gegenstände haben Trefferpunkte (TP). Deine maximalen Trefferpunkte stellen deinen Gesundheitszustand, deinen Widerstand und deinen heroischen Antrieb dar, wenn du gut erholt und bester Gesundheit bist. Deine maximalen Trefferpunkte beinhalten die Trefferpunkte, die du mit Stufe 1 von deiner Abstammung und deiner Klasse erhalten hast und die, die du mit höheren Stufen von deiner Klasse erhalten hast, sowie solche, die du aus anderen Quellen erlangt hast (z.B. durch das Allgemeine Talent Abhärtung). Wenn du Schaden nimmst, reduzierst du deine aktuellen Trefferpunkte um eine Anzahl, die dem genommenen Schaden entspricht.

Manche Zauber, Gegenstände oder andere Effekte - oder auch einfaches Rasten - können lebende oder untote Kreaturen heilen. Wenn du geheilt wirst, erhältst du Trefferpunkte in Höhe der geheilten Anzahl zurück, aber nicht über deine maximalen Trefferpunkte hinaus.

K.O. UND STERBEND

Kreaturen können nicht auf weniger als 0 Trefferpunkte reduziert werden – es gibt keinen negativen TP-Bereich. Die meisten Kreaturen sterben, wenn sie 0 Trefferpunkten erreichen, und werden aus dem Spiel entfernt – es sei denn, der Angriff war nichttödlich. In diesem Fall sind sie stattdessen eine signifikante Zeit lang K.O. (üblicherweise 1 Minute oder länger). Untote und Konstruktkreaturen sind bei 0 Trefferpunkten zerstört.

Spielercharaktere, ihre Gefährten und andere wichtige Charaktere und Kreaturen sind bei 0 Trefferpunkten nicht automatisch tot. Stattdessen sind sie K.O. und laufen Gefahr zu sterben. Nach Gutdünken des SL können auch bestimmter Gegner, mächtige Monster, besondere NSC und Feinde, die Fähigkeiten haben, die sie möglicherweise zurück in den Kampf bringen können (wie z.B. Regeneration, Wildheit oder auch Heilungsmagie), diese Regeln verwenden.

Wirst du als SC auf 0 Trefferpunkte reduziert, gehst du mit den folgenden Auswirkungen K.O.:

- Deine Initiative verschiebt sich direkt vor den Initiativewert, zu dem du auf 0 TP reduziert wurdest.
- Du erhältst den Zustand Sterbend 1. Sollte der Effekt, der dich ausgeschaltet hat, ein Kritischer Erfolg des Angreifers oder das Resultat eines Kritischen Fehlschlages deinerseits sein, erhältst du stattdessen den Zustand Sterbend 2. Solltest du den Zustand Verwundet besitzen, so erhöhe deinen Zustandswert für Sterbend um deinen Zustandswert für Verwundet. Sollte der Schaden aus einem Nichttödlichen Angriff oder Effekt resultieren, so erhältst du bei 0 Trefferpunkten nicht den Zustand Sterbend, sondern nur den Zustand Bewusstlos.

WEITERER SCHADEN BEI ZUSTAND STERBEND

Wenn du Schaden nimmst, wenn du bereits den Zustand Sterbend hast, erhöhst du deinen Zustandswert für Sterbend um 1 (bzw. um 2, falls der Schaden durch einen Kritischen Treffer des Angreifers oder einen Kritischen Fehlschlag deinerseits zustande kam). Wenn du den Zustand Verwundet hast, vergiss nicht, deinen Zustandswert für Sterbend um deinen Zustandswert für Verwundet zu erhöhen.

ERHOLUNGSWÜRFE

Wenn du den Zustand Sterbend hast, musst du jeweils zu Beginn deines Zuges einen Einfachen Wurf ablegen, um zu bestimmen, ob sich deine Lage verbessert oder verschlechtert. Dieser Wurf heißt Erholungswurf und der SG ist gleich 10 + dein aktueller Zustandswert für Sterbend. Die Auswirkung des Wurfs ist wie folgt.

Kritischer Erfolg Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 2 reduziert.

Erfolg Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 1 reduziert.

Fehlschlag Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 1 erhöht.

Kritischer Fehlschlag Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 2 erhöht.

ZUSTÄNDE IM ZUSAMMENHANG MIT TOD UND STERBEN

Um die Regeln zum K.O.-Gehen und Sterben zu verstehen, solltest du die damit zusammenhängenden Zustände kennen. Im Folgenden findest du die Regeln für die Zustände Sterbend, Bewusstlos, Verwundet und Todgeweiht.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

STERBEND

Du verblutest oder stehst anderweitig an der Schwelle zum Tod. Während du diesen Zustand hast, besitzt du zugleich den Zustand Bewusstlos. Sterbend besitzt stets einen Zustandswert. Solltest du jemals Sterbend 4 erreichen, stirbst du. Wenn du den Zustand sterbend hast, musst du jeweils zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ablegen, um zu bestimmen, ob sich deine Lage verbessert oder verschlechtert.

Wenn du durch einen Erfolg bei einem Erholungswurf den Zustand Sterbend verlierst, aber immer noch 0 Trefferpunkte hast, behältst du den Zustand Bewusstlos, kannst aber erwachen, wie bei Bewusstlos beschrieben. Du verlierst den Zustand Sterbend automatisch und erwachst, solltest du jemals 1 Trefferpunkt oder mehr besitzen. Wenn du den Zustand Sterbend verlierst, erhältst du den Zustand Verwundet 1 (solltest du bereits den Zustand Verwundet besitzen, steigt dein Zustandswert für Verwundet um 1).

BEWUSSTLOS

Du schläfst oder wurdest K.O. geschlagen. Du kannst nicht handeln. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Wenn du diesen Zustand erlangst, stürzt du zu Boden, erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen, außer der Effekt besagt anderes oder der SL legt fest, dass du dich in einer Position befindest, in welcher dies nicht geschieht.

Solltest du infolge des Zustandes Sterbend den Zustand Bewusstlos erhalten haben, kannst du nicht aufwachen, solange du 0 Trefferpunkte hast. Solltest du auf 1 Trefferpunkt oder mehr geheilt werden, verlierst du die Zustände Bewusstlos und Sterbend und kannst in deinem Zug normal handeln.

Solltest du Bewusstlos sein und 0 Trefferpunkte besitzen, aber nicht den Zustand Sterbend haben, kehrst du nach Verstreichen von genügend Zeit auf natürlichem Wege auf 1 Trefferpunkt zurück und erwachst. Der SL bestimmt die Dauer deiner Bewusstlosigkeit (zwischen 10 Minuten und mehreren Stunden). Solltest du während dieser Zeit geheilt werden, verlierst du den Zustand Bewusstlos und kannst in deinem nächsten Zug normal handeln.

Solltest du Bewusstlos sein und mehr als 1 Trefferpunkt besitzen – z.B. weil du schläfst oder aufgrund eines Effektes den Zustand Bewusstlos besitzt –, wachst du auf eine der folgenden Weisen auf; dabei verlierst du den Zustand Bewusstlos:

- Du erleidest Schaden, sofern dieser dich nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert. Sollte der Schaden dich auf 0 Trefferpunkte reduzieren, bleibst du Bewusstlos und erhältst zudem den Zustand Sterbend.
- Du erlangst Heilung (natürliche Heilung durch Ausruhen ausgenommen).
- Jemand nutzt die Handlung Interaktion, um dich wachzurütteln.
- Um dich herum herrscht Lärm – dies weckt dich aber nicht automatisch. Vielmehr kannst du automatisch zu Beginn deines Zuges einen Wahrnehmungswurf gegen des SG des Lärms ablegen (oder den niedrigsten SG, sollte es mehrere Lärmquellen geben); bei Erfolg erwachst du. Sollten Kreaturen um dich herum sich bemühen, leise zu bleiben, so erfolgt dieser Wahrnehmungswurf gegen ihren Heimlichkeits-SG. Manche magischen Effekte lassen dich aber so tief schlafen, dass du diesen Wahrnehmungswurf nicht ablegen kannst.
- Solltest du nur schlafen, bestimmt der SL, dass du normal aufwachst, wenn du ausgeschlafen hast oder etwas deine Ruhe stört.

VERWUNDET

Du bist ernsthaft verletzt. Dieser Zustand hat stets einen Zustandswert. Verlierst du den Zustand Sterbend und besitzt noch nicht den Zustand Verwundet, so erhältst du Verwundet 1. Solltest du den Zustand Sterbend verlieren und den Zustand Verwundet bereits besitzen, so steigt dein Zustandswert für Verwundet um 1. Solltest du den Zustand Verwundet besitzen und dann den Zustand Sterbend erhalten, so steigt dein Zustandswert für Sterbend um deinen Zustandswert für Verwundet.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen Trefferpunkte zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an Trefferpunkte zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

TODGEWEIHT

Eine mächtige Kraft hält deine Seele umklammert und ruft dich ins Grab. Todgeweiht besitzt stets einen Zustandswert. Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich. Wenn du stirbst, verlierst du den Zustand Todgeweiht. Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

TOD

Nach dem Tod kannst du keine Aktionen mehr durchführen und wirst von Zaubern nicht mehr betroffen, die auf Kreaturen zielen (es sei denn sie zielen explizit auf tote Kreaturen), und du zählst für alle anderen Zwecke als Gegenstand. Wenn du stirbst, werden deine Trefferpunkte auf 0 reduziert, falls du noch über einen positiven Wert verfügst hast. Du kannst nicht auf mehr als 0 Trefferpunkte gebracht werden, solange du tot bist.

Es gibt Magie, die Kreaturen ins Leben zurückrufen kann, wie das Ritual *Auferstehung* oder der Zauber *Tote erwecken*.



HELDENHAFTER ERHOLUNG

Wenn du mindestens einen Heldenpunkt hast (Seite 467), kannst du zu Beginn deines Zuges oder wenn dein Zustandswert für Sterbend sich erhöhen würde, alle deine verbleibenden Heldenpunkte ausgeben, um dich bei 0 TP zu stabilisieren. Du verlierst den Zustand Sterbend. Wenn du eine heldenhafte Erholung durchführst, erhältst du nicht den Zustand Verwundet (bzw. erhöhst dessen Zustandswert nicht).

TODESEFFEKTE UND SOFORTIGER TOD

Manche Zauber und Effekte können dich sofort töten oder dich dem Tode näher bringen, ohne dich dafür auf 0 Trefferpunkte reduzieren zu müssen. Diese Fähigkeiten haben die Kategorie Tod und benutzen meistens Negative Energie, den Inbegriff des Gegenteils von Leben. Wenn du durch einen Todeffekt auf 0 Trefferpunkte gebracht wirst, bist du auf der Stelle tot, ohne dass du Sterbend 4 erreichen musst. Wenn ein Effekt besagt, dass er dich augenblicklich tötet, stirbst du, ohne dass du Sterbend 4 oder 0 Trefferpunkte erreicht haben musst.

MASSIVER SCHADEN

Du stirbst augenblicklich, wenn du jemals mehr Schaden auf einmal nimmst als das Doppelte deiner maximalen Trefferpunkte.

SCHNELLE HEILUNG UND REGENERATION

Manche Fähigkeiten verleihen Schnelle Heilung und manche Kreaturen verfügen über Regeneration. Eine Kreatur mit einer dieser Fähigkeiten erlangt die genannte Anzahl an Trefferpunkten jede Runde zu Beginn ihres Zuges zurück. Eine Kreatur mit Regeneration genießt folgende weitere Vorteile: Solange ihre Regeneration aktiv ist, steigt ihr Zustandswert für Sterbend niemals über 3 hinaus. Sollte sie Schaden der unter Regeneration aufgeführten Art nehmen, wird ihre Regeneration aber bis zum Ende ihres nächsten Zuges deaktiviert (dies gilt auf reaktiv hinsichtlich des auslösenden Schadens).

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Manche Zauber oder Fähigkeiten verleihen dir Temporäre Trefferpunkte. Du solltest über diese Trefferpunkte getrennt von deinen aktuellen und maximalen Trefferpunkten Buch führen. Wenn du Schaden nimmst, reduzierst du zuerst deine Temporären Trefferpunkte. Meistens halten Temporäre Trefferpunkte nur eine gewisse Zeit lang vor. Temporäre Trefferpunkte kannst du nicht durch Heilung zurückgewinnen, aber du kannst durch andere Fähigkeiten neue erlangen. Du kannst aber Temporäre Trefferpunkte immer nur aus einer Quelle gleichzeitig haben. Wenn du bereits Temporäre Trefferpunkte besitzt und dann weitere Temporäre Trefferpunkte erlangst, musst du wählen, ob du jene behältst, die du schon hast (mit der dazu gehörigen Wirkungsdauer), oder ob du die neuen Temporären Trefferpunkte mit der entsprechenden Wirkungsdauer erlangst.

GEGENSTÄNDE UND TREFFERPUNKTE

Wie Kreaturen verfügen auch Gegenstände über Trefferpunkte, aber die Regeln darüber, wie sie Schaden nehmen, sind anders (Seite 272). Gegenstände besitzen den Spielwert Härte, der jeden Schaden, den der Gegenstand nimmt, um den entsprechenden Wert reduziert. Der Gegenstand nimmt dann nur den übrigbleibenden Schaden. Wird ein Gegenstand auf 0 Trefferpunkte reduziert, ist er zerstört. Gegenstände haben weiterhin einen Beschädigungswert (BW). Wenn die Trefferpunkte eines Gegenstandes auf diesen Wert oder darunter sinken, erhält der Gegenstand den Zustand Beschädigt und kann für seine normale Funktion nicht mehr verwendet werden - er verleiht auch keine Boni mehr. Um einen nicht am Leib oder in Händen getragenen Gegenstand zu beschädigen,

SYMBOLE FÜR AKTIONEN

Die folgenden Symbole werden in den Spielwerten als Abkürzung verwendet, um die Art der Aktion darzustellen.

- ◆ AKTION
- ◆◆ AKTIVITÄT MIT ZWEI AKTIONEN
- ◆◆◆ AKTIVITÄT MIT DREI AKTIONEN
- ↻ REAKTION
- ◇ FREIE AKTION

reicht es normalerweise, ihn direkt anzugreifen. Dies kann unter Umständen durch die Härte des Gegenstandes und seine Immunitäten erschwert werden. Einen getragenen Gegenstand (d.h. einen Gegenstand, der sich am Leib oder in Händen einer Person befindet) kannst du normalerweise nicht angreifen.

HANDLUNGEN

Du beeinflusst die Welt um sich herum hauptsächlich, indem du Handlungen ausführst, die dann Effekte erzeugen. Im Begegnungsmodus werden deine Handlungen besonders genau gemessen und eingeteilt. Natürlich interagierst du mit der Welt um dich herum, aber auch wenn es nicht genau darauf ankommt, jede einzelne Aktion zu begutachten – du nutzt allerdings immer noch dieselben Handlungen. Es gibt vier Arten von Handlungen: Aktionen, Aktivitäten, Reaktionen und Freie Aktionen.

Aktionen können in sehr kurzer Zeit ausgeführt werden. Sie sind abgeschlossen und ihr Effekt tritt im Rahmen der jeweiligen Aktion auch sofort ein. Während einer Begegnung erhältst du zu Beginn deines Zuges 3 Aktionen, die du wie auf Seite 468 beschrieben einsetzen kannst.

Aktivitäten brauchen normalerweise länger und erfordern mehrere Aktionen, die hintereinander aufgewendet werden müssen. Laufen ist eine Aktion, Plötzlicher Sturmangriff dagegen ist eine Aktivität, bei der du die beiden Aktionen Laufen und Angriff benutzt, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Reaktionen haben Auslöser, die vorliegen müssen, damit du die Reaktion einsetzen kannst. Eine Reaktion kannst du jederzeit einsetzen, wenn ihr Auslöser vorliegt, unabhängig davon, ob es dein Zug ist oder nicht. In einer Begegnung erhältst du jede Runde 1 Reaktion, die du wie auf Seite 468 beschrieben einsetzen kannst. Außerhalb von Begegnungen wird der Einsatz von Reaktionen flexibler beurteilt und obliegt dem SL. Reaktionen werden normalerweise durch andere Kreaturen ausgelöst oder durch Ereignisse, die du nicht beeinflussen kannst.

Freie Aktionen kosten dich weder eine deiner Aktionen, die du pro Zug erhältst, noch deine Reaktion. Eine Freie Aktion ohne Auslöser folgt den gleichen Regeln wie eine normale Aktion (mit Ausnahme der Kosten einer Aktion). Eine Freie Aktion mit Auslöser folgt den gleichen Regeln wie eine Reaktion (mit Ausnahme der Kosten einer Reaktion).

AKTIVITÄTEN

Eine Aktivität wendet üblicherweise mehrere Aktionen auf, um einen Effekt zu erzeugen, der stärker ist, als du ihn mit einer einzelnen Aktion erzeugen könntest, oder um mehrere Aktionen zu kombinieren, um einen Effekt zu erzeugen, der über die Summe der Effekte der einzelnen Aktionen hinausgeht. In manchen Fällen, z.B. wenn du einen Zauber wirkst, kann eine Aktivität auch nur aus einer einzelnen Aktion, einer Reaktion oder sogar einer Freien Aktion bestehen.

Eine Aktivität kann auch beinhalten, dass du bestimmte Aktionen als Teil der Aktivität ausführst. Dazu musst du keine

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN

OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

EINGEHENDE REGELN FÜR AKTIONEN

Diese Regeln erklären einige Feinheiten des Einsatzes von Aktionen:

Gleichzeitige Aktionen

Du kannst immer nur eine Aktion, Aktivität oder Freie Aktion ohne Auslöser gleichzeitig benutzen. Bevor du eine neue beginnen kannst, musst du die vorhergehende abschließen. Die Aktivität Plötzlicher Sturmangriff z.B. besagt, dass du zweimal Läufst und einmal Angreifst – du könntest also nicht während deiner Bewegung auch noch eine Aktion Interagieren ausführen, um eine Tür zu öffnen, und ebenso wenig könntest du einen Teil der Bewegung ausführen, deinen Angriff machen, und dann die Bewegung zu Ende bringen, da die Reihenfolge des Handels vorgegeben ist.

Bei Freien Aktion mit Auslöser und Reaktionen dagegen sieht es anders aus – du kannst sie jederzeit benutzen, wenn ihr Auslöser vorliegt, auch wenn dies mitten in einer anderen Aktion passiert.

Untergeordnete Aktionen

Zu einer Aktivität kann es gehören, eine andere Aktion unter anderen Umständen mit einem anderen Effekt auszuführen – üblicherweise handelt es sich dabei um eine der Einfachen Aktionen auf Seite 469. Die Untergeordnete Aktion behält dabei ihre normalen Kategorien und Effekte, wird aber so verändert, wie in der Hauptaktivität angegeben. Eine Aktivität beispielsweise, die besagt, dass du die Hälfte deiner Bewegungsrate Läufst, verändert die Entfernung, die du mit Laufen zurücklegen kannst. Laufen behält dabei die Kategorie Bewegung und löst weiterhin Reaktionen aus, die durch Bewegung ausgelöst werden, und so weiter. Die Untergeordnete Aktion übernimmt keine der Kategorien der Hauptaktivität, sofern nichts anderes angegeben ist. Du musst keine Aktionen oder Reaktionen für die Untergeordnete Aktion aufwenden, diese Kosten sind bereits mit denen der Hauptaktivität abgegolten.

Eine Aktivität zu benutzen, ist nicht das gleiche wie ihre Untergeordneten Aktionen zu verwenden. So erlaubt es die z.B. der Zustand Beschleunigt, den du durch den Zauber *Hast* erhältst, pro Zug eine zusätzliche Aktion für entweder Laufen oder Angriff auszugeben, aber du könntest diese zusätzliche Aktion nicht für eine Aktivität aufwenden, die Laufen oder Angriff als Untergeordnete Aktion beinhaltet. Ein weiteres Beispiel: wenn du eine Aktion benutzt, die besagt „Wenn deine nächste Aktion ein Angriff ist“, dann erfüllt eine Aktivität, die Angriff als Untergeordnete Aktion beinhaltet, diese Bedingung nicht, denn das nächste, das du tust, wäre es, eine Aktivität zu beginnen, und nicht die Einfache Aktion Angriff.

weiteren Aktionen aufwenden – diese Untergeordneten Aktionen sind bereits mit den Kosten der Aktivität abgegolten. (Siehe Untergeordnete Aktionen auf Seite 462.)

Du musst alle Aktionen einer Aktivität auf einmal aufwenden, um ihren Effekt zu erzielen. Bei Begegnungen bedeutet dies, dass du sie innerhalb deines Zuges abschließen musst. Wenn bei einer Begegnung deine Aktivität unterbrochen oder gestört wird (Seite 463), verlierst du alle Aktionen, die du dafür aufwenden musstest.

ERKUNDUNGS- UND AUSZEITAKTIVITÄTEN

Außerhalb von Begegnungen können Aktivitäten auch Minuten, Stunden oder sogar Tage dauern. Solche Aktivitäten haben meistens die Kategorie Erkundung oder Auszeit als Kennzeichen dafür, dass sie in den entsprechenden Spielmodi verwendet werden. Während du solche Aktivitäten durchführst, kannst du auch

andere Tätigkeiten ausüben, sofern diese nicht selbst signifikante Aktivitäten sind. Wenn du z.B. einen Gegenstand reparierst, kannst dir auch die Beine vertreten gehen oder ein kurzes Gespräch führen. Du kannst aber nicht gleichzeitig auch noch eine Schrift entziffern.

Wenn eine Aktivität außerhalb einer Begegnung unterbrochen oder gestört wird, wie bei „Handlungen unterbrechen“ weiter unten beschreiben, verlierst du normalerweise die Zeit, die du bereits dafür aufgewendet hast, aber keine Zeit darüber hinaus.

AKTIONEN MIT AUSLÖSER

Freie Aktionen mit Auslöser und Reaktionen kannst du nur als Antwort auf bestimmte Ereignisse einsetzen. Jede derartige Reaktion oder Freie Aktion gibt einen Auslöser an, der eintreten muss, damit du sie ausführen kannst. Wenn der Auslöser vorliegt – und nur dann – kannst du die Reaktion oder Freie Aktion einsetzen, aber wenn du nicht willst, musst du dies nicht tun.

Es gibt nur wenige Einfache Reaktion und Freie Aktionen, die jeder Charakter verwenden kann. Es ist wahrscheinlicher, dass du Aktionen mit Auslöser über deine Klasse, über Talente oder über magische Gegenstände erhältst.

EINSCHRÄNKUNGEN FÜR AUSLÖSER

Die in den Spielwerten von Reaktionen und bestimmten Freien Aktionen aufgeführten Auslöser schränken ein, unter welchen Umständen du diese Handlungen verwenden kannst. Als Antwort auf einen bestimmten Auslöser kannst du jedoch immer nur eine solche Handlung einsetzen. Wenn du beispielsweise sowohl eine Reaktion als auch eine Freie Aktion hast, die beide den Auslöser „Dein Zug beginnt“ haben, dann kannst du zu Beginn deines Zuges entweder die eine oder die andere davon einsetzen, aber nicht beide. Wenn zwei Auslöser ähnlich sind, aber nicht identisch, entscheidet der SL, ob du jeweils eine Handlung als Antwort darauf einsetzen kannst oder ob es sich effektiv um das gleiche Ereignis handelt. Üblicherweise hängt diese Entscheidung davon ab, was gerade in der Erzählung geschieht.

Die Einschränkung auf eine Handlung pro Auslöser ist pro Kreatur. Es können also mehrere Kreaturen Reaktionen oder Freie Aktionen als Antwort auf einen bestimmten Auslöser einsetzen.

SONSTIGE AKTIONEN

Manchmal willst du auch etwas versuchen, das von den bestehenden Handlungen im Spiel nicht abgedeckt ist. In einem solchen Fall geben Regeln vor, wie viele Aktionen du aufwenden musst und welche Kategorien deine Handlung haben könnte. Ein Zauber, der es dir beispielsweise erlaubt, das Ziel zu wechseln, könnte besagen, dass du dies tust „indem du eine Aktion aufwendest mit der Kategorie Konzentration“. Der SL kann auf ähnliche Weise auch bestimmen, wie du vorgehst, wenn du etwas versuchst, das von den Regeln nicht abgedeckt ist.

AKTIONEN ERHALTEN ODER VERLIEREN

Durch Zustände kann sich die Anzahl an Aktionen verändern, die dir pro Zug zustehen. Ein Zustand kann auch verhindern, dass du überhaupt Aktionen einsetzen darfst. Der Zustand Verlangsamt beispielsweise sorgt dafür, dass du Aktionen verlierst. Der Zustand Beschleunigt dagegen verleiht dir zusätzliche Aktionen. Die Zustände sind auf den Seiten 618–623 ausführlich beschrieben. Wenn du eine Anzahl an Aktionen verlierst, sei es durch diese Zustände oder auf eine andere Art und Weise, dann suchst du aus welche, falls es einen Unterschied gibt. Beispielsweise verleiht dir der Zauber *Hast* den Zustand Beschleunigt, schränkt aber ein, wie du die zusätzliche Aktion einsetzen kannst. Wenn du nun während der Wirkungsdauer von *Hast*,

eine Aktion verlierst, kannst du aussuchen, die von *Hast* verliehene zusätzliche Aktion zuerst zu verlieren, da diese stärker eingeschränkt ist als deine normalen Aktionen.

Manche Effekte schränken dich sogar noch weiter ein. Manche Fähigkeiten besagen konkret – zusätzlich oder anstelle der Reduzierung der Anzahl deiner Aktionen –, dass du keine Reaktion einsetzen darfst. Die am stärksten einschränkenden Effekte besagen, dass du gar nicht handeln darfst. Dies heißt, du darfst keine Aktionen einsetzen und nicht einmal sprechen. Wenn du nicht handeln darfst, erhältst du zu Beginn deines Zuges keine Aktionen oder Reaktionen zurück.

HANDLUNGEN UNTERBRECHEN

Bestimmte Fähigkeiten und Zustände – wie z.B. der Gelegenheitsangriff – können Handlungen unterbrechen. Wenn eine Handlung unterbrochen wirst, verbrauchst du dennoch die Aktionen oder Reaktionen, die dafür aufgewendet werden müssen, und musst auch eventuelle andere Kosten ausgeben, aber die Effekte der Handlung treten nicht ein. Bei einer Aktivität verlierst du alle Aktionen, die du für diese Aktivität aufwenden musst, bis hin zum Ende dieses Zuges. Wenn du z.B. die Aktivität Zauber wirken für einen Zauber, der 3 Aktionen benötigt, beginnst, und deine erste Aktion wird unterbrochen, verlierst du alle 3 Aktionen, die für diese Aktivität notwendig sind.

Der SL entscheidet, welche Effekte eine Unterbrechung hat, die über die Verhinderung des Effektes, den die unterbrochene Aktion gehabt hätte, hinausgehen. Wenn z.B. deine Aktion Springen unterbrochen wird, versetzt dich das nicht zum Anfang deines Sprungs zurück, oder wenn du einen Gegenstand übergeben willst und dies unterbrochen wird, könnte der Gegenstand zu Boden fallen, anstatt in der Hand der abgebenden Kreatur zu bleiben.

BEWEGUNG

Deine Bewegung und Position bestimmen, wie du mit der Welt um dich herum interagierst. Im Erkundungs- oder Auszeitmodus wird Bewegung vergleichsweise flexibel und frei gehandhabt. Im Begegnungsmodus dagegen wird Bewegung durch feste Vorgaben geregelt, wie unter Bewegung in Begegnungen (Seite 473) erklärt. Die folgenden Regeln gelten unabhängig davon, in welchem Modus du gerade spielst.

BEWEGUNGSARTEN

Kreaturen können bei Pathfinder durch die Lüfte schweben, steile Klippen erklimmen oder unter der Erde Tunnel graben. Die meisten Kreaturen haben eine Bewegungsrate, die angibt, wie schnell sie sich am den Boden fortbewegen können. Manche Fähigkeiten geben dir aber auch andere Möglichkeiten, dich fortzubewegen, z.B. durch die Luft oder unterirdisch.

Jede dieser besonderen Bewegungsarten hat ihre eigene Bewegungsrate. Viele Kreaturen verfügen auf natürliche Weise über diese Bewegungsarten. Die verschiedenen Bewegungsarten werden im Folgenden aufgeführt. Da du die Aktion Laufen nur mit deiner normalen Bewegungsrate am Boden einsetzen kannst, werden besondere Aktionen benötigt, um sich mit anderen Bewegungsarten fortzubewegen. Die Aktion Schritt kannst du mit diesen Bewegungsarten ebenfalls nicht durchführen. Bewegungsrate an sich bezieht sich auf die Bewegungsrate am Boden, daher wird bei Regeln, die sich auf andere Bewegungsarten beziehen, immer die Bewegungsart mit angegeben, auf die sich eine Regel bezieht. Bewegungsarten sind zwar keine Würfe, aber dennoch kannst du auf deine Bewegungsrate Situations-, Zustands- oder Gegenstandsboni oder -mali haben. Mali können deine Bewegungsrate aber nicht unter 1,50 m reduzieren, sofern nichts anderes angegeben ist.

Um von einer Bewegungsart zur anderen zu wechseln, ist es erforderlich, zunächst die Aktion mit der ersten Bewegungsart zu beenden und für die zweite Bewegungsart eine neue Aktion aufzuwenden. Wenn du z.B. die Aktion Klettern benutzt, um eine Klippe 3 m hinaufzuklettern, könntest du dich anschließend mittels der Aktion Laufen 3 m vorwärtsbewegen.

BEWEGUNGSRATE

Die meisten Charaktere und Monster haben einen Spielwert namens Bewegungsrate – auch Bewegungsrate am Boden genannt. Dieser Wert gibt an, wie schnell sie sich über den Boden fortbewegen können. Wenn du die Aktion Laufen benutzt, bewegst du dich eine Entfernung weit, die deiner Bewegungsrate entspricht. Zahlreiche anderen Fähigkeiten erlauben dir es ebenfalls, dich fortzubewegen, von Kriechen bis Springen, und die meisten nehmen dabei auf deine Bewegungsrate Bezug. Wenn bei einer Regel von der Bewegungsrate die Rede ist, ohne dass eine Bewegungsart angegeben ist, so ist die Bewegungsrate am Boden gemeint.

BEWEGUNGSRATE FÜR FLIEGEN

Wenn du über eine Bewegungsrate für Fliegen verfügst, kannst du die Aktionen Fliegen und Sturz abfangen (Seite 472) einsetzen. Du kannst ebenfalls die Aktion Im Fliegen manövrieren benutzen, sofern du mindestens den Kompetenzgrad Geübt in Akrobatik hast.

Wie du die Aktion Fliegen benutzt, kann durch Windbedingungen beeinflusst werden. Um gegen den Wind zu fliegen, verwendest du die gleichen Regeln wie für Bewegung durch Schwieriges Gelände (oder Sehr Schwieriges Gelände, wenn du dabei nach oben fliegst). Mit dem Wind zu fliegen erlaubt dir für jeweils 1,50 m, die du von deiner Bewegungsrate aus gibst, 3 m weit zu fliegen. (Dies ist nicht kumulativ mit dem Effekt davon, nach unten zu fliegen.) Mehr Information über das Ausgeben von Bewegungsarten findest du unter Bewegung in Begegnungen auf Seite 473.

Nach oben oder unten zu fliegen ist immer relativ zu der Schwerkraft des Ortes, an dem du dich befindest. Solltest du dich in Schwerelosigkeit befinden, wird nach oben oder unten zu fliegen genauso behandelt wie die horizontale Bewegung.

BEWEGUNGSRATE FÜR GRABEN

Eine Bewegungsrate für Graben erlaubt es dir, Tunnel durch das Erreich zu graben. Du kannst die Aktion Graben (Seite 472) verwenden, wenn du über eine Bewegungsrate für Graben verfügst. Graben hinterlässt normalerweise keinen Tunnel, es sei denn, die Fähigkeit gibt dies explizit an. Die meisten Kreaturen müssen beim Graben die Luft anhalten und benötigen eventuell Erschütterungssinn (Seite 465), um dabei mit einer gewissen Zuverlässigkeit navigieren zu können.

BEWEGUNGSRATE FÜR KLETTERN

Mit einer Bewegungsrate für Klettern kannst du sich steile Gefälle hinauf- oder hinunterbewegen und vertikale Oberflächen erklettern. Du musst dafür keinen Fertigkeitwurf für Athletik zum Klettern ablegen – dies gelingt dir automatisch und du kannst statt der dort angegebenen Entfernung deine Bewegungsrate für Klettern zurücklegen.

Unter gefährlichen Bedingungen, bei besonders schwierigen Oberflächen oder wenn du an einer horizontalen Fläche (wie der Decke eines Raumes) entlang klettern willst, kann es dennoch erforderlich sein, dass du einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Klettern ablegen musst. Auch wenn du es nicht musst, kannst du statt des automatischen Erfolgs immer einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Klettern ablegen, wenn du vielleicht darauf hoffst, einen Kritischen Erfolg zu erzielen. Deine Bewegungsrate für

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Klettern verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Klettern.

Wenn du über eine Bewegungsrate für Klettern verfügst, erhältst du beim Klettern nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

BEWEGUNGSRATE FÜR SCHWIMMEN

Mit einer Bewegungsrate für Schwimmen kannst du dich ohne große Einschränkungen durchs Wasser fortbewegen. Du musst dafür keinen Fertigkeitwurf für Athletik zum Schwimmen ablegen – dies gelingt dir automatisch und du kannst statt der dort angegebenen Entfernung deine Bewegungsrate für Schwimmen zurücklegen. Nach oben oder unten zu schwimmen zählt als Bewegung durch Schwieriges Gelände.

Unter gefährlichen Bedingungen oder wenn du ein besonders turbulentes Gewässer durchqueren willst, kann es dennoch erforderlich sein, dass du einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Schwimmen ablegen musst. Auch wenn du es nicht musst, kannst du statt des automatischen Erfolgs immer einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Schwimmen ablegen, wenn du vielleicht darauf hoffst, einen Kritischen Erfolg zu erzielen. Deine Bewegungsrate für Schwimmen verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe auf Athletik zum Schwimmen.

Eine Bewegungsrate für Schwimmen zu besitzen bedeutet nicht automatisch, dass du auch unter Wasser atmen kannst. Du musst also wahrscheinlich die Luft anhalten, wenn du unter Wasser schwimmst, damit du nicht ertrinkst (Seite 478).

STÜRZE

Wenn du mehr als 1,50 m stürzt, nimmst du beim Aufprall 1 Punkt Wuchtschaden für je 0,60 m, die du gestürzt bist. Ein Sturz von mehr als 450 m wird dabei wie genau 450 m behandelt (750 Schadenspunkte). Wenn du Schaden durch einen Sturz nimmst, erhältst du den Zustand Liegend. In der ersten Runde stürzt du etwa 150 m und etwa 450 m in jeder weiteren Runde, bis du auf eine Oberfläche aufprallst.

Du kannst als Reaktion die Aktion Halt ergreifen durchführen, um den Schaden durch einen Sturz zu verringern. Wenn du weiterhin auf eine vergleichsweise weiche Oberfläche stürzt, wie z.B. ins Wasser oder auf Schnee, kannst du den Sturz behandeln, als wärest du 6 m weniger tief gestürzt, oder 9 m, wenn du absichtlich ins Wasser eingetaucht bist. Du kannst die Sturzhöhe dabei nicht um mehr reduzieren als die Tiefe des Wassers. (Wenn du also in 3 m tiefes Wasser stürzt, kannst du die gestürzte Entfernung als um 3 m weniger behandeln.)

AUF EINE KREATUR STÜRZEN

Wenn du bei einem Sturz auf einer Kreatur landest, muss die Kreatur einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen. Es ist unmöglich, bei einem langen Sturz genau auf einer Kreatur zu landen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur nimmt keinen Schaden.

Erfolg Die Kreatur nimmt Wuchtschaden in Höhe von einem Viertel des Schadens, den du selbst durch den Sturz erleidest.

Fehlschlag Die Kreatur nimmt Wuchtschaden in Höhe der Hälfte des Schadens, den du selbst durch den Sturz erleidest.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur nimmt Wuchtschaden in Höhe des Schadens, den du selbst durch den Sturz erleidest.

HERABSTÜRZENDE GEGENSTÄNDE

Ein fallengelassener Gegenstand nimmt auf die gleiche Weise Schaden wie eine gestürzte Kreatur. Landet der Gegenstand dabei auf einer Kreatur, kann die Kreatur nach den gleichen Regeln wie beim Sturz einer Kreatur auf eine andere Kreatur einen Reflexwurf ablegen. Gefahren und Zauber, die herabstürzende Gegenstände betreffen, haben ihre eigenen Regeln dafür, wie sie mit Kreaturen umgehen und welchen Schaden sie anrichten.

WAHRNEHMUNG

Deine Wahrnehmung bestimmt, wie gut du darin bist, Dinge zu bemerken, nach Verstecktem zu suchen oder festzustellen, ob etwas an einer Angelegenheit verdächtig ist. Dieser Spielwert wird häufig benutzt, um die Initiative auszuwürfeln, die bestimmt, wer bei einer Begegnung zuerst an der Reihe ist. Weiterhin wird er auch für Aktion Suchen benutzt.

Die Regeln für Wahrnehmungswürfe findest du auf Seite 448. Die im Folgenden beschriebenen Regeln erklären die Auswirkung von Licht und Sichtbarkeit, sowie einzelner Sinne, mit denen du die Welt um dich herum wahrnimmst und die Regeln dafür, Kreaturen mit Wahrnehmung zu spüren und zu orten.

LICHT

Die Menge an Licht in einem Bereich beeinflusst, wie gut du etwas sehen kannst. Es gibt drei Lichtstufen: Helles Licht, Dämmerlicht und Dunkelheit. Im Normalfall gehen die Regeln in diesem Buch davon aus, dass sich Kreaturen in Hellem Licht befinden, wenn nichts anderes angegeben ist. Für Lichtquellen wird immer ein Radius angegeben, innerhalb dessen sie Helles Licht abstrahlen. Sie strahlen weiterhin Dämmerlicht in einem doppelt so großen Radius ab.

HELLES LICHT

In Hellem Licht, wie z.B. Sonnenlicht, können Kreaturen und Gegenstände von jedem mit normaler oder besserer Sicht klar beobachtet werden. Manche Kreaturen erhalten bei Hellem Licht den Zustand Geblendet oder gar Blind.

DÄMMERLICHT

Im Schatten liegende Gebiete oder Bereiche, die von schwachen Lichtquellen beleuchtet werden, befinden sich im Dämmerlicht. Kreaturen und Gegenstände in Dämmerlicht erhalten den Zustand Verborgene, sofern ein Beobachter nicht Dunkelsicht oder Dämmerlicht (siehe Besondere Sinne auf Seite 465) oder einen anderen Genauen Sinn als Sicht hat.

DUNKELHEIT

Eine Kreatur oder ein Gegenstand in Dunkelheit hat den Zustand Versteckt oder Unentdeckt, sofern ein Beobachter nicht Dunkelsicht (siehe Besondere Sinne auf Seite 465) oder einen anderen Genauen Sinn als Sicht hat. Kreaturen ohne Dunkelsicht oder andere Möglichkeit im Dunkeln wahrzunehmen erhalten den Zustand Blind, solange sie sich in Dunkelheit befinden, können aber in der Lage sein, beleuchtete Bereiche außerhalb der Dunkelheit wahrzunehmen. Wenn eine Kreatur einen beleuchteten Bereich einsehen kann, kann sie auch Kreaturen innerhalb des beleuchteten Bereiches normal beobachten. Plötzliche Rückkehr in Helles Licht, nachdem du dich in Dunkelheit befunden hast, kann dir kurzzeitig den Zustand geblendet verleihen, je nach Entscheidung des SL.

SINNE

Auf welche Weise eine Kreatur Wahrnehmung einsetzen kann, hängt davon ab, über welche Sinne sie verfügt. Die wichtigsten Konzepte, die du dafür kennen musst, sind Genaue Sinne, Ungenaue Sinne und die drei Zustände der Wahrnehmung, die ein Ziel dir gegenüber haben kann: Beobachtet, Versteckt oder Unentdeckt. Sicht, Gehör und Geruchssinn sind die drei wichtigsten Sinne, sie haben aber nicht den gleichen Grad an Genauigkeit.

GENAUE SINNE

Normale Sicht ist ein Genauer Sinn – ein Sinn, der benutzt werden kann, um die Welt im kleinsten Detail wahrzunehmen. Die einzige Methode, eine Kreatur ohne Einschränkungen als Ziel auswählen zu können, ist ein Genauer Sinn. Mit einem Genauen

Sinn kannst du eine Kreatur normalerweise automatisch entdecken, sofern sie sich nicht versteckt oder durch die Umgebung verborgen ist. In solchen Fällen musst du die Einfache Aktion Suchen einsetzen, um die Kreatur entdecken zu können.

UNGENAUE SINNE

Das Gehör ist ein Ungenauer Sinn – es kann nicht die gleiche Menge an Details erkennen wie ein Genauer Sinn. Mit einem Ungenauen Sinn kannst du eine Kreatur im Normalfall spüren, sie erhält dir gegenüber allerdings den Zustand Versteckt anstelle von Beobachtet. Möglicherweise hat die Kreatur aber auch den Zustand Unentdeckt, wenn sie Heimlichkeit einsetzt oder sich in einer Umgebung befindet, die deinen Sinn stört (bei Gehör z.B. in einem lauten Raum). In solchen Fällen musst du die Einfache Aktion Suchen einsetzen, um die Kreatur entdecken zu können. Im besten Fall kann ein Ungenauer Sinn den Zustand eine Kreatur dir gegenüber von Unentdeckt auf Versteckt verbessern, nicht jedoch auf Beobachtet.

VAGE SINNE

Charaktere haben weiterhin auch viele vage Sinne. Diese Sinne können dich vielleicht darauf hinweisen, dass da irgendetwas ist, sind aber nicht dafür geeignet, es ausfindig zu machen oder genau festzustellen, um was es sich handelt. Der für einen normalen Charakter nützlichste dieser Sinne ist der Geruchssinn. Im besten Fall kann ein Vager Sinn dafür benutzt werden, die Gegenwart einer Unbemerkten Kreatur festzustellen, sodass sie dann nur noch Unentdeckt ist. Selbst dann, ist ein Vager Sinn nicht ausreichend, um den Zustand der Kreatur dir gegenüber auf Versteckt oder Beobachtet zu verbessern.

Wenn eine Kreatur eine andere bemerken kann, verwendet der SL immer den genauesten Sinn, der zur Verfügung steht.

Die Regeln von Pathfinder gehen davon aus, dass die meisten Kreaturen über Sicht als ihren einzigen Genauen Sinn verfügen und über Gehör als Ungenauen Sinn. Manche Charaktere oder Kreaturen haben jedoch auch Genaue oder Ungenaue Sinne, die dieser Annahme nicht entsprechen. Ein Charakter mit schlechter Sicht könnte diesen Sinn als Ungenau behandeln und ein Tier mit der Fähigkeit Geruchssinn kann diesen Sinn als Ungenauen Sinn behandeln. Eine Kreatur mit Echoortung oder einer ähnlichen Fähigkeit kann Gehör als Genauen Sinn behandeln. Solche Sinne erhalten meistens spezielle Namen und werden als „Echoortung (Genau)“, „Geruchssinn (Ungenau) 9 m“ oder ähnlich angegeben.

BESONDERE SINNE

Während ein Mensch es schwer hat, Kreaturen in Dämmerlicht auszumachen, kann ein Elf diese Kreaturen bestens erkennen. Und während Elfen kein Problem damit haben, bei Mondlicht zu sehen, kann ihre Sicht Dunkelheit nicht durchdringen - ganz im Gegensatz zu der eines Zwergs.

Besondere Sinne verleihen erweiterte Aufmerksamkeit, die es Kreaturen mit solchen Sinnen ermöglicht, die Auswirkung von Zuständen wie Unentdeckt, Versteckt oder Verborgen (siehe dazu weiter unten Kreaturen ausfindig machen) zu ignorieren oder zu reduzieren, wenn es um Situationen geht, bei denen normale Sicht versagt. Im Folgenden sind einige Beispiele für solche besonderen Sinne beschrieben:

DUNKELSICHT UND MÄCHTIGE DUNKELSICHT

Kreaturen mit Dunkelsicht oder Mächtiger Dunkelsicht können in Bereichen mit Dunkelheit oder Dämmerlicht perfekt sehen, wenngleich diese Sicht auch nur in Schwarz-Weiß ist. Bestimmte Arten magischer Dunkelheit, wie z.B. solche, die durch den Zauber *Dunkelheit* auf dem 4. Grad erzeugt wird, blockieren normale Dunkelsicht. Eine Kreatur mit Mächtiger Dunkelsicht kann jedoch auch eine solche magische Dunkelheit durchdringen.

WAHRNEHMUNG MIT ANDEREN SINNEN

Wenn ein Monster einen anderen Sinn als Sicht benutzt, kann der SL die Eigenschaften, anhand derer sich seine Feinde vor ihm verbergen können, so anpassen, dass sie zu den Sinnen des Monsters passen. Wenn eine Kreatur beispielsweise Echoortung hat, benutzt sie ihr Gehör als Primärsinn. Dies könnte bedeuten, dass ein Opfer in einem mit Geräuschen gefüllten Raum den Zustand Verborgen besitzt oder bei genügend Lärm sogar Versteckt oder Unsichtbar im Wirkungsbereich eines *Stille*-Zaubers.

Heimlichkeit und andere Sinne

Die Fertigkeit Heimlichkeit hat die Anwendungen Verstecken, um Entdeckung durch Sicht zu entgehen, sowie Schleichen, um zu vermeiden, dass man gehört und gesehen wird. Für viele besondere Sinne kann ein Spieler beschreiben, wie er versucht, der Entdeckung durch diesen Sinn zu entgehen, und dann den am ehesten passenden Fertigkeitseinsatz von Heimlichkeit verwenden. Jemand, der z.B. vorsichtige Schritte macht, um einer Entdeckung durch Erschütterungssinn zu entgehen, verwendet Schleichen.

Manchmal ergibt es aber auch keinen Sinn, einen auf Geschicklichkeit basierenden Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Schleichen abzulegen. Wenn ein SC beispielsweise einer Kreatur entgehen will, die den Herzschlag spüren kann, könnte er meditieren, um seinen Pulsschlag zu verlangsamen, sodass er Weisheit statt Geschicklichkeit für den Attributmodifikator für den Fertigkeitswurf für Heimlichkeit verwendet. Wenn eine Kreatur dich mit mehreren Sinnen entdecken kann, z.B. durch Hören und Sehen, verwendest du den niedrigsten aller anwendbaren Attributmodifikatoren für deinen Wurf.

DÄMMERSICHT

Kreaturen mit Dämmersicht können bei Dämmerlicht genauso gut sehen wie bei Hellem Licht. Sie können daher den Zustand Verborgen ignorieren, wenn er durch Dämmerlicht bedingt ist.

GERUCHSSINN

Der Geruchssinn beinhaltet, Kreaturen aufgrund ihres Geruchs aufzuspüren, und ist im Normalfall ein Vager Sinn. Die Reichweite wird bei der Fähigkeit angegeben und kann nur eingesetzt werden, um Kreaturen zu spüren, die auch ein Aroma verbreiten. (Körperlose Kreaturen z.B. verbreiten kein Aroma.)

Bei Kreaturen, die ein starkes Aroma verbreiten oder aus deren Richtung der Wind weht, kann der SL festlegen, dass sich die Reichweite des Geruchssinns verdoppelt oder gar verdreifacht. Ebenso kann der SL die Reichweite verringern, wenn eine Kreatur sich windabgewandt befindet.

ERSCHÜTTERUNGSSINN

Erschütterungssinn erlaubt es Kreaturen, Schwingungen, die durch Bewegung verursacht werden, durch feste Materie hindurch zu spüren. Dies ist normalerweise ein Ungenauer Sinn mit begrenzter Reichweite (die in der Fähigkeit angegeben wird). Der Erschütterungssinn funktioniert nur, wenn sich die spürende Kreatur auf der gleichen Oberfläche befindet wie das Ziel - und auch dann nur, wenn dieses sich entlang der Oberfläche bewegt (oder sich durch sie hindurchgräbt).

KREATUREN AUSFINDIG MACHEN

Es gibt drei Zustände, mit denen abgemessen wird, wie du eine Kreatur spüren kannst: Beobachtet, Versteckt und Unentdeckt. Weithin können die Zustände Verborgen und Unsichtbar die Sichtbarkeit der Kreatur einschränken, und der Zustand Unbemerkt bedeutet, dass du überhaupt nicht weißt, dass die Kreatur an-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN

OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



wesend ist. Zusätzlich zu den Beschreibungen hier findest du diese Zustände auch im Anhang Zustände auf den Seiten 618–623.

Mit Ausnahme von Unsichtbar gelten diese Zustände immer einem Beobachter gegenüber – eine Kreatur kann also dir gegenüber den Zustand Beobachtet haben, aber Versteckt gegenüber deinen Verbündeten. Wenn du versuchst, eine Kreatur als Ziel auszuwählen, die schwierig zu sehen oder anderweitig zu spüren ist, treten verschiedene Nachteile für dich ein. Die meisten dieser Regeln finden für Gegenstände, die du wahrnehmen möchtest, genauso Anwendung wie für Kreaturen.

Im Normalfall hält der SL nach, wie gut Kreaturen einander wahrnehmen können, da keiner der Beteiligten über alle Informationen verfügt. Z.B. könntest du glauben, eine Kreatur befände sich an dem letzten Ort, an dem du sie ausgemacht hast, allerdings ist sie inzwischen davongeschlichen. Vielleicht glaubst du auch, eine Kreatur könne dich im Dunklen nicht sehen, aber sie verfügt über *Dunkelsicht*.

Du kannst versuchen der Entdeckung zu entgehen, indem du die Fertigkeit *Heimlichkeit* (Seite 249) einsetzt, um Unbemerkt zu bleiben, dich zu verstecken oder zu schleichen, oder indem du *Täuschung* (Seite 252) einsetzt, um für eine Ablenkung zu sorgen.

BEOBSCHTET

In den meisten Situationen kannst du Kreaturen problemlos spüren und sie ganz normal als Ziel auswählen. In einem solchen Fall haben die Kreaturen den Zustand Beobachtet. Beobachtung erfordert einen *Genauen Sinn* – für die meisten Kreaturen ist dies *Sicht*. Beachte aber den Abschnitt *Wahrnehmung mit anderen Sinnen* (Seite 465), dort findest du Hinweise bezüglich Kreaturen, die andere Sinne als *Sicht* als ihren *Primärsinn* benutzen. Wenn du eine Kreatur nicht beobachten kannst, dann hat sie den Zustand *Versteckt*, *Unentdeckt* oder *Unbemerkt*, und du musst dies bei der Zielauswahl berücksichtigen. Selbst wenn eine Kreatur Beobachtet ist, kann sie immer noch den Zustand *Verborgen* haben.

VERSTECKT

Eine Kreatur, die den Zustand *Versteckt* hat, ist kaum wahrnehmbar. Du weißt, in welchem Feld sich eine *Versteckte* Kreatur befindet, aber auch nicht mehr. Vielleicht befindet sich die Kreatur nur hinter einer Deckung und hat erfolgreich die Aktion *Verstecken* genutzt. Dein Ziel könnte sich auch in einer dichten Nebelbank befinden oder hinter einem Wasserfall, wo du ein wenig Bewegung ausmachen kannst, aber keinen exakten Ort. Vielleicht bist du auch blind oder steht die Kreatur unter der Wirkung von *Unsichtbarkeit*, aber hast du sie mit einer einfachen Aktion *Suchen* allein mit Einsatz deines Gehörs ausfindig gemacht. Ungeachtet der genauen Umstände hast du gegenüber einer *Versteckten* Kreatur den Zustand *Auf dem Falschen Fuß*.

Wenn du eine *Versteckte* Kreatur als Ziel auswählst, musst du, bevor du den Effekt bestimmst, einen *Einfachen Wurf* gegen SG 11 ablegen. Bei einem Fehlschlag kannst du die Kreatur nicht beeinflussen. Die Aktionen, die du benutzt hast, bleiben aber aufgewendet, ebenso alles weitere wie *Zauberplätze*, *Kosten* und sonstige Ressourcen. Du behältst den Zustand *Auf dem Falschen Fuß* gegenüber der Kreatur, egal ob du sie erfolgreich als Ziel auswählen konntest oder nicht.

UNENTDECKT

Wenn eine Kreatur den Zustand *Unentdeckt* hat, weißt du nicht, wo sie sich befindet. Du erhältst ihr gegenüber den Zustand *Auf dem Falschen Fuß* und kann sie nicht ohne weiteres als Ziel auswählen. Du kannst die einfache Aktion *Suchen* ausführen, um eine *Unentdeckte* Kreatur zu finden. Dadurch erhält sie dir gegenüber den Zustand *Versteckt* statt *Unentdeckt*. Wenn eine Kreatur *Unentdeckt* ist, heißt dies nicht, dass du ihrer Gegenwart nicht gewahr bist. Du könntest vermuten, dass sich eine *Unentdeckte* Kreatur mit dir einem Raum befindet, auch wenn du nicht in der Lage bist, ausfindig zu machen, in welchem Feld sie sich aufhält. Für Kreaturen, die du gar nicht bemerkt hast, gibt es den Zustand *Unbemerkt*.

Es ist schwierig, eine Unentdeckte Kreatur als Ziel auszuwählen. Wenn du vermutest, dass eine Kreatur zugegen ist, könntest du ein Feld auswählen und einen Angriff versuchen. Die funktioniert genauso wie ein Angriff gegen eine Versteckte Kreatur, aber sowohl der Einfache Wurf als auch der Angriff werden vom SL verdeckt abgelegt. Der SL teilt dir nicht mit, warum du nicht getroffen hast – es könnte daran liegen, dass der Einfache Wurf ein Fehlschlag war, dass der Angriffswurf nicht gut genug war oder dass du das falsche Feld ausgewählt hast. Der SL könnte es dir auch erlauben, eine Unentdeckte Kreatur auf ähnliche Weise als Ziel für einen Zauber oder eine andere Fähigkeit auszuwählen. Effekte mit einem Wirkungsbereich wirken auf Unentdeckte Kreaturen ganz normal.

Ein Beispiel: Ein feindlicher Elfenmagier wirkt *Unsichtbarkeit* und setzt sich dann mittels Schleichen ab. Du vermutest, dass der Elf, dessen Bewegungsrate 9 m beträgt, sich 4,50 m weit zu einer offenen Tür hin fortbewegt hat. Du bewegst dich zu einem Feld hin, das 4,50 m entfernt ist von der Stelle, von der aus der Elf losgegangen ist, und sich auf direktem Weg zur Tür befindet. Dieses Feld greifst du an. Der SL legt verdeckt einen Angriffswurf und einen Einfachen Wurf ab, weiß aber, dass deine Vermutung nicht ganz richtig war, denn der Elf befindet sich im angrenzenden Feld! Der SL teilt dir mit, dass du den Elfen verfehlt hast. Du entscheidest dich, deinen nächsten Angriff sicherheitshalber in das angrenzende Feld auszuführen. Dieses Mal ist es das richtige Feld, und die verdeckten Würfe des SL sind erfolgreich – du triffst!

UNBEMERKT

Wenn du gar keine Vermutung hast, dass eine Kreatur überhaupt anwesend ist, dann besitzt sie dir gegenüber den Zustand Unbemerkt. Dieser Zustand ist hauptsächlich relevant für Fähigkeiten, die nur gegen Ziel angewendet werden können, die deiner Anwesenheit nicht gewahr sind.

TARNUNG UND UNSICHTBARKEIT

Die Zustände Verborgenen und Unsichtbar stellen bestimmte Situationen dar, die es schwieriger machen, eine Kreatur zu sehen.

VERBORGEN

Dieser Zustand schützt Kreaturen, die sich in Nebel oder Dämmerlicht befinden oder bei denen irgendetwas die Sicht behindert, das aber keine physische Barriere gegenüber Effekten darstellt. Ein Effekt oder eine Geländeart, die als Tarnung beschrieben wird, verleiht allen Kreaturen in ihrem Bereich den Zustand Verborgenen.

Wenn du eine Verborgene Kreatur als Ziel auswählst, musst du, bevor du den Effekt bestimmst, einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen. Bei einem Fehlschlag kannst du die Kreatur nicht beeinflussen. Der Zustand Verborgenen hat keinen Einfluss darauf, welche der drei Hauptzustände für Wahrnehmung die Kreatur hat. Eine Kreatur in einer leichten Nebelbank bleibt Beobachtet, auch wenn sie Verborgenen ist.

UNSICHTBAR

Eine Kreatur mit dem Zustand Unsichtbar (z.B. durch den Zauber *Unsichtbarkeit* oder einen *Unsichtbarkeitstrank*) ist automatisch Unentdeckt gegenüber allen Kreaturen, die sich auf Sicht als ihren einzigen Genauen Sinn verlassen. Andere Genauere Sinne als Sicht können den Zustand Unsichtbar ignorieren.

Du kannst die Einfache Aktion Suchen ausführen, um eine Unsichtbare Kreatur zu finden. Dadurch hat sie dir gegenüber nur noch den Zustand Versteckt. Dies hält solange vor, bis die Kreatur erfolgreich Schleichen verwendet, um wieder Unentdeckt zu

werden. Wenn du eine Kreatur bereits beobachtest, wenn sie unsichtbar wird, beginnt sie als Versteckt, da du weißt, wo sie sich befand, als sie unsichtbar wurde. Sie kann aber dann Schleichen, um Unentdeckt zu werden.

Gewisse andere Effekte können einer Unsichtbaren Kreatur den Zustand Versteckt verleihen oder sogar Beobachtet aber Verborgenen. Wenn du beispielsweise eine Unsichtbare Kreatur anhand ihrer Spuren im Schnee verfolgst, sorgen die Fußabdrücke dafür, dass die Kreatur nur Versteckt ist. Ein Netz über eine Unsichtbare Kreatur zu werfen würde ihr die Zustände Beobachtet und zugleich Verborgenen verleihen, solange das Netz über ihr hängt.

HELDENPUNKTE

Mit Heldentaten kannst du dir Heldenpunkte verdienen. Diese können dir Glück verleihen oder helfen, dem Tod von der Schippe zu springen. Im Gegensatz zu den meisten Aspekten deines Charakters, die über lange Zeit hinweg bleiben, halten Heldenpunkte nur eine Spielsitzung lang vor.

Es obliegt dem SL, die Spieler mit Heldenpunkten zu belohnen – Richtlinien dafür findest du auf Seite 507. Normalerweise bekommt jeder Charakter zu Beginn einer Spielsitzung 1 Heldenpunkt. Im Verlauf der Sitzung kann er weitere hinzugewinnen, indem er Heldentaten vollbringt – besonders selbstlose, mutige Handlungen oder Dinge, die die normalen Erwartungen übersteigen. Du kannst über maximal 3 Heldenpunkte verfügen, doch am Ende der Spielsitzung verlierst du alle verbleibenden Heldenpunkte.

Deine Heldenpunkte kannst du auf zwei verschiedene Weisen ausgeben. Keine davon stellt eine Aktion dar und du kannst dies sogar dann tun, wenn du nicht handeln darfst. Du kannst deine Heldenpunkte auch zugunsten deines Tiergefährten oder Vertrauten ausgeben.

- **Gib 1 Heldenpunkt aus**, um einen Wurf zu wiederholen. Du musst das neue Resultat behalten. Dies ist ein Glückseffekt – dies bedeutet, dass du nicht mehr als 1 Heldenpunkt pro Wurf ausgeben kannst.
- **Gib alle deine verbleibenden Heldenpunkte aus (mindestens 1)**, um den Tod zu vermeiden. Dies kannst du tun, wenn sich dein Zustandwert für Sterbend erhöhen würde. Du verlierst den Zustand Sterbend komplett und bist stabil bei 0 Trefferpunkten. Du erhältst nicht den Zustand Verwundet, bzw. erhöhst deinen Zustandwert für Verwundet nicht. Wenn du diesen Zustand aber bereits hast, verlierst du ihn nicht und reduzierst auch nicht seinen Wert.

HELDENTATEN BESCHREIBEN

Heldenpunkte repräsentieren heldenhafte Taten oder Leistungen jenseits normaler Erwartung. Wenn du also einen Heldenpunkt aus gibst, solltest du auch die Heldentat oder Leistung, die dein Charakter damit vollbringt, für deine Mitspieler beschreiben.

Die Taten deines Charakters könnten auf eine in der Vergangenheit gelernte Lektion zurückgehen. Vielleicht könnte er auch von Entschlossenheit angetrieben werden, jemanden zu retten, oder hängt das Geschehen auch von einem Gegenstand ab, in dessen Besitz dein Charakter bei einem früheren Abenteuer gelangt ist. Wenn du deine Heldentat nicht beschreiben möchtest oder dir nichts Passendes einfällt, kannst du den SL bitten, sich etwas Entsprechendes auszudenken. Dies kann auch in Zusammenarbeit geschehen. Vielleicht kann dich der SL an ein längst vergessenes Ereignis in der Kampagne erinnern, und du musst nur noch dazu beitragen, wie dir dieses Ereignis gerade im richtigen Moment in den Sinn kommt und dich motiviert, deine Grenzen zu überwinden.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BEGEGNUNGSMODUS

Wenn es auf jede einzelne Aktion ankommt, dann geht ihr in den Begegnungsmodus des Spiels über. In diesem Modus ist die Zeit in Runden eingeteilt, von denen jede 6 Sekunden Zeit in der Spielwelt darstellt. In jeder Runde führen alle Beteiligten in festgelegter Reihenfolge ihre Züge aus. Während deines Zuges kannst du Aktionen benutzen und – abhängig von den Einzelheiten der Begegnung – hast du vielleicht auch die Gelegenheit, Reaktion und Freie Aktionen während deines eigenen Zuges oder auch während des Zuges eines anderen Teilnehmers einzusetzen.

STRUKTUR

Eine Begegnung läuft in einer Abfolge von Runden ab, während derer Spielercharaktere, Gegner und andere Teilnehmer an der Begegnung in einer Reihenfolge handeln. Zu Beginn der Begegnung würfelst du deine Initiative aus, um diese Reihenfolge zu bestimmen. Danach werden solange Runden gespielt, bis ein Abschluss erreicht ist und die Begegnung endet. Die Regeln in diesem Abschnitt gehen von Kampfbegegnungen aus, die allgemeine Struktur kann aber für jede Art von Begegnung angewendet werden.

SCHRITT 1: INITIATIVE AUSWÜRFELN

Wenn der SL dich dazu auffordert, würfelst du deine Initiative aus, um deine Position in der Reihenfolge der Initiative zu bestimmen. Hierbei handelt es sich um die Reihenfolge, in der die Teilnehmer einer Begegnung ihre Züge durchführen. Initiative zu würfeln stellt den Beginn einer Begegnung dar. Meistens würfelst du die Initiative aus, wenn es zu einem Kampf kommt.

Im Normalfall legst du einen Wahrnehmungswurf ab, um deine Initiative zu bestimmen – je aufmerksamer du gegenüber deiner Umgebung bist, umso schneller kannst du reagieren. Manchmal verlangt der SL aber auch einen anderen Wurf von dir. Wenn du zum Beispiel während einer Erkundung die Handlung Unbemerkt bleiben eingesetzt hast, legst du einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit ab. Bei einer gesellschaftlichen Begegnung könnte es auch ein Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Täuschung sein.

Der SL würfelt die Initiative für alle Teilnehmer der Begegnung aus, die keine Spielercharaktere sind. Wenn darunter eine Gruppe identischer Kreaturen ist, könnte der SL einmal für die ganze Gruppe würfeln und sie dann in beliebiger Reihenfolge ihre Züge durchführen lassen. Da dies aber Kämpfe weniger vorhersehbar und auch gefährlicher macht, kann der SL auch für einige oder alle Kreaturen individuell die Initiative auswürfeln, sofern das nicht zu aufwendig ist.

Im Gegensatz zu den meisten normalen Würfeln, deren Ergebnis mit einem SG verglichen wird, werden Initiativwürfe in eine Reihenfolge geordnet. Diese Reihenfolge gibt dann die Abfolge vor, in der die Teilnehmer der Begegnung ihre Züge ausführen – die Reihenfolge der Initiative. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis ist als Erster dran, danach der mit dem zweithöchsten Ergebnis, und so weiter, bis hin zu dem mit dem niedrigsten Ergebnis, der als Letzter seinen Zug ausführt.

Wenn du das gleiche Ergebnis erzielt hast wie ein Gegner, dann ist der Gegner vor dir dran. Wenn du das gleiche Ergebnis erzielt hast wie ein anderer SC, könnt ihr unter euch ausmachen, wer zuerst dran ist, wenn eure Position in der Initiative dran ist. Danach verändern sich die Positionen in der Initiative normalerweise nicht mehr.

SCHRITT 2: EINE RUNDE SPIELEN

Eine Runde beginnt, wenn der Teilnehmer mit dem höchsten Initiativwurf seinen Zug beginnt, und endet, wenn der Teilnehmer mit dem niedrigsten Initiativwurf seinen Zug beendet. Wie man seinen Zug durchführt, wird im Folgenden erklärt. Mit

Reaktionen und Freien Aktionen können Kreaturen auch außerhalb ihrer Züge handeln.

SCHRITT 3: DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNEN

Nachdem alle Teilnehmer der Begegnung ihre Züge durchgeführt haben, endet die aktuelle Runde und die nächste Runde beginnt. Die Initiative wird nicht neu ausgewürfelt; die neue Runde läuft in der gleichen Reihenfolge ab wie die Runde zuvor. Dieser Zyklus wiederholt sich solange, bis die Begegnung endet.

SCHRITT 4: ENDE DER BEGEGNUNG

Wenn die Gegner besiegt sind, eine Art Waffenstillstand zustande kommt oder ein anderes Ereignis oder Umstand dafür sorgt, dass der Kampf ein Ende findet, endet auch die Begegnung. Du und die anderen Teilnehmer müssen sich nicht mehr an die Reihenfolge der Initiative halten und das Spiel wird in einem freieren und flexibleren Stil fortgesetzt – meistens indem es in den Erkundungsmodus übergeht. Manchmal verteilt der SL am Ende einer Begegnung Erfahrungspunkte an eure Spielgruppe oder ihr findet Schätze, die ihr unter euch aufteilen könnt.

ZÜGE

Wenn du am Zug bist, kannst du Aktionen (♠), Aktivitäten (♠♠ und ♠♠♠), Reaktionen (♠) und Freie Aktionen (♠) verwenden. Wenn du fertig bist, endet dein Zug, und der nächste Charakter in der Reihenfolge der Initiative beginnt seinen Zug. Manchmal ist es wichtig, wann während deines Zuges bestimmte Dinge geschehen. Daher ist ein Zug in drei Schritte eingeteilt.

SCHRITT 1: BEGINN DEINES ZUGES

Vieles geschieht automatisch zu Beginn deines Zuges – dieser Zeitpunkt wird oft verwendet, um das Verstreichen von Zeit zu messen, wenn es um Effekte geht, die mehrere Runden lang anhalten. Führe jeweils zu Beginn deines Zuges die folgenden Schritte in beliebiger Reihenfolge durch.

- Wenn du einen Effekt erzeugt hast, der eine bestimmte Anzahl von Runden lang anhält, dann reduziere die Anzahl der verbleibenden Runden um 1. Der Effekt endet, wenn du die Restdauer auf 0 reduzierst. Wenn du beispielsweise in der ersten Runde eines Kampfes einen Zauber auf dich gewirkt hast, der 3 Runden hält, dann wirkt der Zauber in dieser Runde auf dich. Zu Beginn deines zweiten Zuges reduzierst du die Restdauer auf 2 Runden, dann auf 1 Runde zu Beginn deines dritten Zuges, und wenn dein vierter Zug beginnt, endet die Wirkung des Zaubers.
- Du kannst 1 Freie Aktion oder Reaktion verwenden, deren Auslöser „Dein Zug beginnt“ oder vergleichbar lautet.
- Wenn du den Zustand Sterbend hast, musst du einen Erholungswurf ablegen (Seite 459).
- Führe sonstige Dinge aus, für die angegeben ist, dass sie zu Beginn deines Zuges geschehen.

Der letzte Schritt zu Beginn deines Zuges ist immer der gleiche:

- Du erhältst 3 Aktionen und 1 Reaktion. Wenn du die Reaktion aus deiner letzten Runde nicht ausgegeben hast, verfällt sie – du kannst Aktionen und Reaktionen nicht aufheben, um sie in der nächsten Runde zu verwenden. Sollte ein Zustand verhindern, dass du handeln darfst, erhältst du keine Aktionen oder Reaktionen. Manche Zustände (wie Beschleunigt oder Verlangsamt) können die Anzahl der Aktionen, die du erhältst, verändern oder beeinflussen, ob du deine Reaktion erhältst. Wenn du Aktionen verlierst und gleichzeitig zusätzliche Aktionen erhältst (z.B. wenn du sowohl Verlangsamt als auch Beschleunigt bist), kannst du auswählen, welche deiner Aktionen du verlierst.

SCHRITT 2: HANDELN

Während deines Zuges kannst du Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber du musst eine Aktion oder Aktivität abschließen, bevor du eine neue beginnst. Du kannst also nicht eine Aktion mitten in einer Aktivität mit 2 Aktionen ausführen. Welche Aktionen du einsetzen kannst, hängt oft von deinen Klassenmerkmalen, Fertigkeiten, Talenten und Gegenständen ab, aber es gibt auch eine Reihe von grundlegenden Aktionen, die jeder verwenden kann. Diese sind unter Einfache Aktionen weiter unten beschrieben. Manche Effekte können verhindern, dass du handelst. Wenn du nicht handeln kannst, kannst du keine Aktionen einsetzen, auch keine Reaktionen oder Freie Aktionen.

Wenn du in deinem Zug eine Aktivität mit 2 oder 3 Aktionen beginnst, musst du in der Lage sein, sie auch in deinem Zug zu beenden. Du kannst beispielsweise nicht mit deiner letzten Aktion einen Hochsprung beginnen und ihn mit der ersten Aktion deiner nächsten Runde abschließen.

Wenn du alle deine 3 Aktionen verbraucht hast, endet dein Zug (siehe Schritt 3) und die nächste Kreatur ist am Zug. Du kannst aber auch nur einen Teil deiner Aktionen einsetzen und deinen Zug frühzeitig beenden. Sobald dein Zug endet, verfallen alle restlichen Aktionen, aber nicht deine Reaktion oder deine Möglichkeit zur Nutzung Freier Aktionen.

SCHRITT 3: ENDE DEINES ZUGES

Wenn du alles erledigt hast, was du mit den dir zur Verfügung stehenden Aktionen tun wolltest, kommst du zum Ende deines Zuges. Führe die folgenden Schritte in beliebiger Reihenfolge durch. Danach wird das Spiel mit dem Zug der nächsten Kreatur in der Reihenfolge der Initiative fortgesetzt.

- Beende alle Effekte, die bis zum Ende des Zuges anhalten. Zauber, die aufrechterhalten werden müssen, beispielsweise, laufen am Ende deines Zuges ab, sofern du nicht die Aktion Zauber aufrechterhalten während deines Zuges eingesetzt hast, um die Wirkungsdauer zu verlängern. Manche Effekte, die von Gegnern erzeugt werden, halten während einer gewissen Anzahl von Runden an. Bei solchen Effekten reduzierst du die verbleibende Wirkungsdauer in diesem Schritt um 1. Der Effekt endet, wenn du auf diese Weise die Restdauer auf 0 reduzierst.
- Wenn du den Zustand Anhaltender Schaden hast, nimmst du nun den entsprechenden Schaden. Danach legst du den Einfachen Wurf ab, um zu sehen, ob der Anhaltende Schaden endet. Danach legst du Rettungswürfe für Leiden ab, die kurzzeitig auf dich wirken. Viele andere Zustände ändern sich mit dem Ende deines Zuges, z.B. reduziert sich der Zustandswert für Verängstigt. Dies geschieht, nachdem du Anhaltenden Schaden genommen und Einfache Würfe zum Beenden von Anhaltendem Schaden und Rettungswürfe gegen Leiden abgelegt hast.

INITIATIVE NACHHALTEN

Der SL kümmert sich darum, die Reihenfolge der Initiative einer Begegnung nachzuhalten. Im Allgemeinen ist es durchaus akzeptabel, wenn die Spieler diese Reihenfolge kennen, da sie ja sehen, wer wann dran ist und ihre verschiedenen Ergebnisse kennen. Vielleicht will der SL aber die Namen von Gegnern geheim halten, die die SC noch nicht identifiziert haben.

Wenn die Reihenfolge der Initiative einmal feststeht, ist es im Allgemeinen nicht mehr notwendig, die ursprünglichen Ergebnisse der Würfe festzuhalten. Der SL kann eine einfache Liste erstellen - z.B. mit einer Reihe von Karten oder anderen Markierungen - oder auch den *Pathfinder Initiativezähler* benutzen, der es mit magnetischen Markierungen leicht macht, die Reihenfolge der Initiative umzuordnen.

Änderungen in der Reihenfolge der Initiative

Eine Methode, die Reihenfolge der Initiative nachzuhalten muss jedoch flexible sein, denn die Reihenfolge kann sich ändern. Kreaturen können die Einfache Aktion Verzögern benutzen, um ihre Position in der Reihenfolge der Initiative zu ändern. In einem solchen Fall musst du die Kreatur aus der Liste ausradieren oder ihre Markierung zur Seite legen, bis sie sich wieder in die Reihenfolge der Initiative einsortiert. Auch wenn eine Kreatur K.O. geht, verändert sich ihre Position in der Reihenfolge der Initiative (siehe K.O. und Sterbend auf Seite 459). Die Einfache Aktion Vorbereiten verändert die Position einer Kreatur in der Reihenfolge der Initiative jedoch nicht, denn die vorbestimmte Aktion wird zu einer Reaktion.

- Du kannst 1 Freie Aktion oder Reaktion verwenden, deren Auslöser „Dein Zug endet“ oder vergleichbar lautet.
- Führe sonstige Dinge durch, für die angegeben ist, dass sie mit dem Ende deines Zuges geschehen.

EINFACHE AKTIONEN

Einfache Aktionen stellen häufig vorkommende Tätigkeiten dar, wie sich fortzubewegen, anzugreifen oder andere zu unterstützen. Daher kann – außer unter sehr ungewöhnlichen Umständen – jede Kreatur diese Einfachen Aktion einsetzen, und viele dieser Aktionen werden auch sehr häufig verwendet. Insbesondere wirst du die Aktionen Angriff, Handhaben, Laufen und Schritt sehr oft benutzen. Viele Talente und andere Aktionen berufen sich auf diese Einfachen Aktionen oder modifizieren sie, um andere Effekte zu erzielen. Eine komplexere Aktivität könnte dir beispielsweise erlauben, mittels Laufen deine doppelte Bewegungsrate statt nur deiner einfachen Bewegungsrate zu nutzen. Viele solche Aktivitäten beinhalten einen Angriff.

Einige Aktionen, die weniger häufig eingesetzt werden, aber dennoch den meisten Kreaturen zur Verfügung stehen, werden unter Besondere Einfache Aktionen ab Seite 471 aufgeführt. Diese Aktionen haben meistens eine Anforderung, die wahrscheinlich nicht von allen Charakteren erfüllt wird, wie z.B. der Einsatz eines Schildes oder eine Bewegungsrate für Graben.

Über die Aktionen in diesen beiden Absätzen hinaus findest du die Aktionen für Zauberei auf den Seiten 302–305 und die Aktionen zum Einsatz von magischen Gegenständen auf den Seiten 531–534.

ANGRIFF

OFFENSIV

Du greifst mit einer von dir geführten Waffe oder mit einem Waffenlosen Angriff eine Kreatur an, die sich innerhalb deines Angriffsradius (bei einem Nahkampfangriff) oder der Reichweite deiner Waffe (bei Fernkampfangriffen) befindet. Lege einen Angriffs-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

wurf für die eingesetzte Waffe bzw. für einen Waffenlosen Angriff ab und vergleiche das Ergebnis mit der RK der Zielkreatur, um den Effekt zu bestimmen. Für Einzelheiten, wie du deine Angriffs- und den Schadenwürfe berechnest, siehe Angriffswürfe auf Seite 446 und Schaden auf Seite 450

Kritischer Erfolg Wie Erfolg, aber du fügst den doppelten Schaden zu (Seite 451).

Erfolg Du fügst Schaden entsprechend deiner Waffe bzw. Waffenlosem Angriff plus allen entsprechenden Modifikatoren, Boni und Mali zu, die du auf den Schadenswurf hast.

AUFSTEHEN

BEWEGUNG

Du stehst auf und verlierst den Zustand Liegend.

ENTKOMMEN

OFFENSIV

Du hast den Zustand Bewegungsunfähig, Gebunden oder Gegriffen und versuchst, dich daraus zu befreien. Wähle eine Kreatur, einen Gegenstand, einen Zaubereffekt, eine Gefahr oder sonstige Behinderung aus, worüber du einen oder mehrere dieser Zustände erlangt hast. Lege einen Wurf mit deinem Modifikator für Waffenlosen Angriff gegen den SG des Effektes ab. Dies ist üblicherweise der Athletik-SG der Kreatur, die dich gegriffen hat, der Diebeskunst-SG der Kreatur, die dich gefesselt hat, oder der Zaubers-G eines Zaubereffektes oder der angegebene Entkommen-SG des Gegenstandes, der Gefahr oder der sonstigen Behinderung. Wenn du willst, kannst du auch einen Fertigkeitwurf für Akrobatik oder Athletik anstelle des Angriffswurfs ablegen. (Die Aktion behält dabei die Kategorie Offensiv.)

Kritischer Erfolg Du kommst frei und verlierst die Zustände Bewegungsunfähig, Gebunden und Gegriffen, die dir durch das ausgewählte Ziel zugefügt wurden. Du kannst dann mittels Laufen dir bis zu 1,50 m weit bewegen.

Erfolg Du kommst frei und verlierst die Zustände Bewegungsunfähig, Gebunden und Gegriffen, die dir durch das ausgewählte Ziel zugefügt wurden.

Kritischer Fehlschlag Du kommst nicht frei und kannst erst in deinem nächsten Zug wieder ein Entkommen versuchen.

IN DECKUNG GEHEN

Anforderungen Du hast Deckung, befindest dich in der Nähe eines Merkmals, das dir erlaubt, in Deckung zu gehen oder hast den Zustand Liegend

Du drückst dich gegen eine Wand oder duckst dich hinter ein Hindernis, um deine Deckung (Seite 476) besser ausnutzen zu können. Wenn du bereits normale Deckung besitzt, erhältst du stattdessen Starke Deckung, die dir einen Situationsbonus von +4 auf RK, auf Rettungswürfe gegen Bereichseffekte und auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Schlei chen, Verstecken oder auf andere Art der Entdeckung zu entgehen gibt. Wenn du noch keine Deckung hast, erhältst du die Vorteile von normaler Deckung (ein entsprechender Situationsbonus von +2). Der Bonus hält solange vor, bis du dich aus deinem aktuellen Feld fortbewegst, eine Offensivaktion ausführst, den Zustand Bewusstlos erhältst oder die Wirkung als Freie Aktion beendest.

INTERAGIEREN

HANDHABEN

Du benutzt deine Hand bzw. deine Hände, um einen Gegenstand oder das Gelände zu manipulieren. Du kannst einen nicht getragenen oder verstaute n Gegenstand hervorholen, eine Tür öffnen oder einen ähnlichen Effekt erzeugen. Möglicherweise musst du einen Fertigkeitwurf ablegen, um festzustellen, ob das Interagieren erfolgreich war.

JEMAND ANDEREM HELFEN

Auslöser Ein Verbündeter will eine Aktion einsetzen, die einen Fertigkeitwurf oder Angriffswurf erfordert.

Anforderungen Der Verbündete ist bereitwillig, deine Hilfe anzunehmen und du hast dich darauf vorbereitet, ihm zu helfen (siehe unten).

Du versuchst, deinem Verbündeten bei einer Aufgabe zu helfen. Um diese Reaktion einsetzen zu können, musst du dich zuerst darauf vorbereiten zu helfen, üblicherweise indem du in deinem Zug eine Aktion aufwendest. Du musst dem SL genau erklären, auf welche Weise du versuchst zu unterstützen, und er bestimmt, ob du Jemand anderem helfen kannst.

Wenn du deine Reaktion Jemand anderem Helfen einsetzt, so lege einen vom SL festgelegten Fertigkeitwurf oder Angriffswurf ab. Der SG beträgt üblicherweise 20, aber der SL kann den SG für besonders schwierige oder einfache Aufgaben anpassen. Der SL kann deiner Vorbereitungsaktion oder deiner Reaktion je nach Situation nach seinem Ermessen beliebige relevante Kategorien hinzufügen oder dir sogar erlauben, auch bei anderen Würfeln als Fertigkeitwürfen oder Angriffswürfen Jemand anderem zu helfen.

Kritischer Erfolg Du gewährst deinem Verbündeten einen Situationsbonus von +2 auf den auslösenden Wurf. Wenn du in dem Wurf, den du abgelegt hast, den Kompetenzgrad Meister besitzt, beträgt der Bonus +3, bei Legende +4.

Erfolg Du gewährst deinem Verbündeten einen Situationsbonus von +1 auf den auslösenden Wurf.

Kritischer Fehlschlag Dein Verbündeter erleidet einen Situationsmalus von -1 auf den auslösenden Wurf.

KRIECHEN

BEWEGUNG

Anforderungen Du hast den Zustand Liegend und deine Bewegungsrate beträgt mindestens 3 m.

Du bewegst dich kriechend 1,50 m weit und behältst den Zustand Liegend.

LAUFEN

BEWEGUNG

Du bewegst dich bis zu deiner Bewegungsrate (Seite 463) weit.

LOSLASSEN

HANDHABEN

Du lässt etwas los, das du in einer deiner Hände oder in beiden Händen hältst. Dies kann bedeuten, dass du einen Gegenstand fallenlässt, dass du eine Hand von deiner Waffe nimmst, während du sie mit der anderen Hand weiter festhältst, dass du ein Seil loslässt, an dem ein Kronleuchter hängt, oder eine andere, ähnliche Handlung. Im Gegensatz zu den meisten anderen Aktionen der Kategorie Handhaben löst Loslassen keine Reaktionen aus, die durch Aktionen mit der Kategorie Handhaben ausgelöst werden können (z.B. Gelegenheitsangriff).

Wenn du außerhalb deines Zuges etwas loslassen möchtest, benutze dafür die Aktion Vorbereiten.

MOTIV ERKENNEN

KONZENTRATION VERDECKT

Du versuchst herauszufinden, ob das Verhalten einer Kreatur nicht normal ist. Wähle eine Kreatur aus, von der du anhand von Körpersprache, Zeichen von Nervosität und anderen Hinweisen herausfinden willst, ob sie vielleicht versucht, jemanden zu täuschen. Der SL legt einen einzigen Wahrnehmungswurf für dich ab und vergleicht das Ergebnis mit dem Täuschungs-SG der Kreatur, dem SG eines Zaubers, der auf den Geisteszustand der Kreatur wirkt, oder einem anderen passenden SG nach seinem Ermessen. Im Normalfall kannst du nicht

noch einmal versuchen, Motiv erkennen gegen die gleiche Kreatur einzusetzen, solange sich die Situation nicht deutlich verändert hat.

Kritischer Erfolg Du erkennst die wahren Absichten der Kreatur und erhältst einen deutlichen Hinweis auf mentale Magie, die auf sie wirkt.

Erfolg Du kannst einschätzen, ob sich die Kreatur normal verhält, erkennst aber ihre genauen Absichten oder die vielleicht auf sie wirkende Magie nicht.

Fehlschlag Du glaubst, was eine Kreatur dir vorgibt, die dich täuschen will. Wenn die Kreatur dich nicht täuschen will, glaubst du, dass sie sich normal verhält.

Kritischer Fehlschlag Du erhältst falsche Informationen über die Absichten der Kreatur.

SCHRITT ❖

BEWEGUNG

Anforderungen Deine Bewegungsrate beträgt mindestens 3 m.

Du bewegst dich vorsichtig 1,50 m weit. Im Gegensatz zu den meisten anderen Bewegungen löst ein Schritt keine Reaktionen (z.B. Gelegenheitsangriff) aus, die durch Bewegungsaktionen oder durch Verlassen oder Betreten eines Feldes ausgelöst werden können.

Du kannst keinen Schritt in Schwieriges Gelände (Seite 476) durchführen und auch mit anderen Bewegungsraten als am Boden kannst du keinen Schritt machen.

SICH FALLENLASSEN ❖

BEWEGUNG

Du fällst zu Boden und erhältst den Zustand Liegend.

SPRINGEN ❖

BEWEGUNG

Du unternimmst einen kurzen, vorsichtigen Sprung. Du kannst bis zu 3 m weit springen, wenn deine Bewegungsrate mindestens 4,50 m beträgt, bzw. 4,50 m weit, wenn deine Bewegungsrate mindestens 9 m beträgt. Du landest in dem Feld, in dem dein Sprung endet. Du kannst also üblicherweise eine Spalte von 1,50 m Breite überspringen, bzw. eine Spalte von 3 m Breite, wenn deine Bewegungsrate mindestens 9 m beträgt.

Um größere Entfernungen zu springen, musst du die Fertigkeit Athletik einsetzen.

SUCHEN ❖

KONZENTRATION VERDECKT

Du suchst einen Bereich nach Hinweisen auf Kreaturen oder Gegenständen ab. Wenn du nach Kreaturen suchst, lege den Bereich fest, den du absuchst. Wenn dabei Genauigkeit erforderlich ist, kann der SL dich auffordern, einen 9-m-Kegel oder eine 4,50-m-Explosion innerhalb deiner Sichtlinie festzulegen. Wenn du einen Bereich aussuchst, der weit entfernt ist, kannst du möglicherweise einen Malus erleiden. Wenn du Suchen einsetzt, um nach Gegenständen zu suchen (darunter auch Geheimtüren oder Gefahren), kannst du einen an dich angrenzenden Bereich mit bis zu 3 m Seitenlänge absuchen. Der SL kann festlegen, dass du Suchen als Aktivität einsetzen musst, die mehrere Aktionen oder vielleicht sogar Minuten oder Stunden benötigt, wenn du einen besonders unordentlichen Bereich absuchen willst.

Der SL legt sodann einen einzigen Wahrnehmungswurf für dich ab und vergleicht das Ergebnis mit dem Heimlichkeits-SG Unentdeckter oder Versteckter Kreaturen in dem Bereich oder mit dem SG zum Entdecken von Objekten in dem Bereich (festgelegt durch den SL oder dadurch, dass jemand Gegenstand verbergen eingesetzt hat).

Kritischer Erfolg Wenn du nach Kreaturen gesucht hast, erhalten nun alle Unentdeckten oder Versteckten Kreaturen, gegen die du einen Kritischen Erfolg erzielt hast, für dich den Zustand Beobachtet. Wenn du nach einem Gegenstand gesucht hast, findest du heraus, wo er sich befindet.

SPRECHEN

Solange du handeln kannst, kannst du auch sprechen. Du musst keine irgendwie geartete Aktion aufwenden, um zu sprechen, aber da eine Runde nur 6 Sekunden entspricht, kannst du normalerweise nicht mehr als einen Satz pro Runde sagen. Umfangreicheres Sprechen, z.B. um einen Fertigkeitwurf für Täuschung zum Lügen abzulegen, erfordert, dass du Aktionen aufwendest, und unterliegt eigenen Regeln. Sprechen besitzt immer die Kategorie Hörbar. Wenn du auf eine andere Weise kommunizierst als durch Sprache, treffen vielleicht andere Regeln zu. Zeichensprache beispielsweise hat statt der Kategorie Hörbar die Kategorie Sichtbar.

Erfolg Wenn du nach Kreaturen gesucht hast, erhalten nun alle Unentdeckten Kreaturen, gegen die du einen Erfolg erzielt hast, für dich den Zustand Versteckt, und alle Versteckten Kreaturen, gegen die du einen Erfolg erzielt hast, erhalten den Zustand Beobachtet. Wenn du nach einem Gegenstand gesucht hast, findest du heraus, wo er sich befindet, oder findest einen Hinweis dazu, je nach Entscheidung des SL.

VERZÖGERN ❖

Auslöser Dein Zug beginnt.

Du wartest auf den richtigen Moment zum Handeln. Der Rest deines Zuges findet noch nicht statt. Stattdessen wirst du aus der Reihenfolge der Initiative entfernt. Du kannst als Freie Aktion mit dem Auslöser, dass der Zug einer anderen Kreatur endet, in die Reihenfolgen der Initiative zurückkehren. Dies verändert dauerhaft deine Initiative auf die neue Position. Du kannst keine Reaktionen verwenden, solange du nicht wieder in die Reihenfolgen der Initiative zurückgekehrt bist. Wenn du eine ganze Runde wartest, ohne in die Reihenfolgen der Initiative zurückzukehren, verfallen die Aktionen aus dem verzögerten Zug, deine Initiativwert bleibt erhalten und dein nächster Zug findet bei deiner ursprünglichen Position in der Reihenfolge der Initiative statt.

Wenn du Verzögerst, treten Andauernder Schaden und sonstige negative Effekte, unter denen du leidest und die normalerweise zu Beginn oder mit dem Ende deines Zuges eintreten, sofort ein, sobald du die Aktion Verzögern nutzt. Hilfreiche Effekte, die zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges enden würden, enden sofort. Der SL kann entscheiden, dass auch bestimmte andere Effekte enden, wenn du Verzögerst. Du kannst also nicht Verzögern, um negativen Auswirkungen zu entgehen, die in deinem Zug eintreten würden, oder um hilfreiche Effekte zu verlängern, die während deines Zuges enden würden.

VORBEREITEN ❖❖

KONZENTRATION

Du bereitest eine Aktion vor, die außerhalb deines Zuges eintreten soll. Wähle eine Aktion oder Freie Aktion, die du einsetzen kannst, und lege einen Auslöser fest. Dein Zug endet dann. Wenn der Auslöser vor Beginn deines nächsten Zuges vorliegt, kannst du die ausgewählte Aktion als Reaktion ausführen (sofern die Anforderungen der Aktion noch erfüllt sind). Du kannst keine Freie Aktion vorbereiten, die bereits einen Auslöser hat.

Wenn du einen Malus für mehrfache Angriffe hast und deine vorbereitete Aktion eine Offensivaktion ist, erleidest dein vorbereiteter Angriff deinen Malus für mehrfache Angriffe, in der Höhe wie zum Zeitpunkt der Vorbereitung. Dies ist eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen der Malus für mehrfache Angriffe außerhalb deines Zuges angewendet wird.

BESONDERE EINFACHE AKTIONEN

Diese Aktionen kommen unter bestimmten Umständen zum Einsatz. Einige von ihnen setzen bestimmte Bewegungsarten voraus (Seite 463).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

AUFSITZEN

BEWEGUNG

Anforderungen Du befindest dich angrenzend an eine Kreatur, die mindestens eine Größenkategorie größer ist als du und dazu bereit ist, dir als Reittier zu dienen.

Du bewegst dich auf die Kreatur und reitest auf ihr. Wenn du bereits auf einem Reittier sitzt, kannst du diese Aktion auch zum Absitzen verwenden. Dabei bewegst du dich von dem Reittier weg in ein angrenzendes Feld.

BLICK ABWENDEN

Du wendest deinen Blick von einer Gefahr ab. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Sichtbare Fähigkeiten, die zum Einsatz kommen, wenn du eine Kreatur oder einen Gegenstand ansiehst, z.B. der versteinernde Blick einer Medusa. Dein Blick bleibt bis zum Beginn deines nächsten Zuges abgewendet.

FLIEGEN

BEWEGUNG

Anforderungen Du besitzt eine Bewegungsrate für Fliegen.

Du bewegst dich durch die Luft und legst dabei eine Strecke zurück, die deiner Bewegungsrate für Fliegen entspricht. Wenn du dabei nach oben fliegst (diagonal oder senkrecht), zählt dies wie Bewegung in Schwieriges Gelände. Nach unten kannst du für je 1,50 m deiner Bewegungsrate, die du aufwendest, 3 m zurücklegen. Wenn du auf den Boden herabfliegst, nimmst du keinen Sturzschaden. Du kannst auch eine Aktion aufwenden, um 0 m weit zu fliegen und so auf der Stelle zu schweben. Wenn du am Ende deines Zuges in der Luft bist, aber während deines Zuges keine Aktion zum Fliegen aufgewendet hast, stürzt du ab.

GRABEN

BEWEGUNG

Anforderungen Du besitzt eine Bewegungsrate für Graben.

Du gräbst dich durchs Erdreich, durch Sand oder durch anderes lockeres Material und legst dabei eine Strecke zurück, die deiner Bewegungsrate für Graben entspricht. Du kannst nicht durch Felsen graben oder durch andere Substanzen, die dichter sind als Erdreich, es sei denn, du besitzt eine Fähigkeit, die dir dies erlaubt.

HALT ERGREIFEN

HANDHABEN

Auslöser Du stürzt von einer Kante oder einem Haltegriff ab oder daran vorbei.

Anforderungen Deine Hände sind dir nicht auf den Rücken gefesselt oder anderweitig gebunden.

Wenn du von einer Kante oder einem Haltegriff abstürzt oder daran vorbei, kannst du versuchen, diesen Halt zu ergreifen, um den Sturz aufzuhalten. Dazu muss dir ein Reflexwurf gelingen, üblicherweise gegen den Klettern-SG. Wenn du den Halt ergreifst, kannst du anschließend mit Athletik nach oben Klettern.

Kritischer Erfolg Du ergreifst den Halt, egal, ob du eine Hand freihast oder nicht, beispielsweise indem du einen Gegenstand, den du hältst benutzt, um dich abzufangen (z.B. eine Streitaxt in die Kante schlagen). Du nimmst Sturzschaden für die Entfernung, die du bereits gestürzt bist, kannst diese Entfernung dabei aber als 9 m weniger behandeln.

Erfolg Wenn du mindestens eine Hand frei hast, kannst du den Halt ergreifen und den Sturz abfangen. Du nimmst Sturzschaden für die Entfernung, die du bereits gestürzt bist, kannst diese Entfernung dabei aber als um 6 m weniger behandeln. Wenn du keine Hand frei hast, stürzt du weiter, so als wäre dein Wurf ein Fehlschlag.

Kritischer Fehlschlag Du stürzt weiter. Solltest du vor dem Einsatz dieser Reaktion bereits 6 m oder mehr gestürzt bist, nimmst du durch den Aufprall für jeweils 6 m dieses Sturzes 10 Punkte Wuchtschaden.

HINWEISEN

HANDHABEN HÖRBAR SICHTBAR

Anforderungen Eine Kreatur besitzt gegenüber mindestens einem deiner Verbündeten den Zustand Unentdeckt, nicht aber dir gegenüber.

Du weist einen oder mehrere deiner Verbündeten auf eine Kreatur hin, die du sehen kannst, indem du in ihre Richtung zeigst und die Entfernung mit Worten beschreibst. Die Kreatur besitzt dann für deine Verbündeten nur noch den Zustand Versteckt statt Unentdeckt (Seite 466). Dies funktioniert nur für Verbündete, die sehen können und potenziell in der Lage sind, die Kreatur wahrzunehmen. Wenn deine Verbündeten dich nicht hören oder verstehen können, müssen sie einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf gegen den Heimlichkeits-SG der Kreatur ablegen; bei Misslingen verstehen dich falsch und glauben, die Kreatur befände sich an einem anderen Ort.

SCHILD HEBEN

Anforderungen Du führst einen Schild.

Du bringst deinen Schild in Stellung, um dich zu schützen. Wenn du deinen Schild gehoben hast, erhältst du seinen angegebenen Situationsbonus auf deine RK. Dein Schild bleibt bis zum Beginn deines nächsten Zuges gehoben.

STURZ ABFANGEN

Auslöser Du stürzt.

Anforderungen Du besitzt eine Bewegungsrate für Fliegen.

Lege einen Fertigkeitwurf für Akrobatik ab, um deinen Sturz zu bremsen. Der SG beträgt üblicherweise 15, könnte aber auch aufgrund von Turbulenzen in der Luft oder anderer Umstände höher sein.

Erfolg Du stürzt sanft und nimmst keinen Schaden durch den Sturz.

AKTIVITÄTEN IN BEGEGNUNGEN

Du kannst normalerweise während einer Begegnung keine Aktivitäten ausführen, die länger dauern als ein Zug. Ein häufiges Beispiel dafür sind Zauber mit einer Einsatzzeit von 1 Minute oder länger. Wenn du dich während deines Zuges in einer Begegnung auf eine Aktivität festlegst, musst du alle dafür erforderlichen Aktionen aufwenden. Wenn die Aktivität zwischenzeitlich unterbrochen wird, verfallen sämtliche Aktionen, die du für die Aktivität aufwenden musst. Aktivitäten werden vollständig auf Seite 461 beschrieben.

REAKTIONEN IN BEGEGNUNGEN

Deine Reaktionen ermöglichen es dir, auf Dinge sofort zu antworten, die um dich herum vorgehen. Der SL beurteilt, ob du Reaktionen einsetzen kannst, bevor dein erster Zug beginnt. Dies hängt von der Situation ab, in der die Begegnung zustande kommt.

Wenn dein erster Zug beginnt, erhältst du deine Aktionen und Reaktionen. Du kannst pro Runde 1 Reaktion verwenden. Reaktionen kannst du während des Zuges eines jeden an der Begegnung Beteiligten einsetzen (auch in deinem eigenen), sofern auch der Auslöser der Reaktion vorliegt. Wenn du deine Reaktion nicht verwendest, verfällt sie zu Beginn deines nächsten Zuges. Du erhältst aber üblicherweise zu Beginn des neuen Zuges auch wieder eine Reaktion.

Manche Reaktionen sind speziell für den Kampf vorgesehen und können Einfluss darauf nehmen, wie sich ein Kampf entwickelt. Ein Beispiel dafür ist die Reaktion Gelegenheitsangriff, welche Kämpfer mit der 1. Stufe erhalten.

GELEGENHEITSANGRIFF

Auslöser Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius benutzt eine Bewegungsaktion oder eine Aktion der Kategorie Handhaben, macht einen Fernkampfangriff oder verlässt ein Feld während einer Bewegungsaktion.

Du gehst auf eine Kreatur los, die sich eine Blöße gibt. Führe einen Angriff im Nahkampf gegen die auslösende Kreatur aus. Wenn dein Angriff ein Kritischer Treffer ist und der Auslöser eine Aktion der Kategorie Handhaben war, so unterbrichst du diese Aktion. Dieser Angriff zählt nicht zur Berechnung deines Malus für mehrfache Angriffe. Dein Malus für mehrfache Angriffe wird auf diesen Angriff nicht angewendet.

Mit dieser Reaktion kannst du einen Angriff im Nahkampf ausführen, wenn eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius eine Bewegungsaktion oder eine Aktion der Kategorie Handhaben benutzt, einen Fernkampfangriff ausführt oder ein Feld während einer Bewegungsaktion verlässt. Das Diagramm Auslösende Bewegungen auf Seite 474 zeigt Beispiele von Bewegungen, die Gelegenheitsangriffe von Kreaturen mit normalem oder erweitertem Angriffsradius auslösen könnten.

Diese Reaktion verwendet eine modifizierte Version einer einfachen Aktion: einen Angriff. Dies folgt den Regeln für Untergeordnete Aktionen von Seite 462 (z.B. ist ein Angriff eine Offensivaktion, so dass die Regeln für Offensivaktionen auch für den Gelegenheitsangriff gelten). Da dein Gelegenheitsangriff außerhalb deines Zuges stattfindet, erhältst du keinen Malus für mehrfache Angriffe.

BEWEGUNG IN BEGEGNUNGEN

Deine Bewegungen im Begegnungsmodus hängen von deinen Aktionen und anderen Fähigkeiten ab, die du einsetzt. Ob du Läufst, einen Schritt machst, Schwimmst oder Kletterst, du kannst dich nicht weiter bewegen, als deine Bewegungsrate vorgibt. Mit bestimmten Talenten oder magischen Gegenständen kannst du andere Bewegungsarten erlangen, die dir erlauben, schnell zu graben, zu klettern, zu fliegen oder zu schwimmen (Seite 463).

Wenn in den Regeln die Rede von „Bewegungskosten“ ist oder davon, „Bewegungsrate auszugeben“, ist damit gemeint, wie viele Meter deiner Bewegungsrate du einsetzen musst, um dich von einem Ort zum anderen zu bewegen. Üblicherweise – wenn du dich auf einem Raster bewegst – kostet eine Bewegung von einem Feld in das nächste 1,50 m von deiner Bewegungsrate. Ohne Raster kostet es dich genauso viele Meter, wie du dich bewegt hast. Manchmal ist es jedoch schwieriger, eine bestimmte Entfernung zurückzulegen, z.B. aufgrund von Schwierigem Gelände (Seite 476) oder anderen Hindernissen. In einem solchen Fall kann es vorkommen, dass du eine andere Menge deiner Bewegungsrate ausgeben musst, um dich fortzubewegen. So kann z.B. eine bestimmte Art der Bewegung dich 3 m für jedes Feld kosten, ebenso könnte das Durchqueren einer bestimmten Geländeart pro Feld 1,50 m zusätzlich kosten.

BEWEGUNG AUF EINEM RASTER

Wenn eine Begegnung einen Kampf beinhaltet, ist es meistens ein guter Plan, die Bewegungen der Teilnehmer und ihre Positionen im Verhältnis zueinander darzustellen, indem man eine *Pathfinder Flip-Mat*, *Flip-Tiles* oder eine andere Art von Raster benutzt, um die Umgebung abzubilden, sowie Miniaturen, Aufsteller oder andere Marker für die Beteiligten des Kampfes einsetzt. Wenn sich ein Charakter auf dem Raster fortbewegt, dann entspricht jedes 2,5 cm-Feld des Rasters 1,50 m in der Spielwelt. Daher verbraucht

eine Kreatur, die sich in gerader Linie fortbewegt, jeweils 1,50 m ihrer Bewegungsrate pro Feld, das sie durchquert.

Da man mehr Entfernung zurücklegt, wenn man sich auf dem Raster diagonal bewegt, muss man diese Art Bewegung anders berechnen. Das erste Feld einer diagonalen Bewegung kostet 1,50 m, das zweite jedoch 3 m, und für weitere Felder wechseln sich diese Kosten jeweils ab. Wenn du dich also beispielsweise 4 Felder weit diagonal bewegen willst, so zählst du 1,50 m, dann 3 m, dann wieder 1,50 m und wieder 3 m, insgesamt also 9 m. Du hältst deine diagonale Bewegung während deines gesamten Zuges so nach, am Ende des Zuges setzt sich der Zähler wieder zurück.

GRÖSSE, ANGRIFFSFLÄCHE UND ANGRIFFSRADIUS

Kreaturen und Gegenstände von unterschiedlicher Größe nehmen auch unterschiedlich große Bereiche auf einem Raster ein. Diese Größen und Bereiche sind in Tabelle 9-1: Größe und Angriffsradius (Seite 474) aufgeführt. Tabelle 9-1 gibt ebenfalls die üblichen Angriffsradien von Kreaturen verschiedener Größen an – dabei werden auch hochgewachsene Kreaturen (die meisten Zweibeiner) und langgewachsene Kreaturen (die meisten Vier- und Mehrbeiner) berücksichtigt. Auf Seite 455 findest du mehr zu Angriffsradien.

Der Eintrag zur Angriffsfläche gibt an, wie lang eine Seite der Angriffsfläche der Kreatur ist. Eine



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

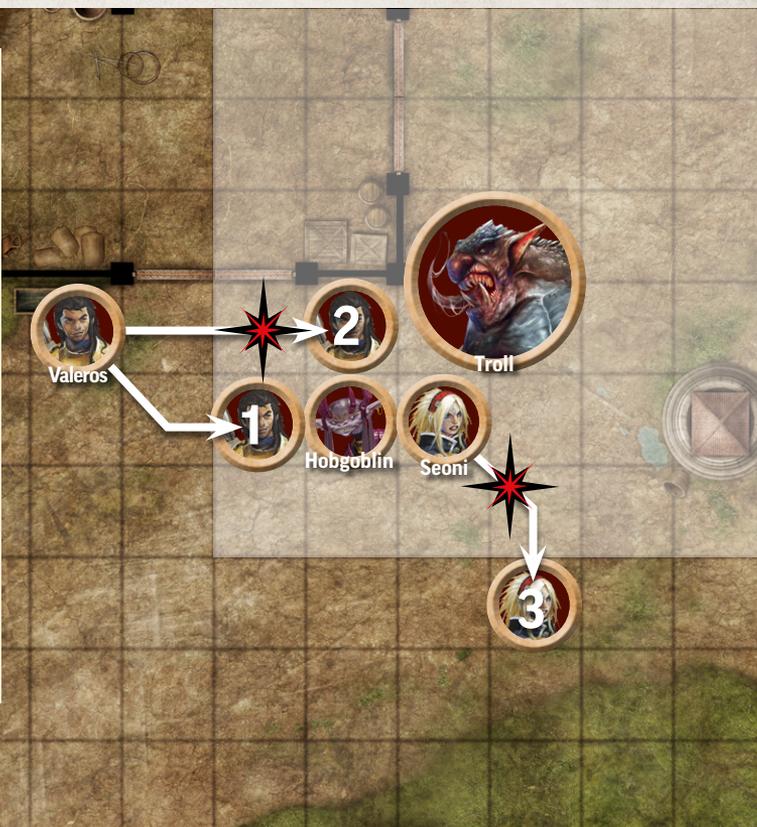
SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

AUSLÖSENDE BEWEGUNGEN

1. Valeros kann sich mittels Laufen zu Position 1 bewegen, ohne Reaktionen auszulösen.
2. Wenn sich Valeros der Position 2 auf diesem Wege nähert, löst er sowohl bei dem Hobgoblin als auch bei dem Troll Reaktionen aus. Der Troll hat dank seiner Größe einen Angriffsradius von 3 m, so dass Valeros Reaktionen von beiden Gegnern auslöst, wenn er sich vom zweiten Feld ins dritte bewegt.
3. Wenn Seoni sich mittels Laufen zu Position 3 bewegt, löst sie bei dem Hobgoblin und bei dem Troll Reaktionen aus. Wegen seines Angriffsradius von 3 m könnte der Troll seine Reaktion einsetzen, wenn Seoni eines der beiden Felder verlässt. Sie könnte aber zwei Schritte machen, um keine Reaktion auszulösen. Dies kostet sie aber 2 Aktionen statt nur 1 Aktion.



Große Kreatur nimmt also einen Bereich mit 3 m Seitenlänge ein (2x2 Felder auf dem Raster). Manchmal ragt ein Teil einer Kreatur aus seiner Angriffsfläche heraus, z.B. wenn ein Riesenoctopus dich mit seinen Tentakeln ergreift. In solchen Fällen sollte der SL zulassen, dass man den ausgestreckten Teil der Kreatur angreifen kann, selbst wenn man an die eigentliche Kreatur nicht heranreicht. Eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größerer Kreatur nimmt mindestens 1 Feld auf dem Raster ein; Kreaturen dieser Größen können sich normalerweise nicht ein Feld teilen. Hierzu gibt es aber Ausnahmen, z.B. wenn eine Kreatur auf einem Reittier aufsitzt und eine andere Kreatur trägt. Regeln dazu, wie man sich durch die Felder anderer Kreaturen bewegen kann, findest du weiter unten.

**TABELLE 9-1:
GRÖSSE UND ANGRIFFSRADIUS**

Größe	Angriffsfläche	Angriffsradius (hoch)	Angriffsradius (lang)
Winzig	Weniger als 1,50 m	0 m	0 m
Klein	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Mittelgroß	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Groß	3 m	3 m	1,50 m
Riesig	4,50 m	4,50 m	3 m
Gigantisch	6 m oder mehr	6 m	4,50 m

Mehrere Kreaturen der Größenkategorie Winzig können sich ein Feld teilen. Mindestens vier von ihnen passen in ein einzelnes Feld. Der SL kann aber auch festlegen, dass noch mehr davon in ein Feld passen. Winzige Kreaturen können auch ein Feld einnehmen, das bereits von einer größeren Kreatur besetzt ist. Wenn ihr Angriffsradius 0 m beträgt, müssen sie dies sogar tun, um angreifen zu können.

BEWEGUNGSAKTIONEN, DIE REAKTIONEN AUSLÖSEN

Manche Reaktionen und Freie Aktionen werden durch Kreaturen ausgelöst, die eine Aktion der Kategorie Bewegung ausführen. Das beachtenswerteste Beispiel ist der Gelegenheitsangriff. Aktionen mit der Kategorie Bewegung können entlang der gesamten zurückgelegten Strecke Reaktionen oder Freie Aktionen auslösen. Wenn du ein Feld innerhalb des Angriffsradius einer Kreatur verlässt (bzw. wenn du kein Raster verwendest und dich um 1,50 m fortbewegst), löst deine Bewegung solche Reaktionen und Freie Aktionen aus – allerdings nicht mehr als einmal pro Bewegungsaktion pro reaktionsfähiger Kreatur. Wenn du eine Bewegungsaktion verwendest, dabei aber kein Feld verlässt, tritt der Auslöser am Ende deiner Aktion oder Fähigkeit ein.

Bestimmte Aktionen, wie z.B. der Schritt, legen explizit fest, dass dabei keine Reaktionen oder Freien Aktionen durch Bewegung ausgelöst werden.

BEWEGUNG DURCH DAS FELD EINER KREATUR

Du kannst dich durch die Angriffsfläche (d.h. die von einer Kreatur belegten Felder) einer dazu bereiten Kreatur bewegen. Wenn du dich durch das Feld einer Kreatur bewegen willst, die nicht dazu bereit ist, kannst du mit Akrobatik durch das Feld Hindurchturnen. Du kannst deine Bewegung nicht auf einem Feld beenden, das von einer anderen Kreatur eingenommen wird, außer du nutzt sofort eine weitere Bewegungsaktion, um das Feld gleich wieder zu verlassen. Wenn durch einen Umstand zwei Kreaturen dasselbe Feld einnehmen, entscheidet der SL, welche davon aus dem Feld gezwungen wird (oder ob eine davon zu Boden geht und den Zustand Liegend erhält).

LIEGENDE UND KAMPFUNFÄHIGE KREATUREN

Du kannst dir das Feld mit einer Liegenden Kreatur teilen, sofern diese dazu bereit, Bewusstlos oder tot ist und die gleiche Größenkategorie hat wie du oder kleiner. Der SL kann dir in

BEWEGUNG ABZÄHLEN

Lini möchte Laufen nutzen. Sie hat eine Bewegungsrate von 6 m. Sie bewegt sich gerade nach Süden, wobei sie 1,50 m von ihrer Bewegungsrate ausgibt. Danach bewegt sie sich diagonal und gibt dafür weitere 1,50 m aus. Ihre nächste diagonale Bewegung kostet sie aber 3 m, da es sich um die zweite Diagonale in ihrem Zug handelt. Sie hat damit ihre Bewegungsrate von 6 m verbraucht und ihre Aktion Laufen endet.

Sie setzt eine Aktion Suchen ein und entdeckt etwas im Nordwesten, sodass sie sich entscheidet, sich dorthin zu bewegen. Die Steintrümmer stellen aber Schwieriges Gelände dar, sodass jedes Feld davon 1,50 m mehr vom der Bewegungsrate kostet. Sie bewegt sich diagonal und gibt dafür 3 m aus, da es sich um eine ungeradzahlige Diagonale handelt. Sie würde gerne weiter nach Nordosten gehen, aber dies würde sie 4,50 m kosten (3 m für eine geradzahlige Diagonale plus 1,50 m für das Schwierige Gelände). Stattdessen bewegt sie sich direkt nach Norden. Dies kostet sie 3 m; sie hat nun die 6 m ihrer Bewegungsrate verbraucht und auch keine weitere Aktion mehr übrig.



bestimmten Situationen auch erlauben, auf den Kadaver oder bewusstlosen Körper einer größeren Kreatur zu klettern. Eine Kreatur mit dem Zustand Liegend kann nicht aufstehen, solange jemand anderes ihr Feld einnimmt. Sie kann sich aber mittels Kriechen in ein anderes Feld bewegen, in welchem sie aufstehen kann. Sie kann auch versuchen, die andere Kreatur Fortzustoßen und sich so den zum Aufstehen nötigen Platz zu schaffen.

KREATUREN VON UNTERSCHIEDLICHER GRÖSSE

In den meisten Fällen kannst du dich durch die Angriffsfläche einer Kreatur bewegen, die mindestens drei Größenkategorien größer ist als du (Tabelle 9–1). Dies bedeutet, dass eine Mittlere Kreatur sich durch die Angriffsfläche einer Gigantischen Kreatur bewegen kann und eine Kleine Kreatur durch die einer Riesigen Kreatur. Umgekehrt kann eine größere Kreatur sich durch die Angriffsfläche einer Kreatur bewegen, die mindestens drei Größenkategorien kleiner ist. Du kannst aber dennoch deine Bewegung nicht in einem Feld beenden, das von einer anderen Kreatur eingenommen wird.

Winzige Kreaturen sind hiervon ausgenommen. Sie können sich durch die Felder anderer Kreaturen bewegen und sogar ihre Bewegung dort beenden.

GEGENSTÄNDE

Da Gegenstände nicht so beweglich sind wie Kreaturen, ist es wahrscheinlicher, dass sie ein Feld ganz ausfüllen. Das heißt, dass du dich oft nicht durch ihre Felder bewegen kannst wie durch Felder, die von Kreaturen eingenommen werden. Du kannst vielleicht das gleiche Feld einnehmen wie eine Statue deiner Größenskategorie, aber nicht wie eine breite Säule. Der SL bestimmt, ob du das Feld eines Gegenstandes normal betreten kannst, ob dabei bestimmte Regeln angewendet werden oder ob du es überhaupt nicht betreten kannst.

ERZWUNGENE BEWEGUNG

Wenn ein Effekt dich dazu zwingt, dich zu bewegen, oder wenn du stürzt, wird die Entfernung, die du zurücklegst, durch den Effekt bestimmt, nicht durch deine Bewegungsrate. Da du nicht handelst, um dich zu bewegen, löst dies keine Reaktionen aus, die durch Bewegung ausgelöst werden.

Wenn eine erzwungene Bewegung dazu führen würde, dass du ein Feld einnehmen müsstest, das du nicht einnehmen kannst – weil vielleicht Gegenstände im Weg sind oder du nicht über die notwendige Bewegungsart verfügst – endet deine Bewegung in dem letzten Feld, das du einnehmen kannst. Im Normalfall bestimmt die effektauslösende Kreatur den Weg, dem deine von ihr erzwungene Bewegung folgt. Wenn du geschoben oder gezogen wirst, kannst du auch durch Gefährliches Gelände bewegt werden, von einer Klippe gestoßen werden oder ähnliches. Fähigkeiten, die dich auf andere Art und Weise versetzen, können dich nicht an derartige gefährliche Orte versetzen, wenn dies nicht gesondert angegeben ist. In jedem Fall hat der SL das letzte Wort, wenn es Zweifel gibt, wohin eine erzwungene Bewegung eine Kreatur bewegen kann.

GELÄNDE

Verschieden Arten von Gelände können deine Bewegung erschweren und dich verlangsamen, dir Schaden zufügen oder dich in Gefahr bringen.

GEFÄHRLICHES GELÄNDE

Gefährliches Gelände fügt dir Schaden zu, wenn du dich hindurchbewegst. Ein Säuretümpel oder eine Grube mit glühenden Kohlen sind Beispiele für Gefährliches Gelände. Die Menge und Art des Schadens hängen von dem jeweiligen Gefährlichen Gelände ab

GEFÄLLE, HÄNGE UND STEIGUNGEN

Ein Hang ist ein Gebiet, das steil genug ist, dass du Akrobatik zum Klettern einsetzen musst, um hinauf zu gelangen. Du bist

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

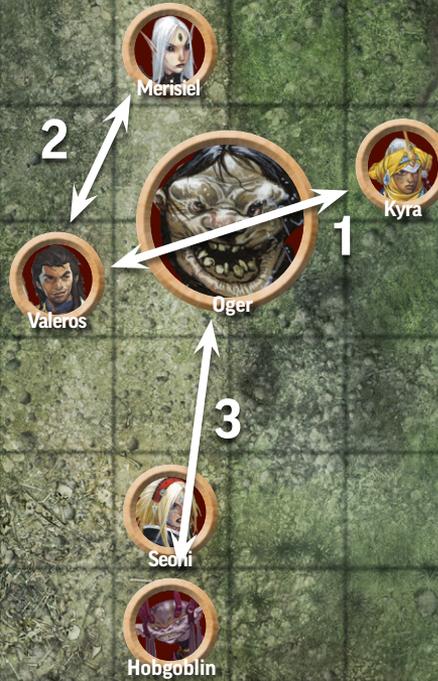
SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FLANKIEREN

1. Valeros und Kyra flankieren den Oger, denn sie können zwischen ihren Feldern eine Linie ziehen, die durch gegenüberliegende Seiten der Angriffsfläche des Ogers verläuft. Der Oger ist ihnen gegenüber Auf dem Falschen Fuß betroffen und erhält daher einen Situationsmalus von -2 auf seine RK.
2. Merisiel flankiert den Oger nicht, denn sie kann keine Linie zu Valeros oder Kyra ziehen, die durch gegenüberliegende Seiten der Angriffsfläche des Ogers verläuft. Merisiel könnte zwar die erforderliche Linie zu Seoni hin ziehen, allerdings befindet sich Oger nicht innerhalb von Seonis Angriffsradius.
3. Der Hobgoblin und der Oger flankieren Seoni, denn sie befindet sich innerhalb der Angriffsradien beider Kreaturen und diese können zwischen ihren Angriffsflächen eine Linie ziehen, die durch gegenüberliegende Seiten von Seonis Angriffsfläche verläuft. Hätte der Oger nicht einen Angriffsradius von 3 m, würden die beiden Kreaturen Seoni nicht flankieren.



Auf dem Falschen Fuß betroffen, wenn du einen Hang hinaufkletterst. Ebenso könnte beim Abstieg Klettern angesagt sein.

SCHMALE OBERFLÄCHEN

Eine Schmale Oberfläche ist derart eng, dass du Balancieren musst (siehe Akrobatik auf Seite 240) um nicht abzustürzen – z.B. ein Hochseil oder ein schmaler Felsgrat. Selbst bei einem Erfolg bist du auf einer Schmalen Oberfläche Auf dem Falschen Fuß betroffen. Wenn du von einem Angriff getroffen wirst oder bei einem Rettungswurf einen Fehlschlag erzielst, während du dich auf einer Schmalen Oberfläche befindest, musst du einen Reflexwurf ablegen gegen denselben SG wie beim Fertigkeitwurf für Akrobatik zum Balancieren auf der Oberfläche – bei Misslingen stürzt du.

SCHWIERIGES GELÄNDE

Schwieriges Gelände ist jede Art von Gelände, die deine Bewegung behindert, von besonders unwegsamem oder instabilem Untergrund hin zu dichtem Unterholz oder zahllosen anderen Behinderungen. Es kostet 1,50 m Bewegungsrate zusätzlich, sich in ein Feld mit **Schwierigem Gelände** zu bewegen (oder sich 1,50 m durch Schwieriges Gelände zu bewegen, wenn ihr kein Raster verwendet). Bewegung in ein Feld mit **Sehr Schwierigem Gelände** kostet stattdessen 3 m Bewegungsrate zusätzlich. Diese Zusatzkosten erhöhen sich nicht bei diagonaler Bewegung. Du kannst keinen Schritt in Schwieriges Gelände ausführen.

Bei Bewegungen, die du durch Springen zurücklegst, kannst du das Gelände, über das du hinwegspringst, ignorieren. Andere Fähigkeiten (wie Fliegen oder Körperlosigkeit) erlauben dir ebenfalls, die Behinderung deiner Bewegung durch Schwieriges Gelände zu ignorieren. Manche anderen Fähigkeiten lassen dich zu Fuß Schwieriges Gelände ignorieren; solche Fähigkeiten erlauben dir auch, dich durch Sehr Schwieriges Gelände zu bewegen mit den Bewegungskosten für normales Schwieriges Gelände. Sie geben dir aber nicht die Möglichkeit, Sehr Schwieriges Gelände zu ignorieren, solange dies nicht angegeben ist.

UNEBCNER BODEN

Bei Unebenem Boden handelt es sich um einen Untergrund, der derart instabil ist, dass du Balancieren musst (siehe Akrobatik auf Seite 240), um nicht hinzufallen, den Zustand Liegend zu erlangen und dich vielleicht zu verletzen, je nachdem, um was es sich bei dem Unebenen Boden handelt. Auf Unebenem Boden bist du Auf dem Falschen Fuß betroffen. Jedes Mal, wenn du von einem Angriff getroffen wirst oder bei einem Rettungswurf einen Fehlschlag erzielst, während du dich auf Unebenem Boden befindest, musst du einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen (mit dem gleichen SG wie dem Fertigkeitwurf für Akrobatik zum Balancieren) – bei Misslingen fällst du hin und erhältst den Zustand Liegend.

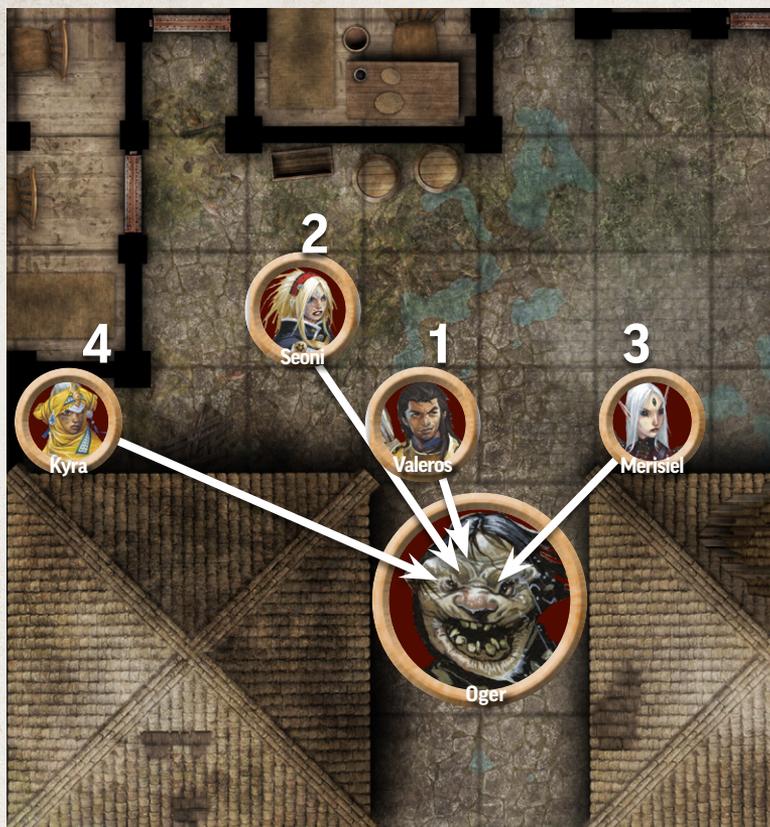
FLANKIEREN

Wenn du gemeinsam mit einem Verbündeten einen Gegner flankierst, hat dieser es schwerer, sich gegen euch zu verteidigen. Eine Kreatur erhält gegenüber sie flankierenden Kreaturen den Zustand Auf dem Falschen Fuß betroffen und daher einen Situationsmalus von -2 auf ihre RK.

Um einen Gegner zu flankieren, müssen zwei Angreifer sich an gegenüberliegenden Seiten oder Ecken der Kreatur befinden. Die Linie, welche die Mittelpunkte der Angriffsflächen der Angreifer miteinander verbindet, muss durch gegenüberliegende Seiten oder Ecken der Angriffsfläche der Kreatur verlaufen. Weiterhin müssen beide Angreifer in der Lage sein zu handeln; sie müssen Nahkampfwaffen bereithalten oder zu einem Waffenlosen Angriff imstande sein. Sie dürfen außerdem nicht unter der Wirkung eines Effektes stehen, der verhindert, dass sie angreifen können, und müssen den Gegner innerhalb ihrer Angriffsradien haben. Wenn du eine Waffe mit der Eigenschaft Reichweite bereithältst, benutze deinen Angriffsradius mit dieser Waffe.

DECKUNG

Wenn du dich hinter einem Hindernis befindest, das Waffen blockieren könnte, dich vor Explosionen schützen kann oder dich zu



DECKUNG

1. Valeros und der Oger haben keinerlei Deckung vor einander. Die Linie vom Mittelpunkt von Valeros' Angriffsfläche zum Mittelpunkt der Angriffsfläche des Ogers verläuft nicht durch blockierendes Gelände oder andere Kreaturen.
2. Der Oger und Seoni haben Schwache Deckung vor einander. Die Linie zwischen den Mittelpunkten ihrer Angriffsflächen verläuft nicht durch blockierendes Gelände, wohl aber durch Valeros' Feld (kurz: Valeros steht im Weg, ist aber im Vergleich zu einer Wand nur ein weiches Hindernis.).
3. Der Oger und Merisiel haben Deckung vor einander. Die Linie zwischen den Mittelpunkten ihrer Angriffsflächen verläuft durch blockierendes Gelände (die Wand ist im Weg).
4. Kyra und der Oger können einander kaum sehen, haben aber Deckung vor einander, da die Linie zwischen den Mittelpunkten ihrer Angriffsflächen durch blockierendes Gelände geht. Da derart viel blockierendes Gelände im Weg steht, entscheidet der SL wahrscheinlich, dass es sich hier um Starke Deckung handelt.

entdecken erschwert, dann befindest du dich in Deckung. Normale Deckung gibt dir einen Situationsbonus von +2 auf deine RK, auf Rettungswürfe gegen Flächeneffekte und auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Schleichen, Verstecken oder anderweitig der Entdeckung zu entgehen. Du kannst dies zu Starker Deckung verbessern, indem du die Einfache Aktion In Deckung gehen ausführst. Dadurch erhöht sich der Situationsbonus auf +4. Wenn die Deckung sehr leicht ist, z.B. wenn sie durch eine andere Kreatur zustande kommt, hast du Schwache Deckung, die dir eine Situationsbonus von +1 auf deine RK gibt. Eine Kreatur, die normale Deckung oder Starke Deckung hat, kann einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit zum Verstecken ablegen. Schwache Deckung ist dafür jedoch nicht ausreichend.

Art der Deckung	Bonus	Kann Verstecken
Schwach	+1 auf RK	Nein
Normal	+2 auf RK, Reflex, Heimlichkeit	Ja
Stark	+4 auf RK, Reflex, Heimlichkeit	Ja

Deckung ist immer relativ, d.h. du kannst einer Kreatur gegenüber Deckung haben, aber einer anderen gegenüber nicht. Deckung ist nur relevant, wenn der Pfad zu deinem Ziel teilweise blockiert ist. Wenn sich eine Kreatur vollständig hinter einer Wand oder ähnlichem befindet, hast du keine freie Schusslinie (Seite 457) und kannst sie normalerweise nicht als Ziel auswählen.

Der SL kann normalerweise schnell entscheiden, ob dein Ziel Deckung hat. Wenn du dir unsicher bist oder es genau wissen musst, so ziehe eine Linie vom Mittelpunkt deiner Angriffsfläche zum Mittelpunkt der Angriffsfläche des Ziels. Wenn diese Linie durch Gelände verläuft, das den Effekt blockieren könnte, hat die Kreatur normale Deckung oder Starke Deckung, falls die Blockade extrem ist oder das Ziel In Deckung gegangen ist. Wenn die Linie dagegen durch eine Kreatur verläuft, hat das Ziel Schwache Deckung. Um Deckung gegen einen Flächeneffekt zu

bestimmen, ziehst du die Linie vom Ursprungspunkt des Effektes zum Mittelpunkt der Angriffsfläche einer Kreatur.

DECKUNG UND GROSSE KREATUREN

Befindet sich zwischen dir und deinem Ziel eine Kreatur, die zwei oder mehr Größenkategorien größer ist als sowohl du als auch dein Ziel, dann blockiert diese Kreatur den Effekt derart, dass sie normale Deckung statt nur Schwacher Deckung gewährt. Der SL kann entscheiden, dass eine Kreatur keine Deckung von Gelände erhält, wenn dieses signifikant kleiner ist als die Kreatur. Ein Riesiger Drache würde beispielsweise wahrscheinlich hinter einer 30 cm breiten Säule keine Deckung bekommen.

BESONDERE UMSTÄNDE

In manchen Situationen erlaubt es dir dein SL vielleicht, die Deckung von Kreaturen zu umgehen. Wenn du dich direkt an einer Schießscharte befindest, kannst du ohne Nachteil schießen, hast aber selbst Starke Deckung gegenüber jemanden, der von weiter weg auf dich schießt. Der SL kann dir auch erlauben, Deckung zu reduzieren oder zu umgehen, indem du dich zum Schießen um eine Ecke lehnst. Dies erfordert üblicherweise eine Aktion zur Vorbereitung; der SL könnte dann zur Bestimmung der Deckung statt vom Mittelpunkt deiner Angriffsfläche aus von einer Ecke aus messen.

BESONDERE KÄMPFE

Manchmal finden Kämpfe unter ungewöhnlichen Umständen statt - z.B. vom Rücken eines Pferdes aus, in der Luft oder im Wasser.

BERITTENER KAMPF

Auf manchen Kreaturen kannst du in den Kampf reiten. Wie in der Einfachen Aktion Aufsitzen (Seite 472) erklärt, muss dein Reittier mindestens eine Größenkategorie größer sein als du und bereit dich zu tragen. Dein Reittier handelt bei deiner Initiative. Du musst die Aktion Tier anweisen (Seite 251) benutzen, um dein Reittier dazu zu bringen, seine Aktionen aufzuwenden. Wenn du

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

KÄMPFE IN DREI DIMENSIONEN

Bei Kämpfen in der Luft oder im Wasser musst du die Positionen der Beteiligten wahrscheinlich in drei Dimensionen bestimmen. Für fliegende Kreaturen kannst du eine der folgenden Methoden verwenden:

- Benutze Plattformen ggf. unterschiedlicher Höhe, auf welche du die Miniaturen fliegender Kreaturen stellen kannst.
- Lege einen Würfel neben eine Kreatur, der anzeigt, wie viele Felder hoch die Kreatur fliegt.
- Baue einen Stapel aus Würfeln oder anderen Bauteilen, jeweils 1 pro 1,50 m Höhe.
- Schreibe die Flughöhe neben dem Monster auf das Raster.

Bei Unterwasserkämpfen legst du eine Ebene als Grundlage fest, üblicherweise die Wasseroberfläche oder den Meeresboden oder ein sonstiges stationäres Objekt, von dem aus du messen kannst.

Wie bei Bewegung auf dem Boden, musst du auch im dreidimensionalen Bereich diagonale Bewegung berücksichtigen, auch nach oben oder unten. Dabei zählt jede zweite diagonale Bewegung für 3 m. Es ist auch möglich, aus allen Richtungen zu flankieren – Kreaturen die sich über und unter einer anderen Kreatur befinden, können genauso effektiv flankieren, wie solche die sich auf gegenüberliegenden Seiten befinden.

dies nicht tust, verfallen die Aktionen des Tiers. Wenn du das Allgemeine Talent Reiten besitzt, hast du automatisch Erfolg, wenn du ein Tier anweist, bei dem es sich um dein Reittier handelt.

Beispiel: Wenn du auf einem Pferd sitzt und drei Angriffe ausführt, bleibt dein Pferd stehen, weil du es nicht angewiesen hast. Wenn du stattdessen deine erste Aktion mit Erfolg zum Tier anweisen aufwendest, kannst du dein Reittier zum Laufen bringen. Du könntest deine nächste Aktion aufwenden, um anzugreifen oder um das Pferd zum Angriff anzuweisen, aber nicht beides.

BERITTENE ANGRIFFE

Du und dein Reittier kämpfen als eine Einheit. Demzufolge teilst du dir deinen Malus für mehrfache Angriffe mit dem Reittier. Wenn du also beispielsweise einen Angriff ausführt und anschließend das Tier anweist einen Angriff auszuführen, so unterliegt der Angriff deines Reittiers dem Malus für mehrfache Angriffe in Höhe von -5.

Zur Bestimmung von Angriffen nimmst du alle Felder der Angriffsfläche deines Reittiers ein. Wenn du Mittelgroß bist, und dein Reittier Groß, dann kannst du zuerst eine Kreatur auf der einen Seite deines Reittiers angreifen und dann mit deiner nächsten Aktion eine Kreatur auf der gegenüberliegenden Seite. Wenn du einen größeren Angriffsradius hast, hängt die Entfernung teilweise von der Größe deines Reittiers ab. Auf einem Mittelgroßen oder kleineren Reittier benutzt du deinen normalen Angriffsradius. Auf einem Großen oder Riesigen Reittier kannst du alle an das Reittier angrenzenden Felder angreifen, wenn du 1,50 m oder 3 m Angriffsradius hast, bzw. alle Felder innerhalb von 3 m von dem Reittier (auch diagonal), wenn du über 4,50 m Angriffsradius verfügst.

BERITTENE VERTEIDIGUNG

Wenn du beritten bist, können Angreifer entweder dich oder dein Reittier als Ziel auswählen. Effekte, die mehrere Kreaturen betreffen können (z.B. Flächeneffekte) betreffen auch beide, sofern ihr euch beide im Wirkungsbereich befindet. Du befindest dich im Angriffsradius oder in der Reichweite eines Angreifers, sofern ein Feld der Angriffsfläche deines Reittiers sich darin befindet. Da dein Reittier größer ist als du und du seine Angriffsfläche mit ihm teilst, hast du Schwache Deckung gegen Angriffe, die dich

als Ziel haben, wenn du beritten bist und dein Reittier im Weg sein könnte.

Da du dich nicht so frei bewegen kannst, wenn du auf einem Reittier sitzt, erhältst du einen Situationsmalus von -2 auf Reflexwürfe, wenn du beritten bist. Außerdem ist Aufsitzen (hier zum Absitzen) die einzige Bewegungsaktion, die du einsetzen kannst.

KAMPF IN DER LUFT

Viele Monster können fliegen und auch SC können mit Zaubern oder Gegenständen die Möglichkeit zu fliegen erhalten. Fliegende Kreaturen benutzen zur Fortbewegung durch die Luft die Aktion Fliegen (Seite 472). Besonders knifflige Manöver, z.B. eine 180-Grad-Kehrtwende oder Fliegen durch eine schmale Lücke, erfordern möglicherweise Fertigkeitwürfe auf Akrobatik zum Im Flug manövrieren. Kreaturen können auch aus der Luft abstürzen. Dazu finden die Sturzregeln von Seite 464 Anwendung. Der SL kann nach eigenem Gutdünken entscheiden, dass manche bodenbasierenden Handlungen in der Luft nicht funktionieren. Eine fliegende Kreatur kann z.B. nicht Springen.

KAMPF IM WASSER

Benutze die folgenden Regeln für Kampf im oder unter Wasser:

- Du bist Auf dem Falschen Fuß betroffen, wenn du keine Bewegungsrate für Schwimmen hast.
- Du erhältst Resistenz 5 gegen Säure und Feuer.
- Du erleidest einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe mit Hieb- und Wuchtwaffen, die durch Wasser gehen.
- Fernkampfangriffe, die Hieb- oder Wuchtschaden zufügen, schlagen automatisch fehl, wenn sich der Angreifer oder das Ziel unter Wasser befindet. Für Fernkampfangriffe, die Stichschaden verursachen, durch oder gegen eine Kreatur, die sich unter Wasser befindet, wird die Entfernungseinheit der Waffe halbiert.
- Unter Wasser kannst du keine Feuerzauber einsetzen und keine Aktionen mit der Kategorie Feuer benutzen.
- Der SL kann nach eigenem Gutdünken entscheiden, dass manche bodenbasierenden Handlungen unter oder auf dem Wasser nicht funktionieren.

ERTRINKEN UND ERSTICKEN

Du kannst eine Anzahl von Runden gleich 5 + dein Konstitutionsmodifikator lang die Luft anhalten. Reduziere die Anzahl der Runden, die du noch Luft hast, jeweils am Ende deines Zuges um 1, bzw. um 2, falls du während deines Zuges Zauber gewirkt hast. Du verlierst weiterhin jedes Mal eine Runde an Luft, wenn du einen Kritischen Treffer erleidest oder bei einem Rettungswurf gegen einen Schadens-effekt einen Kritischen Fehlschlag erzielst. Wenn du sprichst (dazu zählen auch Zauber mit Verbalen Komponenten oder die Aktivierung von Gegenständen mit Befehlsworten), verlierst du alle verbliebenen Runden an Luft.

Wenn dir die Luft ausgeht, erhältst du den Zustand Bewusstlos und beginnst zu ersticken. Du kannst dich von dieser Bewusstlosigkeit nicht erholen und musst jeweils am Ende deines Zuges einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Fehlschlag nimmst du 1W10 Schaden. Bei einem Kritischen Fehlschlag stirbst du. Mit jedem weiteren Wurf nach dem ersten, erhöht sich der SG kumulativ um 5 und der Schaden kumulativ um 1W10. Sobald du wieder Luft holen kannst, musst du nicht mehr weiter ersticken und verlierst den Zustand Bewusstlos (sofern du nicht bei 0 Trefferpunkten bist).

ERKUNDUNGSMODUS

Während Kämpfe in Begegnungen in Runden gemessen werden, findet Erkundung in freierer Form statt. Der SL bestimmt den Verlauf der Zeit, während der du vielleicht zu Pferd durch zerklüftetes Hügelland reist, mit Kaufleuten verhandelst oder ein Verlies auf der Suche nach Gefahren und Schätzen durchquerst. Auf Erkundungen befindest du dich nicht so unmittelbar in Gefahr wie im Begegnungsmodus, musst aber dafür mit anderen Herausforderungen rechnen.

Der Großteil des Erkundungsmodus entfällt auf Bewegung und Rollenspiel. Du reist vielleicht von einem Ort zum anderen, unterhältst dich unterwegs in einem Handelsposten mit den Kaufleuten und hast vielleicht eine kurze Unterhaltung mit den pflichtbewussten Stadtgardisten an deinem Zielort. Statt Runde um Runde deine Bewegung in 1,50 m-Feldern zu messen, misst du hier in Metern oder Kilometern pro Minute, Stunde oder Tag und benutzt deine Reisegeschwindigkeit, Anstatt jede Runde zu entscheiden, was du tust, führst du Erkundungsaktivitäten durch und verbringst üblicherweise einen Teil des Tages mit Ruhen und deinen täglichen Vorbereitungen.

REISEGESCHWINDIGKEIT

Je nachdem, wie der SL Bewegungen misst, nutzt du in der folgenden Tabelle für übliche Reisegeschwindigkeiten die entsprechende Spalte als Geschwindigkeit für deinen Charakter:

TABELLE 9-2: REISEGESCHWINDIGKEIT

Bewegungs- rate	Meter pro Minute	Kilometer pro Stunde	Kilometer pro Tag
3 m	30	1,5	12
4,50 m	45	2,25	18
6 m	60	3	24
7,50 m	75	3,75	30
9 m	90	4,5	36
10,50 m	105	5,25	42
12 m	120	6	48
15 m	150	7,5	60
18 m	180	9	72

Die Geschwindigkeiten in Tabelle 9-2 beziehen sich auf Reisen über flaches, offenes Gelände in einem energischen, aber nicht erschöpfenden Tempo. Bei Reisen durch Schwieriges Gelände halbiert sich die Geschwindigkeit, Sehr Schwieriges Gelände reduziert sie auf ein Drittel. Wenn für die Reise ein Fertigkeitwurf erforderlich ist - z.B. für Klettern zum Bergsteigen oder für Schwimmen -, kann der SL einen Wurf pro Stunde der Reise verlangen und anhand des Ergebnisses und der Tabelle oben deinen Fortschritt bestimmen.

ERKUNDUNGSAKTIVITÄTEN

Während du reist oder erkundest, solltest du deinem SL mitteilen, was du währenddessen im Allgemeinen tun willst. Wenn du nichts weiter tun willst, als Fortschritte in Richtung deines Ziels zurückzulegen, kannst du mit voller Geschwindigkeit gemäß Tabelle 9-2 reisen.

Wenn du mehr tun willst, als einfach nur zu reisen, solltest du beschreiben, was du tun willst. Dabei musst du nicht so sehr ins Detail gehen wie „Ich benutze meinen Dolch, um die Tür zu lockern, sodass ich nach heimtückischen Fallen suchen kann.“ Stattdessen reicht es aus zu sagen: „Ich durchsuche den Bereich nach Gefahren.“ Der SL wählt die Erkundungsaktivitäten aus, die am besten zu deiner Beschreibung passt, und beschreibt die Ergebnisse dieser Handlung. Manche Erkundungsaktivitäten beschränken, wie schnell du reisen und dabei noch effektiv die Handlung durchführen kannst.

Dies sind die häufigsten Erkundungsaktivitäten:

ABSUCHEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du suchst penibel nach versteckten Türen, verborgenen Gefahren und so weiter. Du hast meistens eine begründete Vermutung darüber, welche Stellen du am besten untersuchen musst. Dabei bewegst du dich mit halber Geschwindigkeit. Wenn du aber gründlich sein und sichergehen möchtest, dass du auch nichts auslässt, darfst du dich nicht schneller bewegen als 90 m pro Minute, bzw. 45 m pro Minute, wenn du sicher sein willst, dass du alles abgesucht hast, bevor du einen Bereich betrittst. Du kannst beim Absuchen jederzeit noch langsamer voranrücken, um einen Bereich noch gründlicher zu untersuchen. Das Talent Zügiges Suchen verbessert diese Höchstgeschwindigkeiten. Wenn du beim Absuchen auf eine Geheimtür, einen versteckten Gegenstand oder eine Gefahr stößt, legt der SL einen Verdeckten Wurf zum Suchen für dich ab, um zu bestimmen, ob du den Gegenstand oder die Gefahr bemerkst. An Orten mit vielen zu durchsuchenden Dingen musst du anhalten und deutlich mehr Zeit aufwenden, um sie gründlich abzusuchen.

AM EXPERTEN ORIENTIEREN

ERKUNDUNG HÖRBAR KONZENTRATION SICHTBAR

Wähle einen Verbündeten, der während der Erkundung wiederholt Fertigkeitwürfe ablegt, z.B. zum Klettern oder um eine andere Erkundungstaktik durchzuführen, die einen Fertigkeitwurf erfordert (beispielsweise Unbemerkt bleiben). Der Verbündete muss in dieser Fertigkeit mindestens den Kompetenzgrad Experte besitzen und bereit sein, dir Unterstützung zu leisten. Während du Am Experten orientieren nutzt, übernimmst du dessen Taktik oder legst entsprechende Fertigkeitwürfe ab. Dank der Unterstützung deines Verbündeten kannst du, solltest du selbst den Kompetenzgrad Ungeübt in der fraglichen Tätigkeit besitzen, deine Stufe als Kompetenzbonus auf den Fertigkeitwurf hinzurechnen. Weiterhin erhältst du auf deinen Fertigkeitwurf einen Situationsbonus abhängig vom Kompetenzgrad deines Verbündeten (+2 für Experte, +3 für Meister, +4 für Legende).

EILEN

BEWEGUNG ERKUNDUNG

Du strengst dich an, um mit doppelter Reisegeschwindigkeit voranzukommen. Du kann einen Eilmarsch nur eine Anzahl von Minuten gleich deinem Konstitutionsmodifikator $\times 10$ (mindestens 10 Minuten) lang aufrechterhalten. Wenn du mit einer Gruppe eilen willst, verwende den niedrigsten Konstitutionsmodifikator der Gruppenmitglieder, um zu bestimmen, wie schnell die Gruppe zusammen eilen kann.

MAGIE ENTDECKEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du wirkst regelmäßig Magie entdecken. Dabei bewegst du dich mit halber Geschwindigkeit oder langsamer. Bei einer Geschwindigkeit von höchstens 90 m pro Minute besteht keine Möglichkeit, dass du versehentlich eine magische Aura übersieht, aber du darfst höchstens 45 m pro Minute zurücklegen, um magische Auren zu entdecken, bevor deine Gruppe sie betritt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SPÄHEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du spähest vor und hinter der Gruppe auf der Suche nach Gefahr. Dabei bewegst du dich mit halber Geschwindigkeit. Zu Beginn der nächsten Begegnung erhalten alle Kreaturen in deiner Gruppe einen Situationsbonus von +1 auf ihre Initiativwürfe.

UMSEHEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du suchst nach Informationen über deine Umgebung. Dabei bewegst du dich mit halber Geschwindigkeit. Du kannst Wissen abrufen als Verdeckten Wurf ausführen, um unter den Dingen, die du während deiner Reise sehen und untersuchen kannst, Hinweise zu entdecken. Dabei kannst du jede Fertigkeit verwenden, die Wissen abrufen als Fertigkeitseinsatz hat. Der SL entscheidet aber, ob die Fertigkeit für die Hinweise, die du finden könntest, relevant ist.

UNBEMERKT BLEIBEN

ERKUNDUNG

Lege einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit ab, um unbemerkt zu bleiben. Dabei bewegst du dich mit halber Geschwindigkeit. Wenn du das Talent Schnelles Schleichen hast, kannst du dich dabei mit voller Geschwindigkeit fortbewegen, kannst aber dennoch keine weitere Erkundungshandlung gleichzeitig ausführen. Wenn du das Talent Legendäres Schleichen hast, kannst du dich mit voller Geschwindigkeit fortbewegen und gleichzeitig noch eine zweite Erkundungsaktivität ausführen. Wenn du zu Beginn einer Begegnung Unbemerkt bleiben genutzt hast, kannst du üblicherweise statt eines Wahrnehmungswurfs einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit für deine Initiative ablegen, um festzustellen, ob deine Gegner dich bemerkt haben (wie üblich beim Schleichen entsprechend ihres Wahrnehmungs-SG, unabhängig von Ergebnis ihrer Initiativwürfe).

VERTEIDIGEN

ERKUNDUNG

Du hast deinen Schild gehoben und bewegst dich mit halber Geschwindigkeit. Wenn es zum Kampf kommt, erhältst du vor Beginn deines Zuges den Vorteil von Schild heben.

ZAUBER WIEDERHOLEN

ERKUNDUNG KONZENTRATION

Du wirkst wiederholt den gleichen Zauber. Dabei bewegst du dich mit halber Geschwindigkeit. Meistens handelt es sich bei dem Zauber um einen Zaubertrick, von dem du möchtest, dass er bereits wirkt, wenn es zum Kampf kommen sollte. Diesen Zauber musst du mit maximal 2 Aktionen wirken können. Um Ermüdung durch das wiederholte Zaubern zu vermeiden, solltest du diese Handlung nur einsetzen, wenn etwas Ungewöhnliches geschieht.

Du kannst diese Handlung auch benutzen, um einen Aufrechterhaltbaren Zauber oder eine Aufrechterhaltbare Aktivierung aufrechtzuerhalten. Die meisten solchen Zauber oder Gegenstandseffekte kann man bis zu 10 Minuten lang aufrechterhalten, manche geben aber auch eine andere Dauer an.

RUHE UND TÄGLICHE VORBEREITUNGEN

Die besten Leistungen kannst du erbringen, wenn du dir genügend Zeit lässt, dich zu erholen und vorzubereiten. Einmal alle 24 Stunden kannst du eine Ruhepause einlegen (üblicherweise 8 Stunden), nach der du eine Anzahl Trefferpunkte zurückerhältst gleich deinem Konstitutionsmodifikator (mindestens 1) multipliziert mit deiner Stufe. Ebenso kann es auch sein, dass du dich von bestimmten Zuständen erholst (Seite 453). In Rüstung zu schlafen ist wenig erholsam, sodass du mit dem Zustand Er-

ERKUNDUNGSAKTIVITÄTEN MIT FERTIGKEITEN

In Kapitel 4: Fertigkeiten findest du zahlreiche weitere Erkundungshandlungen, die hier kurz zusammengefasst sind.

Alchemistischen Gegenstand identifizieren: Du benutzt Handwerkskunst und eine Alchemistenausrüstung, um einen alchemistischen Gegenstand zu identifizieren (Seite 247).

Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten: Du benutzt Arkane Künste, um einen Zauber aus dem Zauberbuch eines anderen Zauberschwärzers vorzubereiten (Seite 241).

Bedrängen: Du benutzt Einschüchtern, um eine Kreatur zu bedrohen, damit sie tut, was du möchtest (Seite 246).

Beeindrucken: Du benutzt Diplomatie, um auf jemanden einen guten Eindruck zu machen (Seite 245).

Hindurchzwingen: Mit Akrobatik zwängst du dich durch sehr enge Durchgänge (Seite 240).

Informationen sammeln: Du benutzt Diplomatie, um eine Gegend zu untersuchen und Informationen über eine bestimmte Person oder ein Thema zu finden (Seite 245).

Magie identifizieren: Du benutzt verschiedene Fertigkeiten, um etwas über einen magischen Gegenstand, Ort oder anhaltenden Effekt herauszufinden (Seite 237).

Reparieren: Mit einer Reparaturausrüstung und Handwerkskunst kannst du einen beschädigten Gegenstand wiederherstellen (Seite 246).

Richtungssinn: Du benutzt Überlebenskunst, um ein Gespür dafür zu bekommen, wo du bist, oder um Himmelsrichtungen zu bestimmen (Seite 253).

Schrift entziffern: Du benutzt eine passende Fertigkeit, um antike, esoterische oder obskure Texte zu entschlüsseln (Seite 238).

Spuren folgen: Du benutzt Überlebenskunst, um den Spuren einer Kreatur zu folgen (Seite 253).

Spuren verwischen: Du benutzt Überlebenskunst, um Anzeichen deiner Bewegung zu verbergen (Seite 253).

Verkleiden: Du benutzt Täuschung und meistens eine Verkleidungsausrüstung, um eine Verkleidung zu erzeugen (Seite 252).

Wunden versorgen: Du benutzt Heilkunde, um die Wunden einer lebendigen Kreatur zu behandeln (Seite 248).

Zauber erlernen: Du benutzt die der Magischen Tradition eines Zaubers entsprechende Fertigkeit, um Zugang zu einem neuen Zauber zu erlangen (Seite 240).

schöpft erwachst. Wenn du mehr als 16 Stunden nicht geruht hast, erhältst du ebenfalls den Zustand Erschöpft. Von diesem Zustand kannst du dich dann nicht erholen, solange du nicht mindestens 6 Stunden ununterbrochen schlafen konntest.

Nachdem du geruht hast, kannst du deine täglichen Vorbereitungen durchführen. Dies dauert etwa 1 Stunde. Du kannst dich nur einmal am Tag vorbereiten, nachdem du geruht hast. Die Vorbereitung beinhaltet das Folgende:

- Zauberkundige erhalten ihre Zauberplätze zurück und Zauberschwärzer, die ihre Zauber vorbereiten, wählen ihre Zauber für den Tag aus.
- Fokuspunkte und andere Fähigkeiten, die sich bei deinen Vorbereitungen wieder erneuern, sowie Fähigkeiten, die du nur begrenzt oft pro Tag einsetzen kannst (darunter auch magische Gegenstände) erneuern sich.
- Du ziehst deine Rüstung an und nimmst deine Waffen und sonstige Ausrüstung an dich.
- Du kannst zu bis zu 10 getragenen magischen Gegenständen Resonanz aufbauen, um für den Tag in den Genuss ihrer Vorteile zu gelangen.

AUSZEITMODUS

Im Auszeitmodus wird die Zeit nach Tagen gemessen statt nach Minute oder Szenen, Dieser Spielmodus wird normalerweise verwendet, wenn du dich in Sicherheit in einer Ortschaft befindest und dich dort vielleicht von deinen Abenteuern erholst oder ein Artefakt, das du gefunden hast, untersuchst.

Eine Auszeit gibt dir Gelegenheit, dich vollständig zu erholen, Dinge herzustellen oder einen Beruf auszuüben, neue Zauber zu lernen, Talente umzulernen oder einfach nur Spaß zu haben. Du kannst die auf deinen Abenteuern erworbenen Gegenstände verkaufen, neue Güter kaufen oder andere Handlungen durchführen, die dir von deinen Talenten und Fertigkeiten sowie der Ortschaft, in der du dich befindest, ermöglicht werden.

LÄNGERFRISTIGE RUHE

Wenn du den ganzen Tag und die Nacht während der Auszeit mit Ruhen verbringst, kannst du Trefferpunkte zurückerlangen gleich deinem Konstitutionsmodifikator (mindestens 1) multipliziert mit deiner doppelten Stufe

UMLERNEN

Über Umlernen kannst du einige der Entscheidungen für deinen Charakter verändern. Dies ist nützlich, wenn du deinen Charakter in eine neue Richtung entwickeln oder Entscheidungen revidieren möchtest, die deine Erwartungen nicht erfüllt haben. Du kannst Talente, Fertigkeiten und einige wählbare Klassenmerkmale umlernen. Abstammung, Herkunft, Hintergrund und Klasse, sowie deine Attributswerte kannst du nicht umlernen. Während des Umlernens kannst du keine andere Auszeithandlung durchführen.

Umlernen erfordert normalerweise, dass du Zeit mit einem Lehrer verbringst, sei es für eine körperliche Ausbildung, Studien in einer Bibliothek oder gemeinsame magische Trancen. Der SL bestimmt, ob du die passende Ausbildung finden kannst oder ob etwas überhaupt umgelernt werden kann. In manchen Fällen musst du den Lehrer auch bezahlen.

Bestimmte Fähigkeiten sind nur schwierig oder unmöglich umzulernen. Ein Zauberer kann z.B. seine Blutlinie nur unter sehr ungewöhnlichen Umständen umlernen, da ihm diese angeboren ist.

Beim Umlernen kannst du grundsätzlich keine Entscheidungen treffen, die du nicht auch zum Zeitpunkt der ursprünglichen Entscheidung hättest treffen können. Du kannst also kein Talent der 2. Stufe gegen ein Talent der 4. Stufe tauschen oder gegen eines, dessen Voraussetzungen du nicht erfüllt hast, als du dir das ursprüngliche Talent ausgesucht hast. Wenn du nicht mehr weißt, ob du zu der Zeit diese Voraussetzungen erfüllt hast, bitte deinen SL, eine Entscheidung zu treffen. Wenn du durch Umlernen die Voraussetzungen für eine Fähigkeit nicht mehr erfüllst, kannst du diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Möglicherweise musst du mehrere Fähigkeiten in Folge umlernen, um alle Fähigkeiten zu erlangen, die du möchtest.

TALENTE

Du kannst eine Woche Auszeit aufwenden, um eines deiner Talente umzulernen. Entferne das Talent und ersetze es durch ein anderes der gleichen Art. Du kannst z.B. ein Fertigkeitstalent gegen ein anderes Fertigkeitstalent tauschen, nicht aber gegen ein Magiertalent.

AUSZEITHANDLUNGEN MIT FERTIGKEITEN

In Kapitel 4: Fertigkeiten findest du einige weitere Auszeithandlungen, die hier kurz zusammengefasst sind.

Einkommen verdienen: Du verdienst Geld, üblicherweise mittels Darbietung, Handwerkskunst oder Kenntnis (Seite 234).

Fälschung erstellen: Du fälschst ein Dokument (Seite 246).

Herstellen: Mit der Fertigkeit Handwerkskunst kannst du aus Rohmaterialien Gegenstände herstellen (Seite 247).

Krankheit behandeln: Du verbringst Zeit damit, dich um eine erkrankte Kreatur zu kümmern in der Hoffnung, dass du sie heilen kannst (Seite 249).

Überleben: Du findest Nahrung und Unterschlupf in der Wildnis oder in einer Siedlung (Seite 253).

FERTIGKEITEN

Du kannst eine Woche Auszeit aufwenden, um eine deiner Fertigkeitsverbesserungen umzulernen. Reduziere deinen Kompetenzgrad für die Fertigkeit, deren Verbesserung du aufgibst, um einen Schritt und erhöhe deinen Kompetenzgrad für eine andere Fertigkeit um einen Schritt. Der neue Kompetenzgrad darf dabei nicht höher sein, als der Kompetenzgrad, den du aufgegeben hast. Wenn beispielsweise dein Barde Meister in Darbietung und Heimlichkeit, sowie Experte in Okkultismus ist, könntest du seinen Kompetenzgrad in Heimlichkeit auf Experte reduzieren und dafür Meister in Okkultismus werden. Du könntest aber nicht diese Fertigkeitsverbesserung benutzen, um den Kompetenzgrad Legende in Darbietung zu erlangen. Halte die Stufe nach, bei der du Fertigkeitsverbesserungen umdisponierst, denn die Stufe, auf der die Kompetenzgrade deiner Fertigkeiten sich verändert haben, kann deine Fähigkeit beeinflussen, Talente mit Fertigkeiten als Voraussetzung umzulernen.

Du kannst weiterhin eine Woche aufwenden, um eine Fertigkeit, die du bei der Charaktererschaffung ausgewählt hast, umzulernen.

KLASSENMERKMALE

Du kannst ein Klassenmerkmal verändern, bei dem du eine Auswahl treffen musstest, und eine andere Auswahl treffen. Damit kannst du z.B. deinen Druidenorden wechseln oder deine Magierschule. Der SL teilt dir mit, wie lange du dafür brauchst – mindestens aber einen Monat.

SONSTIGE AUSZEITHANDLUNGEN

Arbeite mit deinem SL zusammen, wenn du deine Auszeit auf eine andere Weise verbringen möchtest. Du musst dabei möglicherweise für deinen Lebensstandard bezahlen. (Die Preise findest du auf Seite 294). Du könntest Immobilien erwerben, ein Geschäft betreiben, Teil einer Zunft oder anderen bürgerlichen Vereinigung werden oder dich in einer großen Stadt anbietern, den Befehl über eine Armee übernehmen, einen Lehrling annehmen, eine Familie gründen oder den Gläubigen predigen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG



KAPITEL 10: SPIELLEITEN

Als Spielleiter leitest du jede Pathfinderspielsitzung und bist die Verbindung zwischen den Spielern und der Spielwelt. Es ist an dir, die Szene zu präsentieren, während die Spielercharaktere Monster bekämpfen, mit anderen interagieren und die Welt erkunden.

Wenn du die Rolle des Spielleiters übernimmst, hast du die lohnende Aufgabe, dir für deine Freunde interessante Geschichten auszudenken. Zu deinen Aufgaben gehört es ...

- ... die Geschichte einer Abenteurergruppe auf spannende und widerspruchsfreie Weise zu erzählen.
- ... die Welt, in der die Handlung spielt, mit Farbe und Leben zu erfüllen, wobei du das Fantastische hinreichend mit Realität und Naturgesetzen verbindest, um es glaubhaft darzustellen.
- ... die Spieler und dich selbst mit neuen Konzepten zu unterhalten und kreative Ideen mit interessanten Ergebnissen zu belohnen.
- ... Spielsitzungen vorzubereiten, indem du dir Abenteuer ausdenkst oder dich in veröffentlichte Abenteuer einliest und Charaktere und Handlungsstränge entwirfst.
- ... die Reaktionen der Nichtspielercharaktere und anderer Mächte der Welt zu improvisieren, wenn die Spieler unerwartete Dinge tun.
- ... Regelentscheidungen zu treffen, welche für Fairness sorgen und das Spiel am Laufen halten sollen.

Dieses Kapitel verschafft dir die nötigen Werkzeuge, um sich diesen Aufgaben widmen zu können. Die folgenden Abschnitte behandeln die verschiedenen Komponenten einer Kampagne, die unterschiedlichen Spielmodi und wie du die Schwierigkeitsgrade für die Würfe bestimmst, welche die SC ablegen sollen. Ebenso findest du verschiedene Wege zum Belohnen von Spielercharakteren und die Aspekte der Umgebungen, welche eine Abenteurergruppe bereisen könnte.

PLANUNG EINER KAMPAGNE

Ein Pathfinderspiel ist normalerweise als Kampagne aufgebaut – ein Geschichte in mehreren Teilen, die sich auf eine Gruppe von Charakteren konzentriert. Eine Kampagne ist in mehrere Abenteuer unterteilt; dies sind kleinere Geschichten, die sich um Erkundungen und Interaktionen mit Nichtspielercharakteren drehen. Ein Abenteuer ist meist eine vollständige Geschichte, die mit dem größeren Handlungsbogen einer Kampagne verbunden sein kann. Zum Spielen eines Abenteurers benötigt man eine oder mehrere Spielsitzungen, bei denen die Spieler jeweils für mehrere Stunden zusammenkommen, um einen Teil des Abenteurers zu spielen.

Eine Kampagne stellt die Rahmenhandlung deines Pathfinderspiels dar. Wenn du deine Kampagne vorbereitest, entscheidest du über ihren Umfang und ihre Themen, welche du dann mit den Abenteuern und Handlungsszenen untermauerst.

KAMPAGNENLÄNGE

Eine Kampagne kann ein paar Spielsitzungen umfassen oder viele Jahre dauern. Zwei Hauptfaktoren bestimmen die Länge einer Kampagne: Wie viel Zeit benötigst du zum Erzählen der Geschichte und wie viel Zeit wollen die Spieler in das Spiel investieren. Eine einzelne Spielsitzung, ein „Oneshot“, ist bestens geeignet, um Pathfinder auszuprobieren oder einfach ein kurzes Abenteuer zu spielen. Die Spieler müssen sich nicht über länge-

ZUSAMMENARBEIT BEIM SPIEL

Als Spielleiter hast du das letzte Wort, wie die Welt und die Regeln funktionieren und wie Nichtspielercharaktere agieren. Der Sinn dieser Regel ist es, für den glatten Ablauf des Spiels mit einer Konsistenz einhaltenden, leitenden Hand zu sorgen. Sie soll einen Spieler nicht zum Diktator machen – bei Rollenspielen ist die Zusammenarbeit äußerst wichtig. Der Umfang ist dabei von der Gruppe abhängig. Bei einigen Gruppen fügen die Spieler der Welt und Nichtspielercharakteren gern Einzelheiten hinzu. Andere Gruppen wollen keine Kontrolle über die Welt ausüben, welche über die Entscheidungen ihrer Charaktere hinausgehen. Beide Extreme sind spaßige und akzeptable Spielweisen.

Hol dir am besten vor Spielbeginn von deinen Spielern Informationen ein, welche Erzählweise sie bevorzugen, in welchen Teilen der Welt sie spielen wollen, gegen welche Gegner sie antreten möchten oder welche bereits veröffentlichten Abenteuer sie spielen wollen. Bei einer guten Kampagne besprechen die Spieler, was für Charaktere und Abenteuer sie spielen wollen. Möglicherweise werden so Abenteuer direkt auf die Charaktere zugeschnitten oder man entscheidet sich für ein bestimmtes veröffentlichtes Abenteuer, dessen Anfänge dann an die Charaktere angepasst werden, damit die Spielercharaktere einen Grund haben, sich zu involvieren.

Im Laufe des Spiels werden sich immer wieder Möglichkeiten zur Zusammenarbeit bieten. Wenn die Spieler Vorschläge einbringen oder ihre Theorien zu den Ereignissen der Kampagne äußern, sagen sie dir im Grunde, was sie gern als Elemente der Kampagne hätten. Versuche, diese Ideen einzubinden, doch verändere sie soweit, dass es immer noch stets etwas Unerwartetes gibt.

re Zeit verpflichten, allerdings muss der SL von Anfang an die Spieler involvieren, da er weniger Zeit hat, ihr Interesse an der Handlung oder dem Hintergrund zu wecken.

Solltest du eine längere Kampagne spielen wollen, musst du über die Ereignisse des Abenteurers hinweg einige Handlungselemente hinzufügen, welche direkt die Charaktere ansprechen. Das heißt, die Charaktere sollten individuelle Ziele besitzen, die über die allgemeinen Ziele der Gruppe hinausgehen.

Du kannst abschätzen, wie lange eine Kampagne dauern wird, indem du überlegst, wie lange ihr tatsächlich spielen werdet oder bis zu welcher Stufe die Handlung die Charaktere bringen soll. Zwischen zwei Stufenaufstiegen vergehen normalerweise drei oder vier Spielsitzungen. Da ihr wahrscheinlich ab und an auch einmal eine Spielrunde ausfallen lassen müsst, dürfte eine Spielsitzung pro Woche nach einem Jahr die Charaktere grob auf die 14. Stufe bringen, eine Sitzung alle zwei Wochen die Charaktere etwa auf die 8. Stufe und eine Sitzung pro Monat sie auf die 5. Stufe bringen. Falls ihr nur einmal im Monat spielt, solltet ihr vielleicht überlegen, jeweils länger zusammenzukommen und die Schnelle Aufstiegsgeschwindigkeit zu nutzen (siehe Seite 509).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



Es ist völlig in Ordnung, kein Ende der Kampagne einzuplanen – viele Gruppen spielen ein Abenteuer und entscheiden sich dann, das nächste anzugehen. Solltest du eine unbegrenzte Kampagne leiten, dann vermeide besser Handlungsfäden, die du nicht zufriedenstellend beenden kannst, sollte die Kampagne nach dem nächsten Abenteuer enden. Solltest du z.B. einen überaus mächtigen Gegner einführen, der für die Handlung wichtig ist, aber erst von Charakteren der etwa 15. Stufe zur Strecke gebracht werden könnte, so wäre es unbefriedigend, die Kampagne auf der 8. Stufe zu beenden.

Sei besser zurückhaltend, wenn du die Länge und den Umfang deiner Kampagne abschätzt – es ist stets eine große Versuchung, eine epische Kampagne bis zur 20. Stufe und darüber hinaus zu planen, die aus komplexen, miteinander verwobenen Handlungsfäden besteht. Denn nur allzu leicht können solche Spielrunden lange vor dem Ende auseinanderfallen, wenn deine Gruppe z.B. nur einmal im Monat spielen kann und die Spieler dann auch noch anderen Verpflichtungen nachkommen müssen.

ERWARTETE DAUER

Nicht jede Kampagne endet an derselben Stelle. Manche währen bis zur 20. Stufe und enden mit Spielercharakteren, welche den Höhepunkt der Macht erklommen haben und sich den größten Gefahren stellen können, die Sterblichen begegnen. Andere enden auf niedrigeren Stufen, nachdem die SC einen Oberbösewicht zur Strecke gebracht oder ein wichtiges Problem gelöst haben. Und wieder andere Kampagnen enden, wenn die Spieler nicht mehr an ihnen teilnehmen können oder sich entscheiden, dass es Zeit zum Aufhören ist.

Bei Beginn einer Kampagne solltest du daher einen Endpunkt einplanen, aber dennoch flexibel bleiben, da du die Geschichte zusammen mit anderen Spielern erzählst und deine ursprünglichen Erwartungen sich möglicherweise als falsch erweisen könnten. Wenn du glaubst, dass ihr euch einem zufriedenstellenden Ende nähert, solltest du mit den anderen Spielern sprechen. Du könntest sagen: „Ich denke, wir haben noch zwei Spielsitzungen. Wie seht ihr das? Gibt es noch unerledigte Dinge, um die ihr euch kümmern wollt?“ Auf diese Weise kannst du abschätzen, wie die restliche Gruppe es sieht, und nötige Anpassungen treffen.

THEMEN

Die von dir für deine Kampagne gewählten Themen und Inhalte unterscheiden sie von anderen Kampagnen. Sie umfassen die wichtigsten dramatischen Fragen deiner Geschichte, z. B. auf welche Kreaturen oder Umgebungen am meisten zurückgegriffen wird, und ob neben der traditionellen High Fantasy noch ein anderes Genre berührt werden soll. Die von dir gewählten Themen sind auch eine Hilfestellung, welche Handlungselemente in Frage kämen.

Die Themen der Handlung haben meistens einen Bezug zu den Hintergründen, Motiven und Schwächen der Spielercharaktere und ihrer Gegenspieler. Solltest du z.B. als Thema „Rache“ wählen, könntest du einen Bösewicht präsentieren, dessen Suche nach Rache sein eigenes Leben aus den Fugen reißt und allen um ihn herum tragisches Leid zufügt. Sollte einer der Spielercharaktere ein chaotisch guter Anhänger der Ideen von Freiheit sein, könntest du diesen Charakter an die Hand-

lung fesseln, indem du als Gegner eine Gruppe von Sklavenjägern nutzt. Oder du könntest „Liebe“ als Thema wählen und Nichtspielercharaktere vorstellen, die hoffnungslose Romanzen unterhalten, verlorene Geliebte zurückerlangen wollen oder die Spielercharaktere umwerben.

Indem du ähnliche Orte und in Beziehung stehende Kreaturen nutzt, kannst du so besser Verbindungen zwischen unterschiedlichen Abenteuern bilden. Die Spieler haben den Eindruck, dass sie zu Experten darin werden, mit Riesen zu verhandeln, tückische Wasserstraßen zu befahren, Teufel zu bekämpfen, die Ebenen zu erkunden oder sich mit anderen, sich wiederholenden Elementen zu befassen. Beispielsweise könntest du die Charaktere zu Beginn eine eisige Tundra erkunden lassen und sie dann später auf eine eisige Ebene des Multiversums voller schwieriger Herausforderungen schicken, wo sie ihr zuvor gewonnenes Wissen nutzen können. Ähnlich könnten Hobgoblin-Soldaten schwierige Gegner für deine Gruppe auf niedrigen Stufen sein, doch wenn die SC höhere Stufen erlangen, werden die Hobgoblins zu Schergen einer anderen Kreatur und die Spieler erhalten den Eindruck einer Weiterentwicklung.

Pathfinder ist ein Fantasyabenteuerspiel, allerdings kann deine Kampagne auch Elemente anderer fiktionaler Genres enthalten. Möglicherweise möchtest du Horror und Grusel nutzen, die Menge und Verfügbarkeit an Magie reduzieren und die langsame Aufstiegsgeschwindigkeit nutzen (siehe Seite 509), um eine Schwert-und-Magie-Geschichte zu entwerfen, oder Magie zur Technologie für einen Steampunk-Hintergrund zu machen.

EINE FREUNDLICHE UMGEBUNG

Als Spielleiter obliegt es dir, dafür zu sorgen, da du und die anderen Spieler Spaß am Spieltisch haben. Während des Spielens könnten schwierige Themen angesprochen werden und es mag zu stressigen Momenten kommen, doch letztendlich ist Pathfinder eine Freizeitbeschäftigung. Und diese kann das Spiel nur bleiben, wenn die Spieler sich an den Gesellschaftsvertrag halten und einander respektieren. Spieler mit körperlichen oder geistigen Behinderungen könnten sich stärker herausgefordert fühlen als andere Spieler. Arbeite mit deinen Spielern zusammen, um sicherzugehen, dass alle die Ressourcen und Unterstützung besitzen, die sie benötigen. Achte zudem auf unpassendes Verhalten, egal ob absichtlich oder ungewollt, und habe ein Auge auf die Körpersprache der Spieler während des Spielens. Solltest du bemerken, dass Spieler sich unangenehm fühlen, kannst du eine Pause einlegen, das Spiel in eine andere Richtung lenken, mit deinen Spielern vor oder nach dem Spiel unter vier Augen sprechen oder andere Dinge tun, die du für erforderlich hältst.

Sollte ein Spieler dir mitteilen, dass ihm etwas am Spiel unangenehm sei, egal ob es sich um die Inhalte handelt oder die Taten der anderen SC, dann höre gut zu und Sorge dafür, dass der Spieler während deiner Kampagne wieder Spaß hat. Wenn du vorgefertigtes Material nutzt und einen Charakter oder eine Situation unpassend findest, kannst du alle Details verändern, wie du es für richtig hältst. Ebenso hast du als Spielleiter die Autorität und Verantwortung, Spieler zu bitten, ihre Verhaltensweisen zu ändern – oder sogar zu gehen –, sollte ihr Tun nicht akzeptabel sein oder dafür sorgen, dass andere sind unangenehm fühlen.

Es ist niemals korrekt, der Person, die sich unangenehm fühlt, den Schwarzen Peter zuzuschieben und ihm mitteilen, er möge sein Problem selbst lösen. Fehler passieren zwar, aber es ist immer wichtig, wie du reagierst und weitermachst.

WERKZEUGE FÜR EIN VERANTWORTLICHES SPIEL

Zustimmung und Zufriedenheit sind wichtige Themen für Rollenspiele, so dass viele Entwickler Techniken geschaffen haben, um ein verantwortungsvolles Spiel zu ermöglichen. Dazu zählt das von Ron Edwards entwickelte Konzept der Grenzen und Schleier ebenso, wie John Stavropoulos' X-Karte.

Grenzen und Schleier

Die Begriffe „Grenze“ und „Schleier“ können als gewöhnliches Vokabular am Tisch für die im Folgenden beschriebenen Konzepte verwendet werden. Eine Grenze beschreibt die Linie, welche die SC mit ihren Taten (und die Spieler im Grunde auch) nicht überschreiten sollen, z.B. „Bei Folter ziehen wir eine Grenze“. Die Gruppe stimmt zu, eine Grenze nicht zu überschreiten und die dahinter liegenden Dinge nicht zum Teil des Spiels zu machen.

Ein Schleier hingegen beschreibt etwas, das nicht im Detail beschrieben werden sollte. Es wird quasi übergangen und die Gruppe wechselt entweder zu einem anderen Thema oder macht chronologisch nach der ausgeblendeten Szene weiter. Ihr könntest z.B. festlegen: „Ziehen wir mal einen Schleier über die Szene, während eure Charaktere im Schlafzimmer verschwinden.“

Möglicherweise weißt du im Vorfeld einige Dinge, die du verschleiern oder bei denen du Grenzen ziehen willst. Andere werden während des Spielens aufkommen.

Die X-Karte

Male ein „X“ auf eine Karte und du hast eine X-Karte. Lege sie zu Beginn einer Spielsitzung auf den Tisch und erkläre ihren Sinn deinen Spielern: Jeder Spieler kann stumm anzeigen, dass er Inhalte als beunruhigend empfindet, indem er auf X-Karte klopft – wer auch immer gerade dran ist, geht in seiner Schilderung etwas zurück und lässt den fraglichen Inhalt beim zweiten Anlauf aus. Wird die X-Karte genutzt, werden keine Fragen gestellt, wird nichts beurteilt und auch nicht gestritten. Du kannst aber um Klarstellung bitten wie z.B. „Wie weit soll ich zurückgehen?“ Manche Gruppen bilden das X stattdessen mit den Händen, um zu signalisieren, dass man etwas rauslassen sollte, oder nutzen andere Methoden. Sprich mit dem Spieler nach dem Spiel unter vier Augen, um zu bestimmen, ob du die Grundregeln, was am Spieltisch angesprochen werden kann und welche Themen eher tabu sind, überarbeiten musst.

Das Spiel ist für alle da. Lass niemals schlechte Mitspieler deine Kampagne unterminieren und lass nie zu, dass sie andere herauskeln. Deine Bemühungen sind Teil des langwierigen Prozesses, Spiele und die Spielkultur zu einer freundlichen, angenehmen Umgebung für alle zu machen. Zusammen können wir eine Gemeinschaft aufbauen, bei der sich Spieler aller Identitäten und Hintergründe sicher fühlen können.

FRAGWÜRDIGER INHALT

Spricht mit deinen Spielern, ehe eine Kampagne beginnt. Führe Einzel- oder Gruppengespräche, um herauszufinden, welche Arten von Inhalten sie im Spiel möchten und welche Themen vermieden werden sollten. Da sich die Handlung in Echtzeit entfaltet, ist es wichtig, diese Punkte vor Spielbeginn zu besprechen. Diese Gespräche sollen der Schaffung einer akzeptablen Umgebung dienen, daher ist es nicht in Ordnung nachzuhaken, warum jemand eine Art von Inhalten nicht im Spiel haben möchte. Wenn jemand ein Thema zum Tabu erklären möchte, dann sei es so!

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Du kannst mit einer Checkliste beginnen und den Spielern verschiedene Thematiken nennen, die sie dann von 1 bis 10 bewerten. Bei Pathfinderspielen kommt es oft zu Gewalt und Grausamkeit – doch wie bildlich können diese Konzepte beschrieben werden? Dürfen die Spieler am Tisch fluchen? Hat jemand Phobien, die er im Spiel nicht haben möchte, wie z.B. Spinnen?

Nachdem du die fragwürdigen Inhalte bestimmt und die Grenzen innerhalb deines Spiels festgelegt hast, gibt es noch vier wichtige Punkte:

- Teile den anderen Spielern diese Grenzen mit.
- Stelle sicher, dass ihr alle diese Grenzen nicht nur kennt, sondern sie auch anerkennt.
- Handle sofort, falls jemandem etwas während einer Spielrunde unangenehm aufstößt, selbst wenn dies bereits eigentlich tabuisiert wurde. Sobald die Frage geklärt ist, mache weiter.
- Greife ein, sollte ein Spieler vorsätzlich gegen die Grenzen verstoßen, nach Schlupflöchern suchen, Neuverhandlungen versuchen oder Mitspieler verhöhnen, welche für fragwürdige Inhalte nicht dieselbe Toleranz aufweisen.

DIE PATHFINDER-RICHTLINIE

Möglicherweise haben deine Spieler keine besonderen Ansichten zu fragwürdigen Inhalten und vertrauen darauf, dass die allgemeinen Regeln des gesellschaftlichen Zusammenlebens die unangenehmsten Punkte aus dem Spiel halten werden. Leider klappt dies nicht immer, da nicht zwangsläufig alle Spieler am Tisch die Regeln gleich auslegen. Die folgende Grundrichtlinie funktioniert bei vielen Gruppen, kann aber an eure Vorlieben angepasst werden:

- Blutvergießen, Verletzungen und sogar abgetrennte Körperteile können beschrieben werden. Exzessive Beschreibungen von Blut, Eingeweiden und Grausamkeit sollte man aber vermeiden.
- Romantische und sexuelle Beziehungen können im Laufe des Spiels entstehen, allerdings sollten die Spieler dabei nicht zu explizit werden. Sex passiert immer „Off-Screen“ bzw. „hinterm Schleier“. Da Versuche, Beziehungen zwischen Spielercharakteren aufzubauen, ähnlich unangenehm sein können, als würde ein Spieler einen anderen angraben, sollte es im Allgemeinen vermieden werden (insbesondere beim Spiel mit Fremden).
- Vermeide widerliche Beschreibungen und Fokus auf Fäkalien.

Spielercharaktere sollten niemals die folgenden Dinge tun:

- Foltern
- Vergewaltigen, mit Vergewaltigung oder ähnlichem drohen oder sexuelle Kontakte ohne Zustimmung anstreben
- Kindern Schaden zufügen (sexueller Missbrauch eingeschlossen)
- Sklaven halten oder vom Sklavenhalten profitieren
- Gedankenkontrolle zu abstoßenden Zwecken einsetzen

Bösewichte könnten derartiges tun, allerdings wird es nicht „on-screen“ bzw. sichtbar geschehen oder explizit im Detail beschrieben werden. Viele Gruppen entscheiden, dass Bösewichte diese Aktivitäten überhaupt nicht verfolgen, so dass sie am Tisch mit derart widerlichen Dingen gar nicht konfrontiert werden.

GESELLSCHAFTLICHE AUSWIRKUNGEN

Es ist nicht nur wichtig, darauf zu achten, dass das Spiel für dich und deine Spieler angenehm und interessant ist. Überlege auch, welche Auswirkungen deine Gruppe auf die Leute um

euch herum hat. Solltest du an einem fremden Ort spielen, so respektiere deine Gastgeber. Solltet ihr in der Öffentlichkeit spielen, so habe auch ein Auge darauf, dass ihr für euer Umfeld nicht unangenehm werdet.

Man kann sich leicht im Spiel verlieren und das Umfeld ausblenden. Achte dennoch darauf, nicht zu viel Lärm zu machen. Räumt hinter euch auf. Beunruhigt Außenstehende nicht mit graphischen Beschreibungen von Gewalt. Zeigt neugierigen Beobachtern nicht die kalte Schulter, wenn sie offensichtlich daran interessiert sind, was ihr da macht.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Zu Beginn einer neuen Kampagne erschaffen die Spieler neue Spielercharaktere. Als Teil dieses Prozesses erklärst du, worum es in der Kampagne gehen wird und welche Arten von Charakteren am ehesten passen. Arbeite mit den Spielern zusammen, um festzulegen, welche Regeloptionen genutzt werden können. Die sichersten Optionen sind dabei die in diesem *Grundregelwerk*. Sollten die Spieler weitverbreitete Optionen aus anderen Büchern oder ungewöhnliche oder seltene Optionen nutzen wollen, so prüfe diese zunächst, ob sie im Widerspruch zum Stil deiner geplanten Kampagne stehen oder zu seltsamen Überraschungen führen könnten. Es ist völlig in Ordnung, neue Optionen zu gestatten, allerdings bist du nicht dazu verpflichtet, wenn du nicht damit zufrieden bist.

ABENTEUERVORBEREITUNGEN

Ein Abenteuer ist eine abgeschlossene Sammlung von Handlungselementen, Charakteren und Hintergründen, welche die Basis der Geschichte bilden, die du und die anderen Spieler erzählen. Stelle dir das Abenteuer als Stichwortverzeichnis für deine eigene Geschichte vor. Du wirst umfassende Dinge einfügen wollen, wie wiederkehrende Charaktere und Themen, die du einbringen willst. Dennoch können sich alle möglichen Punkte verändern, während du sie zu einer vollständigen Geschichte formst.

Möglicherweise möchtest du ein vorgefertigtes Abenteuer von Paizo oder einem anderen Verlag nutzen oder dein eigenes Abenteuer erschaffen, während du deine Spielsitzung vorbereitest.

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER

Vorgefertigte Abenteuer umfassen jene Hintergrundinformationen und Nichtspielercharaktere, die für die Geschichte benötigt werden. Hinzu kommen alle Örtlichkeiten, Karten und Monstergruppen, welche für Erkundung und Begegnungen nötig sind. Vorgefertigte Abenteuer können deine Vorbereitungszeit verkürzen, da du einfach vor dem Spiel die relevanten Abschnitte lesen und dir nicht alles selbst ausdenken musst. Ein veröffentlichtes Abenteuer enthält bereits die erwartete Menge an Begegnungen und Schätzen – und es gibt genug für die diversen Charakterstufen, so dass auch etwas für deine Gruppe dabei sein dürfte. Wenn du ein vorgefertigtes Abenteuer nutzt, um deine erste Spielrunde zu leiten, kann dir dies helfen zu erkennen, wie Abenteuer aufgebaut sind, so dass du später leichter selbst welche schreiben kannst, wenn du dies möchtest.

Vorgefertigte Abenteuer sind aber nicht in Stein gemeißelt – du kannst alle Details anpassen, damit sie besser zu deiner Gruppe passen! Nutze die Hintergrundgeschichten und Neigungen der Spielercharaktere als Richtlinien zur Anpassung eines veröffentlichten Abenteuers. Möglicherweise heißt dies, die Gegenspieler anzupassen, so dass sie mit den Spielercharakteren verbunden sind, den Handlungsort auszuwechseln oder Szenen zu streichen, von denen du weißt, dass sie den Geschmack deiner Spieler nicht treffen würden.

ABENTEUER ERSTELLEN

Das Erstellen eigener Abenteuer ist weitaus herausfordernder als die Verwendung eines veröffentlichten Abenteuers. Zugleich kannst du dich dabei aber selbst ausdrücken, kreativ werden und alles direkt an deine Spieler und ihre Charaktere anpassen. Weiter hinten in diesem Kapitel findest du Richtlinien zum Erstellen und Leiten von Begegnungen, Platzieren von Schätzen und Einschätzen von Schwierigkeitsgraden, um dir beim Erstellen eigener Abenteuer zu helfen.

Dabei kannst du an verschiedenen Stellen beginnen – vielleicht strickst du die Handlung um einen Widersacher und seine Motive herum. Oder die Gruppe beginnt an einem interessanten Ort, an dem Gegner und Herausforderungen auf die Entdecker warten.

ÖRTLICHKEITEN

Einprägsame Hintergrundwelten können mittels mysteriöser und fantastischer Orte die Neugier der Spieler wecken. Die Erkundung jeder Örtlichkeit sollte dabei ein besonderer Leckerbissen sein und nicht mühselige Arbeit, weil die SC einen Ort nach dem anderen abklappern müssen. Wenn du einen Ort beschreibst, dann stelle ihn dir vor und notiere auch ein paar Einzelheiten, welche du später einfügen kannst. Indem du Dekorationen, natürliche Orientierungspunkte, das lokale Tier- und Pflanzenleben, bestimmte Gerüche und sogar Temperaturveränderungen beschreibst, fühlt sich ein Ort realer an.

Neben Monstern und Beute können Örtlichkeiten für die Umgebung übliche Umstände wie Schneestürme, Rätsel, Fallen und andere Gefahren enthalten. Diese Herausforderungen sollten zum Handlungsort passen – z.B. Dornenhecken in einer überwucherten Burgruine, mehr oder weniger große und tiefe Säurepfützen in einem verfluchten Sumpf oder magische Fallen in der Gruft eines paranoiden Magiers. Regeln für Umgebungsgefahren findest du ab Seite 512 und die für sonstige Gefahren ab Seite 520.

BEGEGNUNGEN

Eine gute Abfolge an Begegnungen bildet das Rückgrat deines Abenteuers. Begegnungen enthalten oftmals Kämpfe mit anderen Kreaturen, können aber auch andere Gefahren beinhalten oder gesellschaftliche Begegnungen, bei denen sich die Beteiligten mit Worten duellieren. Im Folgenden findest du Regeln für das Erstellen von Begegnungen passend zur Stufe deiner Gruppe.

Manche Abenteuer haben eine klare und direkte Progression mit Begegnungen, die zu festen Zeiten oder in einer bestimmten Reihenfolge eintreten. Andere können von der Gruppe in beliebiger Reihenfolge erkundet werden, z.B. ein Gewölbe aus verbundenen Räumen, so dass die Gruppe auch den Herausforderungen in beliebiger Reihenfolge begegnen – oder ihnen ganz aus dem Weg gehen – könnte. Die meisten Abenteuer fallen irgendwo zwischen diese Extreme, besitzen

CHARAKTERE MIT EINSCHRÄNKUNGEN

Möglicherweise möchte ein Spieler einen Charakter mit einer Behinderung spielen – sei es z.B. der blinde Schwertkämpfer oder der einarmige Pirat – oder der SC erleidet eine Einschränkung im Verlauf der Handlung. Arbeite mit dem Spieler zusammen, um die Behinderung respektvoll darzustellen. Zustände wie Blind und Taub eignen sich nicht für Charaktere, die mit solchen Einschränkungen bereits langfristig leben. Alternative Regelvorschläge sähen wie folgt aus:

Blindheit oder Eingeschränkte Sicht

Ein blinder Charakter kann mittels Sicht nichts wahrnehmen. Jene seiner Wahrnehmungswürfe, welche Sicht erfordern, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Er ist immun gegen visuelle Effekte und gegen die Effekte Geblendet und Blind. Möglicherweise möchtest du ihm das Talent Blind kämpfen (siehe Seite 125) als kostenloses Bonustalent geben.

Ein Charakter mit eingeschränkter Sicht könnte einen Malus von -2 oder -4 auf sichtbasierende Wahrnehmungswürfe erleiden. Eine Brille oder ähnliche Gerätschaften könnten diesen Malus reduzieren oder gänzlich aufheben.

Taub oder Schwerhörig

Ein tauber Charakter kann mittels Gehör nichts wahrnehmen. Seine auf Gehör basierenden Wahrnehmungswürfe scheitern kritisch, zugleich ist er immun gegen hörbare Effekte. Er hatte genug Übung, um verbale Komponenten für Zauber und Befehls- worte zum Aktivieren magischer Gegenstände beisteuern zu können. Sollte er aber eine Handlung mit hörbaren Elementen ausführen, an die er nicht gewöhnt bzw. in welcher er ungeübt ist, muss er einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen; bei einem Misserfolg ist die Handlung verloren. Es ist empfehlenswert, ihm das Talent Zeichensprache (siehe Seite 269) und ggf. Lippen- lesen (siehe Seite 264) als kostenlose Bonustalente zu geben. Du

könntest zudem einem oder mehreren Charakteren das Talent Zeichensprache als kostenloses Bonustalent geben.

Ein schwerhöriger Charakter könnte einen Malus von -2 bis -4 auf gehörbasierende Wahrnehmungswürfe erhalten. Hörhilfen und ähnliches sind auf Golarion weniger weit verbreitet als Brillen.

Fehlende Gliedmaßen

Manche magischen Gegenstände erfordern Gliedmaßen oder andere Körperteile. Natürlich kannst du wo es Sinn macht bei manchen Gegenständen auch eine alternative Version gestatten, so dass es von magischen Stiefeln vielleicht auch eine Armschienen- version gibt, welche ein Charakter ohne Beine tragen könnte.

Ein Charakter mit einer fehlenden Hand oder einem fehlenden Arm muss möglicherweise 2 Aktionen aufwenden, um mit einem Gegenstand zu interagieren, der zwei Hände erfordert, oder dies auf andere Weise kompensieren (dies geht natürlich stets von normalen, zweiarmigen Humanoiden aus). Er kann keine Waffe führen, die dazu zwei Hände erfordert. Ein Charakter könnte eine Arm- oder Handprothese erlangen und so das Fehlen der Glied- maße ganz oder teilweise ausgleichen.

Ein fehlendes Bein bzw. ein fehlender Fuß kann zu einem Malus auf die Bewegungsrate führen, der in der Regel mittels einer Prothese ausgeglichen werden kann. Sollte ein Charakter keine Beine besitzen, könnte er einen Rollstuhl oder ein verlässliches Reittier nutzen oder mittels Magie schweben oder fliegen.

Geisteskrankheiten und chronische Krankheiten

Manche Behinderungen, wie z.B. Geisteskrankheiten und chronische Krankheiten, sollten die Spieler am besten rollenspielen. Geisteskrankheiten sind ein besonders heikles Thema, da sie in der Vergangenheit häufig falsch und/oder unsensibel dargestellt wurden. Achte auf die Absichten der Spieler und wie ihre Darstellung sich auf andere Spieler auswirken könnte.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SELTENHEIT UND ZUGANG

Das Seltenheitssystem dient zwei Zwecken: Es soll ausdrücken, wie gewöhnlich oder selten bestimmte Zauber, Kreaturen oder Gegenstände in der Spielwelt sind, und es gibt dir ein einfaches Werkzeug in die Hand, um die Komplexität in deiner Kampagne zu kontrollieren. Ungewöhnliche und seltene Optionen sind nicht mächtiger als andere Optionen derselben Stufe, sie sind aber auf der Welt weniger verbreitet oder erschweren verschiedene Arten von Geschichten. So könnte es z.B. herausfordernder sein, ein auf Geheimnissen basierendes Abenteuer zu leiten, wenn ein Spieler einen ungewöhnlichen Zauber wie z.B. *Böses entdecken* wirken kann.

Teile den Spielern zu Beginn der Kampagne mit, wie du es mit den Seltenheiten halten willst. Sofern du es nicht anders bestimmst, können die Spieler aus allen gewöhnlichen Optionen wählen, die ihnen ihre Entscheidungen hauptsächlich hinsichtlich Abstammung und Klasse eröffnen. Ein Charakter, der sich hinreichend anstrengt, sollte letztendlich eine ungewöhnliche Option finden, während eine seltene Option immer eine besondere Belohnung darstellt. Jenseits dieser Richtlinie kannst du den Zugang so freigiebig vergeben, wie du möchtest; manche SL eröffnen alle ungewöhnlichen und seltenen Optionen. Solltest du dir nicht sicher sein, so schau dir die jeweiligen ungewöhnlichen oder seltenen Elemente an, ehe du sie einem Spieler zugänglich machst oder als Belohnungen aus gibst.

Belohnungen

Du kannst ungewöhnliche und seltene Regelemente als Belohnungen für Charaktere nutzen. Diese haben zwar denselben Wert und etwa dieselbe Macht wie andere Schätze derselben Preisklasse, zugleich sind sie etwas spezieller, da sie aus fernen Landen kommen oder über ungewöhnliche oder überraschende Fähigkeiten verfügen.

Gegenstände eignen sich am ehesten für ungewöhnliche oder seltene Belohnungen, allerdings könnte ein NSC auch einen ungewöhnlichen oder seltenen Zauber zum Dank lehren oder der Gruppe zu helfen, sich auf einen bestimmten Gegner vorzubereiten. Ebenso kannst du ungewöhnliche oder seltene Gegenstände mit weiteren Vorteilen verbinden. Sollte z.B. ein SC eine seltene Pflanze mit okkulten Anwendungen erlangen, könntest du zudem entscheiden, dass er vorübergehend mehr Geld mittels Kräuterkunde verdienen kann, da sie ihm ermöglicht, neuartige Mixturen herzustellen.

Unterschiedliche Örtlichkeiten

Die Seltenheitsgrade in diesem Band gehen davon aus, dass du deine Abenteuer auf Golarion in der Region der Inneren See leitest, wo die meisten Pathfinderkampagnen spielen. Diese Seltenheitsgrade passen auch zu den üblichen westlichen mittelalterlichen Fantasyspielen. Sollte deine Kampagne allerdings anderswo auf Golarion (siehe auch Kapitel 8) spielen, möchtest du möglicherweise die Seltenheitseinstufungen ändern, um z.B. eine nichtmenschliche Kultur zu betonen oder in einem Fantasyhintergrund mit anderen Wurzeln zu spielen, etwa einem auf der chinesischen Kultur basierenden Wuxiaspiel. Diese Veränderungen betreffen zumeist einfache Gegenstände. Wenn deine Kampagne z.B. in einer Zwergenfestung beginnt, könntest du alle Waffen der Kategorie Zwerg als Gewöhnlich einstufen. Du solltest Seltenheitsgrade frei ändern, um sie dem Thema deiner Kampagne anzupassen, dies aber natürlich auch deinen Spielern mitteilen.

aber stets einige Schlüsselbegegnungen, mit denen die Charaktere definitiv zu tun bekommen, während die anderen Begegnungen optional sind.

SCHÄTZE

Dein Abenteuer sollte eine passend zur Stufe der Charaktere bestimmte Menge an Schätzen ausschütten. Die Richtlinien hinsichtlich der Schatzverteilung findest du auf Seite 508. Du kannst so alle möglichen Schätze ausgeben, seien es Schatzhorte von Monstern, mitgeführte Dinge von Gegnern oder Belohnungen von Auftraggebern. Die Schätze sollten dabei über das Abenteuer verteilt sein, statt quasi auf einem Haufen zu liegen. Auf diese Weise werden die Spieler schrittweise belohnt und können sich in vielen kleinen Schritten verbessern, statt Riesensprünge z.B. erst nach vielen Spielstunden zu machen.

BEGEGNUNGEN ERSTELLEN

Die häufigste Art von Begegnung ist eine Kampfbegegnung, in welcher die SC anderen Kreaturen gegenüberstehen. Kampf- begegnungen unterliegen strengen Regeln; die folgenden Richtlinien werden dir helfen, für deine Gruppe passenden Herausforderungen mit Kampfbegegnungen zu erstellen. Das Ausarbeiten von Begegnungen mit Gefahren funktioniert auf dieselbe Weise. Gesellschaftliche Begegnungen verlaufen dagegen freier und werden von dir als SL entwickelt.

Um eine Kampfbegegnung zu erstellen, bestimmst du zuerst, wie die Begegnung in das Abenteuer als Ganzes passt. Dann schätze den Bedrohungsgrad der Begegnung ein und ordne sie einer der folgenden fünf Kategorien zu:

Triviale Begegnungen sind so einfach, dass die Charaktere sich schon anstrengen müssen, um zu verlieren; sie sollten nicht einmal sonderliche Ressourcen verbrauchen müssen. Diese Begegnungen funktionieren am besten zum Aufwärmen oder als Erinnerung daran, wie toll und großartig die Charaktere sind. Eine triviale Begegnung kann aber immer noch Spaß machen, daher ignoriere sie nicht, nur weil sie keine echte Bedrohung darstellt.

Weniger gefährliche Begegnungen besitzen einen gewissen Schwierigkeitsgrad und verbrauchen im Regelfall auch ein paar Ressourcen der Gruppe. Es sollte aber selten oder nur die Folge miserabler Taktik auf Seiten der ganzen Gruppe sein, dass diese Begegnungen ernsthaft bedrohlich werden.

Durchschnittliche Begegnungen sind ernsthafte Herausforderungen für die Charaktere, dürften sie aber nur selten überwältigen. In der Regel benötigen die Charaktere gute Taktiken und müssen ihre Ressourcen weise einsetzen, um eine durchschnittliche Begegnung zu überstehen und ohne Rast sich einer weiteren, härteren Herausforderung zu stellen.

Ernsthafte Begegnungen sind die härtesten Begegnungen, welche die meisten Gruppen mit gewisser Beständigkeit überstehen können. Diese Begegnungen eignen sich am besten für wichtige Momente in deiner Handlung, z.B. einen Endkampf. Pech, schlechte Taktik oder mangelnde Ressourcen aufgrund früherer Begegnungen können bei ernsthaften Begegnungen das Blatt rasch wenden, daher sollte eine weise Gruppe sich stets einen Ausweg offenhalten.

Extreme Begegnungen sind so gefährlich, dass sie wahrscheinlich den Charakteren ernsthaft Paroli bieten können, insbesondere wenn die Gruppe kaum noch Ressourcen besitzt. Deshalb sind sie meistens zu herausfordernd. Eine extreme Begegnung könnte für eine ausgeraute Gruppe geeignet sein, welche keine Rücksicht auf ihre Ressourcen nehmen muss, sich als entscheidende Begegnung am Ende einer Kampagne oder für eine Gruppe erfahrener Spieler eignen, die fortgeschrittene Taktiken und Teamwork nutzen.

EP-BUDGET

Sobald du einen Bedrohungsgrad ausgewählt hast, geht es an die Zusammenstellung der Begegnung. Du verfügst basierend auf dem Bedrohungsgrad über ein EP-Budget und jede Kreatur kostet einen Teil dieses Budgets. Beginne mit den Monstern oder NSC, die für die Begegnung am wichtigsten sind, und entscheide dann, wie du den Rest deines Budgets verbrauchst. Viele Begegnungen werden dein Budget nicht genau ausschöpfen oder leicht überschreiten, sollten ihm aber letztlich nahekommen. Das EP-Budget richtet sich nach einer Gruppe von vier Charakteren. Sollte deine Gruppe größer oder kleiner sein, so orientiere dich an den Richtlinien für Unterschiedliche Gruppengrößen weiter unten.

KREATUREN AUSWÄHLEN

Sieht man von den ungewöhnlichsten Umständen ab, wählst du für deine Begegnung Kreaturen innerhalb eines Bereichs von 4 Stufen unter und über der Stufe der SC (siehe Tabelle 10-2: Kreaturen-EP und Rolle). Jede Kreatur spielt in deiner Begegnung eine Rolle – die einen sind niedere Lakaien, andere mächtige Endgegner, welche es möglicherweise allein mit der ganzen Gruppe aufnehmen können.

Jede Kreatur kostet EP aus deinem EP-Budget für die fragliche Begegnung, basierend auf ihrer Stufe im Verhältnis zu den Stufen der Charaktere in deiner Gruppe. Wenn die SC z.B. auf der 5. Stufe sind, wäre eine Kreatur der 2. Stufe eine „Gruppenstufe – 3“-Kreatur und damit ein Lakai, der sich als eine weniger gefährliche Bedrohung im Rahmen einer Begegnung eignet; eine solche Kreatur kostet 15 EP des EP-Budgets der Begegnung. Die Gruppenstufe wird auf Seite 508 näher erklärt.

UNTERSCHIEDLICHE GRUPPENGROSSEN

Erhöhe das EP-Budget pro zusätzlichen Charakter in der Stufe jenseits des vierten um den in Tabelle 10-1: Begegnungsbudget aufgeführten Betrag. Solltest du weniger als vier Charaktere haben, verläuft der Prozess umgekehrt – pro fehlenden Charakter reduzierst du das EP-Budget um den fraglichen Betrag. Beachte, dass sich trotz Anpassungen des EP-Budgets an die Gruppengröße die EP-Belohnung für die Begegnung nicht verändert – du vergibst stets die Menge an EP, die für eine vierköpfige Gruppe an Charakteren aufgeführt wird.

Am besten nutzt du zusätzliche EP im Budget, die aufgrund weiterer Charaktere anfallen, um weitere Gegner oder Gefahren hinzuzufügen, während du bei einem reduzierten EP-Budget Gegner und Gefahren aus der Begegnung entfernst, statt einen Gegner härter oder schwächer zu machen. Begegnungen sind in der Regel für die Spieler befriedigender, wenn die Anzahl der Gegner grob der der Spielercharaktere entspricht.

TABELLE 10-1: BEGEGNUNGSBUDGET

Bedrohungsgrad	EP-Budget	Charakteranpassung
Trivial	40 oder weniger	10 oder weniger
Weniger gefährlich	60	15
Durchschnittlich	80	20
Ernsthaft	120	30
Extrem	160	40

TABELLE 10-2: KREATUREN-EP UND ROLLE

Kreaturenstufe	EP	Empfohlene Rolle
Gruppenstufe – 4	10	Wenig gefährlicher Lakai
Gruppenstufe – 3	15	Wenig oder durchschnittlich gefährlicher Lakai
Gruppenstufe – 2	20	Jeder Lakai oder jede gewöhnliche Kreatur
Gruppenstufe – 1	30	Jede gewöhnliche Kreatur
Gruppenstufe	40	Jede gewöhnliche Kreatur oder ein wenig gefährlicher Anführer
Gruppenstufe + 1	60	Wenig oder durchschnittlich gefährlicher Anführer
Gruppenstufe + 2	80	Durchschnittlich oder ernsthaft gefährlicher Anführer
Gruppenstufe + 3	120	Ernsthaft oder extrem gefährlicher Anführer
Gruppenstufe + 4	160	Extrem gefährlicher Endgegner

EINE SPIELSITZUNG LEITEN

Eine Kampagne verläuft über mehrere Spielsitzungen. Jede Sitzung dauert in der Regel mehrere Stunden und bietet mehrere Begegnungen, etwas Erkundung und vielleicht ein wenig Auszeit. Deine Spielsitzung könnte mit einer Episode einer Fernsehserie verglichen werden; es sollte Wendungen, Veränderungen, Irrungen und Wirrungen geben und ein Ende, das bei den „Zuschauern“ Spannung erzeugt, was als nächstes kommt.

SPIELSITZUNGEN PLANEN

Zu den größten Herausforderungen beim Spiel gehört es, eine Zeit zu finden, zu der alle zusammenkommen und spielen können. Oftmals obliegt diese Verantwortung dir als SL, da du die ganzen Vorbereitungsarbeiten zwischen den Spielsitzungen hast. Viele Spielgruppen haben feste Termine, z.B. einmal pro Woche, alle zwei Wochen oder auch nur einmal im Monat. Je größer die Zeitabstände, umso bessere Notizen und Rückblicke brauchst du, um alle informiert und auf dem gleichen Stand zu halten.

Plane, wann alle eintreffen sollen, und versuche auch einen Zeitpunkt zu bestimmen, an dem das Spiel dann losgeht – so können alle vorher noch quatschen und eventuell etwas essen, ehe das Spiel beginnt. Es ist auch relativ wichtig, einen Zeitpunkt im Auge zu haben, wann das Spiel enden soll. Eine typische Spielsitzung dauert etwa 4 Stunden – manche Gruppen beschränken sich auch auf 2 Stunden, andere spielen Marathonrunden, die mit kleinen Pausen ganze Wochenenden dauern können. Unter 2 Stunden reicht meistens nicht aus, um in den meisten Pathfinderkampagnen voranzukommen. Sollte deine Sitzung länger als 2 Stunden währen, so plane neben den normalen Toilettenpausen oder wenn Spieler in die Küche gehen, um sich Getränke nachschub zu holen, noch ein paar richtige Pausen ein.

DER BEGINN EINER SPIELSITZUNG

Sobald alle soweit sind, bitte um Aufmerksamkeit und kümmere dich um die folgenden Punkte. Die Reihenfolge kann je nach Stil der Gruppe oder den Bedürfnissen der Spielsitzung wechseln.

- Fasse mit Fokus auf die letzten Sitzungen zusammen, was bisher geschehen ist.
- Bestimme, wo sich die Charaktere zu Beginn dieser Sitzung befinden. Haben sie sich seit ihrer letzten großen Begegnung ausgeruht? Befinden sie sich in einem Gang und bereiten sich zum Angriff auf den nächsten Raum eines Gewölbes vor? Informiere die Spieler, ob ihre Charaktere sich seit der letzten Spielsitzung ausruhen oder erholen konnten.
- Ermittle die Spieler, dass jeder zu Beginn der Spielsitzung über 1 Heldenpunkt verfügt (siehe auch Seite 507).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG



- Erinnere die Spieler daran, was die aktuellen Ziele der Charaktere sind. Lass sie abwägen, ob diese Ziele noch immer aktuell sind und was sie sonst noch während dieser Sitzung zu erreichen hoffen.
- Beginne das Abenteuer! Bestimme, in welchem Modus die Charaktere beginnen, und lass die Handlung beginnen. Du könntest einen Spieler zum Tun seines Charakters befragen, alle die Initiative auswürfeln lassen, weil ein Monster angreift, oder kurz die Umgebung und Eindrücke der Spielercharaktere beschreiben, damit sie reagieren können.

EINE SPIELSITZUNG LEITEN

Während einer Spielsitzung obliegt es dir, das Spiel in Bewegung zu halten, die verschiedenen Spielmodi zu handhaben, Fragen zu stellen und Regelentscheidungen zu treffen. Ebenso solltest du die Uhr im Auge behalten, so dass du die Sitzung zu einem für die Gruppe günstigen Zeitpunkt beenden kannst.

Du bist das Verbindungsglied zwischen den Regeln und der vorgestellten Welt, die du und die anderen Spieler sich teilen. Die Spieler werden dir Fragen stellen und auf Basis ihrer eigenen Annahmen handeln. Du bestimmst, was in der Welt wahr ist, allerdings gibt es dabei Grenzen, die sich aus der Hintergrundgeschichte der Welt, deinen Vorbereitungen und den Vorschlägen und Annahmen der anderen Spieler ergeben. Beachte, dass deine Pläne sich ändern können, solange du nichts verkündet hast. Wenn du dir z.B. notiert hast, dass der Besitzer einer Schenke nett und wohlmeinend ist, ein Spieler ihn aber falsch versteht und eine interessante Verschwörungstheorie entwickelt, so könntest du aus dem Schankwirt wirklich einen Diener des Bösen machen.

Du bestimmst zudem, wann die SC und ihre Gegner würfeln und wie die Folgen dieser Würfel aussehen. Dies ist meistens außerhalb von Begegnungen der Fall, da Begegnungen stärker geordnet sind und feste Regeln haben, wann gewürfelt wird und wie die Ergebnisse aussehen. Während einer Begegnung kann ein Spieler meistens bestimmen, was er während seines Zuges tun, während du dich nur meldest, um mitzuteilen, ob z.B. ein Angriff trifft oder ob etwas in der Umgebung verlangt, dass ein Charakter würfelt.

DAS RAMPENLICHT

Achte während des Spiels darauf, wer im Rampenlicht steht. Manche Spieler neigen dazu, sich alle Aufmerksamkeit zu sichern, indem sie am lautesten sind, andere nicht zu Wort kommen lassen oder einfach das Tun ihrer Charaktere beschreiben, ohne Pausen zu machen, in denen andere einhaken könnten. Du musst aber mit allen Spielern interagieren. Sollte ein Spieler einige Zeit lang nichts beigetragen haben, so halte den Lauf der Handlung an und frage ihn, was sein Charakter macht. Sollte der Spieler dies nicht wissen, so füge ein Detail oder einen Nichtspielercharakter der Szene hinzu, das oder den der Spieler interessant finden könnte.

ABLENKUNGEN UND UNTERBRECHUNGEN

Indem du die Aufmerksamkeit der Spieler aufrechterhältst, hältst du das Spiel in Bewegung und sorgst für einprägsame Erlebnisse. Zu viele Unterbrechungen stören dagegen den Spielfluss. In Maßen geht das, doch geschieht es öfter, verpassen die Spieler möglicherweise wichtige Dinge und treffen Entscheidungen auf unzureichenden Grundlagen, während sie

den Bezug zum Spiel verlieren. Trotzdem gibt es immer wieder Unterbrechungen, von denen manche durchaus gewollte Pausen sind. Es ist wichtig, das richtige Gleichgewicht zwischen Spielbetrieb und Ablenkungen zu finden.

Eine Spielrunde ist eine gesellschaftliche Zusammenkunft und somit auch ein Ort für Unterhaltungen, die nicht direkt mit dem Spiel in Bezug stehen. Sollten diese Unterbrechungen zu oft auftreten oder sollten die Spieler einander überschreien, wird es zu einem Problem. Falls ein Spieler dich oder andere immer wieder unterbricht oder jedem wichtigen Spielmoment mit einem dummen Witz die Bedeutung raubt, so sprich mit ihm und bitte ihn, seine Kommentare im Zaum zu halten und auf passende Momente zu beschränken. Oft genügt es, die Hand zu heben oder dem Spieler anderweitig aufzuzeigen, dass er bitte wartet, bis du oder ein anderer Spieler fertig sind. Auch Telefone und andere tragbare Geräte lenken stark ab. Oftmals kannst du sie aber nicht gänzlich vom Tisch verbannen, da viele Spieler sie mittlerweile als virtuellen Ersatz für Würfel oder zum Verwalten ihrer Charakterbögen verwenden. Andere Spieler müssen Anfragen ihrer Partner beantworten, den Status eines Projektes auf der Arbeit checken oder mit Leuten verbunden bleiben, die auf sie angewiesen sind. Du kannst aber bestimmen, dass z.B. ein Mobiltelefon nicht für Nebensächlichkeiten wie das Lesen in sozialen Netzwerken, Spiele, das Prüfen des Spielstandes bei einem laufenden Fußballspiel oder das Beantworten nichtdringender Texte genutzt wird. Du kannst diese Regeln für Spieler lockern, deren Charaktere gerade nicht präsent sind, solange sie die Spieler der aktiven Charaktere nicht stören.

SCHIEDSRICHTER

Als SL obliegt es dir, Regelfragen und -dispute zu klären. Vergiss nicht, dass es wichtiger ist, dass Spiel im Gang zu halten, als 100% Recht zu haben. Regeln am Tisch nachzuschlagen, kann das Spiel ausbremsen, daher ist es meistens besser, aus dem Bauch heraus zu entscheiden, statt das Regelwerk nach der exakten Regel zu durchforsten – allerdings schadet es nicht, dann in der nächsten Pause oder nach dem Spiel nachzuschlagen.

Für Bauchentscheidungen gelten im Grunde dieselben Prinzipien wie für die Spielregeln selbst – zum raschen Nachsehen möchtest du sie dir vielleicht zusammen mit den Richtlinien zum Festlegen von Schwierigkeitsgraden (Seite 503) ausdrücken.

- Wenn du nicht weißt, wie viel Zeit eine rasche Handlung braucht, dann setze 1 Aktion an – oder 2 Aktionen, wenn du meinst, dass ein Charakter dies nicht dreimal in derselben Runde tun könnte.
- Wenn du nicht sicher bist, welche Art von Aktion zur Anwendung kommt, dann verwende die nächstliegende einfache Aktion. Solltest du keine finden, dann denke dir eine undefinierte Aktion aus, welcher du die notwendigen Kategorien wie z.B. Angriff, Fortbewegung, Handhabung oder Konzentration verleihst.
- Wenn zwei Seiten im Widerstreit stehen, dann lass eine gegen den SG der anderen würfeln. Lass nicht beide Seiten würfeln (mit Ausnahme der Initiative). Der würfelnde Charakter ist in der Regel auch derjenige, der handelt, sofern er nicht einen Rettungswurf ablegt.
- Sollte ein Effekt die Erfolgchance heben oder senken, so verleiht einen Situationsbonus von +1 oder einen Situationsmalus von -1.
- Solltest du dir hinsichtlich der Schwierigkeit einer wichtigen Herausforderung nicht sicher sein, dann nutze den SG passend zur Gruppenstufe.

SPIELEN AUSSERHALB DER SPIELSITZUNG

Natürlich gibt es auch noch andere Möglichkeiten Pathfinder zu spielen, ohne immer gleich eine volle Gruppe zu benötigen. Indem du Gelegenheiten zum Spiel außerhalb der normalen Termine findest, kannst du deine Mitspieler zwischen den regulären Sitzungen an der Kampagne interessiert halten.

Du kannst dich mit einem einzelnen Spieler treffen, um mit ihm eine Mini-Sitzung zu spielen, bei der sich sein Charakter um eine Mission kümmert, die für seinen Hintergrund wichtig ist, den Rest der Gruppe aber nicht zwangsläufig interessieren muss. Du kannst mit den Spielern per Email oder Chat ausarbeiten, was die Charaktere während längerer Auszeitphasen tun. Ebenso kannst du ihnen Gelegenheit geben, Details der Handlung auszuschnüffeln, indem sie z.B. ein Wappen für ihre Gruppe entwerfen oder eine Karte ihrer Basis und der Umgebung zeichnen. Möglicherweise belohnst du eine solche Initiative eines Spielers sogar mit einem Heldenpunkt bei der nächsten Spielsitzung.

Manche Dinge müssen aber während einer Spielsitzung abgehandelt werden. Dies umfasst alle Ereignisse, welche einen Charakter betreffen, dessen Spieler nicht zugegen ist – derartige sollte am Spieltisch behandelt werden, wenn alle zugegen sind. Ebenso sollten die Geschehnisse außerhalb der regulären Spielsitzungen für alle zusammengefasst werden, damit sich kein Spieler ausgeschlossen fühlt oder den Überblick verliert.

- Wenn du einen Effekt aus dem Bauch heraus beurteilst, sollten Kreaturen nur bei einem Kritischen Erfolg (oder im Fall eines Rettungswurfs bei einem Kritischen Fehlschlag) den Zustand Kampfunfähig oder Tot erhalten.
- Wenn du nicht weißt, worauf gewürfelt werden soll, dann wähle die passendste Fertigkeit. Sollte eine andere Fertigkeit zu einem Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen passen, dann nutze eine passende Kenntniserfahrung (und dies meistens mit dem Kompetenzgrad Geübt).
- Nutze die täglichen Vorbereitungen der Charaktere als den Zeitpunkt, an dem alle Effekte enden oder neubewertet werden, die grob einen Tag andauern.
- Wenn ein Charakter etwas Beachtliches erreicht, über das es keine Regeln gibt, wie viele EP es wert ist, dann belohne sie passend für das Erreichen einer Errungenschaft (10 – 30 EP, siehe auch Seite 507).
- Scheitert ein SC bei einer Aufgabe, dann überlege, wie du dies positiv nutzen kannst, um die Handlung mit negativen Folgen voranzutreiben, statt sie komplett auszubremsen.

BESONDERE UMSTÄNDE

Zuweilen werden die Spielercharaktere in deiner Gruppe vor Aufgaben stehen, die einfacher oder schwieriger sein sollten, als es die Regeln oder das Abenteuer eigentlich besagen – so sollte es z.B. leichter sein, in der eigenen Heimatstadt Informationen zu sammeln. In solchen Fällen kannst du einen Situationsbonus oder -malus zur Anwendung bringen - +1 oder -1 bei kleineren, aber dennoch wichtigen Umständen und +2 oder -2 bei bedeutsamen Umständen (oder +4 oder -4, sollte jemand einen überwältigenden Vorteil besitzen oder etwas extrem Unwahrscheinliches, aber nicht gänzlich Unmögliches versuchen).

Du kannst Handlungen zudem Kategorien hinzufügen. Nehmen wir z.B. an, dass Seelah während eines Kampfes ihr Schwert erst in ein Becken voller heißer Kohlen stößt und dann

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

einen Gegner mit einer Schwäche gegenüber Feuer angreift. Du könntest diesem Angriff die Kategorie Feuer hinzufügen. Ein SC sollte in der Regel zuerst eine Aktion aufwenden müssen, um einen Vorteil auf diese Weise zu erlangen – Seelah erhält den Vorteil daher für einen Angriff, doch um ihn erneut zu erlangen, müsste sie ihr Schwert zuerst wieder in die Kohlen stoßen.

ZUSÄTZLICHE OPTIONEN

Möglicherweise möchtest du den Spielern den Zugang zu weiteren Regel- oder Charakteroptionen eröffnen. Wenn du dir sicher bist, dass eine bestimmte Option ein guter Zusatz in deiner Kampagne wäre, dann erlaube sie! Wenn du dir aber unsicher bist oder eine Anfrage dir sogar Magengrimmen bereitet, dann musst du sie nicht erlauben – es liegt völlig bei dir, wie du dich entscheidest. Versuche aber dennoch, den Spielern entgegenzukommen oder Alternativen vorzuschlagen. Wenn du eine Option auf Widerrufsbasis einführen willst, dir aber Sorgen machst, sie könnte später zu einem Problem werden, dann sprich vorher mit den Spielern und erkläre ihnen, dass du das Ganze als Testballon betrachtest und möglicherweise die Optionen wieder streichst, sollte sie sich während des Spiels als problematisch erweisen.

PAIZOS VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER

Du kannst die folgenden Arten von Pathfinderabenteuern bei Ulisses, dem deutschen Lizenznehmer und Übersetzer des Spiels, online unter www.f-shop.de/rollenspiele/pathfinder-dt/ erwerben:

Abenteurpfade

Die sechsteiligen Abenteurpfade stellen jeweils eine umfassende Kampagne dar, welche Charaktere von der 1. Stufe grob in den Bereich der 15. Stufe oder höher führt. Jeder Teil ist eine eigene Geschichte und zugleich ein weiteres Kapitel in einer Handlung mit einem großen Höhepunkt am Ende des letzten Teils. Auf Deutsch sind einige Abenteurpfade als Sammelbände erhältlich. Jeder Abenteurpfad enthält neue Monster, Regelemente und Details über die Hintergrundwelt. Zudem hat jeder ein anderes Thema; manche Abenteurpfade verbleiben von Beginn bis Ende grob in derselben Region, andere führen die Charaktere in ferne Weiten. Die meisten spielen aber in den Regionen der Inneren See.

Abenteurmodule

Abenteurmodule sind abgeschlossene Abenteuer, die jeweils gewisse Stufenbereiche abdecken. Meistens weisen sie einen einzigartigen Aufbau auf oder behandeln ein einmaliges Thema. Sie können für sich oder als Teil einer Kampagne gespielt werden, je nach Handlungsort und Thematik eignen sie sich auch als weitere Kapitel mancher Abenteurpfade.

DIE PATHFINDER SOCIETY

Organisiertes Kampagnenspiel ermöglicht dir, auf der ganzen Welt mit deinem Charakter an Spielen teilzunehmen bzw. zu leiten. Wenn du auf diese Weise Pathfinder spielen willst, kannst du dich der Pathfinder Society Rollenspielgilde anschließen! Geh online, besuche den PathfinderSociety.club und lege dort einen Account an, so dass du mit deinen Freunden Spielrunden organisieren oder dich einer bestehenden Zusammenkunft anschließen kannst.

Eines der als Szenario bezeichneten Abenteuer der Pathfinder Society dauert im Schnitt 4-5 Stunden. Zu Beginn der Spielsitzung sammelt der Spielleiter von seinen Spielern einige Informationen, um sie später in die Datenbank einzutragen. Am Ende erhält jeder Spieler für seinen Charakter Belohnungen, die er sich notiert. Sobald die Ergebnisse einer Spielrunde online berichtet wurden, werden die Belohnungen zu einem fortbestehenden Teil der Charaktere, selbst wenn sie in anderen Gruppen dann andere Szenarien spielen. Diese Szenarien enthalten zum Teil wichtige Entscheidungen – wenn du berichtest, wie sich deine Gruppe entschieden hat, kann dies den weiteren Verlauf der Kampagne beeinflussen!

GEMEINSAME VERANTWORTUNG

Nur weil du der SL bist und damit im Grunde die Leitung hast, bedeutet dies nicht, dass du all die zusätzliche Arbeit machen musst, um die Kampagne in Gang zu halten. Manche der hier beschriebenen Aufgaben, wie die Terminierung des Spiels, das Aufschreiben von Notizen und Zusammenfassen der bisherigen Geschehnisse, können an andere Spieler delegiert werden. Ebenso kannst du jemanden die Initiative verfolgen lassen oder über die Trefferpunkte der Gegner der SC während einer Begegnung Buch führen lassen. Du könntest ebenso einen Assistenz-SL einsetzen, sollte einer der Spieler lieber die Gegner steuern statt eines eigenen Charakters. Natürlich ist es auch sehr hilfreich, wenn jemand anders der Gastgeber ist und ein Auge darauf hat, dass die Gruppe mit Snacks und ggf. Getränken versorgt ist, oder andere Aufgaben übernimmt, die nicht direkt mit dem Spiel in Verbindung stehen.

Am besten kümmerst du dich um die Aufgabenverteilung im Rahmen der ersten Spielsitzung, bzw. bevor das eigentliche Spiel beginnt. Frage die Spieler, welche Aufgaben sie übernehmen würden. Solltest du im Verlauf des Spiels das Gefühl haben, dir zu viel aufgeladen zu haben, kannst du das Thema erneut aufgreifen, bis du eine akzeptable Aufstellung erreicht hast.

DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI

Pathfinder-Spielsitzungen werden in drei verschiedene Spielmodi unterteilt: Begegnung, Erkundung und Auszeit. Jeder Modus repräsentiert andere Arten von Situationen mit eigenen Risiken und Zeitabläufen und die Charaktere können in jedem Modus unterschiedliche Handlungen und Reaktionen nutzen.

Begegnungen spielen in Echtzeit oder langsamer. Sie beinhalten direkte Kontakte und Kampfhandlungen zwischen Spielern und Gegnern, potentiellen Verbündeten oder untereinander. Kämpfe und direkte gesellschaftliche Interaktionen erfolgen in der Regel im Begegnungsmodus.

Erkundung ist die Verbindungsmasse innerhalb eines Abenteurers, in welche Begegnungen eingebettet sind, und sie kommt ins Spiel, wenn Charaktere einen gefährlichen oder unsicheren Ort erkunden, z.B. eine unvertraute Stadt oder ein Gewölbe. Im Erkundungsmodus sind die Charaktere nicht in unmittelbarer Gefahr, müssen aber dennoch aufpassen. Erkundung und Begegnung werden kollektiv als Abenteuererleben bezeichnet.

Wenn die Gruppe nicht im Abenteuer unterwegs ist, hat sie Auszeit. Dieser Modus deckt den Gutteil des Lebens einer normalen Person ab, darunter die gewöhnlichen Alltagsdinge und die Arbeit hinsichtlich von Langzeitzielen.

BEGEGNUNGEN

Der Begegnungsmodus ist der strukturierteste Spielmodus. Du folgst hier hauptsächlich den Regeln in Kapitel 9. Da du während der Erkundung meistens die Initiative auswürfeln lässt, ehe du in eine Begegnung wechselst, findest du Richtlinien für die Initiativreihenfolge auf Seite 498 im Abschnitt zum Erkundungsmodus. Regeln für die Erstellung von Kampfbegegnungen befinden sich auf Seite 488.

Risiko: Durchschnittlich bis Hoch. Begegnungen besitzen meistens ein deutliches Risiko und werden daher auch schrittweise durchgespielt, um dies zu reflektieren.

Zeitablauf: Der Begegnungsmodus ist durchstrukturiert und verläuft bei Kampfbegegnungen in Kampfunden, während andere Arten von Begegnungen in Runden verschiedener Länge erfolgen. Im Kampf besteht 1 Minute aus 10 Runden zu jeweils 6 Sekunden. Bei einer verbalen Konfrontation kannst du Runden auf eine Minute oder länger ausdehnen, um jedem Sprecher Gelegenheit zu geben, seine Argumente vorzutragen.

Handlungen und Reaktionen: In Kampfbegegnungen wird der Zug jedes Teilnehmers in einzelne Aktionen aufgesplittet und die Beteiligten können Reaktionen nutzen, wenn ihre Auslöser eintreten. Reaktionen können auch in gesellschaftlichen Situationen eintreten, wobei die Auslöser der fraglichen Reaktionen meistens besser ausformuliert und weniger taktisch sind.

GEGNERISCHE HANDLUNGEN AUSWÄHLEN

Spieler koordinieren und planen meistens, wie sie möglichst effizient sein können – dies muss aber nicht für die Gegner gelten. Als SL stellst du diese Gegner dar und bestimmst ihre Taktiken. Die meisten Kreaturen verstehen grundlegende Taktiken wie etwa einen Gegner in die Zange zu nehmen oder sich auf ein einzelnes Ziel zu konzentrieren. Vergiss auch nicht, dass sie auf Emotionen reagieren und Fehler machen – und dies vielleicht in noch größerem Umfang als es Charaktere tun.

Wenn du für die Gegner ihre Ziele wählst oder dich entscheidest, welche Fähigkeiten sie nutzen, dann achte darauf, dass du nicht dein umfassenderes Wissen über die Lage nutzt, sondern triff die Entscheidungen aus ihrem Blickwinkel. Du

weißt möglicherweise, dass der Kleriker einen hohen Willensmodifikator besitzt, aber ein Monster könnte immer noch eine Furchtfähigkeit gegen ihn einsetzen. Das heißt nicht, dass du Gegner als völlige Trottel darstellen sollst – sie können aus Fehlern lernen, funktionale Pläne schmieden und sogar zu den Spielercharakteren im Vorfeld Nachforschungen anstellen, wenn sie von ihnen erfahren.

Gegner greifen normalerweise keine Charaktere an, die bewusstlos am Boden liegen. Selbst wenn eine Kreatur weiß, dass ein am Boden liegender Charakter in den Kampf zurückkehren würde, würden nur die blutrünstigsten Kreaturen einen hilflosen Gegner attackieren, statt sich um die direkteren Bedrohungen um sich herum zu kümmern.

Wenn du einen Gegner spielst und darstellst, solltest du einerseits der Kreatur gerecht werden und andererseits das tun, was für die Handlung und die Spannung am besten ist. Stelle dir deine Begegnung wie eine Kampfszene in einem Buch oder einem Film vor. Wenn der Kämpfer einen Feuerriesen verspottet, um ihn von dem zerbrechlichen Magier abzulenken, ist es natürlich taktisch gesehen die beste Option für den Riesen, weiterhin auf den Magier einzuprügeln. Aber ist dies auch die beste Wahl für die Szene? Vielleicht wäre es für alle spannender und auch spaßiger, sollten der Riese seinen Zorn auf den nervtötenden Kämpfer konzentrieren.

UMGANGENE BEGEGNUNGEN

Stellen wir uns vor, du hast einen Kampf oder eine Herausforderung geplant und die SC finden einen Weg, dem Geschehen völlig aus dem Weg zu gehen – was nun? Möglicherweise entgehen ihnen wichtige Informationen oder Schätze oder hängen sie dann mit den EP hinterher.

Hinsichtlich der EP sind die Richtlinien einfach: Wenn die Spielercharaktere die Herausforderung dank klugen Taktiken, fähiger Diplomatie, listigem Magieeinsatz oder einem anderen Ansatz umgehen, der Einfallsreichtum und Planung erfordert, dann gib ihnen die normalen EP für die Begegnung.

Sollten sie nur durchschnittliche Bemühungen erbracht oder einfach nur Glück gehabt haben, z.B. weil sie einen Geheimgang fanden, der um die Begegnung herumgeführt hat, so belohne sie mit den EP für eine Weniger bedeutende oder Durchschnittliche Errungenschaft. Bei einem eher unstrukturierten Abenteuer wie einem großen Gewölbe mit mehreren Pfaden könnte es keine Belohnung für das Umgehen einer Begegnung geben, da damit keine Bemühungen verbunden waren.

Du musst dich oft auf dein Bauchgefühl verlassen, wenn Informationen oder Gegenstände verpasst werden, weil die Spieler Begegnungen verpassen. Kannst du die fraglichen Informationen möglicherweise anderswo platzieren? Oder kannst du die Begegnung eventuell in einen anderen Teil des Abenteurers verlegen und den SC einen bedeutsamen Vorteil als Belohnung dafür verleihen, dass sie die Begegnung ursprünglich umgangen haben?

BEGEGNUNGEN BEENDEN

Eine Kampfbegegnung endet normalerweise, wenn alle Kreaturen auf einer Seite ausgeschaltet wurden, egal ob sie tot oder

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SPIEL OHNE RASTER

Die Pathfinderregeln sind dazu gedacht, dass Kampf- begegnungen auf einem Raster mit 2,5 cm-Feldern gespielt werden. Du kannst natürlich auch ohne ein solches Raster allein in deiner Vorstellung spielen. Dies erfordert allerdings regelmäßige Entscheidungen von dir. Dies kann einfache Frage betreffen, wie z.B. „Kann ich von meiner Position aus den Oger sehen?“ oder „Kann ich mit einmal Laufen den Oger erreichen?“ Am besten sollte dir ein Spieler sagen, was er machen möchte, z.B. „Ich möchte über den Baumstamm zum Oger rennen und ihn angreifen“. Du bestimmst dann, wie dies in Aktionen aufgesplittet wird, z.B.: „Du benötigst eine Aktion und einen gelungenen Fertigkeitswurf für Akrobatik für den Baumstamm, dann eine Laufenaktion, um zum Oger zu gelangen, und letztendlich hast du noch eine Aktion zum Angreifen.“

Wenn du Begegnungen vorbereitest, dann vermeide massenhaftes Schwieriges Gelände, Deckung oder andere Schlachtfeld- elemente, die auf einem Raster funktionieren, du aber alle im Kopf behalten müsstest. Sei ebenso nachsichtiger hinsichtlich Kampf- taktiken wie Flankieren. Du hast nicht immer die optische Möglich- keit zu prüfen, ob Charaktere einen Gegner flankieren, aber die Regeln gehen davon aus, dass Nahkämpfer wie z.B. Schurken oftmals Gegner flankieren, daher lass es ausreichen, wenn zwei Charaktere denselben Gegner im Nahkampf attackieren.

bewusstlos sind. Sobald dies passiert, kannst du die Initiativ- reihenfolge verlassen. Die überlebende Seite hat genug Zeit, um dafür zu sorgen, dass die besiegten Gegner nicht wieder auf- stehen bzw. Ärger machen. Möglicherweise musst du aber im Kampf- rundenmodus bleiben, sollten SC dem Tode nahe sein, an einer Klippe hängen oder sich in einer anderen Situation befinden, in welcher jeder Moment den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmacht.

Du kannst entscheiden, dass ein Kampf vorbei ist, wenn keine Herausforderung mehr übrig ist und sich die SC nur noch um die letzten schwachen Gegner kümmern müssen. Vermeide dies aber, sollten die Spieler noch mit interessanten und erfinderischen Din- gen beschäftigt sein oder sich auf gewirkte Zauber konzentrieren – wenn du eine Begegnung frühzeitig beendest, soll dies Lange- weile vermeiden, aber nicht den SC ihren Spaß verweigern. Du kannst einen Kampf auf verschiedene Weise frühzeitig beenden: Die Gegner können sich ergeben, ein Gegner kann sterben, ehe ihm tatsächlich die TP ausgehen, oder du könntest sagen, dass Kampf vorbei ist und die SC mit den noch stehenden Gegnern kein Problem mehr haben. Im letzteren Fall könntest du die Spie- ler fragen, ob das für alle in Ordnung ist, um sicherzustellen, dass auch alle hinter dieser Lösung stehen.

Eine Seite könnte sich ergeben, wenn nahezu alle ihre Teil- nehmer besiegt wurden oder sie durch gegen sie eingesetzte Zauber oder Fertigkeiten durch und durch demoralisiert wurde. Ergibt sich eine Seite, dann verlasse die Initiativreihenfolge und führe eine kurze Verhandlungssequenz. Dabei geht es im Grunde darum, ob die Sieger den Unterliegenden Gnade erweisen oder sie einfach töten oder anderweitig loswerden. Die sich ergebende Seite hat meistens nicht viel Mitspracherecht, daher vermeide lange Diskussionen.

FLIEHENDE GEGNER

Fliehende Gegner können ein Problem darstellen. Spieler- charaktere wollen Gegnern oftmals nachstellen, da sie glauben, ein Gegner könnte später als eine Bedrohung zurückkehren.

Vermeide es, dies Runde um Runde auszuspielen, da es das Spiel leicht ausbremsen kann. Sollte jeder noch stehende Geg- ner die Flucht ergreifen, kannst du auf die Initiativreihenfolge verzichten und jedem SC die Möglichkeit geben jeweils einen fliehenden Gegner zu verfolgen. Jeder SC kann erklären, eine Handlung, einen Zauber oder eine andere Fähigkeit einzusetzen, um seinem Flüchtling nachzustellen. Vergleiche sodann die Be- wegungsrates des SC mit der seines Ziels und schätze ein, wie sehr die vom Verfolger gewählte Option ihm hilft, dann bedenke, ob der Verfolgte über Fähigkeiten verfügt, die ihm helfen können. Solltest du bestimmen, dass der Verfolger sein Ziel einholt, dann setze den Kampf in der ursprünglichen Initiativreihenfolge fort. Andernfalls entkommt der Flüchtige.

Sind es die SC, welche fliehen, solltest du dies zulassen. Wähle einen bestimmten Ort und lass sie entkommen, wenn sie ihn alle erreicht haben. Sollten sie aber durch Last oder anderweitig ver- langsamt werden oder die Gegner die höhere Bewegungsrate und eine starke Motivation besitzen, die SC zu verfolgen, sollte die Flucht für die SC Konsequenzen haben.

GESELLSCHAFTLICHE BEGEGNUNGEN

Die meisten Konversationen funktionieren am besten in Form von freiem Rollenspiel mit vielleicht einem oder zwei Fertig- keitswürfen für die involvierten gesellschaftlichen Fertigkeiten. Manchmal erfordert eine schwierige Situation oder eine wichtige Verhandlung, dass auch bei einer gesellschaftlichen Begegnung die Initiative ausgewürfelt wird. Wie bei jeder Begegnung muss auch das Risiko bei einer gesellschaftlichen Begegnung hoch sein! Eine misslungene gesellschaftliche Begegnung könnte be- deuten, dass ein Charakter eingekerkert oder hingerichtet wird, ein mächtiger Rivale zu einem politischen Machthaber oder ein wichtiger Verbündeter entehrt und zum Gegner wird.

Die Nutzung der Struktur einer Begegnung hilft, da sie den Ablauf besser regelt als freies Rollenspiel und jeder Charakter das Gefühl hat, etwas beizutragen. Wenn du eine gesellschaf- tliche Begegnung leitest, dann lass die Spieler nicht über das Ri- siko im Dunkeln, damit sie die Konsequenzen von Erfolg oder Fehlschlag kennen und unter welchen Umständen sie die Be- gegnung beenden können.

Bei gesellschaftlichen Begegnungen hast du viel mehr Flexibili- tät als bei Kampfbegegnungen. Die Runden sind länger als 6 Se- kunden und erlauben mehr Improvisation und die Konzentration liegt weniger auf besonderen Angriffen als Zaubern. Meistens musst du dir keine Gedanken über die Bewegungen der Charak- tere machen und benötigst auch keine Karte. Beispiele für ge- sellschaftliche Begegnungen könnten sein ...

- Jemandes Unschuld vor einem Richter beweisen.
- Den Herrscher eines Nachbarreichs davon überzeugen, bei der Abwehr einer Invasion zu helfen.
- Einen rivalisierenden Barden in einem Wettstreit der Schlaueit besiegen.
- Die Taten eines Bösewichts vor den Adligen bei Hofe enttarnen.

INITIATIVE UND HANDLUNGEN

Initiativwürfe bei gesellschaftlichen Begegnungen sind meistens Fertigkeitswürfe für Gesellschaftskunde oder eine charisma- basierende Fertigkeit wie Diplomatie oder Täuschung. Wie bei anderen Begegnungen bestimmt der Ansatz eines Charakters, welche Fertigkeit er nutzt. Ist ein Charakter an der Reihe, kann er in der Regel eine Fertigkeitaktion nutzen, um einen Wurf auszuführen. Lass den Spieler rollenspielen, was sein Charak- ter sagt und tut, dann bestimme, wofür gewürfelt wird. Lass sie alle Fähigkeiten oder Zauber nutzen, die ihnen helfen könnten,



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

doch beachte, dass die meisten Zeugen visueller Zeichen eines gewirkten Zaubers glauben, dass man sie mittels Magie beeinflussen oder ihnen schaden will, so dass sie negativ reagieren.

Gute gesellschaftliche Begegnungen enthalten eine Opposition. Diese kann direkt wie ein Rivale auftreten, welcher gegen die SC argumentiert, oder passiv, wie z.B. ein Mob, der mit jeder verstreichenden Runde aggressiver wird. Gib der Opposition eine oder zwei Positionen in der Initiativreihenfolge, damit sie Gelegenheit zum Handeln hat. Du kannst für die Opposition Spielwerte erstellen, insbesondere wenn es sich um ein Individuum handelt. Im Falle eines gereizten Mobs brauchst du hingegen nur eine Reihe zunehmend schwierigerer SG bestimmen.

ERFOLGE UND FORTSCHRITTE

Du musst entscheiden, wie du den Erfolg der Charaktere bei gesellschaftlichen Begegnungen bemisst, da es keine RK zum Treffen und keine TP zum Reduzieren gibt. In Kapitel 4 findest du Richtlinien für die Bestimmung der SG für gesellschaftliche Fertigungsaktionen – meistens nutzt du den WIL-SG eines Ziels. Solltest du einen SG für Leute ohne Spielwerte benötigen, z.B. eine Menge oder einen NSC, dessen Werte du noch nicht erstellt hast, so nutze die Richtlinien auf Seite 503 für die Bestimmung von Schwierigkeiten. Du kannst entweder einen einfachen SG wählen oder einen stufenbasierenden SG nutzen, indem du eine Stufe schätzt oder bestimmst, wie schwierig der Wurf sein sollte.

Die Einstellung der zu beeinflussenden Personen – Feindselig, Unfreundlich, Gleichgültig, Freundlich oder Hilfsbereit – ist eine nützliche Methode zur Nachverfolgung der Fortschritte bei einer gesellschaftlichen Begegnung. Nutze diese, um die Einstellung einer Autorität, einer Menge, einer Jury oder dergleichen zu re-

präsentieren. Ein typisches Ziel bei einer gesellschaftlichen Begegnung besteht darin, die Einstellung einer Person oder Gruppe zu Hilfsbereit zu verbessern, damit sie dich unterstützen, oder eine feindselige Person oder Gruppe zu beruhigen und so eine Situation zu entschärfen. Versuche, den Spielern eine klare Vorstellung zu übermitteln, wie sie im Verlauf der Begegnung vorankommen.

Eine andere Option besteht darin, über die von den Charakteren erzielten Erfolge oder Fehlschläge Buch zu führen. Wenn es z.B. gilt, vier Wachen auszutricksen, damit sie ihre Posten verlassen; zähle jeden erfolgreichen Versuch zum Lügen oder Erschaffen einer Ablenkung, bis vier zusammen sind. Du kannst diese beiden Methoden auch kombinieren; sollten die SC z.B. die Unterstützung einer Gruppe wichtiger Adliger benötigen, könnte das Ziel der Begegnung darin bestehen, dass die meisten Angehörigen dieser Gruppe am Ende von den SC eine bessere Meinung als von einem Rivalen haben – und dies innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens.

KONSEQUENZEN

Wenn du zu Beginn einer gesellschaftlichen Begegnung bestimmst, was auf dem Spiel steht und wie hoch das Risiko ist, dann gib den Spielern auch eine Vorstellung, wie die Konsequenzen aussehen. Neben den potentiellen narrativen Vorteilen gibt es in der Regel eine EP-Belohnung. Da diese Begegnungen wie Kampfbegegnungen behandelt werden, können sie eine beachtliche Menge an EP verschaffen, wie sie für eine Durchschnittliche Errungenschaft oder sogar eine Bedeutende Errungenschaft anfällt, sollte die Begegnung der Gipfel langfristiger Planung gewesen sein oder ein bedeutsamer Gegner in seine Schranken gewiesen worden sein.

Das Ergebnis einer gesellschaftlichen Begegnung sollte den Kampagnenhintergrund beeinflussen. Wie können die Folgen aussehen? Welcher NSC könnte den SC gegenüber nun positiver eingestellt sein? Wer könnte ihnen Rache schwören oder einen neuen Plan ausarbeiten? Eine gesellschaftliche Begegnung kann das Schicksal eines NSC besiegen und seine Geschichte beenden, allerdings trifft dies nicht auf Spielercharaktere zu. Selbst wenn es für sie wirklich finster aussieht – etwa weil sie zum Tode verurteilt wurden –, ist die gesellschaftliche Begegnung nicht das Ende. Es gibt immer noch Zeit für verzweifelte Heldentaten oder eine Wendung in der Handlung.

ERKUNDUNG

Der Erkundungsmodus ist absichtlich weniger streng geregelt als der Begegnungsmodus. Daher wirst du als Spielleiter zu nahezu allen Entscheidungen fallen. Im Grunde geht es in diesem Modus darum, die SC dafür zu belohnen, dass sie etwas über ihre Umgebung in Erfahrung bringen. Hierzu ist es wichtig, dass du eine klare Vorstellung hinsichtlich der Umgebung der Gruppe hast und diese auch mitteilst. Du bist so besser in der Lage nachzuverfolgen, wo die Charaktere sich aufhalten, und ihnen zu beschreiben, was sie sehen, hören und anderweitig während ihrer Abenteuer wahrnehmen. Ermutige die Spieler, ihre Charaktere wirklich auf Erkundungen auszuschicken und belohne ihre Neugier. Was sie während des Erkundungsmodus versuchen, verrät dir zugleich, worin ihre Interessen bestehen und was sie als wichtig erachten.

Während des Spiels erlangst du ein gutes Verständnis dafür, welche Aspekte der Erkundung deine jeweiligen Spieler interessieren, so dass du diese Punkte deinen Abenteuern hinzufügen oder in veröffentlichten Abenteuern besonders betonen kannst.

Risiko: Niedrig bis Durchschnittlich. Der Erkundungsmodus sollte genutzt werden, wenn ein gewisses Risiko besteht, aber keine unmittelbare Gefahr. Die SC könnten sich in einer Umgebung aufhalten, in der sie es wahrscheinlich mit Monstern oder Gefahren zu bekommen, bleiben aber in der Regel im Erkundungsmodus, bis es zu einem Kampf oder anderen direkten Interaktionen kommt.

Zeitablauf: Im Erkundungsmodus verstreicht die Zeit viel schneller als in der realen Welt am Spieltisch, daher rechnet man nur selten in Minuten oder gar Sekunden. Du kannst das Geschehen frei nach Bedarf beschleunigen oder verlangsamen. Sollte es wichtig sein zu wissen, wie viel Zeit vergeht, so kannst du in der Regel im Erkundungsmodus mit Zeiteinheiten von jeweils 10 Minuten arbeiten.

Handlungen und Reaktionen: Die Erkundung wird zwar nicht in Runden unterteilt, geht aber dennoch davon aus, dass die SC ihre Zeit zum Teil auf Handlungen wie Suchen oder Interagieren verwenden. Falls sie besondere Handlungen nutzen wollen, sollten sie dies ankündigen, so dass du entscheiden kannst, wie sich dies auswirkt und ob es vielleicht an der Zeit ist, in den Begegnungsmodus zu wechseln. Die SC können alle relevanten Reaktionen nutzen, die während der Erkundung ausgelöst werden.

HANDLUNGEN WÄHREND DER ERKUNDUNG

Im Erkundungsmodus wählt jeder Spieler, der mehr tun möchte als nur zu reisen, für seinen Charakter eine Erkundungsaktivität. Dabei handelt es sich meistens um Eilen, Magie entdecken, Suchen und Unbemerkt bleiben. Es gibt aber noch viele weitere Möglichkeiten. Meistens entfernen sich die Spieler nicht zu weit von diesen Standardverhalten, sie müssen aber auch nicht alle möglichen Aktivitäten im Kopf haben und genau wissen, wie sie genutzt werden. Stattdessen beschreibt jeder Spieler, was sein Charakter macht, und du als SL bestimmst, welche Aktivität dem am nächsten kommt. Dies umfasst aber auch zu bestimmen, wie

eine Aktivität sich auswirkt, wenn sich das Tun des Charakters von den aufgelisteten Handlungen unterscheidet.

Die folgenden Abschnitte befassen sich mit Erkundungsaktivitäten, welche über die in Kapitel 9 auf den Seiten 479-480 aufgeführten Richtlinien hinausgehende Entscheidungen deinerseits benötigen:

ABSUCHEN

Mit einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf während des Absuchens bemerkt ein Charakter die Präsenz von etwas Ungewöhnlichem oder die Abwesenheit von etwas eher Gewöhnlichem im Bereich. Dies verschafft ihm aber keine umfassende Aufstellung, was alles da ist. Stattdessen liefert der Wurf einen Ausgangspunkt für nähere Untersuchungen oder eine Begegnung.

Beispiel: Im abgesuchten Bereich gibt es eine Geheimtür (SG 30) und eine Falle (SG 25); der suchende Charakter erzielt mit seinem Wahrnehmungswurf eine 28 und findet so die Falle. Du beschreibst ihm grob die Position und Art der Falle. Um mehr über die Falle zu erfahren, müsste die Gruppe den Bereich weiter untersuchen. Außerdem müsste ein anderer Charakter erneut die Handlung Absuchen einsetzen, um möglicherweise die Geheimtür zu finden (der ursprüngliche Charakter hatte seine Chance diesbezüglich ja schon).

Sollte ein Bereich viele Gegenstände oder etwas enthalten, das eine Weile zum Durchsuchen benötigt (z.B. ein Aktenschrank voller Akten und Papieren), würde man mittels Absuchen auf den Aktenschrank stoßen; die SC würden sich dann aber näher und zeitaufwändiger mit den Unterlagen befassen müssen. Hierzu müssten sie in der Regel anhalten und mit Suchen beginnen.

Du legst einen verdeckten Wahrnehmungswurf für einen absuchenden Charakter ab, um auffällige verborgene Dinge zu bemerken, an denen er vorbeikommt, z.B. wenn er sich in der Nähe einer Tür oder einer Gangabzweigung befindet. Solange er aber z.B. einen langen Korridor nicht sorgfältig absucht, dürfte ihm etwas entgehen, das sich dort irgendwo befindet.

AM EXPERTEN ORIENTIEREN

Ein befähigter Charakter kann einem weniger fähigen Verbündeten helfen, der sich entscheidet, sich am Experten zu orientieren (dies kann sich auf den Kompetenzgrad oder den reinen Fertigkeitbonus beziehen). Einem Charakter mit einem niedrigen Modifikator für Heimlichkeit könnte z.B. beim Schleichen geholfen oder einem Charakter mit schlechtem Modifikator für Athletik eine Klippe hinaufgeholfen werden. Meisten kann ein Charakter, der sich am Experten orientiert, keine anderen Erkundungsaktivitäten nutzen oder sich parallel noch an einer weiteren Person orientieren.

MAGIE ENTDECKEN

Diese Aktivität ermöglicht es Charakteren nicht, automatisch während des Reisens jede magische Aura oder jeden magischen Gegenstand zu finden. Gefahren, die einen Mindestkompetenzgrad benötigen, können mittels *Magie entdecken* nicht gefunden werden. Dasselbe gilt für Illusionen desselben oder höheren Zaubersgrads als der Zauber, der zur Anwendung kommt.

Wenn Charaktere mittels dieser Aktivität auf etwas Magisches stoßen, so lass es sie wissen und gib ihnen die Wahl weiterzuziehen oder anzuhalten und nachzusehen. Letzteres eröffnet eine eher rollenspielerorientierte Szene, in welcher die Spieler ein Gebiet durchsuchen, Gegenstände einschätzen oder anderweitig die Quelle der Magie und ihre Funktionsweise herauszufinden versuchen. Wenn die Gruppe aber weiterzieht, verpasst sie möglicherweise helfende magische Gegenstände oder marschiert in eine magische Falle.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



UMSEHEN

Wie im Falle von Absuchen und Magie entdecken genügt meist das erste Würfelergebnis, um einem Charakter Grund zu näherem Nachsehen zu geben. Er erhält aber so nur selten alle möglichen Informationen. So könnte einem Charakter auffallen, dass die Wände eines Gewölbes mit abysalen Schriftzeichen bedeckt sind – er müsste aber stehenbleiben, um den Text zu lesen oder um festzustellen, dass die Zeichen mit Blut geschrieben wurden.

DIE MARSCHREIHENFOLGE

Im Erkundungsmodus ist es oft wichtig, wer vorne oder am Ende der Gruppe marschiert. Lass die Spieler die Marschreihenfolge ihrer Charaktere festlegen. Diese Reihenfolge kann festlegen, wer zuerst angegriffen wird, wenn Gegner oder Fallen aus verschiedenen Richtungen zuschlagen. Du bestimmst letztendlich anhand der Situation wer zum Ziel wird.

Wenn die Gruppe den Erkundungsmodus verlässt, befindet sie sich in der Regel in derselben Aufstellung. Wenn du zu Beginn einer Begegnung auf ein Raster wechselst, dann sprich mit den Spielern die genauen Positionen ihrer Charaktere ab. Sollten die SC aus eigener Entscheidung den Erkundungsmodus verlassen, können sie sich nach Belieben aufstellen – wenn z.B. der Schurke eine Falle entdeckt und entschärfen will, wechselst du in den rundenbasierten Begegnungsmodus; da die Gruppe aber nicht angegriffen oder mit einer ausgelösten Falle konfrontiert wird, können sich die Charaktere vor Ort aufstellen, wo immer sie sich sicher glauben (jedenfalls solange niemand mit der Falle zu interagieren beginnt...).

WIDRIGES GELÄNDE UND WETTER

Erkundungen verlaufen langsamer, wenn die Gruppe sich durch dichten Dschungel, hohen Schnee oder Sandstürme kämpfen muss, es extrem heiß oder kalt ist oder ähnlich schwierige Witterungsbedingungen herrschen. Du bestimmst, wie sehr diese Faktoren das Vorankommen der Charaktere erschweren. Die spezifischen Effekte verschiedener Gelände- und Wetterarten werden ab Seite 512 beschrieben.

Schwieriges Gelände, wie z.B. Dichtes Unterholz, bremst normalerweise das Vorankommen ab. Insofern es nicht von Bedeutung ist, wie weit die Gruppe innerhalb einer bestimmten Zeit kommt, kannst du einfach nur beschreiben, dass sie sich mühselig durch Ranken hackt oder durch ein Moor stakst. Liefern sich die SC aber einen Wettlauf mit der Zeit, so richte dich nach Tabelle 9-2: Reisegeschwindigkeit auf Seite 479 – als Faustregel verdoppelt Schwieriges Gelände die Reisezeit, während Sehr Schwieriges Gelände sie verdreifacht.

Gefährliches Gelände, wie z.B. die Caldera eines aktiven Vulkans, könnte den SC körperlichen Schaden zufügen. Die Gruppe kann solches Gelände möglicherweise (zeitaufwändig) umgehen oder direkt hindurchreisen. Im letzteren Fall kannst du bei den Beschreibungen näher ins Detail gehen, wenn die SC versuchen, mittels Magie oder Fertigkeitwürfen dem Schaden standzuhalten. Übersteht die Gruppe gefährliches Gelände, dann belohne die SC am Ende der Reise etwa so, als hätten sie eine Weniger gefährliche oder Durchschnittliche Begegnung hinter sich gebracht (und

ERKUNDUNGSAKTIVITÄTEN

Die folgenden Erkundungsaktivitäten werden auf den Seiten 479-480 in Kapitel 9 umfassend beschrieben. Weitere findest du bei den jeweiligen Fertigkeiten in Kapitel 4.

- Absuchen
- Am Experten orientieren
- Eilen
- Magie entdecken
- Spähen
- Umsehen
- Unbemerkt bleiben
- Verteidigen
- Zauber wiederholen

Neue Aktivitäten improvisieren

Falls ein Spieler etwas tun möchte, das nicht von anderen Regeln abgedeckt ist, findest du hier ein paar Richtlinien. Sollte die Aktivität einer Handlung ähneln, die während einer Begegnung genutzt werden könnte, z.B. Unbemerkt bleiben und Schleichen, so handelt es sich meistens um eine einzelne Aktion, die etwa 10 Mal pro Minute wiederholt wird, oder eine Abfolge von Aktionen, die insgesamt ähnlich funktioniert – z.B. kann man sagen, dass die Aktivität Absuchen eigentlich aus den Aktionen Laufen und Suchen besteht. Eine Aktivität, die schnelleres Tun erfordert und grob 20 Aktionen pro Minute verschlingt, könnte nur beschränkten Nutzen besitzen oder für Erschöpfung sorgen. Dasselbe gilt für Aktivitäten, die intensive Konzentration erfordern.

Manchmal wollen Spieler etwas tun, das 3 Aktionen alle 6 Sekunden gleichkommt – also als befänden sie sich im Begegnungsmodus und in einem Kampf. Charaktere können solche Anstrengungen aber nur erbringen, weil Kämpfe nicht lange dauern – über längere Zeit (und damit im Erkundungsmodus) können derartige Bemühungen nicht aufrechterhalten werden.

schützte etwas mehr EP als Belohnung für vorausschauendes Denken aus, wenn sie kluge Vorsichtsmaßnahmen gegen den Schaden getroffen haben).

Gefährliche Felsspalten, sumpfige Moore, Treibsand und dergleichen sind Umgebungsgefahren, wie sie ab Seite 512 beschrieben werden.

GEFAHREN

Die Erkundung kann von Fallen und anderen Gefahren unterbrochen werden (siehe Seite 520). Einfache Gefahren stellen für SC nur einmalig eine Gefahr dar und können im Erkundungsmodus behandelt werden. Komplexe Gefahren erfordern hingegen den Wechsel in den Begegnungsmodus, bis die Gefahr beseitigt oder überstanden wurde. Eine Falle wird meistens im Begegnungsmodus entschärft, dasselbe gilt für das Überwinden von Gefahren. Die SC haben eine bessere Chance, während der Erkundung Gefahren zu entdecken, wenn sie die Aktivität Absuchen nutzen (bzw. im Falle mancher magischer Fallen die Aktivität Magie entdecken).

INITIATIVE AUSWÜRFELN

Zum Übergang von Erkundung zu Begegnung wird meistens die Initiative ausgewürfelt. Bitte um die Initiative, sobald eine Falle ausgelöst wird, zwei gegnerische Gruppen in Kontakt kommen oder eine Kreatur auf einer Seite sich entscheidet, gegen eine andere tätig zu werden. Einige Beispiele:

- Die SC erkunden eine Höhle. Sie betreten einen schmalen Gang, der von Koboldkriegern patrouilliert wird. Da sich beide Gruppen in demselben Bereich befinden, wird die Initiative ausgewürfelt.
- Amiri und ein Kobold wollen einen Ringkampf austragen. Sie gehen in Position und du lässt die Initiative auf Basis von Athletik auswürfeln.
- Merisiel und Kyra verhandeln mit dem Koboldkönig, kommen aber nicht voran. Merisiel entscheidet, den König überraschend anzugreifen. Sobald sie ihren Plan verkündet, bittest du um Auswürfeln der Initiative.
- Harsk und Ezren balancieren auf einem schmalen Balken über eine Felsspalte, um einen schwer zugänglichen Schatzhort zu erreichen. Als sie die halbe Strecke hinter sich gebracht haben, taucht aus der breiter werdenden Spalte ein Roter Drache auf und greift an! Sobald der Drache auftaucht, lässt du die Initiative auswürfeln.

INITIATIVE NACH REAKTIONEN

Manche Fallen oder Gegner besitzen eine Reaktion, welche dir mitteilt, dass die Initiative gewürfelt werden sollte. Eine ausgelöste komplexe Falle könnte z.B. mit ihrer Reaktion einen Angriff ausführen, ehe die Initiativreihenfolge bestimmt wird. In diesen Fällen werden zuerst die Ergebnisse der Reaktion abgewickelt, ehe du die Initiative auswürfeln lässt.

BASIS DER INITIATIVE AUSWÄHLEN

Wenn du bestimmst, worauf die Initiative basieren soll, nutzt du die offenkundigste Wahl. Meistens ist dies Wahrnehmung – im ersten Beispiel würden die Koboide so würfeln und im dritten Kyra und der Koboldkönig. Am zweithäufigsten basiert die Initiative auf Heimlichkeit (z.B. weil der fragliche Handelnde sich anschleicht, wie der Drache im letzten Beispiel) und Täuschung (wenn Gegner ausgetrickst werden, wie Merisiel es im dritten Beispiel tut). Bei gesellschaftlichen Wettkämpfen kommen Darbietung, Diplomatie, Einschüchtern, Gesellschaftskunde oder Täuschung zur Anwendung.

Im Zweifel lass Initiativwürfe auf Wahrnehmung basieren. Sollte eine andere Art von Wurf Sinn ergeben können, so überlass die Wahl am besten dem fraglichen Spieler, ob er Wahrnehmung oder die andere Option nutzen möchte – außer es ist absolut klar, dass die andere Option deutlich mehr Sinn macht als Wahrnehmung. Dies gilt z.B. wenn sich ein Charakter an Gegner anschleicht und somit Schleichen genutzt werden sollte.

Du kannst einem Spieler gestatten zu begründen, warum er eine andere Fertigkeit als Wahrnehmung nutzen könnte, sofern er dafür die Grundlagen geschaffen hat. Wenn z.B. vor einem Angriff Merisiels Spieler erklärt, diese würde in einem Kronleuchter hocken, warten bis das Ziel unter ihr sei und dann auf es hinabspringen, so könntest du den Initiativwurf auf Akrobatik basieren. Sollte er stattdessen nur sagen: „Hey, ich will diese Typen angreifen, kann ich Akrobatik nutzen?“, ohne eine Grundlage zu nennen, dann solltest du es eher nicht gestatten.

CHARAKTERE PLATZIEREN

Wenn du für eine Kampfbegegnung um das Auswürfeln der Initiative bittest, musst du auch entscheiden, wo sich die Beteiligten der Begegnung auf der Battlemap befinden. Nutze die Marschreihenfolge der Gruppe als Ausgangsbasis. Du kannst Charaktere nach vorn bewegen, die sich mittels Heimlichkeit

in Position begeben, und so an einer Stelle platzen, zu der sie sich nachvollziehbar unentdeckt hätten begeben können. Besprich dich mit jedem Spieler, damit die Position seines Charakters auch für euch beide Sinn ergibt.

RUHEPAUSEN

Charaktere benötigen 8 Stunden Schlaf pro Tag. Auch wenn die Schlafphase normalerweise nachts erfolgt, erhält eine Gruppe dieselben Vorteile, wenn sie stattdessen tagsüber rastet. Allerdings können diese Vorteile stets nur einmal alle 24 Stunden erlangt werden. Ein Charakter, der 8 Stunden ausruht, erholt sich auf die folgenden Weisen:

- Der Charakter erlangt Trefferpunkte in Höhe seines Konstitutionsmodifikators (Minimum 1) multipliziert mit seiner Stufe zurück. Sollte er Wind und Wetter ausgesetzt oder auf unbequeme Weise ruhen, so könntest du diese Heilung halbieren (auf ein Minimum von 1 TP).
- Der Charakter verliert den Zustand erschöpft.
- Die Werte der Zustände Ausgelaugt und Todgeweiht sinken um 1.
- Die meisten Zauberwirker müssen ruhen, ehe sie ihre täglichen Zauber und Zauberplätze zurückerlangen.

Eine Gruppe im Erkundungsmodus kann versuchen zu rasen, ist aber nicht gänzlich vor Gefahren sicher, so dass ihre Rast unterbrochen werden könnte. Die 8 Stunden Rast müssen nicht am Stück geruht werden – die Charaktere können sich nach einer Unterbrechung wieder zur Ruhe begeben.

Sollte ein Charakter in seiner Rüstung schlafen, ruht er schlecht und erwacht mit dem Zustand Erschöpft. Hätte sich der Charakter normalerweise vom Zustand Erschöpft erholt, so wird dies durch Schlafen in Rüstung verhindert. Falls ein Charakter mehr als 16 Stunden lang nicht schläft, erhält er den Zustand Erschöpft.

Langfristige Rast zur schnelleren Erholung ist Teil der Auszeit und kann nicht während der Erkundung ausgeführt werden – siehe auch Seite 502.

NACHTWACHEN UND ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE

Abenteurergruppen stellen in der Regel ein paar Wachen auf, die nach Gefahren Ausschau halten, während die anderen ruhen (egal ob in der Nacht oder am Tage). Wer wacht schläft allerdings nicht, daher musst du den Wachtplan die Schlafbedürfnisse aller Gruppenmitglieder beachten. Tabelle 10-3: Nachtwachen und Rast auf der folgenden Seite legt nahe, wie lange die Gruppe für ihre Rast einplanen muss, sofern jeder eine gleichlange Wache schiebt und man sich gegenseitig ablöst.

Sollte es während der Rast zu einem Überraschungsangriff kommen, kannst du würfeln, um zufällig zu bestimmen, welcher Charakter gerade Wache hat. Alle Charaktere würfeln ihre Initiative aus; schlafende Charaktere legen in der Regel Wahrnehmungswürfe ab und erhalten einen Zustandsmalus von -4, da sie den Zustand Bewusstlos besitzen. Sie wachen beim Auswürfeln der Initiative nicht automatisch auf, könnten aber aufgrund des Lärms einen Wahrnehmungswurf zu Beginn ihres Zuges ablegen, um aufzuwachen. Sollte ein listiger Gegner warten, bis ein besonders verletzlicher Charakter zur Wache antritt, ehe er angreift, kann der Angriff automatisch während der Wache dieses Charakters erfolgen. Du könntest den Angreifer aber einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit gegen die Wahrnehmungs-SG aller Charaktere ablegen, um zu prüfen, ob jemand das Nahen des Angreifers bemerkt.

DIE WIRKUNGSDAUER VON ZAUBERN

Die Wirkungsdauer eines Zaubers ist ein geschätzter Zeitraum, welcher die Unwägbarkeiten und Exzentrik der Magie zu einer brauchbaren Zahl kodifiziert. Das heißt allerdings nicht, dass man die Wache anhand eines Zaubers mit einer Wirkungsdauer von 1 Stunde einteilen könnte. Dies ist einer der Gründe, warum der Zeitablauf außerhalb von Begegnungen in deiner Hand liegt und nicht so präzise ist wie in Begegnungsrunden. Sollte die Frage aufkommen, ob ein Zauber ausgelaufen ist, so entscheidest du dies. Dabei solltest du nicht strafend auftreten, die Charaktere aber auch nicht behandeln, als würden sie zwischen Begegnungen mit mechanischer Präzision und perfekter Effizienz verfahren.

Wirkungsdauern sind zu zwei Gelegenheiten sehr wichtig: Wenn Spieler mehrere Begegnungen in die Wirkungsdauer eines Zaubers zu pressen versuchen und wenn sie einen Zauber so vor einem Kampf wirken wollen, dass sie seinen Effekt während der Begegnung genießen können.

Mehrere Begegnungen

Ein Zauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute sollte nur dann bei mehreren Begegnungen helfen, wenn dies zeitlich wie räumlich praktisch direkt hintereinander angesiedelt sind (z.B. in zwei benachbarten Räumen) und die SC zwischen den Begegnungen den Begegnungsmodus nicht verlassen. Sollten sie anhalten, um sich zu heilen, oder sich über das weitere Vorgehen beraten, tickt die Uhr gnadenlos weiter und die Wirkungsdauer des Zaubers läuft aus.

Mit Zaubern, die 10 Minuten oder länger anhalten, kannst du großzügiger verfahren. Ein 10-Minutenzauber währt für eine Begegnung und könnte auch noch für eine weitere, nahe Begegnung anhalten. Ein 1-Stundenzauber währt in der Regel für mehrere Begegnungen.

Vor einem Kampf

Wenn die Charaktere vorteilhafte Zauber vor einem Kampf auf sich wirken, kann ihnen dies einen großen Vorteil verleihen, da sie nun weitere Kampfrunden für Offensivhandlungen nutzen können, die ansonsten für Vorbereitungen verbraucht werden würden. Sollten die SC ihre Gegner überraschen können, kannst du wahrscheinlich gestatten, dass jeder einen Zauber wirkt oder sich auf eine ähnliche Weise vorbereitet, und dann seine Initiative auswürfelt.

Das Wirken von Vorbereitungszaubern vor einem Kampf wird aber zum Problem, sobald es zu einem Automatismus wird und die Spieler annehmen, dass es immer funktioniert, egal in welcher Situation! Leider ist die Realität oft anderer Ansicht ... In vielen Fällen verrät das Wirken von Zauber die Anwesenheit der Gruppe – sollte dies geschehen, könntest du verlangen, dass die Initiative gewürfelt wird, ehe alle ihre Vorbereitungen vollendet haben.

TABELLE 10-3: NACHTWACHEN UND RAST

Gruppengröße	Gesamtdauer	Wachtdauer
2	16 Stunden	8 Stunden
3	12 Stunden	4 Stunden
4	10 Stunden, 40 Minuten	2 Stunden, 40 Minuten
5	10 Stunden	2 Stunden
6	9 Stunden, 36 Minuten	1 Stunde, 36 Minuten

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TÄGLICHE VORBEREITUNGEN

Bevor Charaktere zur Erkundung aufbrechen (oder nach einer Nachtruhe), verbringen sie Zeit mit ihren Vorbereitungen für den Abenteuertag. Dies dauert morgens meistens etwa 30-60 Minuten, erfordert aber zuerst 8 volle Stunden der Ruhe.

Folgendes zählt zu den täglichen Vorbereitungen:

- Zauberkundige, die ihre Zauber vorbereiten, wählen, welche Zauber sie für diesen Tag zur Verfügung haben.
- Fokuspunkte und andere Fähigkeiten, die sich während der täglichen Vorbereitungen zurücksetzen, erneuern sich. Dies umfasst auch Fähigkeiten, die am Tag nur eine begrenzte Anzahl an Malen genutzt werden können.
- Jeder Charakter legt seine Ausrüstung an. Hierzu gehört auch das Anlegen von Waffen und Rüstung.
- Charaktere bauen Resonanz zu bis zu 10 getragenen magischen Gegenständen auf, um für diesen Tag deren Vorteile zu erlangen (siehe Seite 531).

HUNGER UND DURST

Charaktere essen und trinken normalerweise genug, um problemlos zu überleben. Ist ihnen dies aber nicht möglich, so erhalten sie den Zustand Erschöpft, bis sie den Mangel ausgleichen können. Verbringt ein Charakter eine Anzahl an Tagen gleich seinem Konstitutionsmodifikator + 1 ohne Wasser, erleidet er jede Stunde 1W4 Schadenspunkte, welche nicht geheilt werden können, bis er seinen Durst gestillt hat. Nach derselben Anzahl an Tagen ohne Nahrung erleidet er jeden Tag 1 Schadenspunkt, der nicht geheilt werden kann, bis er seinen Hunger gestillt hat.

AUSZEIT

Während der Auszeit kannst du die wichtigen Ereignisse eines ganzen Tages mit nur einem Wurf zusammenfassen. Nutze diesen Modus, wenn die Charaktere nach Hause zurückkehren oder anderweitig nicht im Abenteuer unterwegs sind. Wie bei der Erkundung könntest du die Auszeit mit Rollenspiel oder Begegnungen unterbrechen, wenn die Handlung dazu führt.

Dieser Abschnitt beschreibt Möglichkeiten, mit der Auszeit umzugehen, und diverse Aktivitäten und Überlegungen, die spezifisch die Auszeit betreffen, wie z.B. Lebensunterhaltskosten, Kaufen und Verkaufen von Gütern, langfristige Ruhepausen und Umlernen. Die meisten anderen Auszeitaktivitäten sind Fertigkeitshandlungen; eine Reihe der am häufigsten genutzten Auszeitaktivitäten und die mit ihnen verbundenen Fertigkeiten werden im Folgenden aufgeführt. Mehr zu den relevanten Fertigkeiten findest du in Kapitel 4.

- Einkommen verdienen (Darbietung, Handwerkskunst, Kenntnis)
- Fälschungen herstellen (Gesellschaftskunde)
- Herstellen (Handwerkskunst)
- Krankheiten behandeln (Heilkunde)
- Überleben (Gesellschaftskunde, Überlebenskunst)

Risiken: Keine bis niedrig. Die Auszeit ist das Gegenstück zum Abenteuer und deckt eher risikofreie Aktivitäten ab.

Zeitablauf: Die Auszeit kann in der Spielwelt Tage, Wochen, Monate oder gar Jahre andauern, was in Echtzeit mit wenigen Minuten abgedeckt wird.

Handlungen und Reaktionen: Solltest du Aktionen und Reaktionen nutzen müssen, so wechsele in den Begegnungs- oder Erkundungsmodus. Eine handlungsunfähige Kreatur kann die meisten Auszeitaktivitäten nicht ausführen, wohl aber langfristige Ruhepausen einlegen.

AUSZEIT AUSSPIELEN

Zu Beginn jedes Tages der Auszeit müssen alle Spieler erklären, was ihre Charaktere an diesem Tag erreichen wollen. Du kannst ihre Bemühungen dann einen nach dem anderen abhandeln oder auch einige Charaktere als Gruppe behandeln, sollten sie zusammen an einem Projekt arbeiten. Manche Aktivitäten wie etwa Einkommen verdienen, erfordern nur einen einfachen Wurf und ein paar ausschmückende Beschreibungen von dir und dem Spieler. Andere Aktivitäten sind umfangreicher und umfassen Begegnungen oder Erkundung. Die Reihenfolge, in welcher Auszeitaktivitäten ausgespielt werden, bestimmst du, es ist aber zu empfehlen, mit den einfachsten anzufangen. Jene Spieler, die nicht Teil der fraglichen Aktivität sind, könnten eine Pause einlegen, während die umfassenderen Aktivitäten ausgespielt werden.

Die Charaktere können ihre täglichen Vorbereitungen wie an Erkundungstagen treffen, so sie das wollen. Frage die Spieler, welche Standardvorbereitungen sie treffen. Du kannst davon ausgehen, dass die Charaktere dies dann jeden Tag tun, bis ihre Spieler etwas anderweitiges sagen.

KOOPERATION

Viele Charaktere können bei derselben Auszeitaktivität zusammenarbeiten. Sollte es sich um eine einfache Aufgabe handeln, die nur einen Wurf erfordert, z.B. ein Wurf zum Überleben, während die Gruppe auf einer öden Insel auf Rettung wartet, legt ein Charakter den nötigen Wurf ab und die anderen nutzen Jemandem anderen helfen. Bei einer komplexen Aufgabe kannst du davon ausgehen, dass jeder an einem Teil arbeitet, so dass jeder seinen Beitrag zum Ergebnis leistet. *Beispiel:* Eine Gruppe könnte zusammen ein Theater errichten wollen; ein Charakter zeichnet die Baupläne, einer leistet die körperliche Arbeit und einer spricht mit den lokalen Politikern und Gildenvertretern.

WÜRFE

Manche Auszeitaktivitäten erfordern Würfe – meistens Fertigkeitswürfe. Da diese Würfe das Ergebnis einer Reihe von über längere Zeit ausgeführte Aufgaben darstellen, können die Spieler die meisten Fähigkeiten oder Zauber, welche Würfelergebnisse manipulieren, nicht nutzen (z.B. Aktivieren eines magischen Gegenstandes, der einen Bonus verleiht, oder Wirken eines Glückszaubers, um zweimal zu würfeln). Ständig aktive Vorteile kommen aber zur Wirkung, z.B. von einem jeden Tag mit Resonanz versehenen Gegenstand, welcher einen Bonus verleiht, ohne eigens eine Aktivierung zu benötigen. Du könntest zu dieser Regel Ausnahmen zulassen – wenn etwas ständig angewendet werden kann oder so oft, dass es im Grund ständig wirkt, so kann es mit größerer Wahrscheinlichkeit für Auszeitwürfe genutzt werden.

LÄNGERE AUSZEIT

Eine sich über mehrere Wochen, Monate oder sogar Jahre hinziehende Auszeit kann schwieriger zu leiten sein. Sie stellt aber auch für die Charaktere eine Option dar, auf langfristige Pläne hinzuarbeiten, statt sich über Alltagsaktivitäten Gedanken machen zu müssen. Da so viel Zeit verstreicht, müssen Charaktere nicht jeden Tag einen Wurf ablegen. Stattdessen bekommen sie es mit ein paar besonderen Ereignissen zu tun, schlagen die restliche Zeit tot und bezahlen ihre Lebensunterhaltskosten.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

EREIGNISSE

Nachdem die Charaktere erklärt haben, was sie in ihrer Auszeit erreichen wollen, wählst du für sie jeweils ein paar herausragende Ereignisse aus – als Faustregel ein Ereignis pro Woche oder Monat oder vier Ereignisse bei einem Jahr oder länger. Diese Ereignisse sollten auf jeden Charakter und seine Ziele zugeschnitten werden und können als Abenteueranhänger oder zur Förderung der Handlung verwendet werden.

Bei den folgenden Beispielen für Auszeitereignisse geht es zwar durchgehend um das Verdienen von Einkommen, sie können aber auch als Vorlage für andere Aktivitäten dienen. Mittels eines Fertigkeitswurfs für Darbietung könnte ein Charakter um Einkommen zu verdienen ein packendes neues Theaterstück zu Ehren eines zu Besuch weilenden Adligen produzieren. Ein anderer könnte mittels eines Wurfs für Handwerkskunst einen lukrativen Auftrag ergattern, um einen besonderen Gegenstand herzustellen. Ein dritter könnte mit einem Wurf für Kenntnis Informationen zu einem schwierigen Problem liefern, das schnelle Antworten erfordert.

Wollen die SC etwas tun, das nicht mit einer spezifischen Auszeitaktivität korrespondiert, sollten sie dennoch Auszeitereignisse erleben; du bestimmst dabei die relevante Fertigkeit und den SG. Wenn z.B. ein Charakter seine eigene Bibliothek für seine Zauberbücher errichten will, könntest du festlegen, dass die Grundsteinlegung und später das Organisieren der Bibliothek nach Abschluss der Bauarbeiten wichtige Ereignisse darstellen. Zum ersten könnte ein Fertigkeitwurf für Handwerkskunst anfallen und zum zweiten ein Wurf für Arkane Künste oder Bibliothekskunde.

DURCHSCHNITTLICHES VORANKOMMEN

Dauert die Auszeit länger, möchtest du vielleicht nicht für jede Woche oder jeden Monat würfeln. Bestimme stattdessen die Stufe einer Aufgabe der niedrigsten Stufe, die der Charakter definitiv am Ort seiner Auszeit finden kann (siehe auch Schwierigkeitsgrade auf Seite 503). Sollte der Charakter bei dem anfallenden Wurf scheitern, könntest du ihm einen neuen Versuch nach einer Woche (oder nach einem Monat, sollte die Auszeit Jahre andauern) gestatten. Erlaube im Falle eines Erfolges keine Wiederholung, außer die Handlung könnte dies begründen – eine Wiederholung des Wurfs soll nicht dem Anstreben eines Kritischen Erfolges dienen.

Die während einer langen Auszeit eintretenden Ereignisse sollten typischerweise höherstufigere Aufgaben enthalten. *Beispiel:* Ein Charakter arbeitet 4 Monate lang in einem Hafen, um mittels Segelkunde Einkommen zu verdienen; dabei hat er meistens Aufgaben der 1. Stufe, doch während einer geschäftigen Woche stehen Aufgaben der 3. Stufe an. Du würdest den Spieler einmal für die Zeit würfeln lassen, in welcher er Aufgaben der 1. Stufe erledigt hat, und einmal für die Woche, in der er Aufgaben der 3. Stufe zu erledigen hatte.

LEBENSERHALTUNGSKOSTEN

Während kürzeren Auszeiten sind Charaktere meistens nur auf der Durchreise oder verbringen ein wenig Zeit in einer Ortschaft. Preise für Aufenthalte in Gasthöfen und Mahlzeiten findest du auf Seite 294. Bei längeren Auszeiten nutze stattdessen die Lebenserhaltungskosten auf Tabelle 6-16 auf derselben Seite. Ziehe diese Kosten von den Geldmitteln eines Charakters ab, nachdem er durch Auszeitaktivitäten Geld erhalten hat.

Ein Charakter kann stattdessen auch Nahrung suchen, muss dabei aber jeden Tag auf Überleben (siehe Seite 253) zurückgreifen und kann keinen anderen Auszeitaktivitäten nachgehen.

KAUFEN UND VERKAUFEN

Nachdem Charaktere während eines Abenteuers fette Beute gemacht haben, wollen sie möglicherweise einige der erlangten Gegenstände zu Geld machen. Ebenso könnte es sein, dass sie Ausrüstungsgegenstände erwerben und ihre Vorräte aufstocken wollen. In der Regel ist zum Ein- und Verkaufen 1 Tag Auszeit nötig. Eine größere Menge an Gegenständen zu verkaufen, könnte jedoch länger dauern, dasselbe gilt für teure Gegenstände und solche, die nicht sonderlich gefragt sind.

Dies geht davon aus, dass die Charaktere sich in einer Ortschaft von passender Größe während einer Auszeit befinden. In manchen Fällen mag es erforderlich sein, mehrere Tage lang zur nächsten größeren Ortschaft zu reisen. Wie üblich hast du das letzte Wort, welche Geschäfte welches Angebot haben und was die Ladenbetreiber zu welchen Preisen anzukaufen bereit sind.

Ein Gegenstand kann in der Regel zum vollen Preis erworben und zum halben Preis verkauft werden. Angebot und Nachfrage können sich aber zuweilen auf diese Zahlen auswirken.

LANGFRISTIGE RUHEPAUSEN

Wenn ein Charakter während der Auszeit 24 Stunden lang ruht, tritt das Doppelte an Erholung ein, als hätte er nur 8 Stunden geruht (siehe auch Seite 499). Er muss diese Zeit aber an einem komfortablen und sicheren Ort verbringen – und meistens im Bett.

Sollte ein Charakter deutlich längere Zeit mit Bettruhe verbringen (bis zu 1 Woche an Auszeit), so erholt er sich von allem Schaden und den meisten nichtpermanenten Zuständen.

Charaktere, die von Krankheiten, langlebigen Giften oder ähnlichen Leiden betroffen sind, müssen möglicherweise auch während der Auszeit weiterhin Rettungswürfe ablegen. Manche Flüche, permanente Verletzungen und andere Situationen, die magische oder besondere Behandlung erfordern, enden nicht automatisch während einer langfristigen Ruhepause.

UMLERNEN

Die Regeln zum Umlernen auf Seite 481 ermöglichen einem Spieler, einige Entscheidungen, die er im Rahmen der Progression seines Charakters getroffen hat, zu ändern. Dies ist aber davon abhängig, ob du entscheidest, dass ein Lehrer benötigt wird, wie lange es dauert, ob es Kosten verursacht und ob ein Umlernen überhaupt möglich ist. Du solltest in den meisten Fällen die Option des Umlernens erlauben. Ausgenommen sind aber auf alle Fälle einem Charakter angeborene Dinge wie z.B. die Blutlinie eines Zauberers – Veränderungen an diesen Elementen sollten nur unter sehr außergewöhnlichen Umständen möglich sein.

Versuche, das Umlernen zum Teil der Handlung zu machen. Nutze NSC als Lehrer, die dem Charakter bereits bekannt sind, lass den Charakter umfassende Nachforschungen in einer mysteriösen alten Bibliothek betreiben oder mache

den Umlernprozess zur Konsequenz von Geschehnissen einer früheren Spielsitzung.

ZEIT

Um ein Talent oder eine Fertigkeitsverbesserung umzulernen, ist in der Regel eine Woche Zeitaufwand nötig. Klassenmerkmale, welche eine Wahl erfordern, können ebenfalls umgelernt werden, benötigen aber wenigstens einen Monat oder wahrscheinlich länger. Ist der Prozess körperlich fordernd oder muss gereist werden, stehen langwierige Experimente an oder umfassende Forschungen, so steigt der Zeitaufwand entsprechend an. Die Obergrenze sollte dabei grob 1 Monat bei einem Talent oder einer Fertigkeitsverbesserung und 4 Monate bei einem Klassenmerkmal betragen.

Ein Charakter könnte mehrere Dinge zugleich umlernen – wenn er z.B. eine Fertigkeitsverbesserung umlernt, könnte er plötzlich nicht mehr die Voraussetzung für manche Fertigkeitstalente erfüllen, so dass er auch diese umlernen müsste, wenn sie nicht brachliegen sollen. Du kannst die erforderlichen Zeiträume addieren und dann den Gesamtaufwand etwas nach unten korrigieren, weil ja alles irgendwie miteinander verknüpft ist.

UNTERWEISUNGEN UND KOSTEN

Die Regeln repräsentieren abstrakt Lernprozesse im Rahmen von Stufenaufstiegen – man lernt quasi durch Ausüben einer Tätigkeit und hat sich ganz zufällig genug Erfahrung zum Verbessern seiner Werte angeeignet, wenn genug EP zusammengekommen sind. Zum Umlernen benötigst du aber einen Lehrmeister oder musst dich spezifischen Praktiken unterziehen. Natürlich kannst du diesen Aspekt völlig ignorieren, allerdings verzichtest du dann auch auf die Möglichkeit, passende NSC in die Handlung einzuführen oder wieder zu nutzen, welche die Geschichte voranbringen können. Möglicherweise könnte sogar ein Charakter einen anderen unterweisen, insbesondere wenn Fertigkeiten umgelernt werden.

Die Kosten des Umlernens sollten gering sein und grob dem Betrag entsprechen, den ein SC in derselben Zeit an Einkommen verdienen könnte. Die Kosten sollen vermitteln, dass das Training ein Teil der Handlung ist, und auch nicht die Ersparnisse eines Charakters auffressen. Ein Lehrer könnte kostenlos einen Charakter als Belohnung für erbrachte Dienste oder Taten unterweisen oder als Gegenzug um einen Gefallen bitten.

NICHTERLAUBTE OPTIONEN

Manche Charakteroptionen können normalerweise nicht durch Umlernen geändert werden, allerdings steht dir auch hier frei, spezielle Rituale, unglaubliche Questen oder perfekte Lehrmeister in deine Kampagne einzuführen, die dies dennoch ermöglichen. Beispielsweise können Attributswerte normalerweise nicht verändert werden, da dies das Spiel aus dem Gleichgewicht bringen kann. Allerdings will nicht jeder Spieler zwangsläufig das System ausnutzen – vielleicht will ein Spieler nur eine Attributssteigerung von einem niedrigen Attribut auf ein anderes legen. In solchen Situationen könntest du gestatten, dass es einige Monate an Training oder Studien erfordert.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Als Spielleiter bestimmst du den Schwierigkeitsgrad (SG) für alle Würfe, bei denen der SG nicht festgelegt ist. Die folgenden Abschnitte bieten Tipps, wie du passende SG bestimmst und sie gegebenenfalls so angleichst, wie es für deine Geschichte nötig ist. Unter gewissen Umständen funktioniert es gut, einen einfachen SG zu wählen und einen stufenabhängigen SG zu nutzen, welche du beide nach den folgenden Richtlinien in der Schwierigkeit anpasst.

EINFACHE SG

Manchmal musst du aus dem Bauch heraus schnell einen Schwierigkeitsgrad bestimmen. Am einfachsten orientierst du dich an Tabelle 10-4, indem du abschätzt, welcher Kompetenzgrad in etwa am ehesten zur fraglichen Aufgabe passt (der Grad ist aber meistens nicht der erforderliche Mindestkompetenzgrad).

Sollte praktisch jeder eine gute Erfolgchance haben, so nutze den SG für Ungeübt. Sollte ein gewisses Maß an Training erforderlich sein, so nutze den SG für Geübt, Experte, Meister oder Legende, ganz wie es zur Komplexität der Aufgabe am besten passt. Sollte z.B. ein SC sagen, er versuche die wahre Geschichte hinter einer Fabel in Erfahrung zu bringen, so legst du erst einmal fest, dass ein Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen nötig ist. Dann entscheidest du, dass der Kompetenzgrad Meister in Folklorewissen nötig ist, um die gesuchte Information zu kennen, daher setzt du den SG auf 30 fest – den einfachen SG für Kompetenzgrad Meister.

Einfache SG funktionieren am besten, wenn du rasch einen SG benötigst und mit der Aufgabe keine Stufe assoziiert ist. Dies geht am besten mit Fertigkeitwürfen. Da es zwischen den einfachen SG keine großen Abstufungen gibt, funktionieren sie nicht gut bei Gefahren oder Kampfbeteiligten, wo das Leben der SC auf dem Spiel steht. Bei solchen Herausforderungen solltest du lieber stufenbasierende SG verwenden.

TABELLE 10-4: EINFACHE SG

Kompetenzgrad	SG
Ungeübt	10
Geübt	15
Experte	20
Meister	30
Legende	40

STUFENBASIERENDE SG

Wenn du einen Fertigkeit-SG bestimmst, der auf etwas mit einer Stufe basiert, so nutze Tabelle 10-5, um den SG festzusetzen. Finde die Stufe des Themas des Wurfs und weise den korrespondierenden SG zu. Da Zauber eine Skala von 1-10 nutzen, so verwende die Spalte für den Zaubergrad. Nutze diese SG, wenn ein SC einen Zauber identifizieren oder Wissen über eine Kreatur abrufen will oder einen Wurf zum Verdienen von Einkommen mittels einer Aufgabe einer bestimmten Stufe ablegen will usw.. Du kannst auch stufenbasierende SG für Hindernisse nutzen, statt einen einfachen SG zuzuweisen. So könntest du z.B. bestimmen, dass eine Wand in einem hochstufigen Gewölbe aus glattem Metall besteht und entsprechend schwer zu erklettern ist. Du könntest bestimmen, dass man den Kompetenzgrad Meister besitzen muss, um die Wand erklettern zu können, und dann den einfachen SG von 30 verwenden. Oder du könntest bestimmen, dass der böse Gegner der 15. Stufe, der das Gewölbe errichtet

hat, auch die Wand gefertigt hat, und den SG für die 15. Stufe von 34 verwenden – beide Ansätze sind perfekt vertretbar.

Beachte, dass ein SC, der eine Fertigkeit verbessert, wahrscheinlicher bei einem SG seiner Stufe Erfolg hat – und dies während seiner ganzen Karriere, so dass die aufgeführten SG letztendlich für sie sehr einfach werden.

TABELLE 10-5: SG NACH STUFE

Stufe	SG	Stufe	SG
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50
Zaubergrad*		SG	
	1.		15
	2.		18
	3.		20
	4.		23
	5.		26
	6.		28
	7.		31
	8.		34
	9.		36
	10.		39

* Sollte ein Zauber die Seltenheitskategorie Ungewöhnlich oder Selten besitzen, sollte die Schwierigkeit entsprechend angepasst werden.

SCHWIERIGKEITEN ANPASSEN

Du könntest bestimmen, dass ein SG von den Richtlinien abweichen sollte. Er könnte z.B. gesenkt werden, falls sich ein SC auf dem fraglichen Bereich besonders gut auskennt, oder aber erhöht werden, sollte ein Zauber oder Gegenstand besonders selten sein. Eine Anpassung des SG repräsentiert eine essentielle Differenz bei der Schwierigkeit von Aufgaben und gilt für jeden, der einen spezifischen Wurf für die fragliche Aufgabe ablegt.

Anpassungen geschehen am ehesten bei Aufgaben, deren SG auf der Stufe basieren. Anpassungen nutzen eine Skala von -10 bis +10 (von Unglaublich einfach bis Unglaublich schwierig) und sind in Schritte von 2, 5 und 10 unterteilt. Du nutzt Anpassungen oft bei Dingen der Seltenheitskategorien Ungewöhnlich, Selten und Einzigartig.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 10-6: SG-ANPASSUNGEN

Schwierigkeit	Anpassung	Seltenheit
Unglaublich einfach	-10	–
Sehr einfach	-5	–
Einfach	-2	–
Schwierig	+2	Ungewöhnlich
Sehr schwierig	+5	Selten
Unglaublich schwierig	+10	Einzigartig

Die Bezeichnungen dieser Anpassungen besagen nicht, wie schwierig eine Aufgabe tatsächlich für einen SC oder eine Gruppe von SC ist. Anpassungen sollen auch nicht die Boni oder Mali der SC ausgleichen oder ersetzen. Wenn SC ihre Fertigkeiten verbessern, werden sie mit jedem Stufenanstieg auch darin besser. Beispielsweise hätte der beste SC der 1. Stufe mit einem Unglaublich schwierig SG der 1. Stufe große Probleme und könnte leicht einen Kritischen Fehlschlag erfahren. Ein optimierter Charakter der 20. Stufe kann hingegen mit etwas Magie oder Hilfe meistens Unglaublich schwierige SG der 20. Stufe überwinden und erzielt nur bei einer Natürlichen 1 einen Kritischen Fehlschlag. Auf höheren Stufen werden viele Gruppen feststellen, dass der Sehr schwierige SG für sie eher der Standard ist – daher vergiss dies nicht, wenn du einen SG benötigst, der eine wahre Herausforderung für eine hochstufige Gruppe darstellt.

Du kannst verschiedene SG für eine Aufgabe in Abhängigkeit vom gewählten Ansatz der SC nutzen – manche Methoden oder Fertigkeiten sind einfach erfolgversprechender als andere. Nehmen wir an, die SC finden ein magisches Buch über aberrante Kreaturen. Das Buch ist ein Gegenstand der 4. Stufe und besitzt die Kategorie Okkult, daher bestimmst du den SG eines Fertigkeitswurfs für Okkultismus zum Identifizieren der Magie gemäß Tabelle 10-5 auf 19. Andere Fertigkeiten mit Magiebezug können meistens mit einem höheren SG genutzt werden, daher könntest du für die Nutzung von Arkane Künste festsetzen, dass der SG Sehr schwierig ist und ihn auf 24 festlegen. Sollte ein Charakter in deiner Gruppe über die Kenntnis Aberrationenkunde (oder ähnliches) verfügen, könntest du bestimmen, dass der Wurf für ihn Einfach oder Sehr einfach ist und SG 17 oder 14 nutzt. Diese Anpassungen ersetzen nicht die Boni, Mali und anderen Modifikatoren der Charaktere – sie resultieren aus der Wahl der genutzten Methoden.

GRUPPENBEMÜHUNGEN

Die SG in diesem Kapitel verschaffen einem individuellen Charakter eine starke und wachsende Erfolgchance, sowie sie einen Kompetenzgrad besitzen. Zuweilen gibt es aber Aufgaben, bei denen nur ein SC der Gruppe Erfolg haben muss, die aber von allen angegangen werden können. Die Anzahl der genutzten Würfel bedeutet im Grunde, dass mit hoher Wahrscheinlichkeit wenigstens ein Wurf gelingt. Meistens ist das völlig in Ordnung, doch zuweilen soll die Aufgabe trotzdem herausfordernd und die Erfolgchance ungewiss bleiben. In diesen Fällen mache den Wurf Sehr schwierig oder Unglaublich schwierig, wenn er auf hohen Stufen besonders hart sein soll. Bei diesen SG werden die meisten Gruppenmitglieder wahrscheinlich scheitern, wobei dennoch einem SC schließlich der Erfolg beschieden sein wird – eben jenem Charakter, der am meisten in die fragliche Fertigkeit investiert hat, wie es von einem Spezialisten auch zu erwarten wäre.

MINDESTKOMPETENZGRAD

Manchmal ist bei einer Aufgabe neben einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auch ein bestimmter Mindestkompetenzgrad

erforderlich. Schlösser und Fallen benötigen oftmals einen Mindestkompetenzgrad, um mittels Diebeskunst ein Schloss zu knacken oder einen Mechanismus auszuschalten. Natürlich kann ein Charakter, dessen Kompetenzgrad nicht genügt, den Wurf versuchen – aber seine Erfolgchance ist 0. Dir steht es frei, ähnliche Minimalkompetenzgrade auch anderen Aufgaben zuweisen. Du könntest z.B. entscheiden, dass eine bestimmte arkane Theorie einen gewissen Kompetenzgrad in Arkane Künste voraussetzt, um sie zu verstehen. Ein Barbar mit dem Kompetenzgrad Ungeübt in Arkane Künste kann den Wurf nicht schaffen, natürlich aber trotzdem versuchen – andernfalls könnte er ja nicht möglicherweise einen Kritischen Fehlschlag erzielen und völlig falsche Informationen erlangen.

Beachte die folgenden Richtlinien bei Würfeln, die einen Mindestkompetenzgrad erfordern: Eine Aufgabe der 2. Stufe oder weniger sollte nahezu niemals den Kompetenzgrad Experte erfordern, eine Aufgabe der 6. Stufe oder weniger sollte nahezu niemals den Kompetenzgrad Meister erfordern und eine Aufgabe der 14. Stufe oder weniger sollte nahezu niemals den Kompetenzgrad Legende voraussetzen – schließlich hätte kein Charakter der fraglichen Stufe eine Chance auf Erfolg.

SPEZIFISCHE HANDLUNGEN

Mehrere Teile dieses Bandes – hauptsächlich Kapitel 4: Fertigkeiten – besagen, dass du als SL die SG für bestimmte Würfe festlegst oder andere Parameter bestimmst. Es folgen die Richtlinien für die am häufigsten anfallenden Aufgaben. Vergiss nicht, dass es sich um Richtlinien handelt, welche du wie erforderlich an die Situation anpassen kannst.

EINKOMMEN VERDIENEN

Wenn jemand versucht Einkommen zu verdienen, bestimmst du die Stufe der Aufgabe. Die verfügbare höchststufige Aufgabe ist meistens dieselbe wie die Stufe der Ortschaft, in welcher sich der Charakter befindet. Kennst du die Stufe der Ortschaft nicht, nutzt folgende Faustregel: 0-1 – Dorf, 2-4 – Kleinstadt und 5-7 – Stadt. Für Aufgaben der Stufen 8-10 muss ein SC möglicherweise in eine Großstadt oder die Hauptstadt reisen und für noch höherstufige Aufgaben zu den größten Städten der Welt oder einer anderen Ebene. Manche Örtlichkeiten könnten basierend auf der Natur der Ortschaft höherstufige Aufgaben anbieten. Eine wichtige Hafenstadt könnte höherstufige Aufgaben für Seefahrerkunde oder dergleichen haben, eine Stadt mit einer lebhaften Kunstszene könnte höherstufige Aufgaben für Darbietung besitzen usw.. Sollte jemand eine obskure Fertigkeit einsetzen wollen, könnte er Probleme haben, überhaupt Aufgaben einer idealen Stufe zu finden, schließlich sucht kaum jemand z.B. nach einem Experten für Trollkunde.

Sobald der SC sich für eine bestimmte Stufe unter den verfügbaren Aufgaben entschieden hat, dann nutze den SG für diese Stufe von Tabelle 10-5. Du könntest den SG aufgrund erschwerender Umstände erhöhen, sei es wegen ungünstigen Wetters während der Arbeit im Freien, eines ungehobelten, lauten Publikums während einer Darbietung und dergleichen.

EIN TIER AUSBILDEN

Das Ausbilden eines Tieres (siehe Seite 267) ermöglicht einem SC, Tieren Tricks beizubringen. Nutze die Stufe des Tieres als Basis; du kannst den SG erhöhen, sollte der Trick besonders schwierig sein, oder senken, sollte das Tier domestiziert sein, z.B. ein Hund.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG

GESELLSCHAFTLICHE FERTIGKEITEN

Wenn ein Charakter Darbietung, Diplomatie, Einschüchtern oder Täuschung nutzt, um jemanden zu beeinflussen oder zu beeindrucken, ohne dass dir die Stufe oder WIL-SG bekannt ist, so schätze die Stufe und nutze den fraglichen SG. Ein Bürger besitzt in der Regel Stufe 0 oder 1. Mach dir wegen der Genauigkeit keine Sorgen. Du kannst den SG des Fertigkeitswurfs für Darbietung, Diplomatie oder Täuschung aufgrund der Einstellung der Kreatur anpassen und als den SG Einfach bei einer Freundlichen Kreatur, Sehr einfach bei einer Hilfsbereiten Kreatur, Schwierig bei einer Unfreundlichen Kreatur und Sehr schwierig bei einer Feindseligen Kreatur festlegen. Ebenso kannst du den SG auf der Basis der Ziele der SC weiter anpassen; der SG zum Erbitten könnte z.B. auf Unglaublich schwierig oder Unmöglich steigen, wenn ein Gleichgültiger NSC der Bitte völlig entgegengesetzt ist, auf der anderen Seite könnte es leichter sein, eine Unfreundliche Kreatur zu etwas zu bringen, was sie im Grunde selbst tun will.

HANDWERK

Wenn ein Charakter einen Gegenstand herstellt, dann nutze die Stufe des Gegenstandes, um den SG zu bestimmen, und wende die Anpassungen aus Tabelle 10-6 für die Seltenheit des Gegenstandes an, sofern er nicht der Kategorie Gewöhnlich angehört. Du kannst auch die Anpassung für einen Einfachen SG bei einem Gegenstand nutzen, den der Handwerker zuvor hergestellt hat. Die Reparatur eines Gegenstandes nutzt meistens den SG für die Stufe des Gegenstandes ohne Anpassungen – du könntest den SG aber erhöhen, sollte die Stufe des Gegenstandes höher sein als das, was der Charakter herstellen kann.

INFORMATIONEN SAMMELN

Um den SG zum Informationen sammeln zu bestimmen, nutzt du einen einfachen SG, welcher die Verfügbarkeit der gesuchten Informationen zum fraglichen Thema repräsentiert. Erhöhe den SG, sollten die SC nach in die Tiefe gehenden Informationen suchen. Sollte ein Charakter z.B. Informationen zu einer durchreisenden Handelskarawane suchen, könntest du zunächst entscheiden, dass normale Bürger kaum etwas wissen, Händler oder Stadtwachen dagegen ideale Ansprechpartner wären; einfache Fakten nutzen daher den einfachen SG zum Informationen sammeln und erfordern den Kompetenzgrad Geübt. Der Name des Karawanenführers fällt im Grunde unter Schall und Rauch, daher könnt der SG, um ihn zu erfahren, bei 15 liegen (der einfache Geübte SG nach Tabelle 10-4). Es könnte aber schwerer sein, in Erfahrung zu bringen, wer die Hintermänner des Karawanenführers sind – sollten es obskure Leute sein, könnte der SG bei 20 liegen.

MAGIE IDENTIFIZIEREN UND ZAUBER ERLERNEN

Der SG zum Identifizieren von Magie oder Erlernen eines Zaubers ist meistens der in Tabelle 10-5 aufgeführte SG für den Zaubergang oder die Gegenstandsstufe; der SG wird aufgrund der Seltenheit angepasst. Ein sehr fremdartiger Gegenstand oder ein seltsames Phänomen besitzen meistens eine höhere SG-Anpassung. Bei einem verfluchten Gegenstand oder bestimmten illusionären Gegenständen verwendest du einen Unglaublich schwierigen SG, um die Chance einer Fehlidentifikation zu erhöhen.

ZUM UMFANG VON KENNTNISSEN

Kenntnisse zählen zu den spezialisiertesten Aspekten von Pathfinder, erfordern aber, dass der SL sie im Auge behält und bestimmt, welche Unterkategorien von Charakteren gewählt werden können. Eine Kenntnis repräsentiert einen engen Fokus und sollte daher keine andere Fertigkeit ganz oder größtenteils ersetzen, ebenso sollte sie keine Unmengen an Informationen auswerfen. So deckt eine einzelne Kenntnis z.B. nicht alle Religionen ab – hierfür gibt es Religionskunst. Ein Charakter könnte aber über eine Kenntnisfertigkeit verfügen, die eine einzelne Gottheit abdeckt. Eine Kenntnisfertigkeit deckt kein ganzes Land oder dessen gesamte Geschichte ab, könnte aber eine Stadt, eine uralte, untergegangene Zivilisation oder einen Aspekt eines modernen Landes abdecken, wie z.B. die Kenntnis über Taldanische Geschichte. Eine einzelne Kenntnisfertigkeit deckt nicht das ganze Multiversum ab, könnte aber eine ganze Ebene (außer der Materiellen Ebene) umfassen.

RICHTUNGSSINN

Wähle den passendsten einfachen SG, wenn jemand Überlebenskunst zum Feststellen der Richtung nutzt. Dies ist normalerweise der Geübte-SG in gewöhnlicher Wildnis, der Experte-SG in den Tiefen des Waldes oder Unterirdisch, der Meister-SG für weglose, komplexe Orte ohne Orientierungspunkte und der Legende-SG für seltsame oder surreale Umgebungen auf anderen Ebenen.

SPUREN VERFOLGEN

Wenn ein SC Überlebenskunst zum Spuren verfolgen nutzt, kannst du meistens einen einfachen SG wählen und ihn an die Situation anpassen. Eine Armee ist z.B. meist leichter zu verfolgen, daher könntest du den Ungeübten-SG von 10 nutzen. Sollte die Armee durch Matsch marschieren, könntest du den SG noch weiter auf 5 senken. Sollte die Gruppe allerdings einen listigen Überlebensspezialisten verfolgen, der seine Spuren verwischt, könntest du dessen Überlebens-SG als den SG für den Fertigkeitwurf zum Spuren verfolgen verwenden.

ÜBERLEBEN

Ein einfacher SG genügt meistens für die Handlung Überleben und bei einer typischen Situation kommt ein Geübter-SG zur Anwendung. Nutze die Einstellung der Umgebung oder der Stadt als Leitfaden; eine Umgebung mit wenigen Ressourcen oder eine Stadt ohne Toleranz für Obdachlose oder umherziehende Leute könnte einen Experten-SG oder höher voraussetzen.

WISSEN ABRUFEN

Bei den meisten Themen kannst du einfache SG für Würfe zum Wissen abrufen nutzen. Geht es aber um eine spezifische Kreatur, eine Falle oder etwas anderes mit einer Stufe, verwendest einen stufenbasierenden SG (den du ggf. aufgrund der Seltenheit noch anpasst). Du könntest die Schwierigkeit möglicherweise sogar drastisch – senken, sollte es um ein besonders berühmtes oder berühmtes Thema gehen. Um einfache Geschichten über die Taten eines berühmten Drachen zu kennen, könnte der SG im Vergleich zur Stufe des Drache Unglaublich einfach sein oder eine einfacher SG genutzt werden, der den Kompetenzgrad Geübt voraussetzt.

ALTERNATIVE FERTIGKEITEN

Wie in der Beschreibung der Handlung vermerkt, könnte ein Charakter bei einem Wurf zum Wissen abrufen eine andere

TABELLE 10-7: FERTIGKEITEN ZUM IDENTIFIZIEREN VON KREATUREN

Kreaturenkategorie	Fertigkeiten
Aberration	Okkultismus
Astral	Okkultismus
Ätherisch	Okkultismus
Beobachter	Religionskunde
Bestie	Arkane Künste, Naturkunde
Celestisch	Religionskunde
Drache	Arkane Künste
Elementar	Arkane Künste, Naturkunde
Fee	Naturkunde
Fungus	Naturkunde
Geist	Okkultismus
Humanoider	Gesellschaftskunde
Konstrukt	Arkane Künste, Handwerkskunst
Pflanze	Naturkunde
Scheusal	Religionskunde
Schlick	Okkultismus
Tier	Naturkunde
Untoter	Religionskunde

Fertigkeit als jene nutzen, die als Standardfertigkeit aufgeführt wird. Sollte die Fertigkeit bestens passen, wie z.B. Heilkunde zum Identifizieren eines medizinischen Präparats, musst du den SG wohl nicht anpassen. Ist die Fertigkeit aber weniger passend, so justiere den SG nach oben, wie unter Schwierigkeit anpassen beschrieben.

KREATUREN IDENTIFIZIEREN

Kann ein Charakter eine Kreatur identifizieren, erfährt er eine ihrer bekanntesten Eigenschaften – z.B. die Regeneration eines Trolls (und dass sie mittels Feuer oder Säure aufgehalten werden kann) oder die Gefährlichkeit der Schwanzstacheln eines Mantikors. Bei einem Kritischen Erfolg erfährt der Charakter noch etwas Subtileres, wie etwa die Schwäche eines Dämons oder den Auslöser einer Reaktion der Kreatur.

Die zum Identifizieren einer Kreatur genutzte Fertigkeit hängt von der Kreaturenartkategorie ab (siehe auch Tabelle 10-7), wobei du etwas Spielraum hast, welche Fertigkeiten zur Anwendung kommen. Vetteln sind z.B. Humanoide, besitzen aber eine starke Verbindung zu okkulten Zaubern und leben außerhalb der Gesellschaft, so dass du einem Charakter gestatten könntest, eine Vettel mittels Okkultismus zu identifizieren, ohne dass sich der SG ändert, während ein Fertigkeitwurf für Gesellschaftskunde im Vergleich schwerer wäre. Kenntnisfertigkeiten können ebenso zum Identifizieren einer spezifischen Kreatur verwendet werden. Würfe für die passende Kenntnis haben in der Regel einen Einfachen oder Sehr einfachen SG (ehe Anpassungen wegen der Seltenheit erfolgen).

WEITERES WISSEN

Manchmal möchte ein Charakter nach einem Wurf zum Wissen abrufen noch mehr in Erfahrung bringen und einen weiteren Wurf ablegen, um noch mehr Informationen zu erlangen. Nach einem Erfolg können weitere Würfe zum Wissen abrufen durchaus neue Informationen erbringen, allerdings sollte auch die Schwierigkeit mit jedem folgenden Wurf steigen. Sobald ein Charakter einen Unglaublich schwierigen Wurf ablegen muss oder bei einem Fertigkeitwurf gescheitert ist, sind weitere Versuche fruchtlos – der Charakter hat sich mittlerweile an alles erinnert, was er über das Thema weiß.

BELOHNUNGEN

Bei Pathfinder können Spielercharaktere drei Arten von Belohnung für ihre heldenhaften Taten erhalten: Heldenpunkte, um aus schwierigen Situationen zu kommen; Erfahrungspunkte für den Stufenaufstieg; und Schätze, darunter mächtige magische Gegenstände.

HELDENPUNKTE

Im Gegensatz zu Erfahrungspunkten und Schätzen werden Heldenpunkte jede Spielsitzung neu ausgegeben und verbraucht, statt angehäuft. Zu Beginn einer Spielsitzung gibst du 1 Heldenpunkt an jeden Spielercharakter aus. Ebenso kannst du weitere Heldenpunkte während des Spieles vergeben – dies geschieht in der Regel nach einem heldenhaften Augenblick oder Erzielen einer heroischen Errungenschaft (siehe unten). Wie auf Seite 467 vermerkt, kann ein Spieler einen Heldenpunkt nutzen, um einen Wurf zu wiederholen, oder alle Heldenpunkte, um sich zu erholen, sollte er dem Tode nahe gewesen sein. Während einer typischen Spielsitzung gibst du an einen SC üblicherweise 1 Heldenpunkt pro Spielrunde aus – d.h. im Verlauf einer 4stündigen Sitzung erhält jeder SC den Ausgangsheldenpunkt und 3 weitere Heldenpunkte. Sollte die Gruppe angesichts gewaltiger Widernisse große Tapferkeit zeigen oder du gewollt überschwänglich spielen willst, kannst du die Heldenpunkte auch schneller ausgeben, z.B. 1 alle 30 Minuten. Sorge möglichst dafür, dass jeder SC Gelegenheiten erhält, um Heldenpunkte zu verdienen. Und vermeide es, alle Heldenpunkte einem einzelnen Charakter zukommen zu lassen.

Ein tapferes letztes Gefecht, das Beschützen von Unschuldigen und der Einsatz kluger Strategien oder Zauber, um eine Situation doch noch zu retten, können alle einem Charakter einen Heldenpunkt einbringen. Warte auf jenen Moment, wenn deine Mitspieler feiern oder staunen, was ein Charakter vollbringt – dann ist dein Augenblick gekommen, dem fraglichen Charakter einen Heldenpunkt zukommen zu lassen.

Die Gruppe kann zudem Heldenpunkte für ihre Errungenschaften im Verlauf des Spiels verdienen. Durchschnittliche und wichtige Errungenschaften könnten ihnen Heldenpunkte einbringen – der fragliche Heldenpunkt geht meistens an den SC, der den wichtigsten Beitrag zum Erreichen einer Errungenschaft beigetragen hat.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Im Rahmen ihrer Abenteuer erlangen Charaktere Erfahrungspunkte (EP). Diese Belohnungen erhalten sie für das Erreichen von Zielen, gesellschaftliche Begegnungen, das Erkunden neuer Orte, Bekämpfen von Monstern, Überwinden von Gefahren und andere Taten. Du hast die entscheidende Kontrolle darüber, wann die Charaktere EP erhalten; bei einer gewöhnlichen Kampagne gibt es aber gewisse Richtlinien zur EP-Vergabe:

Wenn ein Spielercharakter 1.000 EP oder mehr zusammengetragen hat, steigt er normalerweise eine Stufe auf, streicht 1.000 EP und beginnt wieder damit, auf die nächste Stufe hinzuwirken. Andere Möglichkeiten des Stufenaufstiegs werden auf Seite 509 im dortigen Kasten aufgeführt.

EP-BELOHNUNGEN

Erfahrungspunkte werden für Begegnungen, Erkundungen und Fortschritte im Rahmen der Abenteuerhandlung belohnt. Wenn die SC direkt auf Gegner stoßen und es z.B. zu einem Kampf oder einem gesellschaftlichen Konflikt kommt, erhalten die SC Erfahrungspunkte auf Basis der Stufe der überwundenen

Herausforderung. Charaktere können EP zudem durch Erkundung erhalten, z.B. indem sie geheime Orte finden, ein Versteck aufspüren, eine gefährliche Umgebung ertragen oder ein komplettes Gewölbe kartographieren.

Alle Mitglieder der Gruppe erhalten die gewonnenen EP. Sollte beispielsweise die Gruppe einen Kampf gewinnen, der 100 EP wert ist, erhält jeder 100 EP – eingeschlossen Charaktere, die nicht am Kampf selbst teilgenommen haben, z.B. der Schurke, der parallel eine Schatzkammer ausgeräumt hat. Sollte der Schurke dabei einen prächtigen und berühmten Edelstein erbeuten, den du als Durchschnittliche Errungenschaft (Wert 30 EP) einstufst, so erhält jedes Gruppenmitglied zusätzliche 30 EP.

GEGNER UND GEFAHREN

Begegnungen mit Gegnern und Gefahren verleihen jeweils feststehende Mengen an EP. Wenn die Gruppe eine Begegnung mit Kreaturen oder Gefahren überwindet, erhält jeder Charakter EP in Höhe der Gesamtmenge der EP für die Kreaturen und Gefahren, die an der Begegnung beteiligt waren – die EP werden also nicht anteilig auf die SC verteilt. Eine wichtige Ausnahme hierbei sind EP-Anpassungen aufgrund abweichender Gruppengröße; siehe auch Seite 508 zu Einzelheiten.

Triviale Begegnungen geben normalerweise keine EP her. Sollte eine eigentlich triviale Begegnung aber für die Handlung wichtig sein oder eine Begegnung trivial werden, weil die SC ihr später als gedacht in einem nichtlinearen Abenteuer begegnen, so könntest du beschließen, dieselbe Menge an EP auszuteilen, die bei einer Wenig gefährlichen oder Durchschnittlichen Errungenschaft anfallen würde.

ERRUNGENSCHAFTEN

Charakteraktionen, welche die Handlung vorantreiben, werden als Errungenschaften betrachtet, egal ob die SC ein wichtiges Bündnis schmieden, eine Organisation gründen oder einen NSC zum Umdenken bringen. Errungenschaften sollten mit EP belohnt werden, wobei ihre Bedeutung die Menge an EP bestimmt. Bestimme, ob es sich um eine Weniger bedeutende, Durchschnittliche oder Bedeutsame Errungenschaft handelt und halte dich hinsichtlich der anfallenden EP an Tabelle 10-8: EP-Belohnungen auf Seite 508. Weniger bedeutende Errungenschaften können alle möglichen wichtigen, einprägsamen oder überraschenden Momente im Spiel sein. Eine Durchschnittliche Errungenschaft repräsentiert normalerweise ein Ziel, auf welches den Gutteil der Spielsitzung hingearbeitet wird. Und eine Bedeutsame Errungenschaft ist in der Regel die Kulmination der Bemühungen der Charaktere über mehrere Spielsitzungen hinweg. Durchschnittliche und Bedeutsame Errungenschaften sind meistens das Resultat heldenhafter Bemühungen und somit auch immer eine gute Gelegenheit, einem oder mehreren involvierten Charakteren einen Heldenpunkt zu geben.

Wie bereits erwähnt, ist es an dir, wie viele EP du für das Erreichen einer Errungenschaft ausschüttest. Als Faustregel kannst du es so halten: Im Laufe einer Spielsitzung fallen mehrere Weniger bedeutende Errungenschaften, eine oder zwei Durchschnitt-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

liche Errungenschaften und - wenn überhaupt - maximal eine Bedeutende Errungenschaft an.

GRUPPENGROSSE

Die Aufstiegsregeln gehen von einer vierköpfigen SC-Gruppe aus. Die Regeln für Begegnungen (siehe Seite 489) beschreiben, wie du Anpassungen auf Gruppen abweichender Größe vornehmen kannst. Die EP-Belohnungen verändern sich allerdings nicht – schütte stets die Menge an EP aus, welche für eine Gruppe aus vier Charakteren aufgeführt wird. Außerhalb von Begegnungen musst du meistens kaum Anpassungen vornehmen, wenn die Gruppengröße davon abweicht. Achte darauf, nicht zu viele Möglichkeiten anzubieten, wie die SC an Errungenschaften gelangen, wenn die Gruppe größer ist. Da die SC potentiell mehrere Errungenschaften zugleich verfolgen könnten, könnte dies dazu führen, dass die SC zu schnell aufsteigen.

GRUPPEN AUS CHARAKTEREN VERSCHIEDENER STUFEN UND GRUPPENSTUFE

Wir empfehlen, dass alle Spielercharakter dieselbe Menge an EP besitzen sollten. Auf diese Weise ist es für dich einfacher zu erkennen, welche Herausforderungen für deine Spieler angemessen sind. Sollte die Gruppe aus Charakteren verschiedener Stufen bestehen, könnten die schwächeren Charaktere leichter sterben und ihre Spieler sich weniger effektiv fühlen, so dass ihnen das Spiel weniger Spaß macht.

Wenn du dich entscheidest, die ganze Gruppe nicht auf derselben Stufe zu halten, musst du eine Gruppenstufe wählen, um das EP-Budget für deine Begegnungen zu bestimmen. Wähle die Stufe, die deiner Ansicht nach das Gesamtkönnen der Gruppe repräsentiert. Sollten nur ein oder zwei Charaktere hinter den anderen hinterherhinken, so nutze die höchste vertretene Stufe. Sollten alle Charaktere unterschiedliche Stufen besitzen, so errechne die Durchschnittsstufe. Sollte nur ein Charakter zwei oder mehr Stufen voraus sein, so nutzt eine Gruppenstufe passend zu den niedrigststufigeren Charakteren und passe die Begegnungen so an, als wäre in der Gruppe ein zusätzlicher SC pro 2 Stufen, um die der höherstufige Charakter den Rest der Gruppe übertrifft.

Gruppenmitglieder, die der Gruppenstufe hinterherhinken, erhalten die doppelte Menge an EP wie die anderen Charaktere, bis sie stufenmäßig zur Gruppe aufgeschlossen haben. Hinsichtlich individueller EP musst du entscheiden, ob Gruppenmitglieder EP bekommen, wenn die Spieler Spielsitzungen verpassen.

TABELLE 10-8: EP-BELOHNUNGEN

Errungenschaft	EP-Belohnung
Weniger bedeutend	10 EP
Durchschnittlich*	30 EP
Bedeutend*	80 EP

* Dies bringt meistens auch einen Heldenpunkt ein.

Stufe des Gegners	EP-Belohnung
Gruppenstufe - 4	10 EP
Gruppenstufe - 3	15 EP
Gruppenstufe - 2	20 EP
Gruppenstufe - 1	30 EP
Gruppenstufe	40 EP
Gruppenstufe + 1	60 EP
Gruppenstufe + 2	80 EP
Gruppenstufe + 3	120 EP
Gruppenstufe + 4	160 EP

Gefahrenstufe	EP-Belohnung	
	Einfache Gefahr	Komplexe Gefahr
Gruppenstufe - 4	2 EP	10 EP
Gruppenstufe - 3	3 EP	15 EP
Gruppenstufe - 2	4 EP	20 EP
Gruppenstufe - 1	6 EP	30 EP
Gruppenstufe	8 EP	40 EP
Gruppenstufe + 1	12 EP	60 EP
Gruppenstufe + 2	16 EP	80 EP
Gruppenstufe + 3	24 EP	120 EP
Gruppenstufe + 4	32 EP	160 EP

SCHÄTZE

Als SL gibst du Schätze an die Spielercharaktere aus. Schätze werden im Rahmen eines Abenteuers gefunden und die SC gelangen an sie, indem sie Schatzhorte plündern, Gegner besiegen und ihnen Wertsachen oder Geld abnehmen, für erfolgreich erledigte Questen entlohnt werden und dergleichen.

Dieser Abschnitt liefert Richtlinien zur Vergabe von Schätzen im Rahmen typischer Pathfinderkampagnen, du kannst aber stets mehr oder weniger ausgeben, solltest du eine Kampagne für sehr mächtige Charaktere planen oder die SC eher in einer finsternen Welt ums Überleben kämpfen.

SCHÄTZE NACH STUFE

Tabelle 10-9: Gruppenreichtum nach Stufe gibt an, wie viele Schätze du im Laufe einer Stufe an eine vierköpfige SC-Gruppe ausschütten solltest. Die Spalte Gruppenvermögen besagt grob, wie viel alle Schätze zusammen wert sein sollten, falls du mit einem Budget arbeiten willst. Die nächsten Spalten teilen diesen Gesamtwert in Permanentgegenstände, welche die SC eine Zeitlang behalten und nutzen, Verbrauchsgegenstände, die nach der Nutzung zerstört werden, und Vermögen auf, welches Münzen, Edelsteine und andere Wertsachen umfasst, die hauptsächlich zum Erwerb von Gegenständen und Dienstleistungen aufgewendet werden. Die letzte Spalte benennt die Menge an Vermögen, welche pro SC hinzugefügt wird, um den die Gruppengröße 4 SC übersteigt. Nutze diese Spalte nur, wenn die Gruppe auch wirklich größer ist (für weitere Details hierzu siehe oben unter: Gruppen aus Charakteren verschiedener Stufen).

Beispielsweise sollte eine Gruppe aus Charakteren der 3. Stufe auf dem Weg zur 4. Stufe die für die 3. Stufe aufgeführten Schätze im Wert von etwa 500 GM erhalten: zwei Permanentgegenstände der 4. Stufe, zwei Permanentgegenstände der 3. Stufe, zwei Verbrauchsgegenstände der 4. Stufe, zwei Verbrauchsgegenstände der 3. Stufe, zwei Verbrauchsgegenstände der 2. Stufe und Vermögen im Wert von 120 GM.

Bei Permanentgegenständen der 1. Stufe solltest du vornehmlich Rüstungen, Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände im Wert zwischen 10 und 20 GM ausgeben, welche in Kapitel 6 zu finden sind. Die in der Zeile für Stufe 20 aufgeführten Schätze repräsentieren eine volle Stufe an Abenteuern, auch wenn die SC die 21. Stufe nicht erreichen können.

Manche Kreatureinträge im *Monsterhandbuch* benennen Schätze, welche erlangt werden können, wenn eine individuelle Kreatur besiegt wird; dies zählt gegen die Schätze, welche die SC auf der fraglichen Stufe erlangen können.

Veröffentlichte Abenteurer enthalten eine passende, über das Abenteuer verteilte Menge an Schätzen, aber achte dennoch zur Sicherheit darauf, dass die SC hinsichtlich der Ausrüstung nicht den Anschluss verlieren, sollten sie z.B. nicht alle Schätze finden.

VERMÖGEN

Eine Gruppe wird Geld und andere Schätze finden, die so nicht zu gebrauchen sind, dafür aber verkauft, verarbeitet oder für andere Dinge ausgegeben werden können. Der GM-Wert in der Spalte Gruppenvermögen bezieht sich nicht nur auf Münzen – Edelsteine, Kunstgegenstände, Handwerksmaterialien (wertvolle Materialien eingeschlossen), Schmuck und sogar Gegenstände von viel niedrigerer Stufe als die Gruppenstufe könnten deutlich interessanter als ein Berg Goldmünzen sein.

Solltest du einen niedrigstufigeren Permanentgegenstand als Teil einer Belohnung mit Vermögen nutzen, so rechne nur den halben Preis des Gegenstandes gegen den GM-Betrag, da die Gruppe den Gegenstand wohl verkaufen oder als Handwerksmaterial nutzen wird. Niedrigstufigere Verbrauchsgegenstände – insbesondere Schriftrollen - könnten allerdings noch immer nützlich sein und wenn du glaubst, deine Gruppe würde sie benutzen, so zähle diese Gegenstände zum vollen Preis.

ANDERE ARTEN VON SCHÄTZEN

Nicht alle Schätze müssen Gegenstände oder Vermögen sein. Handwerker können mittels Handwerkskunst Rohstoffe direkt in Gegenstände umwandeln, statt diese Gegenstände mit Münzen zu erwerben. Wissen kann die Fähigkeiten eines Charakters erweitern und Anleitungen und Formeln eignen sich als Schätze für Charaktere, die Gegenstände herstellen wollen. Ein Zauberwirker könnte durch das Zauberbuch eines Gegners oder einen uralten Gelehrten Zugang zu neuen Zaubern erlangen, während ein Mönch seine Techniken während des Trainings durch einen Meister auf einer fernen Bergspitze umlernen könnte.

SCHÄTZE UND SELTENHEIT

Wenn du Gegenstände und Anleitung der Seltenheitskategorien Ungewöhnlich oder Selten aus gibst, kannst du das Interesse der Spieler erhalten. Am besten nutzt du ungewöhnliche Gegenstände relativ regelmäßig als Belohnung, seltene Gegenstände dagegen nur zuweilen. Diese Belohnungen sind besonders span-

AUFSTIEGSGESCHWINDIGKEITEN

Du kannst beeinflussen, wie schnell Charaktere zu Macht gelangen, indem du die erforderliche Menge an EP zum Stufenaufstieg variiert. Die Spielregeln gehen davon aus, dass eine Gruppe die Standardaufstiegsgeschwindigkeit nutzt. Der Schnelle Aufstieg funktioniert am besten, wenn du weißt, dass du keine sehr lange Kampagne spielen wirst und möglichst schnell viel erreichen willst. Der Langsame Aufstieg hingegen arbeitet am besten bei einer Kampagne, in der jedes Vorankommen hart erarbeitet werden muss.

Du kannst die EP-Vergabegrundlagen von einem Abenteurer zum nächsten ändern, um andere gefühlsmäßige Eindrücke zu erzeugen. Während einer Mordermittlung und bei der Reise durch eine verfluchte Wildnis könntest du die Langsame Aufstiegsgeschwindigkeit nutzen. Wenn die SC dann z.B. das entscheidende Gewölbe erreichen, könntest du in die Standard- oder Schnelle Aufstiegsgeschwindigkeit wechseln. Die unten angegebenen Werte sind nur Beispiele – du kannst höhere oder niedrigere Werte nutzen.

Aufstiegsgeschwindigkeit	EP zum Stufenaufstieg
Schnell	800 EP
Standard	1.000 EP
Langsam	1.200 EP

Handlungsbasierende Stufenaufstiege

Solltest du dich nicht mit der EP-Ausgabe und dem EP-Management befassen wollen oder die Stufenaufstiege allein auf den Ereignissen der Handlung basieren, so kannst du den EP-Vergabeprozess komplett ignorieren und stattdessen einfach bestimmen, wann die Charaktere einen Stufenaufstieg haben. Im Allgemeinen sollten die Charaktere eine Stufe alle drei oder vier Spielsitzungen erlangen – am besten jeweils nach dem passendsten großen Ereignis während dieses Zeitraumes, z.B. wenn ein bedeutender Gegner besiegt oder ein wichtiges Ziel erreicht wurde.

TABELLE 10-9: GRUPPENREICHTUM NACH STUFE

Stufe	Gesamtvermögen	Permanente Gegenstände (nach Gegenstandsstufe)	Verbrauchsgegenstände (nach Gegenstandsstufe)	Gruppenvermögen	Vermögen pro weiterem SC
1	175 GM	2.: 2, 1.: 2*	2.: 2, 1.: 3	40 GM	10 GM
2	300 GM	3.: 2, 2.: 2	3.: 2, 2.: 2, 1.: 2	70 GM	18 GM
3	500 GM	4.: 2, 3.: 2	4.: 2, 3.: 2, 2.: 2	120 GM	30 GM
4	850 GM	5.: 2, 4.: 2	5.: 2, 4.: 2, 3.: 2	200 GM	50 GM
5	1.350 GM	6.: 2, 5.: 2	6.: 2, 5.: 2, 4.: 2	320 GM	80 GM
6	2.000 GM	7.: 2, 6.: 2	7.: 2, 6.: 2, 5.: 2	500 GM	125 GM
7	2.900 GM	8.: 2, 7.: 2	8.: 2, 7.: 2, 6.: 2	720 GM	180 GM
8	4.000 GM	9.: 2, 8.: 2	9.: 2, 8.: 2, 7.: 2	1.000 GM	250 GM
9	5.700 GM	10.: 2, 9.: 2	10.: 2, 9.: 2, 8.: 2	1.400 GM	350 GM
10	8.000 GM	11.: 2, 10.: 2	11.: 2, 10.: 2, 9.: 2	2.000 GM	500 GM
11	11.500 GM	12.: 2, 11.: 2	12.: 2, 11.: 2, 10.: 2	2.800 GM	700 GM
12	16.500 GM	13.: 2, 12.: 2	13.: 2, 12.: 2, 11.: 2	4.000 GM	1.000 GM
13	25.000 GM	14.: 2, 13.: 2	14.: 2, 13.: 2, 12.: 2	6.000 GM	1.500 GM
14	36.500 GM	15.: 2, 14.: 2	15.: 2, 14.: 2, 13.: 2	9.000 GM	2.250 GM
15	54.500 GM	16.: 2, 15.: 2	16.: 2, 15.: 2, 14.: 2	13.000 GM	3.250 GM
16	82.500 GM	17.: 2, 16.: 2	17.: 2, 16.: 2, 15.: 2	20.000 GM	5.000 GM
17	128.000 GM	18.: 2, 17.: 2	18.: 2, 17.: 2, 16.: 2	30.000 GM	7.500 GM
18	208.000 GM	19.: 2, 18.: 2	19.: 2, 18.: 2, 17.: 2	48.000 GM	12.000 GM
19	355.000 GM	20.: 2, 19.: 2	20.: 2, 19.: 2, 18.: 2	80.000 GM	20.000 GM
20	490.000 GM	20.: 4	20.: 4, 19.: 2	140.000 GM	35.000 GM

* Viele Permanentgegenstände der 1. Stufe sollten Gegenstände aus Kapitel 6 sein und keine magischen Gegenstände.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

SCHÄTZE ANPASSEN

Du solltest während des Spiels gut im Auge behalten, was du an Schätzen an die Gruppe aus gibst und diese notfalls anpassen. Dies gilt insbesondere, wenn die Gruppe einen Teil des Abenteuers umgeht. Achte auch auf die Gruppenressourcen; denn sollten der Gruppe die Verbrauchsgegenstände oder das Geld ausgehen oder sollten ihnen Kämpfe schwerfallen, weil ihre Ausrüstung nicht aktuell ist, kannst du Anpassungen vornehmen.

Dies gilt insbesondere für Abenteurer, die kaum Auszeit bieten oder fernab aller Zivilisation spielen. Sollte es der Gruppe längere Zeit nicht möglich sein, nützliche Gegenstände zu erwerben oder herzustellen, besitzen die SC wahrscheinlich Münzen und Wertsachen in Mengen, aber weniger nützliche Ausrüstung. In einer solchen Situation kannst du entweder zusätzliche nützliche Schätze im Abenteuer unterbringen oder handeltreibende NSC ins Spiel bringen.

Riesengewölbe und Spielwiesen

Manche Abenteurer ermöglichen den Spielercharakteren, dort auf Erkundung zu gehen, wo sie wollen, und nur das zu finden, was ihr Können, Glück und Einfallsreichtum erlauben. Zwei weitverbreitete Beispiele für diese Art von Abenteurer sind das ausgedehnte Gewölbe mit mehreren verschiedenen Abschnitten und Pfaden, welches oftmals auch als Riesengewölbe bezeichnet wird. Alternativ gibt es die formfreie Erkundung, welche meistens in der Wildnis spielt und als Spielwiese bezeichnet wird.

Wenn du ein derartiges Abenteuer ohne vorgegebene Stationen bauen möchtest, bei dem die Charaktere wahrscheinlich wenigstens einen Teil der Schätze verpassen werden, so platziere zusätzliche Schätze. Sei aber gewarnt, dass eine sorgfältige Gruppe möglicherweise so mehr Schätze gewinnen kann als normal üblich und dann in späteren Abenteuern über Vorteile verfügt.

Als einfache Richtlinie kannst du in solchen Situationen die Menge an Schätzen erhöhen, als wäre ein weiterer SC in der Gruppe. Sollte die Struktur des Abenteuers sehr locker sein, wie dies z.B. bei einer Spielwiese der Fall ist, kannst du diese Menge noch mehr erhöhen.

nend, wenn die Abenteurer den Gegenstand einem besieigten oder ausgetricksten Gegner abnehmen und er obendrein zu ihrer Hintergrundgeschichte oder Thematik passt.

Ungewöhnliche oder seltene Anleitungen sind großartige Schätze für Charaktere, die Gegenstände herstellen. Beachte, dass eine ungewöhnliche oder seltene Anleitung, die großflächig in Umlauf gebracht wird, letztendlich weiterverbreitet und damit gewöhnlicher wird. Dies kann Monate oder Jahre dauern, aber am Ende könnte der Gegenstand weltweit in Geschäften auftauchen.

UNTERSCHIEDLICHE GEGENSTANDSSTUFEN

Die in Tabelle 10-9: Gruppenvermögen nach Stufe aufgeführten Gegenstandsstufen sind nicht in Stein gemeißelt. Du kannst Gegenstände mit leicht höherer oder niedrigerer Stufe ausgeben, solange du auf den Wert der Gegenstände achtest.

Nehmen wir z.B. an, dass du einer Gruppe aus SC der 11. Stufe einen *Runenstein* mit der *Bollwerk*-Rune als Gegenstand der 12. Stufe zukommen lassen willst (Preis 2.000 GM). Du erkennst aber, dass die SC in den letzten Abenteuern kaum Rüstungen gefunden haben, daher entscheidest du dich stattdessen für eine +2 *Widerstandsfähige Rüstung* (1.400 GM) auszugeben. Da die Rüstung weniger kostet als die Rune, könntest

du zudem eine *Schattenrune* der 9. Stufe (650 GM) hinzufügen, um die Differenz auszugleichen. Das ist zwar nicht dasselbe, aber völlig in Ordnung.

Wenn du allerdings z.B. einen Permanentgegenstand der 13. Stufe in einem Schatzhort platzieren willst, könntest du dafür zwei Permanentgegenstände der 11. Stufe entfernen, die grob denselben Wert besitzen. Sei bei solchen stufenmäßig vorteilhaften Wechseln aber achtsam – ein Gegenstand könnte für die aktuelle Stufe der SC zu mächtig sein. Ebenso solltest du den tollen Gegenstand nicht einem SC allein zukommen lassen, während die anderen in die Röhre schauen!

Solltest du eine langfristig angelegte Kampagne spielen, kannst du die Schätze über den Handlungsablauf verteilen. Ein wichtiger Meilenstein in der Handlung kann auf einer Stufe zusätzliche Schätze geben. Dem folgt dann ein härteres Gewölbe mit weniger neuen Gegenständen auf der nächsten Stufe. Überschlage zuweilen, ob jeder SC im Vergleich zu einem neuerschaffenen Charakter der aktuellen Stufe genug Schätze hat, was weiter unten unter Schätze für neue Charaktere beschrieben wird. Die SC sollten etwas reicher sein, doch sollte es beachtliche Abweichungen geben, dann passe die Belohnungen in den kommenden Abenteuern entsprechend an.

UNTERSCHIEDLICHE GRUPPENGROSSEN

Sollte die Gruppe aus mehr als vier Charakteren bestehen, so addiere pro weiteren Charakter die folgenden Dinge hinzu:

- Ein Permanentgegenstand der Gruppenstufe oder mit Gruppenstufe + 1
- Zwei Verbrauchsgegenstände, einer mit der Gruppenstufe und einer mit Gruppenstufe + 1
- Vermögen in Höhe des Eintrags Vermögen pro weiterem SC in Tabelle 10-9

Sollte die Gruppe aus weniger als vier Charakteren bestehen, kannst du dasselbe pro fehlenden Charakter abziehen. Da das Spiel aber bei einer kleineren Gruppe herausfordernder ist, welche nicht alle Rollen ebenso effizient abdecken kann, könntest du andeuten, weniger Schätze abzuziehen und stattdessen die zusätzliche Ausrüstung als Ausgleich für die geringere Anzahl an SC betrachten.

SCHÄTZE FÜR NEUE CHARAKTERE

Wenn deine neue Kampagne auf einer höheren Stufe beginnt, ein neuer Spieler zu einer bestehenden Gruppe stößt oder ein Spielercharakter stirbt und durch einen anderen ersetzt wird, dann hat deine Kampagne einen oder mehrere Charaktere, die nicht auf der 1. Stufe beginnen. In diesem Fall nutze Tabelle 10-10: Charakterreichtum auf der folgenden Seite, welche aufzeigt, wie viele gewöhnliche Permanentgegenstände der diversen Stufen ein SC besitzen sollte neben seinem Vermögen. Ein einzelner Gegenstand auf dieser Tabelle ist stets ein normaler Gegenstand. Sollte der Spieler eine Rüstung oder Waffe mit Eigenschaftsrunen erwerben wollen, so muss er diese Runen separat erwerben. Sollte er eine Rüstung oder Waffe aus einem wertvollen Metall wollen, so muss er auch diese Materialkosten separat entrichten.

Die Angaben gelten für einen SC der fraglichen Stufe, der noch nicht begonnen hat, Erfahrungen für den nächsten Stufenaufstieg zu sammeln. Sollte der SC zu einer Gruppe stoßen, die vielleicht schon auf halbem Wege zur nächsten Stufe ist, dann überlege, ihm einen zusätzlichen Gegenstand der aktuellen Stufe zu geben. Sollte deine Gruppe die Schätze verstorbener oder in den Ruhestand gegangener SC behalten und an neue SC weiterreichen, benötigt der neue Charakter möglicherweise weniger Gegenstände, die du ihm zukommen lässt. Alternativ kannst du auch bei den nächsten Abenteuern weniger Schätze ausgeben.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GEGENSTÄNDE AUSWÄHLEN

Du solltest mit dem Spieler eines neuen Charakters zusammenarbeiten, um zu bestimmen, über welche Gegenstände der Charakter verfügt. Gestatte dem Spieler Vorschläge zu machen und respektiere seine Wahl, außer du denkst, dass sie negative Auswirkungen auf das Spiel haben könnten. Du kannst dem Spielercharakter ungewöhnliche oder seltene Gegenstände zukommen lassen, die zu seiner Hintergrundgeschichte und dem Konzept passen, solltest aber darauf achten, wie viele Gegenstände dieser Seltenheitsgrade bereits Teil deiner Kampagne sind. Der Spieler kann zudem mit seinem Vermögen Verbrauchsgegenstände und niedrigstufigere Permanentgegenstände erwerben. Wie üblich bestimmst du, welche Gegenstände zum Erwerb zu finden sind.

Ein SC kann sich freiwillig für Gegenstände mit geringeren Stufen als aufgeführt entscheiden, erlangt dadurch aber nicht mehr Barvermögen.

Alternativ kannst du dem Spieler auch gestatten, mit einer bestimmten Summe an Goldmünzen zu beginnen, mit denen er seine Ausrüstung erwirbt. Er kann dann aus allen gewöhnlichen Gegenständen wählen, deren Stufe niedriger ist als seine Charakterstufe. Einerseits ist die Summe des Wertes der Ausrüstungsgegenstände und seines Vermögens dann geringer als bei anderen Charakteren, andererseits kann besitzt der Charakter im Vergleich mehr hochstufige Gegenstände.

GEGENSTÄNDE KAUFEN UND VERKAUFEN

Charaktere können in der Regel nur während der Auszeit ein- und verkaufen. Ein Gegenstand kann in der Regel nur zum halben Preis verkauft werden, die Ausnahme bilden Kunstgegenstände, Edelsteine und Rohmaterialien – diese können zum vollen Preis verkauft werden (siehe Seite 271).

TABELLE 10-10: CHARAKTERREICHTUM

Stufe	Permanente Gegenstände	Geld	Gesamtwert
1	–	15 GM	15 GM
2	1.: 1	20 GM	30 GM
3	2.: 1, 1.: 2	25 GM	75 GM
4	3.: 1, 2.: 2, 1.: 1	30 GM	140 GM
5	4.: 1, 3.: 2, 2.: 1, 1.: 2	50 GM	270 GM
6	5.: 1, 4.: 2, 3.: 1, 2.: 2	80 GM	450 GM
7	6.: 1, 5.: 2, 4.: 1, 3.: 2	125 GM	720 GM
8	7.: 1, 6.: 2, 5.: 1, 4.: 2	180 GM	1.100 GM
9	8.: 1, 7.: 2, 6.: 1, 5.: 2	250 GM	1.600 GM
10	9.: 1, 8.: 2, 7.: 1, 6.: 2	350 GM	2.300 GM
11	10.: 1, 9.: 2, 8.: 1, 7.: 2	500 GM	3.200 GM
12	11.: 1, 10.: 2, 9.: 1, 8.: 2	700 GM	4.500 GM
13	12.: 1, 11.: 2, 10.: 1, 9.: 2	1.000 GM	6.400 GM
14	13.: 1, 12.: 2, 11.: 1, 10.: 2	1.500 GM	9.300 GM
15	14.: 1, 13.: 2, 12.: 1, 11.: 2	2.250 GM	13.500 GM
16	15.: 1, 14.: 2, 13.: 1, 12.: 2	3.250 GM	20.000 GM
17	16.: 1, 15.: 2, 14.: 1, 13.: 2	5.000 GM	30.000 GM
18	17.: 1, 16.: 2, 15.: 1, 14.: 2	7.500 GM	45.000 GM
19	18.: 1, 17.: 2, 16.: 1, 15.: 2	12.000 GM	69.000 GM
20	19.: 1, 18.: 2, 17.: 1, 16.: 2	20.000 GM	112.000 GM

UMGEBUNGEN

Die Regeln für Umgebungen kommen hauptsächlich während der Erkundung zur Anwendung, um die Örtlichkeiten, die von deiner Gruppe bereist werden, mit Leben zu erfüllen. Oftmals musst du auf deinen gesunden Menschenverstand oder dein Bauchgefühl zurückgreifen, um zu beurteilen, wie eine Umgebung funktioniert und sich auswirkt. Für wahrlich hervorsteckende Umgebungen sind dagegen besondere Regeln erforderlich.

Jede der in diesem Abschnitt vorgestellten Umgebungen nutzt die Regeln für Gelände (beginnend auf Seite 475 und zusammengefasst auf Seite 515) auf verschiedene Weise, daher mach dich mit diesen Regeln vertraut, ehe du diesen Abschnitt liest. Manche Umgebungen beziehen sich auf die Regeln für Klima und Naturkatastrophen ab Seite 517. Viele Orte besitzen zudem die Eigenschaften mehrerer Umgebungen – so könnte z.B. ein schneebedeckter Berg zugleich die Regeln für Arktische und Bergige Umgebungen nutzen. Bei Umgebungsmerkmalen, deren Effekte von einer Höhenlage oder einer Tiefe abhängen, variieren diese Effekte zudem nach der Größenkategorie einer Kreatur – was für eine Mittelgroße Kreatur ein Seichtes Moor ist, könnte für kleinere Kreaturen ein Tiefes Moor sein, während eine wahrlich große Kreatur darin nicht einmal Schwieriges Gelände sehen würde.

Tabelle 10-12 führt die Merkmale der verschiedenen Umgebungen zum raschen Überblick alphabetisch auf. Der Eintrag Kompetenzgrad-SG-Bereich benennt für dieses Umgebungsmerkmal einen Bereich passender einfacher SG samt einer groben Einschätzung der Gefahr oder Komplexität des Merkmals.

SCHADEN DURCH DIE UMGEBUNG

Manche Umgebungsmerkmale oder Naturkatastrophen verursachen Schaden. Da die Schadensmenge nach den jeweiligen Umständen stark variieren kann, nutzen die Regeln für spezifische Umgebungen und Naturkatastrophen statt exakter Zahlen Schadenskategorien zur Beschreibung des Schadens.

Nutze Tabelle 10-11, um den Schaden zu bestimmen, den eine Umgebung oder Naturkatastrophe verursacht. Nutze hinsichtlich der genauen Schadensmenge dein Urteilsvermögen, wie extrem der Schaden deiner Ansicht nach ist.

**TABELLE 10-11:
SCHADEN DURCH UMGEBUNG**

Kategorie	Schaden
Schwach	1W6–2W6
Durchschnittlich	4W6–6W6
Hoch	8W6–12W6
Massiv	18W6–24W6

AQUATISCH

Aquatische Umgebungen zählen zu den herausforderndsten Umgebungen für SC, sieht man von anderen Welten und ungewöhnlichen Existenzebenen ab. In einer aquatischen Umgebung müssen die SC atmen können (meistens nutzen sie *Wasser atmen*) und schwimmen in der Regel umher; sollte ein SC bis auf den Grund sinken, kann er unbeholfen gehen (dies nutzt die Regeln für Sehr schwieriges Gelände).

Charaktere in aquatischen Umgebungen nutzen häufig die Regeln für Kampf im Wasser (siehe Seite 478 und für Ertrinken und Ersticken (siehe Seite 478)).

STRÖMUNGEN UND FLIESENDES WASSER

Meeresströmungen, Flüsse und ähnlich in Bewegung befindliches Wasser sind abhängig von der Strömungsgeschwindigkeit Schwieriges oder Sehr schwieriges Gelände für Kreaturen, die gegen die Strömung anschwimmen. Am Ende ihres Zuges wird eine Kreatur um eine von der Strömungsgeschwindigkeit abhängige Distanz mitgerissen. Eine Strömung mit einer Geschwindigkeit von z.B. 3 m bewegt eine Kreatur am Ende ihres Zuges um 3 m in Richtung der Strömung.

SICHTWEITE UNTER WASSER

Unter Wasser ist es viel schwieriger als an Land, Dinge in der Ferne zu sehen – und dies wird noch erschwert, sollte das Wasser schlammig oder voller Partikel sein. In klarem Wasser beträgt die maximale Sichtweite etwa 72 m, um einen kleinen Gegenstand zu sehen, während in schlammigem Wasser die Sichtweite auf 3 m oder weniger reduziert sein könnte.

ARKTISCH

Die Hauptherausforderung in einer arktischen Umgebung ist die niedrige Temperatur. Dazu kommen aber noch Eis und Schnee sowie Katastrophen wie Lawinen, Schneestürme und Überschwemmungen.

EIS

Eisiger Boden ist zugleich Unebenes und Schwieriges Gelände, da Charaktere aufgrund der schlechten Bodenhaftung herumrutschen.

SCHNEE

Abhängig von der Tiefe, Dichte und Zusammensetzung von Schnee gilt schneebedeckter Boden entweder als Schwieriges oder Sehr schwieriges Gelände. Charaktere können auf dichtem Schnee gehen, ohne einzubrechen, allerdings mag es auch Stellen mit lockerem oder weicherem Schnee geben, welche als Unebener Boden zählen.

BERGE UND GEBIRGE

Bergige Umgebungen umfassen auch Hügel, welche viele Aspekte von Bergen besitzen, wenn auch nicht ihre extremeren Eigenschaften. Die häufigsten Katastrophen in dieser Umgebung sind Lawinen.

ABHÄNGE

Das Gefälle von Abhängen variiert – es gibt einerseits leichte Erhebungen im normalen Gelände und andererseits Schwieriges Gelände und fast senkrechte Wände am anderen Ende des Spektrums. Abwärts verhält sich ein Abhang fast wie normales Gelände, doch hinauf ist ab einer gewissen Steigung Klettern erforderlich.

GERÖLL

Berge weisen oftmals extrem felsige Bereiche oder trittunsichere Geröllhalden auf, die Schwieriges Gelände generieren. Besonders hoch aufgeschichtetes oder zerklüftetes Geröll ist Unebener Boden.

KLIPPEN

Klppen und Felswände erfordern, dass Kreaturen sie hinauf- und hinabklettern. Ohne ausreichende Sicherheitsvorkehrungen kann ein Kritischer Fehlschlag zu ernsthaftem Sturzschaden führen.

KLÜFTE

Klüfte sind natürlich auftretende Gruben von meistens wenigstens 6 m Länge, welche gut zu erkennen sind, sofern niemand sich die Mühe macht, sie zu verbergen. Die Hauptgefahr einer Kluft besteht darin, dass sie per Weitsprung überwunden werden muss. Alternativ können Charaktere die sicherere, aber langsamere Route wählen und auf der einen Seite zum Boden der Grube hinab- und auf der anderen Seite wieder hinaufklettern.

UNTERHOLZ

In Bergen ist Lichtes Unterholz weit verbreitet. Es ist Schwieriges Gelände und erlaubt Charakteren, in Deckung zu gehen.

FLACHLAND

Zum Flachland zählt Grasland wie Savannen, Steppen und Ackerland. Die häufigsten Katastrophen in dieser Art von Umgebung sind Tornados und Steppenbrände.

HECKEN

Hecken sind gepflanzte Reihen von Büschen, Sträuchern und Bäumen. In Abenteuern tauchen sie oft in Form von Heckenlabirynthen auf. Die typische Hecke ist 0,60 m bis 1,50 m hoch, belegt eine Reihe von Feldern und bietet Deckung. Ein Charakter, der sich durch eine Hecke zwängen will, hat es mit Sehr schwierigem Gelände zu tun; zuweilen dürfte es schneller gehen, einfach über die Hecke zu klettern.

UNTERHOLZ

Lichtes Unterholz ist Schwieriges Gelände und erlaubt es Charakteren, in Deckung zu gehen. Dichtes Unterholz ist Sehr schwierigem Gelände und bietet automatisch Deckung. Bereiche mit Unterholz im Flachland sind meistens Lichtes Unterholz mit einigen Flecken aus Dichtem Unterholz. Bei Ackerland sind die bebauten Felder abhängig von den dortigen Feldfrüchten gänzlich Dichtes Unterholz; dies ist z.B. bei Mais der Fall.

STÄDTISCH

Städtische Umgebungen umfassen Gebäude wie auch die offenen Räume dazwischen, seien es Gassen, Straßen oder Plätze. Die Informationen zu Gebäuden in diesem Abschnitt gelten auch für Ruinen und errichtete Gewölbe. Abhängig von der Konstruktion und Örtlichkeit könnten Städte gegenüber vielen Arten von Katastrophen anfällig sein, insbesondere Bränden und Überschwemmungen.

BÖDEN

Holzfußböden und aus bearbeitetem Stein gefertigte Böden können leicht begangen werden. Böden aus abgenutzten Pflastersteinen weisen oftmals Bereiche Unebenen Bodens auf.

DÄCHER

Dächer sind einprägsame Orte für Hinterhalte, Verfolgungsjagden, Infiltrationen und in Bewegung bleibenden, dynamischen Kämpfen. Derartige findet aber eher selten statt, wenn es z.B. schwere Schneefälle gegeben hat. Auch sind flache Dächer in Regionen selten, in denen es häufig schneit, da die Last größerer Schneemassen ein Dach zum Einsturz bringen kann. Steile Dächer sind Unebener Boden oder werden als Abhänge behandelt, wenn sie besonders steil sind. Der Dachfirst eines solchen Daches ist eine schmale Oberfläche.

Um von Dach zu Dach zu gelangen, sind oftmals Weitsprünge nötig; manche Gebäude stehen aber auch nahe genug zusammen, dass man mit der Aktion Springen weiterkommt. Um ein höhergelegenes Dach zu erreichen, könnte entweder ein Hochsprung nötig sein, oder aber Springen gefolgt von Halt ergreifen und Klettern.

FALLGITTER

Ein Fallgitter ist ein hölzernes oder eisernes Gitter, welches von oben herabfährt, um ein Tor oder einen Korridor zu verschließen. Die meisten werden mittels Seilen oder Ketten an einer Winde gehoben und gesenkt. Ebenso verfügen sie über Verriegelungen, welche vereiteln, dass man sie leicht anheben kann. Du findest die Regeln zum Anheben eines Fallgitters oder zum Verbiegen seiner Stangen im Kasten zu diesem Abschnitt. Sollte ein Fallgitter auf eine Kreatur herabfallen, so verwende die Regeln und Mechanismen eines Herabfallenden Steinblocks (siehe Seite 523).

KANALISATIONEN

Eine Kanalisation liegt in der Regel wenigstens 3 m unter dem Straßenniveau und ist über Leitern oder andere Methoden mit diesem und ggf. anderen Ebenen verbunden. In der Mitte eines Kanalisationstunnels befindet sich der Kanal, welcher Fäkalien und anderes fortträgt, während es an den Wänden Stege oder höherliegende, gemauerte Wege für die Kanalarbeiter gibt. Weniger moderne oder durchdachte Kanalisationen oder normalerweise von Arbeitern nicht betretene Abschnitte könnten diese Pfade nicht aufweisen, so dass man durch Abfälle voller Krankheitserreger waten muss. Kanalisationen können oft durch vergitterte Zugänge betreten werden, welche zum Öffnen wenigstens 2 Aktionen zum Interagieren benötigen.

GASE

In Kanalisationen sammelt sich häufig leicht entflammbares Gas an. Kommt eine Tasche solchen Gases mit einer Flamme in Kontakt, erfolgt eine Explosion, die Durchschnittlichen Umgebungsschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich verursacht.

MAUERN

Gutgebaute Gebäude besitzen Außenwände aus Ziegeln oder Mauerwerk. Kleinere oder temporäre Gebäude und solche von minderer Qualität könnten Holzwände besitzen. Die Innenwände sind meistens weniger stabil; sie könnten aus Holzbrettern oder auch nur dickem, undurchsichtigen Papier bestehen, das in hölzernen Rahmen befestigt ist. Ein unterirdisches Bauwerk könnte über dicke, aus dem Fels gehauene Wände verfügen, damit das auf der Decke lastende Gewicht das Gebäude nicht zerquetscht. Du findest Regeln zum Erklettern und Durchbrechen von Wänden im Kasten auf Seite 514.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TÜREN, TORE UND MAUERN

Zu den häufigsten Hindernissen, mit denen es Charaktere in städtischen Gebieten und Gewölbten zu tun bekommen, zählen Türen, Tore und gemauerte Wände.

Aufbrechen

Gebäude und Gebäudeteile wie Türen, Tore und Fenster können mittels Athletik gewaltsam geöffnet werden. Normalerweise ist dies nur erforderlich, wenn etwas verschlossen ist oder klemmt. Der Fertigkeitwurf für Athletik zum Gewaltsam öffnen nutzt den Diebeskunst-SG des fraglichen Schlosses in der Sehr schwierigen Version (dies erhöht den SG um 5). Sollte es kein Schloss geben, so nutze die folgende Tabelle. Wenn du ein Fallgitter anhebst, nutze den SG des Schlosses oder den SG aus der Tabelle, so dieser höher ausfällt.

Gebäudeteil	Gewaltsam öffnen - SG
Klemmende Tür oder Fenster	15
Extrem verklemmt	20
Hölzernes Fallgitter anheben	20
Eisernes Fallgitter anheben	30
Metallstange verbiegen	30

Einreißen

Möglicherweise möchte ein Charakter eine Tür eintreten, ein Fenster einschlagen oder sogar durch eine Wand brechen. Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Werte für Härte, die Anzahl der Trefferpunkte und der Beschädigtwert basieren auf dem Material, aus dem der Gebäudeteil normalerweise besteht – ein Fallgitter aus Eisen besitzt z.B. eine höhere Härte als eines aus Holz. Mehr zum Beschädigen von Gegenständen findest du auf Seite 272.

Kräftige Mauer, wie z.B. gut erhaltenes und gepflegtes Mauerwerk oder behauener Stein, können nicht ohne Arbeit, Zeitaufwand und passende Werkzeuge durchbrochen werden – derartige Wände kann man nur in der Auszeit einreißen.

Fallgitter	Klettern-SG	Härte, TP (BW)
Holz	10	10, 40 (20)
Eisen	10	18, 72 (36)
Tür	Klettern-SG	Härte, TP (BW)
Holz	20	10, 40 (20)
Stein	30	14, 56 (28)
Verstärktes Holz	15	15, 60 (30)
Eisen	30	18, 72 (36)
Wand	Klettern-SG	Härte, TP (BW)
Bröckliges Mauerwerk	15	10, 40 (20)
Holzbretter	15	10, 40 (20)
Mauerwerk	20	14, 56 (28)
Behauener Stein	30	14, 56 (28)
Eisen	40	18, 72 (36)

Erklettern

Die Tabelle oben benennt den typischen SG von Fertigkeitwürfen für Athletik zum Erklettern eines Gebäudeteils – meistens ist dies ein einfacher SG. Du könntest die Schwierigkeit basierend auf den Eigenheiten des Gebäudeteils und der Umgebung anpassen.

[MENSCHEN- UND ANDERE] MENGEN

Volle Straßen und ähnliche Bereiche sind Schwieriges Gelände oder Sehr schwieriges Gelände, sollten sich die Menschen dort wirklich drängeln. Du könntest einem Charakter gestatten, eine Menge zu teilen, indem er Darbietung, Diplomatie oder Einschüchtern nutzt.

Eine Menge, die einer offenkundigen Gefahr ausgesetzt wird, z.B. einem Feuer oder einem tobenden Monster, versucht der Gefahr möglichst schnell zu entkommen, wird aber durch die eigene Masse dabei verlangsamt. Eine fliehende Menge bewegt sich meistens mit der Bewegungsrate einer durchschnittlichen Person (meistens 7,50 m) und trampelt langsamere Leute möglicherweise nieder oder lässt sie zurück.

STRASSEN

Die meisten organisch gewachsenen Ortschaften weisen schmale und gewundene Straßen auf. Diese Straßen sind selten breiter als 6 m, während Gassen meist nur 1,50 m breit sind. Straßen sind meistens gepflastert; sollten die Pflasterung Löcher aufweisen oder anderweitig schadhaft sein, so kann eine Straße als Schwieriges Gelände oder sogar Unebener Boden gelten.

Besonders geordnete, rechtschaffene oder gut geplante Städte verfügen über Hauptstraßen, über welche Wagen und Händler die Marktplätze und andere wichtige Orte erreichen können. Diese Straßen müssen wenigstens 7,50 m breit sein, damit Wagen einander passieren können. Oftmals gibt es schmale Gehwege an den Seiten, damit Fußgänger den Wagen nicht im Wege sind.

TORE

Ortschaften mit Stadtmauern oder Palisaden besitzen oft Tore, welche im Verteidigungsfall geschlossen und für den Handel geöffnet werden. Ein typisches Tor weist ein Fallgitter an jedem Ende des Torhauses auf; der Gang dazwischen hat Schießscharten in den Wänden und der Decke, sowie andere Öffnungen, von denen aus Wachen Gegner attackieren oder z.B. mit heißem Pech überschütten können.

TREPPEN

Treppen sind Schwieriges Gelände, wenn man sie hinaufsteigt. Schlecht gearbeitete, schiefe oder beschädigte Treppen können Unebener Boden sein. Manche Tempel und von Riesen erbaute Gebäude verfügen über gewaltige Treppenstufen, welche Sehr schwieriges Gelände darstellen und mitunter sogar erklettert werden müssen, egal ob am hinauf oder hinab will.

TÜREN

Zum Öffnen einer unverschlossenen Tür ist eine Aktion Interagieren erforderlich (oder mehr, sollte die Tür besonders groß, schwer oder kompliziert sein). Eine klemmende oder verkeilte Tür muss gewaltsam geöffnet werden. Bei verschlossenen Türen muss ein Charakter das Schloss knacken oder sie gewaltsam öffnen.

WACHEN

Die meisten Ortschaften ab einer gewissen Größe besitzen Stadtwachen, die in Schichten die Ortschaft beschützen, die Straßen patrouillieren und diverse Wachposten bemannen. Die Größe der Wache variiert zwischen 1 bis 10 Wachen auf 1.000 Bewohnern.

UMGEBUNGSREGELN

Umgebungen nutzen häufig die Regeln für Schwieriges Gelände, Sehr schwieriges Gelände und Gefährliches Gelände. Daher werden diese Regeln im Folgenden zusammengefasst:

Schwieriges Gelände ist jedes Gelände, welches die Fortbewegung behindert. Dies beginnt mit rauer oder instabiler Oberfläche, betrifft aber auch dichten Bodenbewuchs und zahllose andere Behinderungen. Es kostet zusätzliche 1,50 m an Bewegungsrate, um ein Feld mit Schwierigem Gelände zu betreten (oder um sich 1,50 m in oder innerhalb von Schwierigem Gelände zu bewegen, solltest du kein Raster nutzen).

Sehr schwieriges Gelände kostet sogar zusätzliche 3 m an Bewegungsrate. Diese zusätzliche Bewegungsrate fällt nicht bei diagonalen Fortbewegung an. Ein Vorsichtiger Schritt in Schwieriges Gelände hinein ist in der Regel nicht möglich.

Springt eine Kreatur über Gelände hinweg, ignoriert sie die Effekte des übersprungenen Geländes. Manche Fähigkeiten, wie z.B. Fliegen oder die Eigenschaft Körperlos, erlauben es Kreaturen, die Reduzierung der Bewegungsrate zu ignorieren, die manche Arten Schwierigen Geländes hervorrufen. Bestimmte andere Fähigkeiten lassen Kreaturen Schwieriges Gelände ignorieren, das sie zu Fuß bereisen. Insofern die fragile Fähigkeit nicht etwas anderes besagt, behandeln solche Kreaturen Sehr schwieriges Gelände dann als normales Schwieriges Gelände.

Gefährliches Gelände fügt Kreaturen beim Passieren Schaden zu. Dies kann eine Säurepfütze, eine Grube voller brennender Holzscheite oder auch ein Korridor sein, aus dessen Boden und Wänden Speerspitzen stoßen. Art und Höhe des Schadens hängen vom jeweiligen spezifischen Gefährlichen Gelände ab.

SUMPF

Die meisten Sümpfe sind Feuchtgebiete, aber auch trockenere Landstriche wie Moore fallen unter diese Kategorie. In Sümpfen lauern oft Treibsandgefahren (siehe Seite 526). Obwohl das Gelände durchtränkt ist, kommt es eher selten zu Überschwemmungen, da der Boden große Mengen an Wasser absorbieren kann.

MOORE

Moore sind wässrige Gebiete, in denen sich unter Sträuchern und Moosschichten Torf ansammelt. Zuweilen werden tiefe Tümpel von treibenden Inseln aus Vegetation verborgen. Seichte Moore sind für Mittelgroße Kreaturen Schwieriges Gelände und Tiefes Moor ist Sehr schwieriges Gelände. Sollte ein Moor so tief sein, dass eine Kreatur den Boden nicht erreichen kann, muss die Kreatur schwimmen. Moore sind zudem säurehaltig, so dass sie in extremen oder magischen Fällen zudem Gefährliches Gelände sein können.

UNTERHOLZ

Lichtes Unterholz ist Schwieriges Gelände und erlaubt Charakteren, in Deckung zu gehen. Dichtes Unterholz ist Sehr schwieriges Gelände und bietet automatisch Deckung. Manche Arten von Unterholz (z.B. Dornengestrüpp) sind zudem Gefährliches Gelände, während Bereiche mit aus dem Boden tretendem Wurzelwerk Unebenen Boden darstellen.

TABELLE 10-12: UMGEBUNGSMERKMALE

Merkmal	Seite	Kompetenz-SG-Bereich
Abhang	512	Ungeübt-Geübt
Baum	516	Ungeübt-Meister
Baumwipfel	516	Geübt-Meister
Boden	515	Ungeübt-Experte
Dach	513	Geübt-Meister
Einsturz	518	Experte-Legende
Eis	512	Geübt-Meister
Erdbeben	518	Geübt-Legende
Fallgitter	513	Siehe Seite 513
Felsvorsprung	516	Ungeübt-Meister
Geröll	513, 516, 517	Ungeübt-Experte
Hecke	513	Ungeübt-Geübt
Kanalisation	513	–
Klippe	513	Geübt-Meister
Kluft	513	–
Lava	519	Experte-Legende
Lawine	518	Experte-Legende
Mauer	513	Siehe Seite 514
Menge	514	Geübt-Meister
Moor	515	Ungeübt-Geübt
Nebel	517	–
Regen/Niederschlag	517	–
Sand	517	Ungeübt-Experte
Sandsturm	518	Geübt-Meister
Schnee	512	Ungeübt-Experte
Schneesturm	518	–
Sichtweite	512, 517	–
Stalagmiten	515	Geübt-Experte
Steppenbrand	518	Experte-Legende
Straße	514	Ungeübt-Geübt
Strömung	512	Geübt-Meister
Temperatur	517	–
Tor	514	–
Tornado	519	Meister-Legende
Treppe	514	Ungeübt-Geübt
Tsunami	519	Meister-Legende
Tür	514	Siehe Seite 514
Überschwemmung	519	Experte-Legende
Unterholz	513, 515, 516	Ungeübt-Experte
Vulkanausbruch	519	Geübt-Legende
Wache	514	–
Wind	517	Ungeübt-Legende

UNTERIRDISCH

Zu den unterirdischen Umgebungen zählen Höhlen und natürliche unterirdische Gebiete. Künstlich angelegte Gewölbe und Ruinen verbinden unterirdische Merkmale mit städtischen Merkmalen, wie etwa Treppen und Wänden. Tief im Untergrund liegende Kammern weisen einige Geländemerkmale von Bergen auf, z.B. Klüfte und Klippen. Die häufigsten Katastrophen sind Einstürze.

BÖDEN

Natürliche unterirdische Umgebungen weisen nur selten flache Böden auf. Stattdessen gibt es abrupte Veränderungen wie Steigungen, Stufen oder unterschiedliche Bodenhöhen, welche Schwieriges Gelände, Unebenen Boden und Abhänge ergeben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GERÖLL

Höhlen können von Geröll bedeckt sein, das als Schwieriges Gelände gilt. Hoch aufgeschichtetes oder allgegenwärtiges Geröll ist zudem Unebener Boden.

STALAGMITEN UND STALAKTITEN

Stalagmiten sind kegelartige Säulen, die aus dem Höhlenboden aufragen. Bereiche mit Stalagmiten sind Sehr schwieriges Gelände und besonders großen Stalagmiten muss man entweder ausweichen oder sie erklettern. Stalagmiten können scharfkantig sein und in manchen Umständen Gefährliches Gelände darstellen. Dasselbe gilt für Stalaktiten, welche wie Eiszapfen von Höhlendecken hängen.

VORSPRÜNGE

Vorsprünge sind schmale Oberflächen, die einen tiefliegenden Bereich überblicken oder die einzige Möglichkeit bieten, sich am Rande einer Kluft entlangzubewegen. Die Fortbewegung auf einem schmalen Vorsprung erfordert zum Balancieren Akrobatik.

WÄNDE

Natürliche Höhlenwände sind uneben und besitzen Vertiefungen, Kanten, Vorsprünge und Auskragungen. Da die meisten Höhlen durch Wasser geformt werden, sind Höhlenwände oftmals feucht und daher schwieriger zu erklettern.

GEWÖLBE

Gewölbeumgebungen, zu denen auch Ruinen und vorübergehend in der Wildnis errichtete Gebäude zählen, kommen in Abenteuern recht häufig vor. Als Umgebung kombinieren sie städtische Merkmale wie Türen und Gebäude (siehe Seite 514) mit unterirdischen Merkmalen und zuweilen auch Komponenten anderer Umgebungen. Unterirdische Gewölbe sind recht verbreitet, ein Gewölbe kann aber auch eine von der Natur zurückeroberte Ruine im Wald sein, wo die Wurzeln der Riesenbäume Mauern durchbrochen haben, oder eine halbversunkene Ruine tief im Sumpf, deren verborgene Geheimnisse vom Moor bedeckt sind.

WALD

Unter diese Umgebung fallen so unterschiedliche Gelände wie Dschungel, Urwälder, Mischwälder und bewaldete Regionen. Manchmal werden sie von Waldbränden heimgesucht.

BÄUME

Bäume sind in einem Wald zwar allgegenwärtig, bieten einem Charakter aber nur dann Deckung, wenn er auch die Aktion In Deckung gehen nutzt. Nur größere Bäume, die allein wenigstens ein 1,50 m-Feld auf der Karte belegen, sind groß genug, um automatisch Deckung zu bieten.

UNTERHOLZ

Lichtes Unterholz ist Schwieriges Gelände, welches einem Charakter erlaubt, die Aktion In Deckung gehen zu nutzen. Dichtes Unterholz ist Sehr schwieriges Gelände, das automatisch Deckung bietet. Manche Arten von Unterholz (wie z.B. Dornenstrüpp) könnte zudem gefährliches Gelände sein. Bereiche mit Wurzelwerk, in dem man festhängen und stolpern kann, könnten zudem auch als Unebener Boden gelten.

WIPFEL

Besonders dichte Wälder (wie z.B. Regenwälder) besitzen über dem Boden ein Blätterdach. Eine Kreatur, die diesen Bereich erreichen oder sich darin fortbewegen will, muss klettern. Um an Ranken und Ästen zu schwingen, sind in der Regel Fertigkeitwürfe für Akrobatik oder Athletik erforderlich. Ein Blätterdach bietet Deckung und dichtes Blattwerk kann verhindern, dass eine Kreatur von den Wipfeln aus Kreaturen am Boden sieht und umgekehrt.



WÜSTE

Zu den Wüsten zählen Sand- und Felsenwüsten ebenso wie Ödlande. Auch wenn die Tundra technisch betrachtet eine Wüste ist, wird sie regeltechnisch als arktische Region behandelt, stellt dort doch das Klima die Hauptherausforderung dar. In Sandwüsten gibt es oft Sandstürme und Treibsandgefahren (siehe Seite 526).

GERÖLL

Felswüsten sind mit Geröll übersät, bei dem es sich um Schwieriges Gelände handelt. Sofern das Geröll dicht genug ist, um darauf zu gehen, statt einen Weg hindurch zu finden, ist es Unebener Boden.

SAND

Festgestampfter Sand behindert normalerweise die Fortbewegung eines Charakters nicht sonderlich, doch loser Sand ist entweder Schwieriges Gelände (sofern er nicht allzu hoch liegt) oder unebener Boden (wenn der Sand hoch liegt). In Wüsten wird der Sand oftmals vom Wind zu Dünen geformt; diese Hügel aus losem Sand weisen zum Wind hin unebenen Boden auf und gegen den Wind einen steilen Hang.

KLIMA

Das Wetter ist mehr als nur eine Kulisse, um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen – es besitzt auch mechanische Effekte, die du mit Umgebungskomponenten kombinieren kannst, um einprägsamere Begegnungen zu erschaffen. Das Wetter kann bestimmten Würfeln je nach Schwere und Ernsthaftigkeit Situationsmali von -1 bis -4 auferlegen.

NEBEL

Nebel verursacht einen Situationsmalus auf visuelle Wahrnehmungswürfe in Abhängigkeit von seiner Dichte; dichter Nebel kann Kreaturen den Zustand Verborgene verleihen und blockiert die Sichtweite bei 750 m oder möglicherweise auch viel weniger. Wetterbedingungen, welche die Sichtweite auf maximal 1,5 km einschränken, werden als Nebel bezeichnet, bzw. bei 4,5 km als Dunst.

NIEDERSCHLAG

Zum Niederschlag zählen Regen, Schneeregen, Schnee und Hagel. Nasser Niederschlag löscht Flammen und gefrorener Niederschlag kann Bereiche aus Eis oder Schnee am Boden erschaffen. Nieselregen oder leichter Schneefall haben keine mechanischen Effekte, die über die Einschränkung der Sichtweite hinausgehen.

ERSCHÖPFUNG

Niederschlag verursacht Unwohlsein und Erschöpfung. Alles jenseits von Nieselregen oder Leichtem Schneefall reduziert die Zeit, nach dem ein Charakter durch Überlandreise den Zustand

Erschöpft erlangt, auf 4 Stunden. Schwerer Niederschlag kann in kalten Umgebungen gefährlich sein, wenn Charaktere nicht davor geschützt sind. Durchnässte Charaktere behandeln die Temperatur als um einen Schritt kälter (Mild zu Streng, Streng zu Extrem; siehe die folgende Tabelle).

GEWITTER

Heftige Wind und starker Niederschlag sind Teil vieler Gewitter. Es besteht eine sehr kleine Chance, dass ein Charakter während eines Sturms vom Blitz getroffen wird. Ein Blitz verursacht meistens Durchschnittlichen Elektrizitätsschaden oder bei einem Schweren Gewitter sogar Bedeutsamen Elektrizitätsschaden.

SICHTWEITE BEI NIEDERSCHLAG

Die meisten Arten von Niederschlag verursachen Situationsmali auf visuelle Wahrnehmungswürfe. Hagel ist meist spärlicher, aber lauter und führt stattdessen zu Mali auf gehörsbasierende Wahrnehmungswürfe. Besonders Schwerer Niederschlag, wie etwa ein Wolkenbruch oder Schwerer Schneefall, könnte weit entfernten Kreaturen den Zustand Verborgene verleihen.

TEMPERATUR

Die Temperatur erzeugt oft nicht genug mechanische Effekte, um die man sich Gedanken machen müsste, sofern die Charaktere passende Kleidung tragen. Besonders heißes und kaltes Wetter kann Kreaturen während der Überlandreise schneller in den Zustand Erschöpfung versetzen und sogar Schaden verursachen, wenn es harsch genug ist – siehe Tabelle 10-13 weiter unten.

Passende Ausstattung für kaltes Wetter (z.B. Winterkleidung) kann den Schaden durch Strenge Kälte negieren oder den Schaden durch Extreme Kälte auf das Niveau besonders Strenger Kälte reduzieren.

WIND

Wind bezeugt einen Situationsmalus bei gehörsbasierenden Wahrnehmungswürfeln in Abhängigkeit von seiner Stärke. Er beeinflusst zudem körperliche Fernkampfgriffe, wie z.B. verschossene Pfeile, und führt zu einem Situationsmalus auf Angriffswürfe mit solchen Waffen – potentiell verhindern kräftige Sturmwinde solche Fernkampfgriffe völlig. Wind löscht Fackeln und ähnliche Flammen (Laternen schützen ihre Flammen vor dem Wind, können allerdings durch besonders kräftige Winde ebenfalls gelöscht werden).

FORTBEWEGUNG BEI WIND

Wind erzeugt für fliegende Kreaturen Schwieriges oder Sehr schwieriges Gelände. Um sich bei starkem Wind bewegen zu können, ist eine Aktion für Im Flug manövrieren nötig. Bei einem Kritischen Fehlschlag und/oder Misslingens aller nötigen Würfe zum Fliegen pro Runde, werden die Flieger fortgeweht.

TABELLE 10-13: TEMPERATUREFFEKTE

Kategorie	Temperatur	Erschöpfung	Schaden
Unglaubliche Kälte	-62 ° C oder kälter	2 Stunden	Durchschnittlicher Kälteschaden jede Minute
Extreme Kälte	-61 ° C bis -30 ° C	4 Stunden	Weniger bedeutender Kälteschaden alle 10 Minuten
Strenge Kälte	-29 ° C bis -11 ° C	4 Stunden	Weniger bedeutender Kälteschaden jede Stunde
Milde Kälte	-10 ° C bis 0 ° C	4 Stunden	Keiner
Normal	1° C bis 34° C	8 Stunden	Keiner
Milde Hitze	35 ° C* bis 40 ° C*	4 Stunden	Keiner
Schwere Hitze	41 ° C* bis 45 ° C	4 Stunden	Weniger bedeutender Feuerschaden jede Stunde
Extreme Hitze	46 ° C bis 59 ° C	4 Stunden	Weniger bedeutender Feuerschaden alle 10 Minuten
Unglaubliche Hitze	60 ° C oder wärmer	2 Stunden	Durchschnittlicher Feuerschaden jede Minute

* Passe die Temperaturen um 15 ° nach unten an in Bereichen mit hoher Luftfeuchtigkeit

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Selbst am Boden könnten besonders kräftige Winde eine Kreatur zu einem Fertigkeitwurf für Athletik zwingen, um sich bewegen zu können, wobei ein Kritischer Fehlschlag die Kreatur zurückwirft und ihr den Zustand Liegend verleiht. Bei solchen Fertigkeitwürfen erleiden Kleine Kreaturen meistens einen Situationsmalus von -1 und Winzige Kreaturen meistens einen Malus von -2.

NATURKATASTROPHEN

Klima und Umgebungsmerkmale können Hindernisse oder langfristige Bedrohungen sein, doch Naturkatastrophen repräsentieren akute Gefahren – und dies insbesondere für jene, die direkt in ihrem Weg sind. Der Schaden in den folgenden Abschnitten verwendet die in Tabelle 10-11 etablierten Kategorien (siehe Seite 512).

EINSTÜRZE

Gebäude und Höhlen können einstürzen, wenn die Wände nachgeben, zu viel Gewicht auf der Decke lastet oder der Untergrund instabil wird. Wer sich im Bereich des Einsturzes befindet, wird unter Tonnen von Felsen oder anderem Material begraben. Dies verursacht Hohen oder Massiven Wuchtschaden. Zudem werden sie verschüttet wie bei einer Lawine (siehe unten). Glücklicherweise breiten sich Einstürze nur aus, falls die allgemeine Integrität des Bereichs geschwächt wird.

ERDBEBEN

Erdbeben verursachen häufig weitere Naturkatastrophen wie Einstürze, Lawinen, Tsunamis und Überschwemmungen. Zudem erzeugen sie einzigartige Gefahren wie Beben, Erdspalten und Verflüssigung des Bodens.

BEBEN

Beben schleudern Kreaturen zu Boden oder gegen andere Gegenstände. Betroffene Kreaturen erhalten den Zustand Liegend und erleiden Wuchtschaden passend zur Stärke des Bebens.

ERDSPALTEN

Erdspalten und andere Öffnungen können Bauwerke und andere Strukturen destabilisieren. Wer in eine Spalte hineinstürzt, erleidet durch den Fall Wuchtschaden.

VERFLÜSSIGUNG DES BODENS

Werden granulare Partikel des Bodens derart durchgeschüttelt, dass sie vorübergehend ihre feste Form verlieren, spricht man von Verflüssigung. In betroffenen Bereichen können Kreaturen und ganze Gebäude im Boden versinken. Weitere Regeln findest du im Eintrag zum Zauber *Erdbeben*, auch wenn dieser Zauber nur eine bestimmte Art lokalisierter Bebens repräsentiert.

LAWINEN

Eine Lawine wird hauptsächlich mit Massen von Eis und Schnee assoziiert, die einen Berghang herabdonnern. Dieselben Regeln können aber auch für SchlammLawinen, Erdbeben und dergleichen zur Anwendung. Lawinen aus nassem Schnee erreichen eine Geschwindigkeit von bis zu 60 m pro Runde und Pulverschnee kann sich bis zu zehnmal so schnell bewegen. Erdbeben und SchlammLawinen sind langsamer und können in manchen Fällen von rennenden Charakteren hinter sich zurückgelassen werden.

Eine Lawine verursacht Hohen oder sogar Massiven Wuchtschaden bei Kreaturen und Gegenständen in ihrem Weg. Diese Opfer werden zudem unter einer gewaltigen Masse an Material verschüttet. Eine Kreatur im Weg einer Lawine kann einen Reflexwurf ablegen; bei Erfolg wird der Schaden halbiert und im Falle eines Kritischen Erfolgs wird sie nicht unter der Lawine begraben.

VERSCHÜTTET

Verschüttete Kreaturen erleiden jede Runde Schwachen Wuchtschaden. Sollten sie unter einer Schneelawine begraben sein, könnte jede Runde noch Schwacher Kälteschaden hinzukommen. Der SL kann ferner bestimmen, dass nicht hinreichend Luft vorhanden ist, so dass eine begrabene Kreatur ersticken könnte (siehe Seite 478). Eine verschüttete Kreatur besitzt normalerweise den Zustand Gebunden und kann sich nicht selbst befreien.

Verbündete oder andere Kreaturen können versuchen, eine verschüttete Kreatur auszugraben. Eine grabende Kreatur räumt mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Athletik eine Feld mit etwa 1,50 m-Seitenlänge in 4 Minuten frei (bzw. in 2 Minuten bei einem Kritischen Erfolg). Die Verwendung von Schaufeln oder anderem angemessenen Werkzeug halbiert den Zeitaufwand.

SANDSTÜRME

Milde Sand- und Staubstürme sind etwa so gefährlich wie Gewitter mit heftigen Winden, können aber auch die Lungen einer Kreatur schädigen und Krankheitserreger über weite Strecken tragen. Heftige Sandstürme verursachen jede Runde Schwachen Hiebschaden bei denen, die ihnen ausgesetzt sind, und/oder zwingen diese Kreaturen, den Atem anzuhalten, um nicht zu ersticken.

SCHNEESTÜRME

Schneestürme kombinieren kaltes Wetter, schwere Schneefälle und kräftige Winde. Im Gegensatz zu anderen Katastrophen stellen sie keine einzelne direkte Bedrohung dar, sondern behindern und schaden Charakteren in hohem Maße durch die Verbindung all dieser Faktoren.

STEPHEN- UND WALDBRÄNDE

Brände bewegen sich hauptsächlich als Front in eine Richtung. In einem Wald kann die Flammenfront pro Runde bis zu 21 m weit vorrücken (17,5 km/h). Auf einer Steppe oder anderem Flachland kann sie sogar die doppelte Geschwindigkeit erreichen, da es kaum Schatten gibt und die Boden- und Luftfeuchtigkeit relativ niedrig sind. Die aufsteigende heiße Luft und der Wind tragen Funken bis zu 15 km weit, so dass neue Brandherde innerhalb dieser Entfernung zum Hauptfeuer entstehen können. Von Bränden gehen drei Hauptgefahren aus: Flammen, Hitze und Rauch.

FLAMMEN

Flammen erzeugen Gefährliches Gelände, verursachen in der Regel Durchschnittlichen Feuerschaden und können einen Charakter in Brand setzen (dies verursacht dann Durchschnittlichen anhaltenden Feuerschaden). Die Flammen eines kleinen Feuers sind oft weniger gefährlich als die nahende Hitze einer breiten Flammenfront.

HITZE

Brände erhöhen die Temperatur in ihrem Weg und erreichen nahezu 800 °C – das entspricht teilweise schon Lava. In vernünftiger Entfernung von der Flammenfront nimmt man jede Runde Schwachen Feuerschaden; dieser Schaden steigt mit sinkender Entfernung, jemand im Inneren des Feuers erleidet jede Runde Massiven Schaden.

RAUCH

Der Wind kann Rauch über weite Entfernungen tragen. Rauch erzeugt abhängig von der Dichte einen Situationsmalus auf sichtbasierende Wahrnehmungswürfe. Dichter Rauch kann Kreaturen den Zustand Verborgene verleihen und reduziert die Sichtweite auf maximal 750 m. In der Nähe und innerhalb des Brandes erfordert die Kombination aus Rauch und heißer Luft, dass Charaktere den Atem anhalten, ansonsten ersticken sie (siehe Seite 478).

TORNADOS

Im Weg eines Tornados verursachen die heftigen Winde ernsthafte Situationsmalis; Kreaturen, die normalerweise fortgeweht werden würden, werden stattdessen in den Tornado gezogen, wo sie durch umherwirbelnde Trümmer Massiven Wuchtschaden erleiden, bis sie schließlich aus dem Tornado wieder herausgeschleudert werden (und durch den Sturz Wuchtschaden erleiden). Tornados haben eine Geschwindigkeit von etwa 90 m pro Runde (45 km/h). Nach einigen Kilometern lösen sie sich schließlich wieder auf. Manche Tornados sind aber auch stationär oder bewegen sich viel schneller.

TSUNAMIS

Tsunamis präsentieren größtenteils dieselben Gefahren wie Springfluten, sind aber größer und destruktiver. Tsunamiwellen können eine Höhe von 30 m und mehr erreichen und Gebäude und Kreaturen gleichermaßen mit Massivem Wuchtschaden durch die Welle selbst und mitgerissene Trümmer verursachen.

ÜBERSCHWEMMUNGEN

Überschwemmungen können Bauwerke beschädigen, Strukturen unterspülen und Kreaturen ertränken. Springfluten ähneln Lawinen, nur dass sie statt einer festen eine flüssige Masse besitzen. Sie verschütten Kreaturen nicht, sondern tragen sie fort. Da Springfluten auch große Gegenstände mit sich reißen können, werden Kreaturen von diesen getroffen. Mitgerissene Kreaturen können ertrinken – siehe auch die Regeln hierzu auf Seite 478.

VULKANAUSBRÜCHE

Vulkanausbrüche können jede Kombination aus herabregnender Asche, Lavabomben, Lavaströmen, Pyroklastischen Strömen und Dämpfen umfassen.

ASCHEREGEN

Die bei einem Vulkanausbruch freigesetzte Asche ist heiß genug, um jede Minute Schwachen Feuerschaden zu verursachen. Sie begrenzt die Sichtweite wie dichter Nebel und kann die Luft nicht mehr atembar machen, so dass Charaktere den Atem anhalten müssen, um nicht zu ersticken (siehe Seite [478]).

Aschewolken geben Ascheblitze ab, die meistens Durchschnittlichen Elektrizitätsschaden verursachen, aber nur mit geringer Wahrscheinlichkeit einzelne Personen treffen. Asche am Boden erzeugt Unebenes Gelände, Schwieriges Gelände oder Sehr schwieriges Gelände. Asche in der Atmosphäre kann die Sonne wochen- oder sogar monatelang fernhalten, so dass die Temperatur sinkt und die Winter länger sind.

DÄMPFE

Aus Rissen im Boden schießt Dampf, welcher wenigstens Durchschnittlichen Feuerschaden in einem breiten, säulenförmigen Bereich verursacht. Freitretende säurehaltige und giftige Gase können große Bereiche Gefährlichen Geländes erzeugen und dort zumindest Schwachen Gift- oder Säureschaden verursachen.

LAVABOMBEN

Der Druck kann flüssiges Gestein in die Luft schleudern, welches dann als Lavabomben vom Himmel fällt – also Lavamassen, die sich im Fall verfestigen und beim Aufschlag zerbersten; dies verursacht jeweils wenigstens Durchschnittlichen Feuer- und Wuchtschaden.

LAVASTRÖME

Lavaströme zählen zu den bekanntesten Bedrohungen, die von Vulkanen ausgehen; sie haben auf normalem Boden eine Fließgeschwindigkeit von 1,50 m bis 18 m pro Runde, so dass Charaktere ihnen oft davonlaufen können. In einem steilen Kanal oder einer vulkanischen Röhre kann Lava mit bis zu 90 m pro Runde fließen. Lava strahlt Hitze aus, die Schwachen Feuerschaden verursacht, ohne dass man mit ihr direkt in Kontakt kommen muss. Das Eintauchen in Lava verursacht in jeder Runde Massiven Feuerschaden.

PYROKLASTISCHE STRÖME

Diese Mischungen aus heißen Gasen und Felsbrocken fließen deutlich schneller als Lava und erreichen zuweilen Spitzengeschwindigkeiten jenseits von 1.200 m pro Runde. Pyroklastische Ströme sind kühler als Lava, können aber immer noch ganze Ortschaften zerstören. Sie funktionieren wie Lawinen, wobei die Hälfte des von ihnen verursachten Schadens Feuerschaden ist.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GEFAHREN

Gewölbe sind voller tückischer Fallen, welche die dort befindlichen Schätze schützen sollen. Dies beginnt z.B. mit mechanischen Gerätschaften, die kleine, zuweilen vergiftete Pfeile verschießen oder schwere Felsblöcke von der Decke herabstürzen lassen, und endet bei magischen Runen, welche Flammeninfernos auslösen. Neben Fallen können Abenteurer auch über andere Arten von Gefahren stolpern, seien es natürliche Umgebungsgefahren, mysteriöse Spukerscheinungen oder Schlimmeres.

GEFAHREN WAHRNEHMEN

Jede Gefahr besitzt einen Auslöser, welcher sie aktiviert. Bei Fallen könnte dies ein Stolperdraht oder eine Druckplatte sein, während bei Umgebungsgefahren oder Spukerscheinungen oft schon die Nähe dazu ausreicht. Wenn Charaktere sich einer Gefahr nähern, haben sie die Chance, den Auslöser (egal ob es ein Bereich oder ein Mechanismus ist) zu entdecken, ehe sie die Gefahr auslösen. Insofern die Gefahr keinen bestimmten Mindestkompetenzgrad erfordert, um sie zu entdecken, erhalten die Charaktere automatisch einen Wurf.

Bestimme während der Erkundung, ob die Gruppe eine Gefahr entdeckt, wenn sie erstmals den allgemeinen, von der Falle betroffenen Bereich betritt. Sofern die Gefahr keinen Mindestkompetenzgrad aufweist, führst du einen verdeckten Wahrnehmungswurf für jeden SC gegen den Heimlichkeits-SG der Gefahr aus. Bei Gefahren mit einem Mindestkompetenzgrad würfelst du nur, wenn jemand aktiv sucht (entweder mit der Handlung Absuchen während der Erkundung oder der Aktion Suchen während einer Begegnung) und wenigstens über den benötigten Kompetenzgrad verfügt. Jene, denen der Fertigkeitwurf gelingt, entdecken die Gefahr, so dass du beschreiben kannst, was sie bemerken.

Magische Gefahren, die keinen Mindestkompetenzgrad aufweisen, können mittels *Magie entdecken* gefunden werden. Dies liefert aber nicht genug Informationen, um zu erkennen, wie die Gefahr ausgeschaltet werden kann, sondern enthüllt lediglich die Präsenz der Gefahr. Um die Eigenschaften einer magischen Gefahr ausgiebig genug zu analysieren, um sie dann ausschalten zu können, ist entweder stärkere Magie oder ein erfolgreicher Fertigkeitwurf nötig – wahrscheinlich zum Magie identifizieren oder Wissen abrufen. Magische Gefahren mit einem Mindestkompetenzgrad können mittels *Magie entdecken* nicht gefunden werden.

GEFAHREN AUSLÖSEN

Sollte die Gruppe eine Gefahr nicht entdecken und der Auslöser der Gefahr ein gewöhnlicher Teil des Reisens sein, also z.B. das Treten auf eine Bodenplatte oder Passieren eines magischen Sensors, so tritt die Reaktion der Gefahr ein. Gefahren, die nur durch direkte Manipulation der Umgebung ausgelöst werden, sei es z.B. durch Öffnen einer Tür, nutzen ihre Reaktionen nur, sollte ein SC explizit diese Handlung ausführen.

REAKTION ODER FREIE AKTION

Die meisten Gefahren besitzen Reaktionen, die eintreten, wenn sie ausgelöst werden. Bei einfachen Gefahren deckt die Reaktion den gesamten Effekt ab. Bei komplexen Gefahren könnte die Reaktion dazu führen, dass die Gefahr einen Initiativwurf ablegen muss und entweder eine Kampfbegegnung beginnt oder sie zu einem laufenden Kampf hinstößt. Auf

MONSTER UND GEFAHREN

Die Spielwerte von NSC und Monstern führen in der Regel keinen Kompetenzgrad auf. Meistens müssen sie sich auch nicht wie SC mit dem Aufspüren oder Ausschalten von Gefahren beschäftigen, daher brauchst du diese Informationen auch nicht. Dummerweise könnten auch die SC eine Falle im Weg eines Monsters aufstellen oder es in den Wirkungsbereich einer Gefahr locken – in diesem Fall kannst du die nötige Information improvisieren.

Der Kompetenzgrad eines Monsters in Wahrnehmung ist mit der 3. oder 4. Stufe meistens Experte, mit der 8. oder 9. Stufe Meister und mit der 16. oder 17. Stufe Legende. Sollte das Monster über die aufgeführte Fertigkeit Diebeskunst verfügen, besitzt es darin den für seine Stufe höchsten Kompetenzgrad (Geübt mit der 1. Stufe, Experte mit der 3. Stufe, Meister mit der 7. Stufe und Legende mit der 15. Stufe); ansonsten besitzt es den Kompetenzgrad Ungeübt. Natürlich kann ein individuelles Monster von diesen Richtlinien abweichen, insbesondere, wenn es geistlos oder nicht sonderlich aufmerksam ist.

diese Weise stellt die Gefahr über mehrere Runden hinweg eine Bedrohung dar. Manche Gefahren reagieren auf ihren Auslöser statt mit einer Reaktion mit einer Freien Aktion – Treibsand kann z.B. mehrere Kreaturen pro Runde in die Tiefe ziehen.

WIRKUNGSWEISE

Eine komplexe Gefahr folgt in der Regel einer Reihe vorprogrammierter Handlungen – dies ist die Wirkungsweise der Gefahr. Nach der Auslösung führt die Gefahr ihre Anfangsreaktion aus. Sollten die SC nicht bereits im Begegnungsmodus sein, können sie nun die Initiative auswürfeln (andernfalls bleibt ihre Initiative unverändert). Die Gefahr kann dir mitteilen, für sie die Initiative auszuwürfeln – nutze in diesem Fall ihren Modifikator für Heimlichkeit.

Im Anschluss folgt die Gefahr zu ihrem Initiativwert je Runde einer Routine, wie sie unter der jeweiligen Wirkungsweise beschrieben ist. Wie viele Aktionen ihr pro Runde zur Verfügung stehen und wofür sie diese nutzen kann, hängt von der jeweiligen Gefahr ab.

RÜCKSETZER

Manche Gefahren besitzen einen Rücksetzer, so dass sie erneut ausgelöst werden können. In manchen Fällen geschieht das automatisch, z.B. bei Treibsand, dessen Oberfläche sich nach 24 Stunden wieder glättet. Bei anderen muss dies von Hand vorgenommen werden, z.B. im Falle einer verborgenen Fallgrube, deren Falltür wieder geschlossen oder die wieder abgedeckt werden muss, damit sie wieder verborgen ist.

GEFAHREN AUSSCHALTEN

Die vielseitigste Methode zum Entschärfen von Fallen ist die unter Diebeskunst aufgeführte Handlung Mechanismus ausschalten. Die meisten mechanischen Fallen können aber auch einfach zertrümmert werden, während man magischen Fallen in der Regel entgegenwirken kann. Umgebungsgefahren können oft mittels Naturkunde oder Überlebenskunst überwunden werden, während bei Spukerscheinungen Okkultismus oder Religionskunde von Bedeutung sind. Welche Fertigkeit anfällt und wie hoch der SG ist, um eine Gefahr auszuschalten, ist im jeweiligen Spielwertblock aufgeführt. Wie beim Entdecken einer Gefahr könnte auch zum Ausschalten einer Gefahr ein bestimmter Mindestkompetenzgrad in der fraglichen Fertigkeit nötig sein.

Ein Charakter muss natürlich zunächst eine Gefahr entdecken oder auf sie hingewiesen werden, ehe er versuchen kann, sie auszuschalten. Dabei ist es egal, ob die Gefahr bereits ausgelöst wurde oder nicht – manche Gefahren sind aber ungefährlich, sobald ihre Reaktion eingetreten sind, insbesondere wenn man sie nicht zurücksetzen kann.

Im Falle der meisten Gefahren genügt ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für die in den Spielwerten aufgeführte Fertigkeit gegen den ebenfalls aufgeführten SG, um sie zu entschärfen, ohne sie auszulösen. Andere Möglichkeiten, wie man sie ausschalten könnte, werden zusammen mit allen weiteren Schritten aufgeführt, die ggf. erforderlich sind, um sie korrekt und endgültig zu entschärfen.

Sollte der Fertigkeitswurf zum Ausschalten der Gefahr einen Kritischen Fehlschlag ergeben, so löst dies die Gefahr aus; dasselbe tritt bei einem Kritischen Fehlschlag beim Entgegenwirken einer magischen Gefahr ein.

Manche besonders komplexe oder aus mehreren Teilen bestehende Gefahren erfordern mehrere Fertigkeitswürfe zum Ausschalten. Bei komplexen Gefahren zählt ein Kritischer Erfolg beim Ausschalten als zwei Erfolge bei einer Komponente oder als jeweils ein Erfolg bei zwei Komponenten, so dies günstiger ist.

GEFAHREN SCHADEN ZUFÜGEN

Statt sorgfältig eine Gefahr zu entschärfen, könnte ein Charakter sich auch entscheiden, sie einfach zu zertrümmern. Bei mechanischen Fallen und anderen körperlichen Gefahren funktioniert dies wie bei Gegenständen – die Gefahr reduziert den erlittenen Schaden um ihre Härte und besitzt irgendwann erst den Zustand Beschädigt und später den Zustand Zerstört. Meistens wird eine getroffene Gefahr dabei aber auch ausgelöst (siehe unten unter Gefahren angreifen). Sollten die Trefferpunkte einer Gefahr auf ihren Beschädigtwert (BW) oder darunter reduziert werden, erhält die Gefahr den Zustand Beschädigt und kann nicht länger aktiviert, aber durchaus noch repariert werden. Sollten ihre TP auf 0 reduziert werden, ist sie dagegen irreparabel zerstört (siehe auch Seite 272 zu Schäden an Gegenständen).

Die RK einer Gefahr, die anfallenden Rettungswurf-Modifikatoren, die Härte, die TP und der BW sind in ihren Spielwerten aufgeführt. Führt eine Gefahr einen Spielwert nicht auf, ist sie gegen Effekte immun, welche diesen Spielwert zum Ziel haben. Sofern nicht anders vermerkt, ist eine Gefahr gegen alles immun, wogegen auch ein Gegenstand immun ist. Sie kann auch nicht das Ziel von Effekten werden, die keine Gegenstände zum Ziel haben können.

GEFAHREN ANGREIFEN

Wird eine Gefahr getroffen, wird sie meistens ausgelöst – dies trifft insbesondere bei mechanischen Fallen zu. Du kannst aber

auch festlegen, dass dies nicht zwangsläufig passiert. Ein Angriff, der einer Gefahr den Zustand Beschädigt zufügt, könnte abhängig von den Umständen ihre Auslösung vereiteln. Eine mehrteilige Falle könnte immer noch auslösen, wenn nur eines ihrer Teile ausfällt. Sollte eine Falle z.B. an einem Ort über einen Stolperdraht verfügen und von einem anderen Ort ein Geschoss verschießen, so könnte der Angriff immer noch ausgelöst werden, wenn der Stolperdraht durchtrennt wird. Eine Falle, die mit einem Schlag zerstört wird, löst die Falle selbst nahezu niemals aus. Diese Regeln gelten neben körperlichen Angriffen auch für die meisten Schadenszauber und andere Schädenseffekte.

GEFAHREN REPARIEREN

Du könntest einem Charakter erlauben, eine beschädigte Gefahr zu reparieren, um sie wieder funktionsfähig zu machen. Da die Einzelheiten von Falle zu Falle variieren dürften, legst du die Spezifikationen fest. Die unter Handwerkskunst aufgeführte Handlung Reparieren könnte bei mancher Falle nicht genügen, wenn z.B. zudem neue Komponenten besorgt oder gefertigt werden müssen. Sollte der Gegenstand einen Rücksetzer-Eintrag aufweisen, muss der Charakter zusätzlich tun, was dort aufgeführt ist, um die Gefahr wieder funktionsfähig zu machen.

MAGISCHEN GEFAHREN ENTGEGENWIRKEN

Manchen magischen Gefahren kann man mittels *Magie bannen* und den üblichen Methoden entgegenwirken – siehe auch Seite 459. Zaubergad und Entgegenwirken-SG einer Gefahr sind in ihren Spielwerten aufgeführt. Ansonsten kommen dieselben Regeln zur Anwendung, wie bei der Nutzung einer Fertigkeit zum Entschärfen einer Gefahr.

ERFAHRUNG FÜR GEFAHREN

Charaktere erhalten für das Überwinden von Gefahren Erfahrung. Überwinden kann das Ausschalten und Entschärfen einer Gefahr sein, das Umgehen einer (entdeckten) Gefahr oder auch das Ertragen und Überleben ihrer Effekte. Pro individuelle Gefahr gibt es nur einmal Erfahrung – sollten die Charaktere z.B. wiederholt in dieselbe Fallgrube stürzen, so erhalten keine weiteren EP. Die EP-Werte für Gefahren verschiedener Stufen findest du auf Seite 508, sie werden aber hier noch einmal aufgelistet, um Nachschlagen zu ersparen. Die EP einer komplexen Falle entsprechen den EP für ein Monster derselben Stufe, während eine einfache Falle ein Fünftel dieser EP wert ist. Eine Gefahr, deren Stufe mehr als 4 unter der Gruppenstufe (Gruppenstufe – 4) liegt, ist eine triviale Gefahr und bringt keine EP.

TABELLE 10-14:
ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR GEFAHREN

Stufe	Einfache Gefahr	Komplexe Gefahr
Gruppenstufe – 4	2 EP	10 EP
Gruppenstufe – 3	3 EP	15 EP
Gruppenstufe – 2	4 EP	20 EP
Gruppenstufe – 1	6 EP	30 EP
Gruppenstufe	8 EP	40 EP
Gruppenstufe + 1	12 EP	60 EP
Gruppenstufe + 2	16 EP	80 EP
Gruppenstufe + 3	24 EP	120 EP
Gruppenstufe + 4	30 EP	150 EP

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GEFAHREN NACH NAME

Die Gefahren in diesem Kapitel sind nach Komplexität und Stufe organisiert. Solltest du eine Gefahr anhand ihres Namens suchen, so nutze die folgende Tabelle:

Gefahr	Stufe	Komplexität	Seite
Beschwörungsrune	1	Komplex	526
Blutdurst	10	Simpel	524
Bodenlose Grube	9	Simpel	524
Dunkler Spiegel	14	Komplex	528
Ebenenriss	13	Simpel	525
Eingefrorener Augenblick	17	Simpel	525
Elektrische Riegelrune	3	Simpel	523
Feuerballrune	5	Simpel	524
Gelber Schimmelpilz	8	Simpel	524
Giftpfeilbeschuss	8	Komplex	527
Halluzinogenstaub	6	Simpel	524
Henkersklinge	19	Simpel	525
Herabfallender Steinblock	1	Simpel	523
Klingensäule	4	Komplex	527
Lavaröhre	10	Komplex	528
Pharaonenfluch	7	Simpel	524
Rad des Unglücks	6	Komplex	527
Rovagugs Träne	23	Simpel	526
Telekinetischer Schwarm	12	Komplex	528
Treibsand	3	Komplex	526
Sensenklingen	4	Simpel	523
Speerfalle	2	Simpel	523
Symphonie der Todesfee	18	Komplex	529
Vergiftetes Schloss	1	Simpel	523
Versteckte Grube	0	Simpel	522
Verwandlungsfalle	12	Simpel	525
Volllaufende Grube	3	Komplex	526
Zutritt verwehrender Hammer	11	Simpel	525
Zweite Chance	21	Simpel	525

FORMAT FÜR GEFAHREN

Gefahren werden in Spielwertblöcken ähnlich wie Monster präsentiert. Sie sind wie folgt aufgebaut:

GEFAHRENNAME GEFAHR [STUFE]

KATEGORIEN

Heimlichkeit Dieser Eintrag benennt den Modifikator von Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit, um bei Komplexen Fallen deren Initiative auszuwürfeln, oder den Heimlichkeits-SG zum Wahrnehmen einer Einfachen Gefahr. Dem folgt in Klammern der Mindestkompetenzgrad, der zum Entdecken der Gefahr nötig ist. Sollte es keinen Mindestkompetenzgrad geben, ist auch keiner aufgeführt. Sofern die Gefahr mittels *Magie entdecken* bemerkt werden kann, ist dies hier ebenfalls vermerkt.

Beschreibung Hier findest du eine Beschreibung des Aussehens der Gefahr und eventuelle besondere Regeln.

Ausschalten Hier werden die SG aller Fertigkeitwürfe aufgeführt, welche zum Entschärfen der Gefahr erforderlich sind; sollte man der Gefahr entgegenwirken können, so sind Zaubergad und Entgegenwirken-SG in Klammern aufgeführt.

RK Die Rüstungsklasse der Gefahr; **Rettungswürfe** Die Rettungswürfe der Gefahr. In der Regel besitzen nur Spukerscheinungen Willenswürfe.

Härte Der Härtewert der Gefahr; **TP** Die Trefferpunkte der Gefahr, gefolgt vom Beschädigtwert in Klammern; **Immunitäten** Die

Immunitäten der Gefahr; **Schwächen** Die Schwächen der Gefahr, sofern vorhanden; **Resistenzen** Die Resistenzen der Gefahr, sofern vorhanden.

Aktionsart \rightarrow oder \diamond Dies ist die Reaktion oder Freie Aktion, welche die Gefahr nutzt; **Auslöser** Hier ist der Auslöser genannt, der die Gefahr aktiviert. **Effekt** Im Falle einer Einfachen Gefahr ist dies oftmals alles, was die Gefahr tut. Im Falle einer Komplexen Gefahr könnte dies auch die Gefahr einen Initiativewurf ablegen lassen.

Wirkungsweise Dieser Abschnitt beschreibt, was eine Komplexe Gefahr während ihrer Züge im Rahmen einer Begegnung tut; der in Klammern angegebene Wert gibt an, wie viele Aktionen die Gefahr pro Zug nutzen kann. Einfache Gefahren weisen diesen Eintrag nicht auf.

Aktion Alle Aktionen, welche die Gefahr nutzen kann, sind hier aufgeführt. Meistens handelt es sich um einen Nah- oder Fernkampfangriff.

Rücksetzer Sollte die Gefahr zurückgesetzt werden können, findest du Informationen dazu an dieser Stelle.

STUFE

Die Stufe einer Gefahr legt nahe, für Gruppen welcher Stufe sie sich als Herausforderung eignet. Sollte zur Gefahr ein Gift, ein Fluch oder anderes Merkmal gehören, dass kein Zauber ist, so entspricht die Stufe dieses Merkmals der Stufe der Gefahr.

KATEGORIEN

Die wichtigsten Kategorien, denen eine Gefahr angehören kann, sind: Falle (konstruiert, um Eindringlingen zu schaden), Spukerscheinung (spektrale Phänomene) und Umgebung (natürliche Gefahren). Fallen gehören zudem der Kategorie Magisch oder Mechanisch an. Gefahren, die über eine Initiative und eine Wirkungsweise verfügen, gehören der Kategorie Komplex an.

HEIMLICHKEIT ODER HEIMLICHKEITS-SG

Komplexe Gefahren besitzen anstelle eines Heimlichkeits-SG einen Modifikator für Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, mit dem sie ihre Initiative bestimmen. Solltest du ihren SG benötigen, so addiere 10 auf diesen Modifikator.

EINFACHE GEFAHREN

Eine Einfache Gefahr nutzt ihre Reaktion nur einmal; danach geht von ihr keine Bedrohung mehr aus, solange sie nicht zurückgesetzt wird.

VERSTECKTE GRUBE

GEFAHR 0

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 18 (oder 0, falls die Falltür zertrümmert, ausgehängt oder beschädigt ist)

Beschreibung Eine hölzerne Falltür deckt eine Grube mit 3 m Seitenlänge und 6 m Tiefe ab.

Ausschalten Diebeskunst, SG 12 (Aushängen der Falltür)

RK 10; **REF** +1, **ZÄH** +1

Falltür-Härte 3, **Falltür-TP** 12 (BW 6); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Fallgrube \rightarrow **Auslöser** Eine Kreatur tritt auf die Falltür. **Effekt** Die auslösende Kreatur stürzt hinein und erleidet Sturzschaden (meistens 10 Punkte Wuchtschaden). Diese Kreatur kann die Reaktion Halt ergreifen nutzen, um den Sturz möglicherweise zu vereiteln.

Rücksetzer Kreaturen können immer noch in die Grube fallen, allerdings muss die Falltür manuell zurückgesetzt werden, damit die Falle wieder verborgen ist.

VERGIFTETES SCHLOSS

GEFAHR 1

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 17 (Geübt)

Beschreibung In der Nähe des Schlüssellochs eines Schlosses ist eine Giftnadel an einem Sprungfedermechanismus verborgen. Wird die Falle ausgeschaltet oder beschädigt, knackt dies das Schloss nicht und beschädigt es auch nicht.

Ausschalten Diebeskunst, SG 17 (Geübt) (Federmechanismus entschärfen)

RK 15; **REF** +4, **ZÄH** +8,

Härte 6, **TP** 24 (BW 12); **Immunitäten** Wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Sprungfeder ↻ (Angriff); **Auslöser** Eine Kreatur versucht das Schloss zu knacken oder aufzuschließen. **Effekt** Eine Nadel schießt hervor und greift die auslösende Kreatur an.

Nahkampf Nadel +13, **Schaden** 1 Stichschaden plus Schwächegift

Schwächegift (Gift); **RW** ZÄH, ZG 19; **Maximaldauer** 4 Stunden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden und Ausgelaugt 1 (1 Stunde); **Phase 2** 2W6 Giftschaden und Ausgelaugt 2 (1 Stunde); **Phase 3** 3W6 Giftschaden und Ausgelaugt 2 (1 Stunde)

HERABFALLENDER STEINBLOCK

GEFAHR 1

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 17 (Geübt)

Beschreibung Druckempfindliche Paneele im Boden sind mit einem in der Gangdecke verborgenen Steinblock verbunden.

Ausschalten Diebeskunst, SG 15 (Geübt) (Paneele blockieren, ehe der Steinblock herabstürzt)

RK 16; **REF** +2, **ZÄH** +10

Härte 5, **TP** 20 (BW 10); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Herabstürzen ↻ **Auslöser** Druckplatte wird belastet. **Effekt** Der Steinblock stürzt herab und versiegelt den Gang. Der Block fügt jeder unter oder angrenzend zu ihm befindlichen Kreatur 3W8 Punkte Wuchtschaden zu und stößt sie aus seiner Angriffsfläche in eine zufällige Richtung. Betroffenen Kreaturen steht ein Reflexwurf gegen SG 17 zu, bei Erfolg erleidet eine Kreatur keinen Schaden und rollt sich in eine zufällig bestimmte Richtung weg (bei einem Kritischen Erfolg kann die Kreatur selbst die Richtung bestimmen).

Zum Anheben des Steinblocks ist ein Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 25 erforderlich. Werden die Bodenpaneele getroffen, löst dies die Falle aus. Der Steinblock hat dieselbe RK und dieselben Rettungswürfe wie die Falle, aber Härte 12 und 48 TP (BW 24).

SPEERFALLE

GEFAHR 2

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 20 (Geübt)

Beschreibung In der Wand befindet sich ein mit einem Speer geladener Federmechanismus, der mit einer Bodenfliese in einem 1,50 m x 1,50 m-Feld verbunden ist.

Ausschalten Diebeskunst, SG 18 (Geübt) (Bodenfliese oder Federmechanismus)

RK 18; **REF** +3, **ZÄH** +11

Härte 8, **TP** 32 (BW 16); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Speer ↻ (Angriff); **Auslöser** Auf die Bodenfliese wird Druck ausgeübt. **Effekt** Die Falle verschießt einen Speer und führt mit ihm einen Angriff gegen die Kreatur oder den Gegenstand auf der Bodenfliese aus.

Fernkampf Speer +14, **Schaden** 2W6+6 Stichschaden

ELEKTRISCHE RIEGELRUNE

GEFAHR 3

ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNG FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 20 (Geübt)

Beschreibung Eine unsichtbare Rune auf einem Türriegel gibt eine heftige elektrische Entladung ab.

Ausschalten Diebeskunst, SG 20 (Experte) (Auslösen der Rune, ohne die Elektrizität freizusetzen, oder *Magie bannen* als Zauber des 2. Grades; Entgegenwirken-SG 18)

Stromschlag ↻ (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung); **Auslöser** Eine Kreatur ergreift den Türriegel direkt oder mit einem Werkzeug. **Effekt** Die Falle verursacht bei der auslösenden Kreatur 3W12 Punkte Elektrizitätsschaden (Einfacher Reflexwurf, SG 22)

SENSENKLINGEN

GEFAHR 4

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 23 (Geübt)

Beschreibung Zwei in der Decke verborgenen, einer 4,50 m langen Linien folgenden Klingen, verbunden mit einem Stolperdraht

Ausschalten Diebeskunst, SG 21 (Geübt) (pro Klinge)

RK 21; **REF** +8, **ZÄH** +12

Härte 11, **TP** 44 (BW 22); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Herabsausende Sensenklingen ↻ (Angriff); **Auslöser** Der Stolperdraht wird durchtrennt oder bewegt. **Effekt** Beide Klingen schwingen herab; jede Klinge greift alle Kreaturen auf ihrer Linie an.

Nahkampf Sensenklinge +17 (Tödlich 1W12), **Schaden** 2W12+4 Hiebsschaden; kein Malus für Mehrfachangriffe.

Rücksetzer Die Falle setzt sich nach 15 Minuten zurück.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FEUERBALLRUNE

GEFAHR 5

FALLE FEUER HERVORRUFUNG MAGISCH

Heimlichkeit SG 24 (Experte)

Beschreibung Eine unsichtbare Rune erzeugt einen unsichtbaren, kugelförmigen magischen Sensor mit 6 m Radius.

Ausschalten Diebeskunst SG 22 (Experte) (Auslöschen der Rune ohne Auslösung des Sensors oder *Magie bannen* als Zauber des 3. Grades; *Entgegenwirken*-SG 20)

Feuerball ↷ (Arkan, Feuer, Hervorrufung); **Auslöser** Eine lebende Kreatur betritt den Bereich des Sensors.

Effekt Die Rune erzeugt einen *Feuerball*, dessen Zentrum das Feld der auslösenden Kreatur ist. Der *Feuerball* ist ein Zauber des 3. Grades und verursacht 6W6 Punkte Feuerschaden (Einfacher Reflexwurf, SG 22)

HALLUZINOGENSTAUB

GEFAHR 6

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 24 (Experte)

Beschreibung Ein Behälter mit Halluzinogenstaub und einer kleinen Sprengkapsel ist mit einem Türknauf oder ähnlichem Riegel verbunden.

Ausschalten Diebeskunst, SG 26 (Experte) (um die Sprengkapsel zu entschärfen)

RK 24; **REF** +0, **ZÄH** +0

Härte 0, **TP** 1; **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Staubexplosion ↷ (Gift, Mental); **Auslöser** Der Riegel wird geöffnet oder der Behälter erhält den Zustand Beschädigt.

Effekt Der Behälter explodiert und versprüht in einem 9 m-Kegel Halluzinogenstaub. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 24 ablegen; bei einem Fehlschlag erleidet er für 1 Runde den Zustand Verwirrt und dann für 1W4 Stunden einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe und Rettungswürfe gegen mentale Effekte (bei einem Kritischen Fehlschlag beträgt der Malus -4).

PHARAONENFLUCH

GEFAHR 7

FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 25 (Experte)

Beschreibung In einen Durchgang oder Türrahmen ist ein Fluch eingraviert.

Ausschalten Diebeskunst, SG 27 (Meister) (um den Türrahmen zu entfernen, ohne die Magie auszulösen, oder *Magie bannen* als Zauber des 4. Grades; *Entgegenwirken*-SG 25)

Verfluchen von Eindringlingen ↷ (Fluch, Göttlich, Nekromantie); **Auslöser** Das Siegel auf der Gruft wird von außen gebrochen.

Effekt Jede lebende Kreatur innerhalb von 18 m muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen; bei Misslingen ist sie vom Fluch des Pharaos betroffen. Eine verfluchte Kreatur erleidet einen Zustandsmalus von -2 auf Zähigkeitswürfe, zudem wird jede natürliche oder magische Heilung, die sie erhält, halbiert. Der Fluch währt, bis er mittels *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird.

Rücksetzer Die Falle setzt sich zurück, wenn die Tür geschlossen wird.

GELBER SCHIMMELPILZ

GEFAHR 8

FUNGUS UMGEBUNG

Heimlichkeit SG 28 (Geübt)

Beschreibung Giftige Schimmelsporen greifen nahe Kreaturen an.

Ausschalten Überlebenskunst, SG 26 (Experte) (Entfernen des Schimmels, ohne die Sporen freizusetzen)

RK 27; **REF** +13, **ZÄH** +17

TP 70; **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Sporenexplosion ↷ **Auslöser** Eine Kreatur bewegt sich auf ein Feld mit dem Schimmel oder fügt ihm Schaden zu. Der Schimmel kann diese Reaktion nicht nutzen, wenn er sich in direktem Sonnenlicht befindet oder es sich um Feuerschaden handelt.

Effekt Die auslösende Kreatur und alle Kreaturen innerhalb von 3 m werden Gelbschimmelsporen ausgesetzt.

Gelbschimmelsporen (Eingeatmet, Gift) Verleihen die Sporen den Zustand Ausgelaugt, so währt dieser über die Wirkungsdauer des Gifts hinaus; **RW** ZÄH, SG 26; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W8 Punkte Giftschaden und Zustand Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W8 Giftschaden und Zustand Ausgelaugt 2 (1 Runde); **Phase 3** 3W8 Punkte Giftschaden und Zustand Ausgelaugt 3 (1 Runde)

BODENLOSE GRUBE

GEFAHR 9

FALLE MAGISCH MECHANISCH

Heimlichkeit SG 30 (oder 0, falls die Falltür zertrümmert, ausgehängt oder beschädigt ist) oder *Magie entdecken*

Beschreibung Eine eiserne Falltür bedeckt eine unendlich tiefe Grube mit 3 m Seitenlänge.

Ausschalten Diebeskunst, SG 28 (Geübt) (entfernen der Falltür)

RK 28; **REF** +12, **ZÄH** +12

Falltür-Härte 9, **Falltür-TP** 36 (BW 18); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Bodenlose Grube ↷ **Auslöser** Eine Kreatur tritt auf die Falltür.

Effekt Die auslösende Kreatur stürzt in die Grube und fällt möglicherweise für immer. Die Kreatur kann versuchen, einen Halt zu ergreifen, um nicht zu stürzen (siehe Seite 472). Der SG zum Erklettern der Wände oder Ergreifen eines Halts beträgt 26.

Die Grube verfügt über viele Vorsprünge, daher kann eine stürzende Kreatur alle 6 Sekunden versuchen, einen Halt zu ergreifen. Bei Erfolg kann sie beginnen, die Wand hinaufzuklettern – abhängig von der gestürzten Distanz kann dies eine lange Kletterpartie werden. Da die Kreatur endlos stürzt, kann sie während des Sturzes sogar ausruhen und Zauber vorbereiten. Gegenstände, die man während des Sturzes loslässt, sind in der Regel für immer verloren.

Rücksetzer Die Falle lässt hereinstürzende Kreaturen immer noch auf ewig stürzen, allerdings muss die Falltür manuell zurückgesetzt werden, um die Falle wieder zu verbergen.

BLUTDURST

GEFAHR 10

SPUKERSCHENUNG

Heimlichkeit SG 31 (Geübt)

Beschreibung Ein Gegenstand, welcher vom Echo eines böartigen Verstandes heimgesucht wird, versucht jeden zu töten, der ihm nahekommt.

Ausschalten Religionskunde, SG 29 (Meister) (Exorzieren des Geistes) oder Diplomatie, SG 31 (Experte) (um den Geist zu besänftigen)

Quietus ↷ (Furcht, Gefühl, Illusion, Mental, Okkult, Tod);

Auslöser Eine Kreatur bewegt sich innerhalb von 3 m Entfernung zum heimgesuchten Gegenstand. **Effekt** Die Spukerscheinung übernimmt die Kontrolle über die auslösende Kreatur und zwingt sie, sich selbst anzugreifen. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel führt einen Angriff gegen sich selbst aus und trifft automatisch; das Ziel erhält zudem den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Das Ziel führt einen Angriff gegen sich selbst aus, trifft automatisch und erzielt einen Kritischen Treffer; das Ziel erhält zudem den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen. Bei Erfolg treten die Folgen eines Fehlschlags (s.o.) ein. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel auf 0 TP reduziert und stirbt.

ZUTRITT VERWEHRENDER HAMMER GEFAHR 11

FALLE MAGISCH MECHANISCH

Heimlichkeit SG 30 (Experte)

Beschreibung Ein gewaltiger Hammer schwingt durch die Türöffnung eines Gebäudes, um einer eintretenden Kreatur Schaden zuzufügen, sie zurückzutreiben und am Weitergehen zu hindern.

Ausschalten Diebeskunst, SG 28 (Experte) (einmal für den Hammer selbst und einmal auf den Schwungmechanismus)

RK 32; REF +15, ZÄH +24

Hammer-Härte 22, **Hammer-TP** 88 (BW 44); **Schwunggelenk-Härte** 16, **Schwunggelenk-TP** 64 (BW 32); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Zutritt verwehren ↻ (Angriff, Bannmagie, Göttlich); **Auslöser** Eine Kreatur will einen Eingang passieren. **Effekt** Der Hammer schwingt herab und führt einen Angriff gegen die auslösende Kreatur aus.

Nahkampf Hammer +28, **Schaden** 6W8+20 Wuchtschaden; das Ziel wird ferner 3 m zurückgestoßen und muss einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen. Bei einem Fehlschlag kann das Ziel das Gebäude für 24 Stunden nicht betreten, egal welchen Eingang es wählt (landet der Hammer einen Kritischen Treffer, ist der Willenswurf automatisch ein Fehlschlag). Der Hammer unterliegt keinem Malus für Mehrfachangriffe.

Rücksetzer Die Falle setzt sich im Laufe der Runde zurück und kann 1 Runde später erneut schwingen.

VERWANDLUNGSFALLE GEFAHR 12

FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 34 (Geübt)

Beschreibung Eine druidische Glyphe versucht, einen Eindringling in ein Tier zu verwandeln.

Ausschalten Diebeskunst, SG 32 (Meister) (die Kraft der Glyphe harmlos ableiten), oder **Magie bannen** (6. Grad; Entgegenwirken-SG 30) (der Glyphen entgegenwirken)

Böswillige Verwandlung ↻ (Naturmagie, Verwandlungsmagie); **Auslöser** Eine Kreatur bewegt sich innerhalb von 9 m zur Glyphen, ohne auf Druidisch die zum Passieren nötigen Worte auszusprechen. **Effekt** Die Kreatur wird das Ziel von **Böswilliger Verwandlung** (WIL, SG 32).

EBENENRISS GEFAHR 13

FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 35 (Geübt)

Beschreibung Ein Dimensionsriss versucht, Kreaturen auf eine andere Ebene zu zerren (der SL bestimmt die Ebene).

Ausschalten Diebeskunst, SG 33 (Meister) (den Riss mittels Gegenständen versiegeln, die fest in dieser Ebene verankert sind) oder **Magie bannen** (7. Grad; Entgegenwirken-SG 31) (um dem Riss entgegenzuwirken)

Dimensionszog ↻ (Beschwörungsmagie, Okkult, Teleportation); **Auslöser** Eine Kreatur bewegt sich innerhalb von 3 m zum Riss. **Effekt** Die auslösende Kreatur und alle Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu Riss werden auf eine andere Ebene gesogen. Jeder Kreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 33 zu, um diesem Schicksal zu entgehen.

EINGEFRORENER AUGENBLICK GEFAHR 17

FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 40 (Meister)

Beschreibung Magische Schutzeffekte versuchen, Eindringlinge oder Mächtegerndiebe in einem unterbrochenen Zeitstrom einzufangen.

Ausschalten Diebeskunst, SG 38 (Legende) (um in einem Wimpernschlag die zahlreichen Komponenten des Zaubers auszuschalten) oder **Magie bannen** (9. Grad; Entgegenwirken-SG 36) (um der Falle vor dem Auslösen entgegenzuwirken oder um nach dem Auslösen ihrem Effekt bei einer Kreatur entgegenzuwirken)

In der Zeit verloren ↻ (Okkult, Verwandlungsmagie); **Auslöser** Eine Kreatur berührt den geschützten Gegenstand oder Bereich. **Effekt** Die auslösende Kreatur und alle Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung werden in einem unterbrochenen Zeitfluss eingefangen (ZÄH, SG 38, keine Wirkung). Der Verstand einer betroffenen Kreatur ist derart beschleunigt, dass jede Runde ein Jahrhundert anzudauern scheint, allerdings bewegt sich ihr Körper und ihre magische Energie derart langsam, dass sie keine Aktionen außer Wissen abrufen nutzen kann. Eine betroffene Kreatur muss augenblicklich einen Willenswurf gegen SG 36 gegen den Zauber *Verstand verwirren* ablegen; dieser Rettungswurf wird jede Minute erneut fällig, welche die Kreatur in einem eingefrorenen Augenblick gefangen ist. Dieser Effekt besitzt eine unbegrenzte Wirkungsdauer, ihm kann aber entgegengewirkt werden.

HENKERSKLINGE GEFAHR 19

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 43 (Experte)

Beschreibung Eine unglaublich scharfes Sägeblatt fährt aus der Wand und bewegt sich in einem komplexen Muster entlang der Wände, um jeden im Raum zu enthaupten.

Ausschalten Diebeskunst, SG 41 (Experte) (an vier Wegpunkten der Klinge im Raum, um jeden möglichen Weg der Klinge zu blockieren, so dass sie sich nicht weiterbewegen kann)

RK 43; REF +32, ZÄH +32

Härte 30; **TP** 120 (BW 60) pro Wegpunkt; **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Enthauptung ↻ (Angriff, Tod); **Auslöser** Eine Kreatur versucht den Raum zu verlassen. **Effekt** Die Klinge bewegt sich auf ihrer Bahn, führt einen Angriff gegen jede Kreatur im Raum aus und dreht sich dabei und fährt auf und nieder, um wirklich jeden zu erwischen.

Nahkampf Sägeblatt +40 (Tödlich 1W12), **Schaden** 6W12+25 Hiebsschaden plus Enthauptung; kein Malus für Mehrfachangriffe

Enthauptung Bei einem Kritischen Treffer muss ein Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 39 ablegen; bei einem Fehlschlag wird es enthauptet und stirbt augenblicklich, sofern es nicht ohne Kopf überleben kann.

Rücksetzer Die Falle setzt im Laufe der Runde zurück und kann 1 Runde später erneut ausgelöst werden.

ZWEITE CHANCE GEFAHR 21

FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 44 (Legende)

Beschreibung Mächtige schützende Magie, welche an einen Gegenstand oder einen Ort gebunden ist, versucht, das Alter einer Kreatur und ihrer Verbündeten zu reduzieren.

Ausschalten Diebeskunst, SG 46 (Legende) (um den Zauber mit geschlossenen Augen Stück für Stück zu zerlegen, während man sich beginnend mit der Kindheit an alle Geschehnisse seines Lebens erinnert).

Am Anfang ↻ (Göttlich, Verwandlungsmagie); **Auslöser** Eine Kreatur versucht, den Gegenstand zu stehlen oder in die Örtlichkeit einzudringen. Sollte jemand einen Stellvertreter für den Diebstahl oder das Eindringen schicken oder jemanden getäuscht haben, dass dieser es für ihn tut, so hat die Magie den wahren Schuldigen zum Ziel; die Falle funktioniert dann über jede Entfernung und sogar über Ebenengrenzen hinweg.

Effekt Die auslösende Kreatur und bis zu fünf Mitverschwörer werden augenblicklich in Kleinkinder zurückverwandelt; sie verlieren alle Erinnerungen, Klassenfähigkeiten und andere Fertigkeiten, die sie im Laufe ihrer Leben erlangt haben (ZÄH, SG 44, keine Wirkung). Es ist nahezu unmöglich, diesen Effekt umzukehren, da hierzu mächtige Magie wie z.B. ein *Wunsch* erforderlich ist.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

VERBESSERTE BESCHWÖRUNGSRUNEN

Du kannst eine Beschwörungsrune nahezu jeden Grades anfertigen. Sie beschwört eine Kreatur, deren Stufe der der Falle entspricht. Nutze Tabelle 10-5: SG nach Stufe auf Seite 503, um den Diebeskunst-SG und Zauber-SG zu bestimmen – verwende die Stufe der Falle mit einer Anpassung für Schwierig (+2). Der Modifikator für Heimlichkeit der Falle entspricht diesem Wert –10. Stärkere Beschwörungsrunen erfordern wenigstens den Kompetenzgrad Experte, um sie zu entdecken. Ebenso könnten sie einen höheren Kompetenzgrad in Diebeskunst zum Entschärfen benötigen.

ROVAGUGS TRÄNE

SELTEN FALLE MAGISCH

Heimlichkeit SG 10 oder *Magie entdecken*

Beschreibung Eine wirbelnde rote Kugel, welche aus einem Tropfen des Blutes des Gottes Rovagug gefertigt wurde, lässt Feuer vom Himmel regnen, wenn eine bestimmte Bedingung eintritt.

Ausschalten Diebeskunst, SG 48 (Legende) (um Diebeswerkzeug mit Aspekten zu versehen, welche Asmodeus und Sarenrae repräsentieren, und damit im Verlauf von 10 Minuten die Kraft der Träne abfließen zu lassen; der ausführende Charakter erleidet dabei jede Runde 5 Punkte Feuerschaden)

Niederbrennen ↻ (Feuer, Göttlich, Hervorrufungsmagie, Tod);

Auslöser Eine bestimmte, vom Erschaffer der Falle festgelegte Bedingung tritt ein; meistens ist dies der Tod des Erschaffers.

Effekt Feuer regnet in einem Radius von 150 Kilometern vom Himmel und fügt allen Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich 10W6 Punkte Feuerschaden zu. Jede dadurch auf 0 TP reduzierte Kreatur stirbt augenblicklich. Dieser Schaden genügt nicht, um einen Wald gänzlich niederzubrennen oder einen Berg oder eine Stadt einzuäschern, tötet in der Regel aber die meisten Kreaturen vor Ort.

KOMPLEXE GEFAHREN

Komplexe Gefahren funktionieren bei Begegnungen ähnlich wie Monster: Sie würfeln ihre Initiative aus und besitzen eigene Aktionen, auch wenn sie letztere meistens in einer automatischen Routine einsetzen.

BESCHWÖRUNGSRUNE

FALLE KOMPLEX MAGISCH

Heimlichkeit +7 (Geübt)

Beschreibung Eine Wolke unsichtbarer magischer Sensoren umgibt in einem 3 m-Radius eine unsichtbare, auf eine Wand oder den Boden geschriebene Rune. Die Rune besitzt dieselbe Größenkategorie wie die zu beschwörende Kreatur.

Ausschalten Akrobatik, SG 15 (um sich der Falle zu nähern, ohne sie auszulösen) gefolgt von Diebeskunst, SG 17 (Geübt) (zum Auslösen der Rune) oder *Magie bannen* (1. Grad; Entgegenwirken-SG 15) (um der Rune entgegenzuwirken).

Monster beschwören ↻ (Arkan, Beschwörungsmagie, Herbeizauberung); **Auslöser** Eine Kreatur tritt in die Wolke aus magischen Sensoren. **Effekt** Diese Falle beschwört eine bestimmte Kreatur der 1. Stufe. Die Kreatur würfeln ihre Initiative und verbleibt für 2W6 Runden. Danach endet die Zauberwirkung und verschwindet die Kreatur wieder. Die Kreatur verschwindet vorzeitig, sollte die Falle entschärft werden. Die beschworene Kreatur kann im Gegensatz zu den meisten beschworenen Kreaturen jede Runde 3 Aktionen nutzen und Reaktionen einsetzen.

Rücksetzer Die Falle setzt sich jeden Tag zum Sonnenaufgang zurück.

GEFAHR 23

VOLLAUFENDE GRUBE

FALLE KOMPLEX MECHANISCH

Heimlichkeit +10 (Geübt); SG 22 (Experte), um die Ventilöffnungen bei offener Grube zu bemerken

Beschreibung Eine Falltür bedeckt eine Grube mit 3 m Seitenlänge und 9 m Tiefe. Am Boden der Grube steht Wasser 1,50 m hoch. Vier Ventile in den Wänden sind mit verborgenen Wassertanks verbunden; jedes Ventil befindet sich in einer anderen Wand 15 cm unterhalb des Grubenrandes.

Ausschalten Diebeskunst, SG 18 (Geübt) (Versiegeln eines Ventils), Diebeskunst, SG 22 (Geübt) (Öffnen der Falltür) oder Athletik, SG 22 (Gewaltsames Öffnen der Falltür)

RK 19; **REF** +5, **ZÄH** +8

Falltür-Härte 15, **Falltür-TP** 60 (BW 30); **Ventil-Härte** 8, **Ventil-TP** 32 (BW 16); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Fallgrube ↻ **Auslöser** Eine Kreatur tritt auf die Falltür. **Effekt** Die auslösende Kreatur stürzt in die Grube und erleidet Sturzschaden (abzüglich 1,50 m an Wasser; meistens 12 Punkte Wuchtschaden). Eine Kreatur kann versuchen, einen Halt zu ergreifen, um nicht hineinzustürzen (siehe Seite 472). Im Anschluss schlägt die Falltür wieder zu und die Gefahr würfeln ihre Initiative.

Wirkungsweise (4 Aktionen) Die Falle verliert pro Zug 1 Aktion pro ausgeschaltetes Ventil. Als jede Aktion der Falle strömt Wasser aus einem Ventil und der Wasserstand steigt um 1,50 m. Sobald die Grube vollgelaufen ist, nutzt die Falle keine Aktionen mehr. Dafür beginnen Kreaturen in der Grube zu ertrinken (siehe Seite 478).

Rücksetzer Die Falle kann zurückgesetzt werden. Indem die Tür manuell wieder in Position gebracht und die Wassertanks aufgefüllt werden; sie kann zurückgesetzt werden, ohne zuerst das Wasser aus der Grube abzulassen, allerdings raubt ihr dies ihre Effektivität.

TREIBSAND

KOMPLEX UMGEBUNG

Heimlichkeit +12 (Geübt) (oder –10 und kein Mindestkompetenzgrad, sollte die Oberfläche aufgewühlt sein)

Beschreibung Ein Bereich mit 4,50 m Seitenlänge aus Wasser und Sand zieht Kreaturen nach unten, welche auf die Sandoberfläche treten.

Ausschalten Überlebenskunst, SG 18 (Geübt) (Aufwirbeln der Oberfläche)

Hinabziehen ✦ **Auslöser** Eine Kreatur der Größenkategorie Riesig oder kleiner tritt auf die Treibsandfläche. **Effekt** Die auslösende Kreatur versinkt bis zur Hüfte im Treibsand. Sofern der Treibsand bisher seine Initiative nicht ausgewürfelt hat, tut er es nun.

Wirkungsweise (1 Aktion) Wenn der Treibsand an der Reihe ist, zieht er alle Kreaturen in seinem Wirkungsbereich nach unten. Eine Kreatur, die bis zur Hüfte eingesunken war, versinkt bis zum Hals, eine bis zum Hals eingesunkene Kreatur versinkt vollständig und muss den Atem anhalten, um nicht zu ersticken (siehe Seite 478).

Ein Kreatur im Treibsand kann einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Schwimmen gegen SG 20 ablegen, um ihren Zustand um einen Schritt zu verbessern (von untergetaucht zu bis zu den Schultern eingetaucht zu bis zur Hüfte eingetaucht; sollte die Kreatur nur bis zur Hüfte eingetaucht sein, kann sie sich 1,50 m weit bewegen). Bei einem Kritischen Fehlschlag wird die Kreatur stattdessen um einen Schritt nach unten gezogen. Kann eine Kreatur schwimmend dem Treibsand entkommen, entkommt sie auch der Gefahr, landet auf einem Feld angrenzend zum Treibsand und besitzt den Zustand Liegend. Andere Kreaturen können die gefangene Kreatur mittels Jemand anderem helfen unterstützen, z.B. indem sie ihr ein Seil zuwerfen oder versuchen, die Kreatur mit einem eigenen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 20 herauszuziehen (die Ergebnisse sind dieselben, als hätte die Kreatur den Wurf abgelegt).

GEFAHR 3

GEFAHR 3

Rücksetzer Die Gefahr zieht immer noch jeden nach unten, der in sie hineintritt, allerdings benötigt die Oberfläche des Treibsandes 24 Stunden, um sich wieder zu glätten und so verborgen zu werden.

KLINGENSÄULE

GEFAHR 4

FALLE KOMPLEX MECHANISCH

Heimlichkeit +11 (Geübt) oder SG 26 (Experte), um die Steuerpaneele zu finden

Beschreibung Im Boden ist eine Metallstange mit drei messerscharfen, wirbelnden Klingen verborgen. Sie ist mit Auslösern in bis zu acht Bodenfliesen und einem versteckten Kontrollpaneel innerhalb von 9 m verbunden.

Ausschalten Diebeskunst, SG 21 (Geübt) (zweimal gegen die Säule) oder Diebeskunst, SG 19 (Experte) (einmal beim Kontrollpaneel zum Deaktivieren der ganzen Falle). Wird das Kontrollpaneel beschädigt, kann niemand mehr über die Steuerung die Falle ausschalten; ebenso kann die Falle sich nicht mehr automatisch deaktivieren (siehe unten, Rücksetzer).

RK 21; REF +12, ZÄH +10

Säulen-Härte 12, **Säulen-TP** 48 (BW 24); **Paneel-Härte** 5, **Paneel-TP** 20 (BW 10); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Hochfahrende Säule ↻ (Angriff); **Auslöser** Eine Kreatur tritt auf eine der verbundenen Bodenfliesen. **Effekt** Die Falle fährt in einer Kreuzung des Rasters aus dem Boden und führt einen Klingenwirbelangriff gegen eine angrenzende Kreatur aus (sofern es eine gibt), dann würfelt sie die Initiative aus.

Wirkungsweise (3 Aktionen) Die Falle nutzt ihre erste Aktion für einen Klingenwirbelangriff gegen jede angrenzende Kreatur, die zweite Aktion zur Fortbewegung in eine zufällig bestimmte Richtung (würfle 1W4, 1 = Norden, 2 = Osten usw.) und die dritte für einen Klingenwirbelangriff gegen jede angrenzende Kreatur. Die Falle erhält keinen Malus für Mehrfachangriffe.

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf ♦ Wirbelklinge +12, **Schaden** 2W10+5 Hiebschaden

Rücksetzer Die Falle deaktiviert und setzt sich zurück nach 1 Minute.

RAD DES UNGLÜCKS

GEFAHR 6

FALLE KOMPLEX MAGISCH MECHANISCH

Heimlichkeit +16 (Experte), zum Wahrnehmen des magischen Sensors; das Bemerkten des Rades hat SG 0

Beschreibung Ein verziertes Rad ist in die Wand eingelassen; es ist in sechs Segmente mit jeweils farbigen Runen unterteilt und wird von einem magischen Sensor kontrolliert, welcher jede Kreatur innerhalb von 30 m vor ihm wahrnimmt.

Ausschalten Diebeskunst, SG 26 (Experte) (das Rad anhalten), Diebeskunst, SG 22 (Meister) (einmal pro Rune, um sie auszulöschen) oder *Magie bannen* (4. Grad; Entgegenwirken-SG 22), um jeder Rune entgegenzuwirken.

RK 24; REF +13, ZÄH +15

Härte 14, **TP** 56 (BW 28); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Drehendes Rad ↻ **Auslöser** Eine Kreatur betritt den Wirkungsbereich des Sensors. **Effekt** Das Rad beginnt sich zu drehen und würfelt seine Initiative.

Wirkungsweise (2 Aktionen) Wenn das Rad an der Reihe ist, nutzt es seine erste Aktion, um sich zu drehen und dann anzuhalten. Würfle mit 1W6, um

zu bestimmen, welches Segment am Ende nach oben weist. Das Rad nutzt seine zweite Aktion, um den mit der Rune des Segments verbundenen Zauber nachzuahmen (3. Grad, SG 24, Zauberangriffswurf +14). Der Zauber ist entweder auf die nächste Kreatur zentriert oder enthält diese in ihrem Wirkungsbereich. Dies erhöht wenn nötig die Reichweite des Zaubers auf 30 m. Jeder von dieser Falle gewirkte Zauber gehört der arkanen Tradition an.

- 1 *Schlaf*
- 2 *Lähmung*
- 3 *Blitzstrahl* (30 m-Linie)
- 4 *Blindheit verursachen*
- 5 *Säurepfeil*
- 6 *Schwächestrahle*

Rücksetzer Die Falle deaktiviert und setzt sich zurück, sofern 1 Minute verstreicht, ohne dass sich eine Kreatur innerhalb der Reichweite des Sensors bewegt.

GIFTPFEILBESCHUSS

GEFAHR 8

FALLE KOMPLEX MECHANISCH

Heimlichkeit +16 (Experte) oder SG 31 (Meister), um das Kontrollpaneel zu bemerken

Beschreibung Zahllose Löcher bilden in der Wand eines langen Korridors eine Linie; aus den Löchern schießen kleine Giftpfeile. Am anderen Ende des Ganges befindet sich eine verstecktes Schaltpaneel.

Ausschalten Diebeskunst, SG 21 (Experte) (am Kontrollpaneel zum Abschalten der Falle)

RK 27; REF +17, ZÄH +13

Härte 14; **TP** 56 (BW 28), um das Kontrollpaneel zu zerstören und die Falle auszuschalten; **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-KUNST & SCHÄTZE

ANHANG

Pfeilbeschuss ↗ (Angriff); **Auslöser** Eine Kreatur betritt den Korridor oder beendet im Gang ihren Zug.

Effekt Die Falle führt einen Angriff mit einem Giftpfeil gegen die auslösende Kreatur aus, dann würfelt sie ihre Initiative aus.

Wirkungsweise (1 Aktion) Die Falle verschießt als 1 Aktion einen Pfeil auf jede Kreatur im Korridor. Da die Falle ständig Pfeile verschießt, kann sie die Freie Aktion Dauerfeuer (siehe unten) nutzen, um Pfeile auf jede Kreatur während des Zuges dieser Kreaturen zu verschießen.

Fernkampf Giftpfeil +21, **Schaden** 3W4 Stichschaden plus Lähmungsgift; kein Malus für Mehrfachangriffe

Dauerfeuer ♦ **Auslöser** Eine Kreatur beendet eine Aktion innerhalb des aktiven Ganges.

Effekt Die Falle führt einen Angriff mit einem Giftpfeil gegen die auslösende Kreatur aus.

Lähmungsgift (Gift); **RW** ZÄH, **SG** 22; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Punkte Giftschaden und Unbeholfen 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W6 Punkte Giftschaden und Unbeholfen 2 (1 Runde); **Phase 3** 3W6 Punkte Giftschaden und Unbeholfen 3 (1 Runde)

Rücksetzer Die Falle deaktiviert und setzt sich nach 1 Minute zurück.

LAVARÖHRE

GEFAHR 10

FALLE **KOMPLEX** **MECHANISCH**

Heimlichkeit +19 (Geübt)

Beschreibung Vier mit Toren versehene Kanäle wurden in den Stein gehauen, um Lava in einen 4,50 m hohen Raum fließen zu lassen; der Boden des Raumes kann entfernt werden, um die ausgehärtete Lava in eine Kammer darunter fallen zu lassen.

Ausschalten Diebeskunst, SG 29 (Experte) (blockieren eines Kanals) oder Diebeskunst, SG 31 (Meister) (um den Boden zu lösen und in die Kammer darunter zu entkommen)

RK 30; **REF** +16, **ZÄH** +20, **Kanal-Härte** 12, **Kanal TP** 48 (BW 24), um eines der Tore zu zerstören (dies vereitelt, dass der Kanal ausgeschaltet wird und verhindert, dass sich die Falle zurücksetzt); **Boden-Härte** 18; **Boden-TP** 72 (BW 36); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Lavafluss ↗ **Auslöser** Eine Kreatur versucht den Raum zu verlassen.

Effekt Die Ausgänge versiegeln sich augenblicklich und die Falle würfelt ihre Initiative aus.

Wirkungsweise (4 Aktionen) Die Falle verliert 1 Aktion pro Zug pro ausgeschaltetem Kanal. Mit jeder Aktion stößt ein anderer Kanal Lava aus; dies fügt jeder Kreatur innerhalb von 3 m zum Kanal 4W6 Punkte Feuerschaden zu (Einfacher REF, SG 27) und lässt die Lava im Raum um 30 cm steigen (1,20 m pro Runde, sollten alle Kanäle aktiv sein).

Eine Kreatur, die ihren Zug in der Lava beginnt, erleidet 8W6 Punkte Feuerschaden und erhält den Zustand Bewegungsunfähig, bis sie aus der sich verhärtenden Lava entkommt (SG 27). Die Kreatur könnte ersticken, wenn sie von Lava bedeckt wird (siehe Seite 478). Lava aus der vorherigen Runde verhärtet vollständig zu Beginn des Zuges der Falle; dies erhöht effektiv den Boden des Raumes. Sobald der Raum mit Lava gefüllt ist, nutzt die Falle keine Aktionen mehr; Kreaturen sitzen aber im Raum fest, bis der Boden wegklappt und die Lava in den Raum darunter fällt.

Rücksetzer Die Falle deaktiviert und setzt sich nach 1 Stunde zurück, indem sie den Boden öffnet und die gehärtete Lava (und alle darin gefangenen Kreaturen) in die Kammer darunter befördert. Kreaturen stürzen 12 m tief und erleiden Sturzschaden (meistens 17 Punkte Wuchtschaden).

TELEKINETISCHER SCHWARM

GEFAHR 12

FALLE **KOMPLEX** **MAGISCH** **MECHANISCH**

Heimlichkeit +24 (Experte)

Beschreibung Drei harmlos wirkende, mit telekinetischer Magie aufgeladene Dekorationen ziehen Gegenstände und Teile des Raumes an und formen wirbelnde Wolken aus Abfällen, welche alle Kreaturen im Raum angreifen.

Ausschalten Diebeskunst, SG 27 (Experte) (um eine der telekinetischen Wolken zu zerlegen), Diebeskunst, SG 32 (Meister) (um eine der telekinetischen Dekorationen auszuschalten) oder *Magie bannen* (6. Stufe; Entgegenwirken-SG 30) (um einer der telekinetischen Dekorationen entgegenzuwirken)

RK 33; **REF** +19, **ZÄH** +24

Härte 22, **TP** 88 (BW 44) pro Telekinetische Wolke

Aufwirbeln ↗ (Arkan, Hervorrufungsmagie); **Auslöser** Eine Kreatur verweilt wenigstens 6 Sekunden lang im Raum. **Effekt** Jede telekinetische Dekoration bildet eine Wolke aus Gegenständen im Raum aus (insgesamt drei Wolken), dann würfelt die Falle ihre Initiative aus. Jene Kreaturen, die sich bei der Auslösung im Raum befunden haben, werden zu den Zielen der Falle, egal ob sie den Raum verlassen oder andere Kreaturen später den Raum betreten. Nach Möglichkeit wählt jede Dekoration eine andere Kreatur als Ziel. Eine Kreatur muss sich wenigstens 1,5 km weit von der Falle entfernen, um nicht mehr als Ziel zu zählen; in diesem Fall wählt sich die Dekoration ein neues Ziel.

Wirkungsweise (9 Aktionen) Jede Dekoration nutzt jeden Zug 3 Aktionen der Falle; sollte eine Dekoration ausgeschaltet werden, verliert die Falle entsprechend 3 Aktionen pro Zug. Eine Dekoration nutzt ihre erste Aktion, um ihre Gegenstandswolke bis zu 60 m weit zu bewegen. Mit der zweiten Aktion lässt sie die Wolke zuschlagen und mit der dritten Aktion sammelt sie weitere Gegenstände in der Wolke; dies erhöht ihren Schaden um 1W12 (maximal 4W12+10). Sollte der Maximalschaden bereits erreicht sein, lässt die Dekoration ihre dritte Aktion verfallen.

Wird die Wolke einer Dekoration zerstört, wendet die Dekoration stattdessen ihre erste Aktion auf, um eine neue Wolke aus Gegenständen im Raum zu erschaffen (diese Wolke verursacht den Anfangsschadenswert), und die zweite und dritte dann, um die Wolke zu bewegen und angreifen zu lassen.

Nahkampf ♦ Gegenstände + 24, **Schaden** 2W12+10 Punkte Wuchtschaden

Rücksetzer Die Falle deaktiviert und setzt sich zurück, wenn sie 10 Minuten lang keine Ziele hatte (weil ihre Zielkreaturen entweder gestorben sind oder sich weiter als 1,5 km entfernt haben).

DUNKLER SPIEGEL

GEFAHR 14

FALLE **KOMPLEX** **MAGISCH** **MECHANISCH**

Heimlichkeit +24 (Meister), um zu bemerken, dass dies kein gewöhnlicher Spiegel ist

Beschreibung Ein magischer Spiegel ersetzt Charaktere mit bösen Duplikaten aus einer anderen Dimension.

Ausschalten Diebeskunst, SG 34 (Legende) (Erretten einer Kreatur aus der anderen Dimension binnen 10 Minuten nach dem Austausch, sofern das Duplikat tot ist), Diebeskunst, SG 39 (Meister) (dauerhaftes Ausschalten des Spiegels, sobald alle Duplikate tot sind) oder *Magie bannen* (7. Grad; Entgegenwirken-SG 32) (um dem Spiegel für 1 Minute entgegenzuwirken und für diese Zeit weiteren Austausch zu verhindern)

RK 34; **REF** +20, **ZÄH** +25

Härte 1, **TP** 4 (BW 2), der Spiegel kann nicht beschädigt werden, solange Duplikate am Leben sind

Reflexion des Bösen ↗ (Arkan, Beschwörungsmagie, Teleportation); **Auslöser** Eine nichtböse Kreatur spiegelt sich im Spiegel. **Effekt** Der Spiegel absorbiert die Kreatur und ersetzt sie mit einem bösen

Duplikat (REF, SG 34, keine Wirkung); dann würfelt der Spiegel seine Initiative aus.

Wirkungsweise (1 Aktion) Der Spiegel absorbiert eine weitere, in ihm gespiegelte Kreatur und ersetzt sie mit einem bösen Duplikat. Duplikate nutzen die Spielwerte der Originalkreaturen und greifen zu ihren eigenen Initiativewerten an, besitzen aber eine böse Gesinnung (verändere nur jene Fähigkeiten, welche sich mit einem Gesinnungswechsel ändern). Ein Duplikat kann 3 Aktionen am Stück aufwenden, während es zum Spiegel Körperkontakt hat, um in seine Heimatdimension zurückzukehren und die Originalkreatur freizusetzen, allerdings bevorzugen die meisten Duplikate, dies nicht zu tun.

Rücksetzer Der Spiegel ist stets bereit, Kreaturen in die andere Dimension zu ziehen. Sollte eine absorbierte Kreatur nicht binnen 10 Minuten mittels Diebeskunst von einem Verbündeten gerettet werden, erreicht sie die andere Dimension, wo sie möglicherweise gefangengenommen oder getötet wird. In der Spiegeldimension zählt sie als Duplikat, so dass die Bewohner der anderen Dimension den Spiegel von ihrer Seite nicht zerstören können, solange sich die absorbierte Kreatur dort befindet.

Die Spiegeldimension ist eine alternative Realität und keine Ebene des Multiversums, so dass sie mittels Ritualen und Effekten wie *Ebenenwechsel* nicht erreicht werden kann.

SYMPHONIE DER TODESFEE

GEFAHR 18

FALLE KOMPLEX MAGISCH

Heimlichkeit +30 (Legende)

Beschreibung Ein magisches *Wehgeschrei der Todesfee* der Kategorie Ausgeprägt ist im Kehlkopf einer unsichtbaren, mumifizierten Elfe eingeschlossen.

Ausschalten Diebeskunst, SG 42 (Meister) (Anstechen des unsichtbaren Kehlkopfes auf derart präzise Weise, dass die

Magie langsam und harmlos abgelassen wird, ehe sich die Falle aktiviert), Diebeskunst, SG 44 (Legende) (dreimal, um den Kehlkopf zu zerlegen, während die Falle aktiv ist, und dabei den Zauber gegen sich selbst zu richten) oder ein Zauber des 9. Grad (SG 38, um dem *Wehgeschrei der Todesfee* vor Aktivierung der Falle entgegenzuwirken).

Schrei der Todesfee ➔ **Auslöser** Drei oder mehr lebende Kreaturen halten sich 6 Sekunden oder länger innerhalb von 30 m Entfernung zur Falle auf. **Effekt** Die Falle stößt ein arkanes *Wehgeschrei der Todesfee* (SG 40) mit einer Ausstrahlung von 30 m Radius statt der üblichen 12 m aus, welches alle lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich zu Ziel hat; dann würfelt die Falle ihre Initiative aus.

Wirkungsweise (1 Aktion) Die Falle nutzt ihre Aktion, um eine zufällig ausgewählte Kreatur, der im letzten Zug der Rettungswurf gegen *Wehgeschrei der Todesfee* gescheitert ist, dazu zu zwingen, selbst ein *Wehgeschrei der Todesfee* mit denselben Spielwerten wie das erste *Wehgeschrei* auszustoßen. Die Kreatur schreit selbst dann, wenn sie tot oder unfähig sein sollte zu sprechen, egal wie weit sie von der Falle entfernt ist. Im Gegensatz zum normalen Wirken des Zaubers erhöht dieses *Wehgeschrei* den Zustandwert von Ausgelaut bei den Zielen. Eine Kreatur, deren Rettungswurf ein Kritischer Erfolg gewesen ist, kann von der Falle immer noch in künftigen Runden betroffen werden, sie kann aber nicht mehr gezwungen werden, selbst ein *Wehgeschrei* auszustoßen.

Rücksetzer Die Wirkungsdauer der Falle endet, wenn es ihr nicht länger möglich ist, eine Kreatur zum Schreien zu zwingen (dies tritt in der Regel ein, wenn alle Kreaturen bei ihren Rettungswürfen in der letzten Runde Erfolg hatten oder wenn alle Kreaturen im Laufe der Wirkungsdauer jeweils einen Kritischen Erfolg erzielt haben). Die Falle benötigt dann 24 Stunden, um sich zurückzusetzen, während sich im mumifizierten Kehlkopf ein neuer Schrei aufbaut.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG



KAPITEL 11: HANDWERKSKUNST & SCHÄTZE

Aus den glitzernden Horten ihrer Feinde schaffen die Abenteurer Schätze ans Tageslicht. Diese Schätze stellen ihre Belohnung für den Schutz dar, den sie den Unschuldigen gewähren – oder auch Zeichen der Gunst jener mächtigen Persönlichkeiten, mit denen die Spieler Umgang haben. Im Fortlauf ihrer Abenteuer und beim Aufstieg in der Welt sammeln die Charaktere mehr und mehr sagenhafte Gegenstände an, von Rüstungen und Waffen mit übernatürlichen Eigenschaften bis hin zu mit Zaubersprüchen aufgeladenen Stecken.

Schätze gibt es in allen nur erdenklichen Formen: sie können einfache Kupfermünzen genauso umfassen wie unglaublich mächtige und kostbare magische Gegenstände. Die SCs erringen sie auf Abenteuern, stöbern käufliche Exemplare auf oder erwerben Anleitungen zu ihrer Herstellung. Dabei obliegt es dem SL, den Fluss der Gegenstände im Spiel zu lenken.

Gegenstände können Charakteren in vielerlei Weise einen Vorteil gewähren: sie verleihen ihnen Boni auf ihre Spielwerte, lassen sie mehr Zauber wirken oder ermöglichen ihnen, alle nur erdenklichen Effekte zu erzielen, die auf keine andere Weise erzielt werden können. Es gibt viele Arten magischer Gegenstände, von verzauberten Schwertern, die selbst Körperlosen Untoten Schaden zufügen, bis hin zu Behältern, in denen auf engstem Raum ein Vermögen aufbewahrt werden kann. Viele von ihnen sind Permanentgegenstände, die sich wiederholt verwenden lassen. Im Gegensatz dazu sind alchemistische Gegenstände nicht von Natur aus magisch, die meisten von ihnen werden auch durch einmalige Anwendung vollständig verbraucht. Beide Arten von Gegenständen haben eine Vielzahl von Anwendungsfeldern, von der Heilung von Kranken bis hin zum In-Brand-Stecken von Gegnern. Einige Schätze sind weder magisch noch alchemistisch, sondern werden vielmehr aus wertvollen Materialien oder mit spezialisiertem Fachwissen hergestellt.

Dieses Kapitel enthält Regeln für die Verwendung verschiedener Arten von Gegenständen, die im Spiel vorkommen. Regeln zum Verteilen von Schätzen und zum Erstellen von Schatzhorten findest du auf Seite 508 in Kapitel 10: Spielleiten.

- **Gegenstände anwenden**, der Abschnitt direkt nach dieser Liste, beschreibt die Aktivierung von Gegenständen und erläutert ihre Spielwerte.
- **Tabelle 11-1: Schätze nach Stufe**, beginnend auf Seite 508, listet die verfügbaren Schätze auf, geordnet nach Stufe, Kategorie und Preis.
- Der Katalog an Gegenständen, der auf Seite 543 beginnt, enthält Beschreibungen und Regeln für alle Arten von Schätzen, denen man im Spiel begegnen kann, sortiert nach Kategorien (Seite 533 enthält eine Liste der wichtigsten Kategorien und Unterkategorien). Dazu gehört auch ein Abschnitt über wertvolle Materialien in der Spielwelt, die Gegenständen ungewöhnliche Eigenschaften verleihen können.

GEGENSTÄNDE ANWENDEN

Dieser Abschnitt enthält die Regeln für die charakterseitige Verwendung von alchemistischen und magischen Gegenständen sowie anderen, speziellen Gegenständen im Spielverlauf.

Gegenstände – derer es unzählige gibt – können ihre mächtigen Fähigkeiten auf die verschiedensten Weisen entfalten. Einige funktionieren automatisch, während andere aktiviert werden müssen. Eine *Flammende Zweihandaxt* etwa muss nur

geschwungen werden, um mit ihr Gegner zu verschmoren, zu einem *Diadem des Intellekts* hingegen muss Resonanz aufgebaut werden, ehe es seinen Zweck erfüllt, ein Lebenselixier muss getrunken werden, um zu heilen, *Spinnenschuhe* erfordern eine Aktivierung, um mit ihnen eine Wand hochlaufen zu können, und *Glückspanzer* eine, um ihre besondere Schutzwirkung zu liefern, und um eine magische Schriftrolle zu verwenden, muss der Zauber auch gewirkt werden.

STÄNDIG AKTIVE EIGENSCHAFTEN UND FÄHIGKEITEN

Einige magische Gegenstände haben Fähigkeiten, die ununterbrochen und ohne besonderes Zutun funktionieren. Der Träger muss keine Aktionen auf irgendwelche Tätigkeiten aufwenden (davon abgesehen, einen Am Leib getragenen Gegenstand tatsächlich zu tragen und in ihm Resonanz aufzubauen, oder einen gehaltenen Gegenstand auch tatsächlich in der Hand zu halten), damit diese Fähigkeiten funktionieren. Zum Beispiel gibt eine *Ewige Fackel* stets Licht ab, und eine *Flammende* Waffe verursacht Feuerschaden, wann immer sie überhaupt Schaden anrichtet.

IN MAGISCHEN GEGENSTÄN- DEN RESONANZ AUFBAUEN

Bestimmte magische Gegenstände offenbaren ihre magischen Vorzüge nur dann, wenn man sie trägt und bei ihnen die Aktivität „Resonanz aufbauen“ nutzt. Auf diese Weise bindest du sie an dein inneres Potenzial. Diese Gegenstände gehören der Kategorie Resonanz an. Viele Resonanzgegenstände haben konstante Fähigkeiten, die jederzeit funktionieren, oder die immer ausgelöst werden, wenn du den Gegenstand verwendest – aber nur, falls in ihm Resonanz aufgebaut ist. Wenn in dem Gegenstand keine Resonanz aufgebaut ist, funktionieren diese Fähigkeiten nicht. Wenn ein Resonanzgegenstand die Möglichkeit zur Aktivierung besitzt, musst du in ihm auch Resonanz aufgebaut haben, ehe du ihn aktivieren kannst.

Du kannst am Tag zu nicht mehr als 10 magischen Resonanzgegenständen Resonanz aufbauen, also auch nur maximal 10 Gegenstände dieser Art pro Tag einsetzen. Da diese Grenze recht hoch angesetzt und nur für am Leib getragene Gegenstände von Bedeutung ist, musst du dir wahrscheinlich vor dem Aufstieg in höhere Stufenbereiche – wenn mehr nützliche magische Gegenstände verfügbar werden – nicht allzu sehr den Kopf darüber zerbrechen.

Wenn du in dem Gegenstand keine Resonanz aufbaust, können seine nichtmagischen Eigenschaften allerdings immer noch genutzt werden. Eine *+1 Widerstandsfähige Rüstung* verleiht dir nach wie vor ihren Gegenstandsbonus auf RK, auch wenn in ihr keine Resonanz aufgebaut ist, aber sie verleiht dir nicht ihren magischen Bonus auf Rettungswürfe, und angezogene *Flügelstiefel* schützen auch stets deine Füße, selbst wenn du sie



AKTIVIERUNGEN UNTERBRECHEN

Einige Fähigkeiten und Effekte können den Prozess der Aktivierung eines Gegenstandes stören. Wenn etwas die Aktivierung des Gegenstandes stört, scheitert die Aktivierung des Gegenstandes und du verlierst die dafür aufgewendeten Aktionen. Sollte der Gegenstand in der Anzahl seiner Aktivierungen pro Tag beschränkt sein, wird die fehlgeschlagene Aktivierung weiterhin auf dieses Limit angerechnet. Wenn ein Gegenstand von dir erfordert, Aktionen zum Aktivierung aufrechterhalten einzusetzen, und eine dieser Aktionen unterbrochen wird, endet der Effekt des Gegenstandes.

nicht zum Fliegen aktivieren kannst. Im Falle vollständig nichtmagischer Gegenstände besteht keine Veranlassung, in ihnen überhaupt Resonanz aufzubauen.

RESONANZ AUFBAUEN

Du baust Resonanz zu einem Gegenstand der Kategorie Resonanz auf, sobald du ihn anlegst. Für den Aufbau der Resonanz ist mindestens eine Aktion zum Interagieren erforderlich. In der Regel dauert dieser Prozess genauso lange wie das Anlegen des Gegenstandes selbst. Sobald die Resonanz aufgebaut ist, profitierst du von den ständig aktiven magischen Fähigkeiten des Gegenstandes – vorausgesetzt, du erfüllst seine übrigen Anforderungen (für die meisten Resonanzgegenstände beschränken sich diese auf das Tragen). Die Resonanz hält so lange an, bis der Gegenstand abgelegt oder anderweitig entfernt wird.

Du kannst mit nicht mehr als 10 Gegenständen pro Tag Resonanz aufbauen. Wird ein Gegenstand entfernt, zu dem Resonanz aufgebaut wurde, so verliert er seine Resonanz wieder. Auch wenn das geschieht, wird er immer noch auf das oben genannte Tageslimit angerechnet. Dieses Limit wird während der täglichen Vorbereitungen zurückgesetzt.

Gleichzeitig ist das auch der Zeitraum, in dem Charaktere in ihren Gegenständen erneut Resonanz aufbauen. Falls du noch Gegenstände trägst, die du am Vortag angelegt hattest, kann in der Regel auch am neuen Tag mit ihnen wieder Resonanz aufgebaut werden, dies wird dann jedoch auch auf das Limit des neuen Tages angerechnet.

AKTIVIERUNG VON GEGENSTÄNDEN

Einige Gegenstände entfalten ihre Wirkung nur bei vorschriftsmäßiger Verwendung in der jeweiligen Situation. Andere bieten beim Tragen immer die gleichen Vorteile wie ihre nichtmagischen Gegenstücke, verfügen jedoch über magische Fähigkeiten, in deren Genuss man erst durch das Ausgeben von Aktionen kommt. In beiden Fällen musst du die Aktivität Gegenstand aktivieren verwenden. Die Aktivierung eines Gegenstandes funktioniert insofern ähnlich wie das Wirken eines Zaubers, als dass die Aktivität eine variable Anzahl von Aktionen erfordert und abhängig von der Aktivierungsmethode unterschiedliche Komponenten umfassen kann. Diese Informationen werden im Eintrag Aktivierung des Gegenstandes aufgeführt.

Wenn ein Gegenstand bei der Aktivierung aufgebraucht wird, wie dies bei Verbrauchsgegenständen der Fall ist, findet sich sein Eintrag Aktivierung oben in den Spielwerten. Für permanente Gegenstände mit aktivierbaren Fähigkeiten ist der Eintrag Aktivierung ein Absatz in der Beschreibung. Aktivierungen sind nicht notwendigerweise magisch – zum Beispiel ist das Trinken eines alchemistischen Elixiers normalerweise kein magischer Effekt.

GEGENSTAND AKTIVIEREN

Voraussetzung Du kannst nur dann einen Gegenstand der Kategorie Resonanz aktivieren, wenn die Resonanz von dir selbst aufgebaut

wurde. Falls der Gegenstand voraussetzt, dass du mit ihm die Aktivität Interagieren durchführst, musst du ihn ausgerüstet haben (falls es sich um einen Gehaltene(n) Gegenstand handelt) oder ihn mit einer freien Hand berühren (falls es eine andere Art von Gegenstand ist).

Du löst die Wirkung eines Gegenstandes aus, indem du ihn ordnungsgemäß aktivierst. Hierbei handelt es sich um eine spezielle Aktivität, die eine variable Anzahl von Aktionen erfordert, wie sie in den Spielwerten des Gegenstandes aufgeführt ist.

Einige Gegenstände können als Reaktion oder freie Aktion aktiviert werden. In diesem Fall aktivierst du den Gegenstand als Reaktion oder als Freie Aktion (je nach Bedarf) statt als Aktivität. Solche Fälle werden in den Spielwerten des Gegenstandes unter Aktivierung vermerkt, z. B. „**Aktivierung** ➔ Befehlswort“.

Lange Aktivierungszeiten Manche Gegenstände erfordern zur Aktivierung Minuten oder gar Stunden. Die Aktivität Gegenstand aktivieren für diese Gegenstände umfasst eine Mischung der aufgelisteten Aktivierungskomponenten. Es ist jedoch nicht erforderlich, die von dir zu einem bestimmten Zeitpunkt verwendeten Komponenten im Detail aufzuschlüsseln. Du kannst keine anderen Aktionen oder Reaktionen ausführen, während du einen solchen Gegenstand aktivierst. Nach Ermessen des SL könntest du aber in der Lage sein, einige Sätze zu sprechen. Wie bei anderen lange andauernden Aktivitäten gehören auch diese Aktivierungen der Kategorie Erkundung an, d.h. du kannst sie nicht während einer Begegnung aktivieren. Wenn ein Kampf ausbricht, während du mit dem Aktivieren eines Gegenstandes beschäftigt bist, wird deine Aktivierung unterbrochen (siehe Seitenleiste „Aktivierung unterbrechen“).

Aktivierungskomponenten Jeder Aktivierungseintrag listet alle in die Aktivierung eingebundenen Komponenten nach den Aktionsymbolen oder dem Text auf, z.B. „◆ Befehl“. Die unten beschriebenen Aktivierungskomponenten verleihen der Aktivierung Kategorien (in Klammern aufgeführt) und Voraussetzungen. Wenn du die Komponenten nicht bereitstellen kannst, scheiterst du bei der Aktivierung des Gegenstands.

- Befehlswort (Hörbar, Konzentration)
- Interagieren (Handhaben)
- Vorstellung (Konzentration)
- Zauber wirken

AKTIVIERUNGSKOMPONENTEN

Der Aktivierungseintrag eines Gegenstandes listet die Komponenten auf, die zur Aktivierung seiner Fähigkeiten erforderlich sind. Jede Komponente fügt der Aktivität Gegenstand aktivieren bestimmte Kategorien hinzu. Für einige Komponenten gelten besondere Anforderungen. Die in diesem Band aufgeführten Komponenten sind nachfolgend aufgeführt:

BEFEHLSWORT

Diese Komponente ist eine spezifische Äußerung, die man mit einer lauten und starken Stimme von sich geben muss. Die Handlung Gegenstand aktivieren erhält dadurch die Kategorien Hörbar und Konzentrieren. Du musst zum Sprechen imstande sein, um diese Komponente bereitzustellen.

INTERAGIEREN

Diese Komponente funktioniert wie die Aktion Interagieren. Gegenstand aktivieren erhält dadurch die Kategorie Handhaben und erfordert die Verwendung deiner Hände, ganz wie bei jeder Aktion zum Interagieren.

VORSTELLUNG

Diese Komponente ist ein bestimmtes Bild oder Phänomen, das du dir vorstellen musst. Die Handlung Gegenstand aktivieren erhält dadurch die Kategorie Konzentrieren.

GEGENSTANDSKATEGORIEN

Gegenstände lassen sich in die folgenden Gruppen einteilen; zusammen mit einer kurzen Beschreibung der jeweiligen Kategorie findest du auch die Seitenzahl, auf oder ab der diese Gegenstände in diesem Kapitel aufgeführt werden:

- **Alchemistische Gegenstände** (Seite 543) gewinnen ihre Macht aus den Reaktionen alchemistischer Reagenzien. Fast alle alchemistischen Gegenstände sind Verbrauchsgegenstände, die bei der Aktivierung aufgebraucht werden. Diese Gruppe umfasst Bomben, Elixiere (inklusive Mutagenen), Gifte und Alchemistenausrüstung.
- **Apexgegenstände** (Seite 561) stellen eine Unterkategorie hochstufiger Am Leib getragener Gegenstände dar, die einen Attributwert erhöhen.
- **Bauwerke** (Seite 555) umfassen Gebäude, Zelte und andere größere Gegenstände.
- **Gefährtegegenstände** (Seite 562) stellen eine Gruppe Am Leib getragener Gegenstände dar, die für Tiergefährten und Reittiere gedacht sind.
- **Gehaltene Gegenstände** (Seite 556) umfassen ein weites Spektrum von Gegenständen, die in der Hand gehalten zum Einsatz kommen. Dies schließt nicht engere Gruppen Gehaltener Gegenstände wie Waffen mit ein.
- **Getragene Gegenstände** (Seite 561) stellt eine gewaltige Sammlung von Kleidungsstücken und anderen Gegenständen dar, die du am Körper tragen kannst.
- **Materialien** (Seite 576) können verwendet werden, um Gegenstände mit einzigartigen Eigenschaften und anderen Vorteilen herzustellen.
- **Munition** (Seite 592), eine Form von Verbrauchsgegenständen, umfasst diverse Arten magischer Pfeile, Armbrustbolzen und anderer Geschosse.
- **Öle** (Seite 594) sind Verbrauchsgegenstände, die auf die Oberfläche von Objekten oder Personen aufgetragen werden.
- **Runen** (Seite 583) modifizieren Rüstungen und Waffen, indem man sie hineingraviert. Dieser Abschnitt umfasst Basisrunen für Waffen (*Waffenverbesserungs-* und *Schadensrunen*) und Rüstungen (*Rüstungsverbesserung* und *Widerstandsfähig*).
- **Rüstung** (Seite 579) umfasst sowohl die Regeln für einfache magische, als auch für besondere Rüstungen.
- **Schilder** (Seite 589) umfassen stabilere Schilder und solche mit besonderen magischen Kräften.
- **Schriftrollen** (Seite 595) sind Verbrauchsgegenstände, die zaubernden Charakteren ermöglichen, mehr Zauber zu wirken.
- **Talismane** (Seite 596) sind Verbrauchsgegenstände, die an anderen Gegenstände angebracht und dann für einen einmaligen körperlichen oder Kampfvorteil aktiviert werden.
- **Tränke** (Seite 601) sind flüssige magische Verbrauchsgegenstände, die zur Aktivierung getrunken werden.
- **Verbrauchsgegenstände** (Seite 592) werden aufgebraucht, wenn sie aktiviert werden. Sie umfassen unter anderem Munition, Öle, Tränke, Schriftrollen und Talismane. Gegenstandsgruppen, die zwar Verbrauchsgegenstände darstellen, aber auch spezifischen Regeln unterliegen – wie etwa alchemistische Gegenstände – werden separat aufgeführt.
- **Vorrichtungen** (Seite 605) sind Fallen für den einmaligen Gebrauch, die insbesondere von Walddläufern gebaut werden.
- **Waffen** (Seite 608) umfassen die Regeln für einfache magische Waffen, solche aus wertvollen Materialien sowie spezifische magische Waffen.
- **Zauberstäbe** (Seite 612) speichern einen Zauber nach Wahl des Herstellers und können eingesetzt werden, um diesen Zauber wiederholt zu wirken.
- **Zauberstecken** (Seite 614) verleihen ihrem Benutzer flexible Möglichkeiten beim Zaubern.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SELTENHEIT EINES GEGENSTANDS

Wie auch im Fall vieler anderer Aspekte der Regeln haben Gegenstände auch die Seltenheit als Kategorie. Ungewöhnliche magische Gegenstände mag ein Spielercharakter noch zum Verkauf angeboten finden, jedoch nur selten, und selbst dann eher bei Privatverkäufern oder auf geheimen Märkten. Ihre Anleitungen zur Herstellung sind gehütete Geheimnisse und nicht ohne weiteres verfügbar. Sofern der SL nicht anderweitig entscheidet, kann ein Charakter Gegenstände der Kategorie Selten nicht erwerben und sind die Anleitungen für ihre Herstellung schon längst verloren.

Die Seltenheit im Falle von Ungewöhnlichen und Seltenen Schätze ist bei den Kategorien stets als erstes angegeben. Einzigartige Gegenstände werden auf die gleiche Weise ausgewiesen, das vorliegende Buch enthält allerdings keine solchen Gegenstände. Ist keine Seltenheit angegeben, so handelt es sich um einen Gewöhnlichen Gegenstand.

ZAUBER WIRKEN

Falls ein Gegenstand unter Aktivierung den Eintrag Zauber wirken aufführt, dann erfordert die Aktivierung des Gegenstandes die Handlung Zauber wirken (siehe Seite 302). Dies geschieht, wenn die Fähigkeit des Gegenstandes einen bestehenden Zauber nachahmt. Du musst imstande sein, Zauber zu wirken, um einen Gegenstand mit dieser Aktivierungskomponente zu aktivieren. Wenn der Gegenstand für einen bestimmten Zauber verwendet werden kann, ist auch abgebildet, wie viele, bzw. welche Aktionen oder Handlungen erforderlich sind. Wenn es sich um einen Gegenstand wie einen Stecken handelt, der für vielerlei Zaubersprüche verwendet werden kann, so entfällt das Symbol – in diesem Fall musst du die jeweiligen Zauber hinsichtlich der zur Aktivierung erforderlichen Handlung nachschlagen.

In diesem Fall nimmt die Aktivität Gegenstand aktivieren alle Kategorien der relevanten Komponenten der Handlung Zauber wirken an.

BEGRENZTE AKTIVIERUNGEN

Manche Gegenstände können pro Tag nicht unbegrenzt oft aktiviert werden; dies ist bei den fraglichen Gegenständen aufgeführt. Diese Obergrenze ist unabhängig von allen Kosten, die zur Aktivierung des Gegenstandes nötig sind. Sie wird während deiner täglichen Vorbereitungen wieder auf Null gesetzt. Die Obergrenze ist eine immanente Eigenschaft des Gegenstandes selbst. Wenn also eine Fähigkeit eingesetzt wird, die nur einmal pro Tag verwendet werden kann, wird die Obergrenze nicht zurückgesetzt, sollte eine andere Kreatur am gleichen Tag in dem Gegenstand Resonanz aufbauen oder ihn zu aktivieren versuchen.

AKTIVIERUNGEN AUFRECHTERHALTEN

Manche Gegenstände erzeugen nach ihrer Aktivierung Effekte, die durch Konzentration aufrechterhalten werden können. Dies funktioniert ähnlich wie die Aktion Zauber aufrechterhalten (siehe Seite 304). Falls die Beschreibung eines Gegenstandes darauf hinweist, dass der Effekt aufrechterhalten werden kann, dann hält dieser Effekt bis zum Ende deines Zuges in der auf die Runde der Aktivierung folgenden Runde an. In diesem Zug kannst du dann wahlweise die Aktion Aktivierung aufrechterhalten verwenden, um die Wirkungsdauer erneut zu verlängern.

◆ AKTIVIERUNG AUFRECHTERHALTEN

KONZENTRATION

Voraussetzungen Du verfügst über mindestens eine Aktivierung eines magischen Gegenstandes, die du aufrechterhalten kannst, und du besitzt nicht den Zustand Erschöpft.

Wähle eine derzeit laufende Aktivierung eines magischen Gegenstandes mit einer aufrechterhaltenen Wirkungsdauer. Die Wirkungsdauer dieser Aktivierung hält bis zum Ende deines nächsten Zuges an. Im Falle einiger Aktivierungen ändern sich die Effekte leicht oder schwanken in Stärke, wenn sie aufrechterhalten werden. Eine Aktivierung länger als 10 Minuten (100 Runden) aufrechtzuerhalten, beendet die Aktivierung und verleiht dir den Zustand Erschöpft, es sei denn, die Beschreibung des Gegenstandes schreibt eine andere maximale Wirkungsdauer vor (wie etwa „bis zu 1 Minute“ oder „bis zu 1 Stunde“).

Falls deine Aktion Aktivierung aufrechterhalten gestört wird, endet der Effekt des Gegenstandes augenblicklich.

AKTIVIERUNGEN AUFHEBEN

Einige Gegenstandseffekte können durch eine Aktion des Ausführenden oder des Zieles aufgehoben werden, was die Wirkungsdauer frühzeitig beendet. Eine Aktivierung aufzuheben erfordert den Einsatz der Aktion Aufheben.

◆ AUFHEBEN

KONZENTRATION

Du beendest einen Zaubereffekt oder den Effekt eines magischen Gegenstandes. Hierbei muss es sich um einen Effekt handeln, den du gemäß der Beschreibung des Zaubers oder Gegenstandes überhaupt aufheben kannst. Ihn aufzuheben kann den Effekt abhängig vom Zauber oder Gegenstand entweder für ein bestimmtes Ziel, mehrere Ziele, oder vollständig beenden.

GEGENSTANDSBESCHREIBUNGEN VERSTEHEN

Dieses Kapitel umfasst Hunderte von Gegenständen. Jeder Gegenstand wird ähnlich wie Zauber oder Talente in Form einer Auflistung seiner Spielwerte präsentiert. Das Beispiel unten zeigt die Struktur eines solchen Spielwerteblocks begleitet von einer kurzen Beschreibung jedes Eintrags. Einträge, die auf einen Gegenstand nicht anwendbar sind, entfallen. Es sind also längst nicht allen Gegenständen alle hier beschriebenen Einträge beigeordnet. Unter der Liste der Spielwerte werden detaillierte Regeln für bestimmte Aspekte dieser Werte aufgeführt.

GEGENSTANDSNAME GEGENSTAND [STUFE]

KATEGORIEN

Preis In diesem Eintrag ist der Preis des Gegenstandes aufgeführt.

Im Falle von Gegenständen, von denen es nicht nur eine Variante, sondern mehrere unterschiedliche Typen gibt, ist in diesem Eintrag ein Preis für jede einzelne Variante enthalten.

Munition Magische Munition führt die Arten von Munition auf, die für diese Gegenstandsgattung verfügbar sind.

Nutzung Dieser Eintrag beschreibt, ob der Gegenstand in der Hand gehalten, am Leib getragen oder an einem anderen Gegenstand angebracht oder in ihn hinein graviert ist; **Last** Hier ist die Last aufgeführt, die der Gegenstand verursacht (die Regeln für Last sind auf Seite 271 beschrieben). Runen haben keinen Last-Eintrag.

Aktivierung Die Zahl an Aktionen, die zur Aktivierung des Gegenstandes nötig ist, wird hier aufgelistet, gefolgt von den Komponenten in Klammern. Die Aktivierungsregeln findest du auf Seite 532. Dieser Eintrag wird im Fall von Verbrauchsgegenständen angegeben. Im Falle von aktivierbaren Permanentgegenständen findest du ihn weiter unten in den Spielwerten. Dieser Abschnitt kann zudem ggf. Einträge für Häufigkeit, Auslöser oder Voraussetzungen aufweisen.

Verzögerung Dieser Eintrag ist vorhanden, falls der Effekt des Gegenstandes zeitlich versetzt eintritt. Dies ist am häufigsten bei alchemistischen Giften der Fall. Die Verzögerung ist jene Zeitspanne, die zwischen der Aktivierung eines Gegenstandes durch einen Charakter und dem Einsetzen eines Effekts vergeht.

Der auf diese Zeile folgende Abschnitt beschreibt den Gegenstand und seine ständig aktiven Fähigkeiten. Falls der Gegenstand aktiviert werden kann und oben keinen Aktivierungseintrag aufweist, taucht dieser Eintrag hier in einem Absatz auf, der mit „Aktivierung“ beginnt.

Varianten Wenn mehrere Varianten des Gegenstandes existieren, geben die Einträge hier den Namen jedes einzelnen Gegenstandes an, seine Stufe, seinen Preis und andere relevante Details oder Unterschiede gegenüber der obenstehenden Beschreibung.

Herstellungsvoraussetzungen Im Falle von Gegenständen mit besonderen Herstellungsvoraussetzungen sind diese hier aufgeführt.

STUFE

Die Gegenstandsstufe gibt an, für Abenteurer welcher Stufe der Gegenstand am besten geeignet ist. Es gibt jedoch hinsichtlich der Stufe keine Begrenzung für die Gegenstände, die ein Charakter verwenden kann. Ein Charakter der 3. Stufe, der während seiner Abenteuer einen Gegenstand der 4. Stufe oder höher findet, kann diesen ganz normal benutzen. Er kann den Gegenstand auch käuflich erwerben, wenn er ihn denn angeboten findet und ihn sich leisten kann.

Bei der Herstellung von Gegenständen muss die Stufe des Charakters gleich oder höher sein als die Stufe des Gegenstandes, den er anfertigen möchte. Zusätzlich zu allem, was in den Spielwerten eines Gegenstandes im Eintrag Herstellungsvoraussetzungen aufgeführt ist, muss der Hersteller die entsprechenden Kompetenzen in Fertigkeiten und die aufgeführten Talente besitzen – und natürlich auch die Anleitung für die Herstellung des Gegenstands. Siehe dazu die Handlung Herstellen auf Seite 247 für nähere Informationen zu diesen Voraussetzungen.

VERSCHIEDENE VARIANTEN

Falls es mehrere verschiedene Varianten eines Gegenstandes gibt, weist die Titelzeile auf seine Minimalstufe hin, gefolgt von einem Pluszeichen (+). Die Beschreibung enthält Informationen zur Grundversion des Gegenstandes. Die Varianten werden am Ende des Spielwertblockes mit ihren Einzelheiten einschließlich Stufe, Preis und etwaiger geänderter oder hinzukommender Eigenschaften aufgeführt. Im Falle mancher Gegenstände sind die aufgelisteten Varianten Verbesserungen des Grundgegenstands. Im Falle anderer Gegenstände, wie etwa von *Aionensteinen* und *Zauberstatuetten*, unterscheiden sich alle Varianten voneinander.

PREIS

Falls ein Gegenstand zum Verkauf angeboten wird, kann ein Charakter ihn in der Regel für den aufgeführten Preis erwerben, und der Charakter verwendet auch diesen Preis als Grundlage, sollte er den Gegenstand mittels der Aktivität Herstellen anfertigen wollen. Falls ein Charakter einen Gegenstand verkaufen möchte, kann er ihn zum halben Preis verkaufen (oder zum vollen Preis, falls der Gegenstand als Auftragsarbeit angefertigt wurde), vorausgesetzt, es findet sich ein Käufer. Ob ein Käufer verfügbar ist, bestimmt der SL.

NUTZUNG

Die Spielwerte eines Gegenstandes enthalten einen Eintrag namens Nutzung, in dem angegeben ist, ob ein Charakter ihn in der Hand halten oder am Leib tragen muss, um ihn einsetzen zu können, oder ob er stattdessen an einem anderen Gegenstand angebracht oder in ihn graviert werden muss.

WICHTIGE KATEGORIEN VON GEGENSTÄNDEN

Die folgenden Kategorien kommen bei Gegenständen vor. Einige spezifische Gegenstandsgruppen haben spezielle Kategorien – wie etwa Elixiere oder Schriftrollen – die in ihren jeweiligen Abschnitten besprochen werden.

Alchemistisch: Alchemistische Gegenstände gewinnen ihre Macht aus den Reaktionen alchemistischer Reagenzien. Alchemistische Gegenstände sind nichtmagisch, und sie geben auch keine magische Aura von sich. Charaktere können diese Gegenstände nur dann Herstellen, wenn sie das Talent Alchemistische Gegenstände herstellen (Seite 258) besitzen.

Extrafokus: Ein Gegenstand dieser Kategorie kann dir einen zusätzlichen Fokuspunkt verleihen. Dieser Fokuspunkt existiert unabhängig von deinem Fokusvorrat und wird auch nicht auf die Obergrenze dieses Vorrats angerechnet. Du kannst diesen Vorteil nur in Anspruch nehmen, wenn du überhaupt einen Fokusvorrat hast, und möglicherweise bestehen Einschränkungen dahingehend, wie der Punkt ausgegeben werden darf. Du kannst nicht mehr als 1 Fokuspunkt pro Tag aus Extrafokus-Gegenständen gewinnen, unabhängig davon, wie viele Extrafokus-Gegenstände du besitzt.

Magisch: Gegenstände dieser Kategorie sind von magischen Energien erfüllt. Jeder von ihnen gibt eine bestimmte magische Aura von sich, die von der vorherrschenden Magieschule des Gegenstandes durchdrungen ist (Bannmagie, Beschwörungsmagie, Erkenntnismagie, Hervorrufungsmagie, Illusionsmagie, Nekromantie, Verwandlungsmagie oder Verzauberungsmagie; diese sind auf den Seiten 297–298 beschrieben). Ein Charakter kann diese Gegenstände ausschließlich Herstellen, wenn er das Talent Magische Gegenstände herstellen (Seite 264) besitzt.

Manche Gegenstände stehen in enger Verbindung zu einer bestimmten magischen Tradition. In diesen Fällen gehört der Gegenstand den Kategorien Arkanes, Göttlich, Okkult oder Natur an, anstelle der Kategorie Magisch. Jede dieser Kategorien bedeutet für sich bereits, dass es sich um einen magischen Gegenstand handelt.

Resonanz: Ein Charakter kann nur bis zu 10 magische Gegenstände der Kategorie Resonanz gleichzeitig tragen. Keine der magischen Effekte des Gegenstandes wirken, falls der Charakter in ihm keine Resonanz aufgebaut hat, obschon der Charakter nach wie vor normale Vorteile aus dem Tragen des physischen Gegenstandes selbst beziehen kann (so wird etwa ein Hut nach wie vor den Kopf des Charakters vor Regen schützen).

Verbrauchsgegenstand: Ein Gegenstand mit dieser Kategorie kann nur ein einziges Mal verwendet werden. Sofern nicht anders angegeben, wird er nach seiner Aktivierung zerstört. Es ist jedoch möglich, dass ein Teil davon noch für andere Zwecke gerettet werden kann. Im Falle eines Tranks zum Beispiel ist die Flüssigkeit selbst der Verbrauchsgegenstand, die Phiole, in die diese gefüllt ist, wird hingegen beim Trinken nicht zerstört. Verbrauchsgegenstände umfassen alchemistische Gegenstände (Seite 543) sowie Munition, Öle, Tränke, Schriftrollen, Vorrichtungen, Talismane und andere Verbrauchsgegenstände (die auf Seite 603 beginnen).

Wenn ein Charakter einen Verbrauchsgegenstand herstellt, geschieht dies in Sätzen von bis zu vier Stück gleichzeitig, wie unter Verbrauchsgegenstände und Munition (Seite 246) beschrieben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

IN DER HAND GEHALTEN ODER AM LEIB GETRAGEN

Falls ein Charakter den Gegenstand führen muss, um ihn einzusetzen, enthält dieser Eintrag der Spielwerte den Ausdruck Gehten, und dazu die Anzahl an Händen, die nötig ist, damit der Charakter ihn führen kann, wie etwa „in 1 Hand gehalten“. Die Regeln für das Tragen und Benutzen von Gegenständen sind auf Seite 271 beschrieben.

Muss ein Gegenstand zum Funktionieren am Leib getragen werden, so ist dies durch den Begriff Getragen verdeutlicht. Dem folgt ein anderer Ausdruck, falls der Charakter auf einen Typ dieses Gegenstandes beschränkt ist. Zum Beispiel kann ein Charakter eine beliebige Anzahl von Ringen tragen, sodass der Eintrag für einen Ring nur Getragen aufführt. Falls der Eintrag Nutzung hingegen Getragener Mantel lautet, dann kann der Charakter nicht noch einen weiteren Mantel gleichzeitig tragen. Es wird davon ausgegangen, dass Gegenstände von Humanoiden getragen werden sollen; bei jedem Gegenstand, der von einer anderen Art von Kreatur getragen werden soll oder muss, wird dies entweder in seiner Beschreibung erwähnt, oder er gehört der Kategorie Gefährte an. Die meisten magischen Gegenstände, die ein Charakter am Leib tragen muss, besitzen die Kategorie Resonanz an. Diese wird auf Seite 531 näher ausgeführt.

ANBRINGEN ODER GRAVIEREN

Manche Gegenstände erweitern die Eigenschaften anderer Gegenstände. Talismane funktionieren ausschließlich, wenn sie an anderen Gegenständen angebracht sind. Sie weisen einen Eintrag namens Nutzung auf, der den Typ oder die Typen von Gegenständen bezeichnet, an die ein Charakter sie anbringen kann, wie etwa An Rüstung angebracht. Die Regeln zum Anbringen eines Talismans findest du auf Seite 596.

Runen müssen in Permanentgegenstände eingraviert werden, wie etwa in Rüstungen, Waffen oder *Runensteine* (siehe Seite 583) damit ihre Vorteile verfügbar werden. Das Anbringen bzw. Übertragen einer Rune ist nur während einer Auszeit möglich. Der Eintrag Nutzung weist auf den Typ oder die Typen von Gegenständen hin, in die eine Rune graviert werden kann, wie etwa In eine Waffe graviert. Weiterführende Informationen zum Gravieren von Runen findest du auf Seite 583.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN

Die Herstellung eines Gegenstandes erfordert von einem Charakter in der Regel, dass dieser bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Dazu kann beispielsweise die Bereitstellung spezifischer Rohmaterialien gehören, das Wirken von Zaubern, dass der Charakter einer bestimmten Gesinnung angehört, oder anderes. Diese Voraussetzungen sind in den Spielwerten unter dem Eintrag Herstellungsvoraussetzungen aufgeführt. Jeder Gegenstand hat zudem Grundvoraussetzungen. Der Hersteller muss die Hälfte des Gegenstandspreises in Rohmaterialien aufwenden (wie bei der Beschreibung der Handlung Herstellen auf Seite 247 beschrieben). Zusätzlich erfordert die Herstellung alchemischer Gegenstände das Talent Alchemistische Gegenstände herstellen (Seite 258), die Herstellung magischer Gegenstände das Talent Magische Gegenstände herstellen (Seite 264) und die Herstellung von Vorrichtungen das Talent Vorrichtungen herstellen (Seite 269). Zu guter Letzt erfordert die Herstellung höherstufiger Gegenstände einen passenden Kompetenzgrad in Handwerkskunst. Sofern nicht anderweitig angegeben, erfordert die Herstellung von Gegenständen der 9. Stufe und höher, dass du in Handwerkskunst den Kompetenzgrad Meister besitzt, und Gegenstände der 16. Stufe und höher erfordern den Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst.

SCHATZTABELLE

In Tabelle 11-1 sind die Gegenstände und Runen aufgeführt, die in diesem Kapitel behandelt werden. Die Tabelle umfasst alle Optionen pro gegebener Gegenstandsstufe, organisiert nach Kategorie und Name. Jede Stufe hat einen eigenen Abschnitt für Verbrauchsgegenstände, gefolgt von einem Abschnitt für Permanentgegenstände. Ein hochgestelltes^U weist darauf hin, dass der Gegenstand Ungewöhnlich ist, ein hochgestelltes^S hingegen, dass er Selten ist.

TABELLE 11-1: SCHÄTZE NACH STUFEN

Verbrauchsgegenstände der 1. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Alchemistenfeuer, Schwaches	Bombe	3 GM	544
Donnerstein, Schwacher	Bombe	3 GM	545
Flaschenblitz, Schwacher	Bombe	3 GM	545
Frostphiole, Schwache	Bombe	3 GM	545
Säureflasche, Schwache	Bombe	3 GM	545
Verstrickungsbeutel, Schwacher	Bombe	3 GM	546
Abhärtungsmutagen, Schwaches	Elixier	4 GM	546
Adleraugenelixier, Schwaches	Elixier	4 GM	546
Bestienmutagen, Schwaches	Elixier	4 GM	546
Flinkheitsmutagen, Schwaches	Elixier	4 GM	547
Gegengift, Schwaches	Elixier	3 GM	547
Gepardenelixier, Schwaches	Elixier	3 GM	548
Gleichmutsmutagen, Schwaches	Elixier	4 GM	548
Kognitivmutagen, Schwaches	Elixier	4 GM	548
Lebenselixier, Minderes	Elixier	3 GM	548
Medizin, Schwache	Elixier	3 GM	549
Silberzungenmutagen, Schwaches	Elixier	4 GM	549
Springfroschelixier, Schwaches	Elixier	3 GM	549
Arsen	Gift	3 GM	551
Riesentausendfüßlergift	Gift	4 GM	552
Leuchtmunition	Munition	3 GM	593
Reinigungsnektar	Öl	3 GM	595
Schriftrolle (1. Grad)	Schriftrolle	4 GM	596
Heiltrank, Minderer	Trank	4 GM	601
Heiliges Wasser	Verbrauchsgegenstand	3 GM	603
Runenstein	Verbrauchsgegenstand	3 GM	603
Unheiliges Wasser	Verbrauchsgegenstand	3 GM	603
Wandelfeder (Leiter)	Verbrauchsgegenstand	3 GM	604
Alarmvorrichtung	Vorrichtung	3 GM	605
Behindernde Vorrichtung	Vorrichtung	3 GM	590
Krähenfußvorrichtung	Vorrichtung	3 GM	606
Markiervorrichtung	Vorrichtung	3 GM	607
Signalvorrichtung	Vorrichtung	3 GM	607
Stachelvorrichtung	Vorrichtung	3 GM	607
Eulenbärenkrallen	Talisman	3 GM	598
Verbesserungskristall	Talisman	4 GM	600
Wolfszahn	Talisman	4 GM	601
Rauchstab, Schwacher	Werkzeug	3 GM	554
Schlangengöl	Werkzeug	2 GM	554
Sonnenzepter	Werkzeug	3 GM	554
Zündholz	Werkzeug	2 GM	554
Permanentgegenstände der 1. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Ewige Fackel	Gehalten	15 GM	556
Aionenstein (Mattgrauer) ^U	Getragen	9 GM	563
Plattenpanzer	Rüstung	18 GM	276
Schienenpanzer	Rüstung	13 GM	276
Verbrauchsgegenstände der 2. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Draufgängerbräu, Schwaches	Elixier	7 GM	547
Dunkelsichtelixier, Schwaches	Elixier	6 GM	547
Infiltrationselixier	Elixier	6 GM	548

Katzenaugenelixier	Elixier	7 GM	548
Verständniselixier, Schwaches	Elixier	7 GM	550
Belladonna	Gift	5 GM	551
Lethargiegift ^U	Gift	7 GM	552
Schwarzviperngift	Gift	6 GM	553
Gewichtlosigkeitsöl	Öl	6 GM	594
Verbesserungsöl	Öl	7 GM	594
Affennadel	Talisman	6 GM	596
Betörender Opal	Talisman	7 GM	597
Bronzebullen-talisman	Talisman	7 GM	597
Jadekatze	Talisman	6 GM	598
Jägerfluch	Talisman	6 GM	599
Notnagel	Talisman	7 GM	599
Onyxpanther	Talisman	7 GM	599
Sprudelnde Ampulle	Talisman	7 GM	600
Talisman des Weinenden Engels	Talisman	7 GM	600
Wandelfeder	Verbrauchsgegenstand	6 GM	604
(Stechpalmenstrauch)			
Silberöl	Werkzeug	6 GM	554
Permanentgegenstände der 2. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Zauberstatuette (Onyxhund)	Gehalten	34 GM	559
+1 Schlaghandwickel	Getragen	35 GM	572
Hand des Magiers	Getragen	30 GM	569
Schildbrösche ^U	Getragen	30 GM	572
Verkleidungshut	Getragen	30 GM	575
Wegweiser ^U	Getragen	28 GM	575
+1 Waffenverbesserung	Rune	35 GM	584
Ritterrüstung	Rüstung	30 GM	276
Schild aus Kaltem Eisen, Geringwertiger	Schild	34 GM	589
Silberschild, Geringwertiger	Schild	34 GM	590
Silbertartsche, Geringwertige	Schild	30 GM	590
Tartsche aus Kaltem Eisen, Geringwertige	Schild	30 GM	589
+1 Waffe	Waffe	35 GM	608
Silberwaffe, Geringwertige	Waffe	40+ GM	608
Waffe aus Kaltem Eisen, Geringwertige	Waffe	40+ GM	608
Verbrauchsgegenstände der 3. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Alchemistenfeuer, Einfaches	Bombe	10 GM	544
Donnerstein, Einfacher	Bombe	10 GM	545
Flaschenblitz, Einfacher	Bombe	10 GM	545
Frostphiole, Einfache	Bombe	10 GM	545
Säureflasche, Einfache	Bombe	10 GM	545
Verstrickungsbeutel, Einfacher	Bombe	10 GM	546
Abhärtungsmutagen, Einfaches	Elixier	12 GM	546
Bestienmutagen, Einfaches	Elixier	12 GM	546
Flinkheitsmutagen, Einfaches	Elixier	12 GM	547
Gleichmutsmutagen, Einfaches	Elixier	12 GM	548
Kognitivmutagen, Einfaches	Elixier	12 GM	548
Silberzungenmutagen, Einfaches	Elixier	12 GM	549
Cytillisch-Öl	Gift	10 GM	551
Grabeswurzel	Gift	10 GM	551
Leuchtfuehremunition	Munition	10 GM	593
Rankenpfeil	Munition	10 GM	593
Schlafpfeil	Munition	11 GM	593
Zauberschlagmunition (1. Grad)	Munition	12 GM	593
Ausbesserungsöl	Öl	9 GM	594
Schriftrolle (2. Grad)	Schriftrolle	12 GM	595
Stein des Federschnitts	Talisman	8 GM	600
Heiltrank, Schwacher	Trank	12 GM	601
Wasseratmungs-trank	Trank	11 GM	603
Wandelfeder (Truhe)	Verbrauchsgegenstand	10 GM	604
Wandelfeder (Vogel)	Verbrauchsgegenstand	8 GM	604

Permanentgegenstände der 3. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Instrument des Maestros, Schwaches	Gehalten	60 GM	557
Weihrauchfass der Offenbarung, Schwaches	Gehalten	55 GM	559
Amulett des Okkulten	Getragen	60 GM	564
Amulett des Schutzes vor Heilung oder Leid ^U	Getragen	56 GM	564
Armreif des Akrobaten	Getragen	58 GM	564
Armschienen der Geschossabwehr	Getragen	52 GM	564
Bauchrednerring	Getragen	60 GM	565
Brille des Spurenlesens	Getragen	60 GM	565
Hut der Magister	Getragen	50 GM	569
Kojotenmantel	Getragen	60 GM	570
Okular des Handwerkers	Getragen	60 GM	570
Personamask	Getragen	50 GM	571
Tanzschal	Getragen	60 GM	573
Verdopplungsringe	Getragen	50 GM	574
Schattenwandeln	Rune	55 GM	585
Schmierig	Rune	45 GM	586
Zurückkehrend	Rune	55 GM	588
Axt der Vergeltung	Waffe	60 GM	609
Kämpfergabel	Waffe	50 GM	610
Zauberstab (1. Grad)	Zauberstab	60 GM	612
Zauberstecken des Feuers	Zauberstecken	60 GM	617
Verbrauchsgegenstände der 4. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Bombenwerferelixier, Schwaches	Elixier	14 GM	547
Dunkelsichtelixier, Einfaches	Elixier	11 GM	547
Nebelgestaltelixier, Schwaches	Elixier	18 GM	549
Salamanderelixier, Schwaches	Elixier	15 GM	549
Steinflüstelixier	Elixier	13 GM	550
Winterwolfelixier, Schwaches	Elixier	15 GM	550
Kletterbolzen	Munition	15 GM	593
Vipernpfeil	Munition	17 GM	593
Blutmückenrüssel	Talisman	20 GM	597
Drachenschildkrötenschuppe	Talisman	13 GM	597
Juwel der Furcht	Talisman	20 GM	599
Rindenhauttrank	Trank	15 GM	601
Schrumpfrank, Einfacher	Trank	15 GM	602
Unsichtbarkeitstrank ^U	Trank	20 GM	602
Wandelfeder (Fächer)	Verbrauchsgegenstand	15 GM	604
Beißvorrichtung	Vorrichtung	15 GM	605
Fesselnde Vorrichtung ^U	Vorrichtung	15 GM	606
Haftstaubvorrichtung ^U	Vorrichtung	15 GM	606
Stolpervorrichtung	Vorrichtung	15 GM	607
Warnvorrichtung	Vorrichtung	15 GM	607
Permanentgegenstände der 4. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Nimmervoller Beutel, Variante I	Gehalten	75 GM	558
+ 1 Schlaghandwickel des Schadens	Getragen	100 GM	572
Alchemistenbrille	Getragen	100 GM	564
Dämonenmaske	Getragen	85 GM	566
Heilerhandschuhe	Getragen	80 GM	569
Lastgürtel	Getragen	80 GM	570
+ 1 Waffe des Schadens	Waffe	100 GM	608
Zauberstab der Ausdehnung (1. Grad)	Zauberstab	100 GM	613
Zauberstecken der Heilung	Zauberstecken	90 GM	615
Zauberstecken der Tiere	Zauberstecken	90 GM	616
Zauberstecken des Mentalisten	Zauberstecken	90 GM	617
Verbrauchsgegenstände der 5. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Adleraugenelixier, Einfaches	Elixier	27 GM	546
Gepardenelixier, Einfaches	Elixier	25 GM	548
Lebenselixier, Schwaches	Elixier	30 GM	548
Schwimmhautelixier, Schwaches	Elixier	22 GM	549
Jagdspinnengift	Gift	25 GM	551

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKSKUNST & SCHÄTZE

ANHANG

Zauberschlagmunition (2. Grad)	Munition	30 GM	593
Schmieröl	Öl	25 GM	595
Schriftrolle (3. Grad)	Schriftrolle	30 GM	595
Halbischzahn	Talisman	23 GM	598
Smaragdgrashüpfer	Talisman	30 GM	599
Stiller Schlüssel	Talisman	22 GM	600
Tigerornament	Talisman	30 GM	600
Sprungtrank	Trank	21 GM	602
Permanentgegenstände der 5. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Faltbühne	Bauwerk	138 GM	555
Generalschlüssel, Einfacher	Gehalten	125 GM	556
Heilige Gebetsperlen, Einfache ^U	Gehalten	160 GM	557
Diplomatenabzeichen	Getragen	125 GM	566
Elfenstiefel	Getragen	145 GM	567
Feuerballhalskette, Variante I	Getragen	44 GM	567
Nachtbrille	Getragen	150 GM	570
+1 Rüstungsverbesserung	Rune	160 GM	584
Unscheinbar	Rune	140 GM	586
Untote zerstörend	Rune	150 GM	588
+1 Rüstung	Rüstung	160 GM	580
Rüstung aus Kaltem Eisen, Geringwertige	Rüstung	140+ GM	580
Silberrüstung, Geringwertige	Rüstung	140+ GM	580
Giftdolch	Waffe	150 GM	609
Schleuder des Katzenjammers	Waffe	155 GM	610
Zauberstab (2. Grad)	Zauberstab	160 GM	612
Zauberstab der Mannigfaltigen	Zauberstab	160 GM	613
Geschosse (1. Grad)			
Zauberstab der Verlängerung (1. Grad)	Zauberstab	160 GM	613
Verbrauchsgegenstände der 6. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Gegengift, Einfaches	Elixier	35 GM	547
Medizin, Einfache	Elixier	35 GM	549
Nebelgestaltelixier, Einfaches	Elixier	56 GM	549
Riesenskorpiongift	Gift	40 GM	552
Antiparalytische Salbe	Öl	40 GM	594
Öl der Schwerelosigkeit, Starkes	Öl	36 GM	594
Eiserner Würfel	Talisman	50 GM	598
Heiltrank, Einfacher	Trank	50 GM	601
Resistenztrank, Schwacher	Trank	45 GM	601
Schwimmtrank, Einfacher	Trank	50 GM	602
Wahrheitstrank ^U	Trank	46 GM	602
Pulver des Auftauchens	Verbrauchsgegenstand	50 GM	603
Wandelfeder (Baum)	Verbrauchsgegenstand	38 GM	604
Permanentgegenstände der 6. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Allzweckwerkzeug des Reisenden	Gehalten	200 GM	556
Nebelhorn	Gehalten	230 GM	558
Öffnungsglocke ^U	Gehalten	235 GM	558
Urwüchsiger Mistelzweig, Einfach	Gehalten	230 GM	559
Aionenstein (Goldklumpen) ^U	Getragen	230 GM	563
Halsband der Redekunst	Getragen	200 GM	569
Heimlichkeitsmantel ^U	Getragen	230 GM	569
Ring der Energieresistenz	Getragen	245 GM	571
Widderring	Getragen	220 GM	575
Variabel	Rune	225 GM	588
Ghulhaut ^U	Rüstung	220 GM	582
Löwenschild	Schild	245 GM	590
Schild der Zauberwacht	Schild	250 GM	591
Kukri des Blutvergießens ^U	Waffe	240 GM	610
Zweigstab	Waffe	250 GM	611
Zauberstab der Ausdehnung (2. Grad)	Zauberstab	250 GM	613
Zauberstecken der Bannmagie	Zauberstecken	230 GM	615
Zauberstecken der Beschwörungsmagie	Zauberstecken	230 GM	615

Zauberstecken der Erkenntnismagie	Zauberstecken	230 GM	615
Zauberstecken der Hervorrufungsmagie	Zauberstecken	230 GM	615
Zauberstecken der Illusionsmagie	Zauberstecken	230 GM	616
Zauberstecken der Nekromantie	Zauberstecken	230 GM	616
Zauberstecken der Verwandlungsmagie	Zauberstecken	230 GM	616
Zauberstecken der Zaubereberungsmagie	Zauberstecken	230 GM	617
Zweigstab	Zauberstecken	225 GM	617
Verbrauchsgegenstände der 7. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Springfroschelixier, Starkes	Elixier	55 GM	549
Verständniselixier, Starkes	Elixier	54 GM	550
Malyasswurzelpaste	Gift	55 GM	552
Riesenwespengift	Gift	55 GM	552
Zauberschlagmunition (3. Grad)	Munition	70 GM	593
Schriftrolle (4. Grad)	Schriftrolle	70 GM	595
Cabochon des Schnellen	Talisman	70 GM	597
Schildblocks ^U			
Grausige Trophäe	Talisman	55 GM	598
Mörderknoten	Talisman	66 GM	599
Drachennodemtrank (Junger Drache)	Trank	70 GM	601
Serum der Geschlechtsumwandlung	Trank	60 GM	602
Wandelfeder (Anker)	Verbrauchsgegenstand	55 GM	604
Rauchstab, Starker	Werkzeug	53 GM	554
Permanentgegenstände der 7. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Hufeisen der Schnelligkeit	Gefährte	340 GM	562
Luftflasche	Gehalten	320 GM	557
Nimmervoller Beutel, Variante II	Gehalten	300 GM	558
Unerschöpfliche Wasserkaraffe	Gehalten	320 GM	558
Zauberstatuette (Jadeschlange)	Gehalten	340 GM	559
Aionenstein (Klare Spindel) ^U	Getragen	325 GM	563
Aionenstein (Turmalinkugel) ^U	Getragen	350 GM	563
Aufbewahrungshandschuhe ^U	Getragen	340 GM	564
Elfenumhang	Getragen	360 GM	567
Feuerballhalskette, Variante II	Getragen	115 GM	567
Magiering, Variante I ^U	Getragen	360 GM	570
Spinnenschuhe	Getragen	325 GM	573
Sprungstiefel	Getragen	340 GM	573
Verkleidungshut, Starker	Getragen	340 GM	575
Versorgungsring ^U	Getragen	325 GM	615
Vervundend	Rune	340 GM	588
Mondlichtkettenhemd	Rüstung	360 GM	582
Schild aus Kaltem Eisen, Normaler	Schild	340 GM	589
Silberschild, Normaler	Schild	340 GM	590
Silbertartsche, Normale	Schild	300 GM	590
Stabiler Schild, Schwacher	Schild	360 GM	591
Stachelschild	Schild	360 GM	591
Tartsche aus Kaltem Eisen, Normale	Schild	300 GM	589
Zauberstab (3. Grad)	Zauberstab	360 GM	612
Zauberstab der Verlängerung (2. Grad)	Zauberstab	360 GM	613
Verbrauchsgegenstände der 8. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Dunkelsichtelixier, Starkes	Elixier	90 GM	547
Nesselkrautkonzentrat	Gift	75 GM	552
Wyvern gift	Gift	80 GM	553
Flugtrank, Einfacher	Trank	100 GM	601
Galgenzahn	Talisman	100 GM	598
Jadeornament	Talisman	100 GM	598
Schnelligkeitstrank	Trank	90 GM	601
Schrumpfrank, Starker	Trank	90 GM	602
Wahrheitskerze ^U	Verbrauchsgegenstand	75 GM	604

Wandelfeder (Schwanenboot)	Verbrauchs- gegenstand	76 GM	604
Angriffsvorrichtung	Vorrichtung	75 GM	605
Bombenvorrichtung	Vorrichtung	75 GM	606
Schnappvorrichtung ^U	Vorrichtung	75 GM	607

Permanentgegenstände der 8. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Unauffälligkeitshalsband	Gefährte	475 GM	562
Rüstungsarmschienen, Variante I	Getragen	450 GM	607
Zepter der Überraschung ^S	Gehalten	465 GM	560
Ätzend	Rune	500 GM	586
Donnernd	Rune	500 GM	586
Energieresistent	Rune	420 GM	585
Flammend	Rune	500 GM	587
Frost	Rune	500 GM	585
Schmierig, Stark	Rune	450 GM	586
Schock	Rune	500 GM	587
Unsichtbarkeit	Rune	500 GM	586
Widerstand	Rune	340 GM	584
+ 1 Rüstung des Widerstandes	Rüstung	500 GM	580
Adamantschild, Normalere ^U	Schild	440 GM	589
Adamantartsche, Normale ^U	Schild	400 GM	589
Drachenhautschild, Normalere ^U	Schild	440 GM	589
Drachenhautartsche, Normale ^U	Schild	400 GM	589
Mithralschild, Normalere ^U	Schild	440 GM	589
Mithralartsche, Normale ^U	Schild	400 GM	589
Schwarzholz-Turmschild, Normalere ^U	Schild	560 GM	589

Schwarzholzschild, Normalere ^U	Schild	440 GM	589
Schwarzholtartsche, Normale ^U	Schild	400 GM	589
Zauberstab der Ausdehnung (3. Grad)	Zauberstab	500 GM	613
Zauberstab der Schwelenden Feuerbälle (3. Grad)	Zauberstab	500 GM	613
Zauberstecken der Heilung, Starker	Zauberstecken	470 GM	615
Zauberstecken der Tiere, Starker	Zauberstecken	460 GM	616
Zauberstecken des Feuers, Starker	Zauberstecken	450 GM	617
Zauberstecken des Lichts	Zauberstecken	425 GM	617
Zauberstecken des Mentalisten, Starker	Zauberstecken	450 GM	617

Verbrauchsgegenstände der 9. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Gepardenelixier, Starkes	Elixier	110 GM	548
Lebenselixier, Einfaches	Elixier	150 GM	548
Leichnamstaub	Gift	110 GM	552
Spinnenwurz	Gift	110 GM	553
Explosivmunition, Einfache	Munition	130 GM	592
Sturmpfeil	Munition	130 GM	593
Zauberschlagmunition (4. Grad)	Munition	150 GM	593
Gesinnungsöl	Öl	140 GM	594
Schriftrolle (5. Grad)	Schriftrolle	150 GM	595
Blitz-Wurfspeer	Verbrauchs- gegenstand	110 GM	603
Pulver des Verschwindens	Verbrauchs- gegenstand	135 GM	603
Wandelfeder (Peitsche)	Verbrauchs- gegenstand	130 GM	604

Permanentgegenstände der 9. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Empathiehalsband	Gefährte	600 GM	562
Schmetterhorn	Gehalten	700 GM	558
Tritonenhorn	Gehalten	640 GM	558
Unbewegliches Zepter	Gehalten	600 GM	558
Adleraugen	Getragen	700 GM	563
Amulett des Okkulten, Starkes	Getragen	650 GM	564
Armbänder der Athletik	Getragen	645 GM	564
Armschienen der Geschossabwehr, Starke	Getragen	650 GM	564
Bauchrednerring, Starker	Getragen	670 GM	565

Botenring	Getragen	700 GM	566
Brille des Spurenlesens, Starke	Getragen	660 GM	566
Feuerballhalskette, Variante III	Getragen	300 GM	567
Fünfkönigsgürtel ^U	Getragen	650 GM	568
Gebetsrolle der Treue	Getragen	680 GM	568
Halblingsrucksack ^U	Getragen	675 GM	569
Heilerhandschuhe, Starke	Getragen	700 GM	569
Hut der Magister, Starker	Getragen	650 GM	569
Kojotenmantel, Starker	Getragen	650 GM	570
Personamaske, Starke	Getragen	650 GM	571
Tanzschal, Starker	Getragen	650 GM	573
Entsetzlich	Rune	700 GM	587
Schattenwandeln, Starkes	Rune	650 GM	585
Nashornlederrüstung	Rüstung	700 GM	582
Drachentöterschild ^U	Schild	670 GM	590
Kraftschild ^U	Schild	650 GM	590
Finsterklinge	Waffe	700 GM	609
Zauberstab (4. Grad)	Zauberstab	700 GM	612
Zauberstab der Mannigfaltigen Geschosse (3. Grad)	Zauberstab	700 GM	613
Zauberstab der Verlängerung (3. Grad)	Zauberstab	700 GM	613

Verbrauchsgegenstände der 10. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Adleraugenelixier, Starkes	Elixier	200 GM	546
Draufgängerbräu, Einfaches	Elixier	150 GM	547
Gegengift, Starkes	Elixier	160 GM	547
Medizin, Starke	Elixier	160 GM	549
Nebelgestaltelixier, Starkes	Elixier	180 GM	549
Eisenhut	Gift	155 GM	551
Schattenessenz	Gift	160 GM	553
Eisernes Medaillon	Talisman	175 GM	597
Mumifizierte Fledermaus	Talisman	175 GM	599
Verschwindemünze	Talisman	160 GM	600
Resistenztrank, Einfacher	Trank	180 GM	601
Elementaredelstein	Verbrauchs- gegenstand	200 GM	603

Permanentgegenstände der 10. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Jurte des Entdeckers	Bauwerk	880 GM	555
Tierharnisch des Westwinds	Gefährte	900 GM	562
Instrument des Maestros, Einfaches	Gehalten	900 GM	557
Weihrauchfass der Offenbarung, Einfaches	Gehalten	900 GM	559
Zauberstatuette (Goldlöwe)	Gehalten	900 GM	559
+2 Schlaghandwickel des Schadens	Getragen	1.000 GM	572
Dämonenmaske, Starke	Getragen	900 GM	566
Druidengewand	Getragen	1.000 GM	566
Fledermausumhang	Getragen	950 GM	568
Flügelstiefel	Getragen	850 GM	568
Halsband der Redekunst, Starkes	Getragen	850 GM	569
Heimlichkeitsmantel, Starker ^U	Getragen	900 GM	569
Lügnerring ^U	Getragen	850 GM	570
Magiering, Variante II ^U	Getragen	1.000 GM	570
Ring der Energieresistenz, Starker	Getragen	975 GM	571
Ring der Gegenzauber ^U	Getragen	925 GM	571
Teufelskerlstiefel	Getragen	900 GM	573
Umhang des Scharlatans ^U	Getragen	980 GM	574
+2 Waffenverbesserung	Rune	935 GM	584
Unsichtbarkeit, Starke	Rune	1.000 GM	586
Brustplatte der Würde	Rüstung	1.000 GM	581
Zitteraalhaut	Rüstung	950 GM	582
Schmiedehüter ^U	Schild	975 GM	591
Stabiler Schild, Einfacher	Schild	1.000 GM	591
+2 Waffe des Schadens	Waffe	1.000 GM	608
Silberwaffe, Normale	Waffe	880+ GM	608
Waffe aus Kaltem Eisen, Normale	Waffe	880+ GM	608

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Zauberstab der Ausdehnung (4. Grad)	Zauberstab	1.000 GM	613
Zauberstecken der Bannmagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	615
Zauberstecken der Beschwörungsmagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	615
Zauberstecken der Erkenntnismagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	615
Zauberstecken der Hervorrufungsmagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	615
Zauberstecken der Illusionsmagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	616
Zauberstecken der Nekromantie, Starker	Zauberstecken	900 GM	616
Zauberstecken der Verwandlungsmagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	616
Zauberstecken der Verzauberungsmagie, Starker	Zauberstecken	900 GM	616
Verbrauchsgegenstände der 11. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Generalschlüssel, Starker	Gehalten	1.250 GM	566
Alchemistenfeuer, Starkes	Bombe	250 GM	544
Donnerstein, Starker	Bombe	250 GM	545
Flaschenblitz, Starker	Bombe	250 GM	545
Frostphiole, Starke	Bombe	250 GM	545
Säureflasche, Starke	Bombe	250 GM	545
Verstrickungsbeutel, Starker	Bombe	250 GM	546
Abhärtungsmutagen, Starkes	Elixier	300 GM	546
Bestienmutagen, Starkes	Elixier	300 GM	546
Flinkheitsmutagen, Starkes	Elixier	300 GM	547
Gleichmutsmutagen, Starkes	Elixier	300 GM	548
Kognitivmutagen, Starkes	Elixier	300 GM	548
Silberzungenmutagen, Starkes	Elixier	300 GM	549
Faulbrandharz	Gift	225 GM	551
Zauberschlagmunition (5. Grad)	Munition	300 GM	593
Abstoßungsöl	Öl	175 GM	594
Öl der scharfen Schneiden ^U	Öl	250 GM	594
Schriftrolle (6. Grad)	Schriftrolle	300 GM	595
Schwimmtrank, Starker	Trank	250 GM	602
Permanentgegenstände der 11. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Heilige Gebetsperlen, Starke ^U	Gehalten	1.400 GM	556
Nimmervoller Beutel, Variante III	Gehalten	1.200 GM	558
Alchemistenbrille, Starke	Getragen	1.400 GM	564
Collier des Urgebrülls	Getragen	1.250 GM	566
Elfenstiefel, Starke	Getragen	1.250 GM	567
Feuerballhalskette, Variante IV	Getragen	700 GM	567
Nachtbrille, Starke	Getragen	1.250 GM	571
Okular des Handwerkers, Starkes	Getragen	1.200 GM	571
Ring des Fallenmeisters	Getragen	1.175 GM	571
Soutane der Frömmigkeit	Getragen	1.150 GM	573
Verdopplungsringe, Starke	Getragen	1.300 GM	574
+2 Rüstungsverbesserung	Rune	1.060 GM	584
Anarchisch	Rune	1.400 GM	586
Axiomatisch	Rune	1.400 GM	586
Heilig	Rune	1.400 GM	587
Unheilig	Rune	1.400 GM	588
+2 Rüstung des Widerstandes	Rüstung	1.400 GM	580
Rüstung aus Kaltem Eisen, Normale	Rüstung	1.200+ GM	580
Silberrüstung, Normale	Rüstung	1.200+ GM	580
Geschosse anziehender Schild	Schild	1.350 GM	590
Schwebender Schild ^U	Schild	1.250 GM	591
Adamantwaffe, Normale ^U	Waffe	1.400+ GM	608
Mithralwaffe, Normale ^U	Waffe	11.400+ GM	608
Schwarzholzwaffe, Normale ^U	Waffe	1.400+ GM	608
Schwurbogen	Waffe	1.300 GM	611
Zauberstab (5. Grad)	Zauberstab	1.500 GM	612
Zauberstab der Verlängerung (4. Grad)	Zauberstab	1.400 GM	613

Verbrauchsgegenstände der 12. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Salamanderelixier, Einfaches	Elixier	320 GM	549
Schwimmhautelixier, Einfaches	Elixier	300 GM	549
Winterwolfelixier, Einfaches	Elixier	320 GM	550
Schlummerwein	Gift	325 GM	553
Durchschlagende Munition	Munition	400 GM	592
Antiparalytische Salbe, Starke	Öl	325 GM	594
Öl der Waffenbelebung ^U	Öl	330 GM	594
Eisernes Gegengewicht	Talisman	400 GM	597
Verschwindedraht	Talisman	320 GM	600
Vorhammsauge	Talisman	400 GM	600
Drachennodemtrank (Erwachsener Drache)	Trank	400 GM	601
Heiltrank, Starker	Trank	400 GM	601
Sprachentrank ^U	Trank	320 GM	602
Betäubungsvorrichtung	Vorrichtung	320 GM	606
Blutspießvorrichtung	Vorrichtung	320 GM	606
Sichelklingenvorrichtung	Vorrichtung	320 GM	607
Permanentgegenstände der 12. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Hervorragende Heilmittel, Einfache	Gehalten	1.800 GM	557
Hexenbesen	Gehalten	1.900 GM	557
+2 Schlaghandwickel des Starken Schadens	Getragen	2.000 GM	572
Aionenstein (Rosa Rhomboid) ^U	Getragen	1.900 GM	563
Berserkermantel	Getragen	2.000 GM	565
Elfenumhang, Starker	Getragen	1.750 GM	567
Kletterring	Getragen	1.750 GM	570
Magierring, Variante III ^U	Getragen	2.000 GM	571
Schwimmerring	Getragen	1.750 GM	572
Energieresistent, Starke	Rune	1.650 GM	585
Schaden, Starker	Rune	1.065 GM	584
Verstärkt	Rune	2.000 GM	586
Adamanrüstung, Normale ^U	Rüstung	1.600+ GM	579
Drachenhaurüstung, Normale ^U	Rüstung	1.600+ GM	579
Mithralrüstung, Normale ^U	Rüstung	1.600+ GM	579
Schwarzholzurüstung, Normale ^U	Rüstung	1.600+ GM	580
Zauberstab der Ausdehnung (5. Grad)	Zauberstab	2.000 GM	612
Zauberstab der Schwelenden	Zauberstab	2.000 GM	613
Feuerbälle (5. Grad)			
Zauberstecken der Heilung, Mächtiger	Zauberstecken	1.800 GM	615
Zauberstecken der Tiere, Mächtiger	Zauberstecken	1.900 GM	616
Zauberstecken des Feuers, Mächtiger	Zauberstecken	1.800 GM	617
Zauberstecken des Mentalisten, Mächtiger	Zauberstecken	1.800 GM	617
Zweigstab, Starker	Zauberstecken	1.750 GM	617
+2 Waffe des Starken Schadens	Waffe	2.000 GM	608
Verbrauchsgegenstände der 13. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Lebenselixier, Starkes	Elixier	600 GM	548
Knollenblätterpilzpulver	Gift	450 GM	551
Purpurgift	Gift	500 GM	552
Explosive Munition, Starke	Munition	520 GM	592
Zauberschlagmunition (6. Grad)	Munition	600 GM	593
Schriftrolle (7. Grad)	Schriftrolle	600 GM	595
Reparaturgeflecht ^U	Talisman	525 GM	599
Allheilmittel ^U	Trank	450 GM	601
Permanentgegenstände der 13. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Nimmervoller Beutel, Variante IV	Gehalten	2.400 GM	558
Zauberstatuette (Marmorelefant)	Gehalten	2.700 GM	559
Aionenstein (Hellvioletter Ellipsoid) ^U	Getragen	2.200 GM	563
Augenklappe des Glücks	Getragen	2.700 GM	565
Feuerballhalskette, Variante V	Getragen	1.600 GM	567
Halblingsrucksack, Starker ^U	Getragen	2.850 GM	569
Siebenmeilenstiefel	Getragen	3.000 GM	573

Widderring, Starker	Getragen	2.700 GM	575
Scharf ^U	Rune	3.000 GM	587
Tanzend ^U	Rune	2.700 GM	587
Zauber speichernde ^U	Rune	2.700 GM	588
Celestische Rüstung	Rüstung	2.500 GM	581
Dämonenrüstung	Rüstung	2.500 GM	581
Elfischer Kettenpanzer, Normaler ^U	Rüstung	2.500 GM	579
Glücksanzug	Rüstung	2.600 GM	582
Stabiler Schild, Starker	Schild	3.000 GM	588
Flammenzunge	Waffe	2.800 GM	609
Zwergischer Wurfkriegshammer	Waffe	2.750 GM	611
Zauberstab (6. Grad)	Zauberstab	3.000 GM	612
Zauberstab der Mannigfaltigen	Zauberstab	3.000 GM	613
Geschosse (5. Grad)			
Zauberstab der Verlängerung	Zauberstab	3.000 GM	613
(5. Grad)			

Verbrauchsgegenstände der 14. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Bombenwerferelixier, Starkes	Elixier	700 GM	547
Gegengift, Mächtiges	Elixier	675 GM	547
Medizin, Mächtige	Elixier	675 GM	549
Geistermunition	Munition	900 GM	592
Betäubungsspule	Talisman	900 GM	597
Eiserne Keule	Talisman	900 GM	597
Vipernzahn	Talisman	850 GM	600
Resistenztrank, Starker	Trank	850 GM	601

Permanentgegenstände der 14. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Hufeisen der Schnelligkeit, Starke	Gefährte	4.250 GM	562
Aufhebungszepter	Gehalten	4.300 GM	556
Kristallkugel (Reiner Quarz) ^U	Gehalten	3.800 GM	557
Urwüchsiger Mistelzweig, Starker	Gehalten	3.900 GM	559
Magiering, Variante IV ^U	Getragen	4.500 GM	570
Ring der Energieresistenz, Mächtiger	Getragen	4.400 GM	571
Rüstungsarmschienen, Variante II	Getragen	4.000 GM	572
Sprungstiefel, Starke	Getragen	4.250 GM	573
Untote zerstörend, Starke ^U	Rune	4.300 GM	588
Widerstand, Starker	Rune	3.440 GM	584
+2 Rüstung des Starken Widerstandes	Rüstung	4.500 GM	580

Heiliger Rächer ^U	Waffe	4.500 GM	610
Sturmbliß	Waffe	4.000 GM	611
Zauberstab der Ausdehnung (6. Grad)	Zauberstab	4.500 GM	613
Zauberstecken der Bannmagie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	615
Zauberstecken der Beschwörungsmagie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	615
Zauberstecken der Erkenntnis- magie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	615
Zauberstecken der Hervorrufungs- magie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	615
Zauberstecken der Illusionsmagie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	616
Zauberstecken der Nekromantie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	616
Zauberstecken der Verwandlungsmagie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	616
Zauberstecken der Verzauberungsmagie, Mächtiger	Zauberstecken	4.000 GM	617

Verbrauchsgegenstände der 15. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Draufgängerbräu, Starkes	Elixier	700 GM	547
Lebenselixier, Mächtiges	Elixier	1.300 GM	548
Schwimmhautelixier, Starkes	Elixier	920 GM	549
Drachenschleim	Gift	925 GM	551
Geistesnebel	Gift	1.000 GM	551
Auflösungsbolzen ^U	Munition	1.300 GM	592
Versteinernde Schleuderkugel	Munition	1.300 GM	593

Zauberschlagmunition (7. Grad)	Munition	1.300 GM	593
Verschleierndes Öl	Öl	1.200 GM	595
Schriftrolle (8. Grad)	Schriftrolle	1.300 GM	595
Flugtrank, Starker	Trank	1.000 GM	601

Permanentgegenstände der 15. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Kristallkugel (Selenit) ^U	Gehalten	7.000 GM	557
Zauberstatuette (Obsidianross) ^U	Gehalten	6.000 GM	559
Feuerballhalskette, Variante VI	Getragen	4.200 GM	613
Robe der Erzmagier ^U	Getragen	6.500 GM	616
Antimagisch ^U	Rune	6.500 GM	585
Ätzend, Stark	Rune	6.500 GM	586
Donnernd, Stark	Rune	6.500 GM	586
Flammend, Stark	Rune	6.500 GM	587
Frost, Starke	Rune	6.500 GM	587
Schock, Starke	Rune	6.500 GM	587
Ritterrüstung der Tiefe ^U	Rüstung	6.500 GM	582
Schild aus Kaltem Eisen, Hochwertiger	Schild	5.500 GM	589
Silberschild, Hochwertiger	Schild	5.500 GM	590
Silbertartsche, Hochwertige	Schild	5.000 GM	590
Tartsche aus Kaltem Eisen, Hochwertige	Schild	5.000 GM	589
Zauberstab (7. Grad)	Zauberstab	6.500 GM	612
Zauberstab der Verlängerung (6. Grad)	Zauberstab	6.500 GM	613

Verbrauchsgegenstände der 16. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Adleraugenelixier, Mächtiges	Elixier	2.000 GM	546
Salamanderelixier, Starkes	Elixier	1.400 GM	549
Winterwolfelixier, Starkes	Elixier	1.400 GM	550
Alptraumdämpfe	Gift	1.400 GM	550
Schwefelschwaden	Gift	1.500 GM	553
Flammennavette	Talisman	1.800 GM	598
Geisterstaub	Talisman	1.800 GM	598
Trank des Wahren Blicks	Trank	1.500 GM	602
Freihagelvorrichtung	Vorrichtung	1.500 GM	607
Rundumspeervorrichtung	Vorrichtung	1.500 GM	607

Permanentgegenstände der 16. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Fertigfestung ^U	Bauwerk	9.300 GM	555
Kristallkugel (Mondstein) ^U	Gehalten	7.500 GM	557
+3 Schlaghandwickel des Starken Schadens	Getragen	10.000 GM	572
Aionenstein (Oranges Prisma) ^U	Getragen	9.750 GM	563
+3 Waffenverbesserung	Rune	8.935 GM	584
Schmierig, Mächtig	Rune	9.000 GM	586
Schnell ^S	Rune	10.000 GM	587
Drachenpanzer ^U	Rüstung	10.000 GM	581
Adamantschild, Hochwertiger ^U	Schild	8.800 GM	589
Adamanttartsche, Hochwertige ^U	Schild	8.000 GM	589
Drachenhautschild, Hochwertiger ^U	Schild	8.800 GM	589
Drachenhauttartsche, Hochwertige ^U	Schild	8.000 GM	589
Mithralschild, Hochwertiger ^U	Schild	8.800 GM	589
Mithraltartsche, Hochwertige ^U	Schild	8.000 GM	589
Schwarzholz-Turmschild, Hochwertiger ^U	Schild	11.200 GM	589
Schwarzholzschild, Hochwertiger ^U	Schild	8.800 GM	589
Schwarzholztartsche, Hochwertige ^U	Schild	8.000 GM	589
Schwebender Schild, Starker	Schild	9.000 GM	591
Stabiler Schild, Mächtiger	Schild	10.000 GM	591
Zauberstab der Ausdehnung (7. Grad)	Zauberstab	10.000 GM	613
Zauberstab der Schwelenden Feuerbälle (7. Grad)	Zauberstab	10.000 GM	613
Zauberstab des Todes (7. Grad)	Zauberstab	10.000 GM	613
Zauberstecken der Heilung, Wahrer	Zauberstecken	9.200 GM	615
Zauberstecken der Macht ^S	Zauberstecken	10.000 GM	616

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Verbrauchsgegenstände der 17. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Alchemistenfeuer, Mächtiges	Bombe	2.500 GM	544
Donnerstein, Mächtiger	Bombe	2.500 GM	545
Flaschenblitz, Mächtiger	Bombe	2.500 GM	545
Frostphiole, Mächtige	Bombe	2.500 GM	545
Säureflasche, Mächtige	Bombe	2.500 GM	545
Verstrickungsbeutel, Mächtiger	Bombe	2.500 GM	546
Abhärtungsmutagen, Mächtiges	Elixier	3.000 GM	546
Bestienmutagen, Mächtiges	Elixier	3.000 GM	546
Flinkheitsmutagen, Mächtiges	Elixier	3.000 GM	547
Gleichmutsmutagen, Mächtiges	Elixier	3.000 GM	548
Kognitivmutagen, Mächtiges	Elixier	3.000 GM	548
Silberzungenmutagen, Mächtiges	Elixier	3.000 GM	549
Schierling	Gift	2.250 GM	553
Zauberschlagmunition (8. Grad)	Munition	3.000 GM	593
Schriftrolle (9. Grad)	Schriftrolle	3.000 GM	595
Bannsplitter	Talisman	2.400 GM	596
Drachennodemtrank (Wurm)	Trank	3.000 GM	601
Permanentgegenstände der 17. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Diadem des Intellekts	Apex	15.000 GM	531
Fußkettchen der Beweglichkeit	Apex	15.000 GM	561
Gürtel der Riesenstärke	Apex	15.000 GM	561
Regenerationsgürtel	Apex	15.000 GM	561
Stirnband der Erwachten Weisheit	Apex	15.000 GM	562
Überzeugungsstirnreif	Apex	15.000 GM	562
Kristallkugel (Peridot) ^U	Gehalten	12.500 GM	557
Alchemistenbrille, Mächtige	Getragen	15.000 GM	564
Armbänder der Athletik, Starke	Getragen	13.000 GM	564
Augenrobe ^U	Getragen	13.000 GM	565
Botenring, Starker	Getragen	13.500 GM	566
Feuerballhalskette, Variante VII	Getragen	9.600 GM	567
Fledermausumhang, Starker	Getragen	13.000 GM	568
Gebetsrolle der Treue, Starkes	Getragen	13.000 GM	568
Rucksack des Ebenenreisenden ^U	Getragen	14.800 GM	572
Schreckliche Augenbinde	Getragen	15.000 GM	572
Teufelskerlstiefel, Starke	Getragen	14.000 GM	573
Ätherisch ^U	Rune	13.500 GM	585
Enthauptend ^S	Rune	15.000 GM	586
Schattenwandeln, Mächtiges	Rune	14.000 GM	587
Undurchdringlicher Schuppenpanzer ^U	Rüstung	12.800 GM	582
Orichalcumschild, Hochwertiger ^S	Schild	13.200 GM	589
Orichalcumtartsche, Hochwertige ^S	Schild	12.000 GM	589
Adamantwaffe, Hochwertige ^U	Waffe	13.500+ GM	608
Flammenzunge, Starke	Waffe	13.800 GM	609
Glücks Klinge ^S	Waffe	15.000 GM	610
Mithralwaffe, Hochwertige ^U	Waffe	13.500+ GM	608
Schwarzholz waffe, Hochwertige ^U	Waffe	13.500+ GM	608
Zauberstab (8. Grad)	Zauberstab	15.000 GM	612
Zauberstab der Mannigfaltigen	Zauberstab	15.000 GM	613
Geschosse (7. Grad)			
Zauberstab der Verlängerung (7. Grad)	Zauberstab	15.000 GM	613
Verbrauchsgegenstände der 18. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Königsschlaf	Gift	4.000 GM	552
Heiltrank, Mächtiger	Trank	5.000 GM	601
Unauffindbarkeitstrank	Trank	4.400 GM	602
Permanentgegenstände der 18. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Allwissendes Lexikon	Gehalten	22.000 GM	556
Hervorragende Heilmittel, Starke	Gehalten	19.000 GM	557
Instrument des Maestros, Starkes	Gehalten	19.000 GM	557
Weihrauchfass der Offenbarung, Starkes	Gehalten	19.000 GM	559
Nachtbrille, Mächtige	Getragen	20.000 GM	570
Ring des Fallenmeisters, Starker	Getragen	4.250 GM	571
Unerklärliche Apparatur	Getragen	19.000 GM	574
+3 Rüstungsverbesserung	Rune	20.560 GM	584

Verstärkt, Stark	Rune	24.000 GM	586
+3 Rüstung des Starken Widerstandes	Rüstung	24.000 GM	580
Brustplatte der Würde, Starke	Rüstung	22.000 GM	581
Rüstung aus Kaltem Eisen, Hochwertige	Rüstung	20.000+ GM	580
Silberrüstung, Hochwertige	Rüstung	20.000+ GM	580
Reflektierender Schild ^U	Schild	18.000 GM	591
Unzerstörbarer Schild ^S	Schild	24.000 GM	591
Orichalcumwaffe, Hochwertige ^S	Waffe	22.500+ GM	608
Sturmblitz, Starker	Waffe	21.000 GM	611
Zauberstab der Ausdehnung (8. Grad)	Zauberstab	24.000 GM	613
Zauberstab des Todes (8. Grad)	Zauberstab	24.000 GM	613
Verbrauchsgegenstände der 19. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Lebenselixier, Wahres	Elixier	3.000 GM	548
Schwarzer Lotusextrakt	Gift	6.500 GM	553
Zauberschlagmunition (9. Grad)	Munition	8.000 GM	593
Schriftrolle (10. Grad) ^U	Schriftrolle	8.000 GM	595
Permanentgegenstände der 19. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Kristallkugel (Obsidian) ^U	Gehalten	32.000 GM	557
+3 Schlaghandwickel des Mächtigen Schadens	Getragen	40.000 GM	572
Aionenstein (Lavendelfarbener und grüner Ellipsoid) ^U	Getragen	30.000 GM	563
Berserkermantel, Starker	Getragen	40.000 GM	565
Drittes Auge	Getragen	40.000 GM	566
Robe der Erzmagier, Starke ^U	Getragen	32.000 GM	571
Schaden, Mächtige	Rune	31.065 GM	584
Adamanrüstung, Hochwertige ^U	Rüstung	32.000+ GM	579
Drachenhautrüstung, Hochwertige ^U	Rüstung	32.000+ GM	579
Mithralrüstung, Hochwertige ^U	Rüstung	32.000+ GM	579
Schwarzholzzrüstung, Hochwertige ^U	Rüstung	32.000+ GM	580
Stabiler Schild, Überlegener	Schild	40.000 GM	591
+3 Waffe des Mächtigen Schadens	Waffe	40.000 GM	608
Glücks Klinge, Wünschende ^S	Waffe	30.000 GM	610
Titanenhacke ^U	Waffe	36.000 GM	611
Zauberstab (9. Grad)	Zauberstab	40.000 GM	612
Zauberstab der Verlängerung (8. Grad)	Zauberstab	40.000 GM	613
Verbrauchsgegenstände der 20. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Erquickungselixier ^U	Elixier	-	547
Todestränen	Gift	12.000 GM	553
Antimagieöl ^S	Öl	13.000 GM	594
Ausweidungsvorrichtung	Vorrichtung	10.000 GM	605
Klingenradvorrichtung	Vorrichtung	10.000 GM	606
Stein der Weisen ^U	Werkzeug	-	554
Permanentgegenstände der 20. Stufe	Kategorie	Preis	Seite
Flüstern der Ersten Lüge ^S	Getragen	60.000 GM	568
Rüstungsarmschienen, Variante III	Getragen	60.000 GM	572
Zauberwending ^S	Getragen	67.000 GM	575
Widerstand, Mächtiger	Rune	49.440 GM	584
+3 Rüstung des Mächtigen Widerstandes	Rüstung	70.000 GM	580
Elfischer Kettenpanzer, Hochwertiger ^U	Rüstung	52.000+ GM	579
Orichalcumrüstung, Hochwertige ^S	Rüstung	55.000+ GM	580
Himmelshammer ^S	Waffe	70.000 GM	610
Zauberstab der Ausdehnung (9. Grad)	Zauberstab	70.000 GM	613
Zauberstab der Schwelenden	Zauberstab	70.000 GM	613
Feuerbälle (9. Grad)			
Zauberstab des Todes (9. Grad)	Zauberstab	70.000 GM	613
Zauberstecken des Magisters ^S	Zauberstecken	90.000 GM	617

ALCHEMISTISCHE GEGENSTÄNDE

Alchemistische Gegenstände sind nicht magisch. Sie nutzen stattdessen die Eigenschaften flüchtiger Chemikalien, exotischer Mineralien, starker Pflanzen und anderer Substanzen, die gemeinsam als alchemistische Reagenzien bezeichnet werden. Daher weisen alchemistische Gegenstände keine magischen Auren auf, und sie können weder aufgehoben werden, noch lassen sie sich durch *Magie bannen* beeinflussen. Ihre Wirkung hält für eine bestimmte Zeit an oder bis ihnen auf irgendeine Art entgegengewirkt wird, typischerweise auf physische Weise.

Manchmal bringen die Reaktionen alchemistischer Reagenzien Effekte hervor, die magisch erscheinen und manchmal die Grenze von rein reaktiv zu unerklärlich überschreiten. Alchemisten können Reagenzien mit einem geringen Teil ihrer eigenen Essenz durchtränken, wodurch sie kurzlebige alchemistische Gegenstände effizient und ohne finanziellen Aufwand herstellen können. Auch in diesen Fällen strahlen alchemistische Gegenstände keine magischen Auren aus, sondern verwenden die Essenz des Alchemisten als zusätzlichen Katalysator für die alchemistischen Effekte, die die Gegenstände hervorbringen.

Regeln zur Herstellung von alchemistischen Gegenständen sind im Abschnitt zur Handlung Herstellen auf Seite 247 zu finden. Ein Charakter muss zudem über das Fertigkeitstalent Alchemistische Gegenstände herstellen verfügen, um Handwerkskunst zur Ferti-

TABELLE 11-2:
ALCHEMISTISCHE GEGENSTÄNDE NACH STUFE

In Tabelle 11-2 sind alchemistische Gegenstände nach Stufe und Kategorie aufgeführt, hauptsächlich als Referenz für alchemistisch bewanderte Charaktere.

Stufe	Gegenstand	Kategorie	Seite
1	Alchemistenfeuer, Schwaches	Bombe	544
1	Donnerstein, Schwacher	Bombe	546
1	Flaschenblitz, Schwacher	Bombe	545
1	Frostphiole, Schwache	Bombe	545
1	Säureflasche, Schwache	Bombe	544
1	Verstrickungsbeutel, Schwacher	Bombe	546
1	Abhärtungselixier, Schwaches	Elixier	546
1	Adleraugenelixier, Schwaches	Elixier	546
1	Bestienmutagen, Schwaches	Elixier	546
1	Flinkheitsmutagen, Schwaches	Elixier	547
1	Gegengift, Schwaches	Elixier	547
1	Gepardenelixier, Schwaches	Elixier	548
1	Gleichmutsmutagen, Schwaches	Elixier	548
1	Kognitivmutagen, Schwaches	Elixier	548
1	Lebenselixier, Geringes	Elixier	548
1	Medizin, Schwache	Elixier	549
1	Silberzungenmutagen, Schwaches	Elixier	549
1	Springfroschelixier, Schwaches	Elixier	549
1	Arsen	Gift	551
1	Riesentausendfüßlergift	Gift	552
1	Rauchstab, Schwacher	Werkzeug	554
1	Schlangenöl	Werkzeug	554
1	Sonnenzepter	Werkzeug	554
1	Zündholz	Werkzeug	554
2	Draufgängerbräu, Schwaches	Elixier	547
2	Dunkelsichtelixier, Schwaches	Elixier	547
2	Infiltrationelixier	Elixier	548
2	Katzenaugenelixier	Elixier	548
2	Verständniselixier, Schwaches	Elixier	550

gung alchemistischer Gegenstände zu verwenden. Bei einem kritischen Fehlschlag eines Fertigkeitwurfes für Handwerkskunst zum Herstellen alchemistischer Gegenstände führt dies häufig – neben dem Verlust einiger der verwendeten Materialien – zu einem gefährlichen Effekt, im Falle einer Bombe etwa zu einer Explosion oder im Falle eines Gifts zu versehentlichem Kontakt mit der Substanz. Manche alchemistischen Gegenstände weisen zusätzliche Voraussetzungen jenseits derer auf, die in der Aktivität Herstellen aufgeführt sind; diese Gegenstände führen ihre Voraussetzungen in einem eigenen Eintrag namens Herstellungsvoraussetzungen auf.

Alle alchemistischen Gegenstände gehören auch der Kategorie Alchemistisch an. Die meisten von ihnen gehören zudem der Kategorie Verbrauchsgegenstand an, was bedeutet, dass der Gegenstand bei Aktivierung aufgebraucht wird. Die Kategorien Bombe, Elixier und Gift weisen auf spezifische Gruppen alchemistischer Gegenstände hin, die alle auf den folgenden Seiten einzeln beschrieben werden. Alchemistische Gegenstände, die keiner dieser Kategorien angehören, werden als Alchemistenwerkzeuge bezeichnet und auf Seite 554 im Detail beschrieben.

Dieser Abschnitt umfasst die folgenden Unterkategorien. Sonderregeln werden am Anfang des jeweiligen Abschnitts angegeben.

- **Alchemistische Bomben** werden auf Seite 544 behandelt.
- **Alchemistische Elixiere** werden auf Seite 546 behandelt.
- **Alchemistische Gifte** werden ab Seite 551 behandelt.
- **Alchemistenausrüstung** wird auf Seite 554 behandelt.

2	Belladonna	Gift	551
2	Lethargiegift	Gift	551
2	Schwarzviperngift	Gift	553
2	Silberöl	Werkzeug	554
3	Alchemistenfeuer, Einfaches	Bombe	544
3	Donnerstein, Einfacher	Bombe	545
3	Flaschenblitz, Einfacher	Bombe	545
3	Frostphiole, Einfache	Bombe	545
3	Säureflasche, Einfache	Bombe	545
3	Verstrickungsbeutel, Einfacher	Bombe	546
3	Abhärtungselixier, Einfaches	Elixier	546
3	Bestienmutagen, Einfaches	Elixier	546
3	Flinkheitsmutagen, Einfaches	Elixier	547
3	Gleichmutsmutagen, Einfaches	Elixier	548
3	Kognitivmutagen, Einfaches	Elixier	548
3	Silberzungenmutagen, Einfaches	Elixier	549
3	Cytillusöl	Gift	551
3	Grabeswurzel	Gift	551
4	Bombenwerferelixier, Schwaches	Elixier	547
4	Dunkelsichtelixier, Einfaches	Elixier	547
4	Nebelgestaltelixier, Schwaches	Elixier	549
4	Salamanderelixier, Schwaches	Elixier	549
4	Steinfaustelixier	Elixier	550
4	Winterwolfelixier, Schwaches	Elixier	550
5	Adleraugenelixier, Einfaches	Elixier	546
5	Gepardenelixier, Einfaches	Elixier	548
5	Lebenselixier, Schwaches	Elixier	548
5	Schwimmhautelixier, Schwaches	Elixier	549
5	Jagdspinnengift	Gift	551
6	Gegengift, Einfaches	Elixier	547
6	Medizin, Einfache	Elixier	549
6	Nebelgestaltelixier, Einfaches	Elixier	549
6	Riesenskorpiongift	Gift	552
7	Springfroschelixier, Starkes	Elixier	549
7	Verständniselixier, Starkes	Elixier	550
7	Malyasswurzelpaste	Gift	552
7	Riesenwespengift	Gift	552

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

7	Rauchstab, Starker	Werkzeug	554
8	Dunkelsichtelixier, Starkes	Elixier	547
8	Nesselkrautkonzentrat	Gift	552
8	Wyverngift	Gift	553
9	Gepardenelixier, Starkes	Elixier	548
9	Lebenselixier, Einfaches	Elixier	548
9	Leichnamstaub	Gift	552
9	Spinnenwurz	Gift	553
10	Adleraugenelixier, Starkes	Elixier	546
10	Draufgängerbräu, Einfaches	Elixier	547
10	Gegengift, Starkes	Elixier	547
10	Medizin, Starke	Elixier	549
10	Nebelgestaltelixier, Starkes	Elixier	549
10	Eisenhut	Gift	551
10	Schattenessenz	Gift	553
11	Alchemistenfeuer, Starkes	Bombe	544
11	Donnerstein, Starker	Bombe	545
11	Flaschenblitz, Starker	Bombe	545
11	Frostphiole, Starke	Bombe	545
11	Säureflasche, Starke	Bombe	545
11	Verstrickungsbeutel, Starker	Bombe	546
11	Abhärtungselixier, Starkes	Elixier	546
11	Bestienmutagen, Starkes	Elixier	546
11	Flinkheitsmutagen, Starkes	Elixier	547
11	Gleichmutsmutagen, Starkes	Elixier	548
11	Kognitivmutagen, Starkes	Elixier	548
11	Silberzungenmutagen, Starkes	Elixier	549
11	Faulbrandharz	Gift	551
12	Salamanderelixier, Starkes	Elixier	549
12	Schwimmhautelixier, Einfaches	Elixier	549
12	Winterwolfelixier, Einfaches	Elixier	550
12	Schlummerwein	Gift	553
13	Lebenselixier, Starkes	Elixier	548
13	Knollenblättermilchpulver	Gift	551
13	Purpurgift	Gift	552
14	Bombenwerferelixier, Starkes	Elixier	547
14	Gegengift, Mächtiges	Elixier	547
14	Medizin, Mächtige	Elixier	549
15	Draufgängerbräu, Starkes	Elixier	547
15	Lebenselixier, Starkes	Elixier	548
15	Schwimmhautelixier, Starkes	Elixier	549
15	Drachenschleim	Gift	551
15	Geistesnebel	Gift	551
16	Adleraugenelixier, Mächtiges	Elixier	546
16	Salamanderelixier, Starkes	Elixier	549
16	Winterwolfelixier, Starkes	Elixier	550
16	Alptraumdämpfe	Gift	550
16	Schwefelschwaden	Gift	553
17	Alchemistenfeuer, Mächtiges	Bombe	544
17	Donnerstein, Mächtiger	Bombe	545
17	Flaschenblitz, Mächtiger	Bombe	545
17	Frostphiole, Mächtige	Bombe	545
17	Säureflasche, Mächtige	Bombe	545
17	Verstrickungsbeutel, Mächtiger	Bombe	546
17	Abhärtungselixier, Mächtiges	Elixier	546
17	Bestienmutagen, Mächtiges	Elixier	546
17	Flinkheitsmutagen, Mächtiges	Elixier	547
17	Gleichmutsmutagen, Mächtiges	Elixier	548
17	Kognitivmutagen, Mächtiges	Elixier	548
17	Silberzungenmutagen, Mächtiges	Elixier	549
17	Schierling	Gift	553
18	Königsschlaf	Gift	552
19	Lebenselixier, Wahres	Elixier	548
19	Schwarzer Lotusextrakt	Gift	553
20	Erquickungselixier	Elixier	547
20	Todestränen	Gift	553
20	Stein der Weisen	Werkzeug	554

ALCHEMISTISCHE BOMBEN

Eine alchemistische Bombe kombiniert flüchtige alchemistische Komponenten, die explodieren, wenn die Bombe eine Kreatur oder ein Objekt trifft. Die meisten Bomben fügen Schaden zu, manche hingegen haben andere Auswirkungen. Alchemistische Bomben gehören der Kategorie Bomben an.

Bomben sind Geworfene Kriegswaffen mit einer Entfernungseinheit von 6 m. Wenn du eine Bombe wirfst, führst du einen Waffen-Angriffswurf gegen die RK des Ziels durch, wie bei jeder anderen Waffe. Um eine Bombe zu ziehen, vorzubereiten und zu werfen, ist eine Hand erforderlich. Aufgrund der Komplexität bei der Vorbereitung von Bomben erhalten Angriffssaktionen zum Werfen alchemistischer Bomben die Kategorie Handhaben. Die Bombe wird aktiviert, wenn sie mittels der Aktion Angreifen geworfen wird – sie erfordert keine separate Aktivierung.

FLÄCHENSCHADEN

Die meisten Bomben besitzen zudem die Kategorie Flächenschaden. Wenn du eine Wurfwaffe der Kategorie Flächenschaden einsetzt, wird dein Stärkemodifikator nicht dem Schadenswurf hinzuaddiert. Wenn ein Angriff mit einer Waffe mit Flächenschaden scheitert, Erfolg hat, oder einen kritischen Erfolg hat, erleiden alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m des Zieles den aufgeführten Flächenschaden, das Ziel eingeschlossen. Bei einem Fehlschlag (aber nicht bei einem Kritischen Fehlschlag), erleidet das Ziel des Angriffes den Flächenschaden dennoch. Summiere den Flächenschaden mit dem ursprünglichen Schaden gegen das Ziel, bevor du dessen Resistenzen oder Schwächen abrechnest. Bei einem Kritischen Treffer wird der Flächenschaden nicht multipliziert.

Wenn du zum Beispiel eine Schwache Säureflasche wirfst und dein Ziel triffst, dann wird die Kreatur 1W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und als Flächenschaden 1 Punkt Säureschaden erleiden. Alle anderen Kreaturen im Umkreis von 1,50 m zur Zielkreatur erleiden durch den Flächenschaden 1 Punkt Säureschaden. Bei einem Kritischen Treffer würde das Ziel 2W6 Punkte anhaltenden Säureschaden erleiden, der Flächenschaden betrüge aber nach wie vor 1 Punkt. Verfehlst du das Ziel, so erleidet es nur den 1 Punkt Flächenschaden. Bei einem Kritischen Fehlschlag würde es keinerlei Schaden erleiden.

ALCHEMISTENFEUER **GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH BOMBE FEUER FLÄCHENSCHADEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung **↔** Angriff

Alchemistenfeuer entsteht durch eine Kombination instabiler Flüssigkeiten, die sich an der Luft entzünden. Es verursacht den aufgeführten Feuerschaden, anhaltenden Feuerschaden sowie Flächenschaden. Viele Varianten bieten einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe.

Variante Schwach: **Stufe** 1; **Preis** 3 GM

Die Bombe verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden, 1 Punkt anhaltenden Feuerschaden und 1 Punkt Feuerflächenschaden.

Variante Einfach: **Stufe** 3; **Preis** 10 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 2W8 Punkte Feuerschaden, 2 Punkte anhaltenden Feuerschaden und 2 Punkte Feuerflächenschaden.

Variante Stark: **Stufe** 11; **Preis** 250 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 3W8 Punkte Feuerschaden, 3 Punkte anhaltenden Feuerschaden und 3 Punkte Feuerflächenschaden.

Variante Mächtig: **Stufe** 17; **Preis** 2.500 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 4W8 Punkte Feuerschaden, 4 Punkte anhaltenden Feuerschaden und 4 Punkte Feuerflächenschaden.

DONNERSTEIN**GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH BOMBE FLÄCHENSCHADEN SCHALL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L****Aktivierung** ⚡ Angriff

Wenn dieser Stein auf eine Kreatur oder eine harte Oberfläche aufschlägt, explodiert er mit einem ohrenbetäubenden Knall. Ein Donnerstein verursacht den aufgeführten Schallschaden und Schallflächenschaden, und jede Kreatur in einem Umkreis von 3 m des Ortes, an dem der Stein explodiert ist, muss einen Zähigkeitswurf gegen den aufgeführten SG ablegen; bei einem Fehlschlag erleidet sie zum Ende ihres nächsten Zuges den Zustand Taub. Viele Varianten von Donnersteinen verleihen einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe.

Variante Schwach; **Stufe 1; Preis 3 GM**

Die Bombe verursacht 1W4 Punkte Schallschaden und 1 Punkt Schallflächenschaden, und der SG liegt bei 17.

Variante Einfach; **Stufe 3; Preis 10 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 2W4 Punkte Schallschaden und 2 Punkte Schallflächenschaden, und der SG liegt bei 20.

Variante Stark; **Stufe 11; Preis 250 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 3W4 Punkte Schallschaden und 3 Punkte Schallflächenschaden, und der SG liegt bei 28.

Variante Mächtig; **Stufe 17; Preis 2.500 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 4W4 Punkte Schallschaden und 4 Punkte Schallflächenschaden, und der SG liegt bei 36.

FLASCHENBLITZ**GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH BOMBE ELEKTRIZITÄT FLÄCHENSCHADEN

VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L****Aktivierung** ⚡ Angriff

Flaschenblitze sind vollgepackt mit instabilen Reagenzien, die sich an der Luft in einem elektrischen Schock entladen. Flaschenblitze verursachen den aufgeführten Elektrizitätsschaden und Elektrizitätsflächenschaden. Bei einem Treffer erhält das Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand auf dem Falschen Fuß. Viele Varianten bieten einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe.

Variante Schwach; **Stufe 1; Preis 3 GM**

Er verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden und 1 Elektrizitätsflächenschaden.

Variante Einfach; **Stufe 3; Preis 10 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden und 2 Punkte Elektrizitätsflächenschaden.

Variante Stark; **Stufe 11; Preis 250 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden und 3 Punkte Elektrizitätsflächenschaden.

Variante Mächtig; **Stufe 17; Preis 2.500 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden und 4 Punkte Elektrizitätsflächenschaden.

FROSTPHIOLE**GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH BOMBE FLÄCHENSCHADEN KÄLTE VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L****Aktivierung** ⚡ Angriff

Die flüssigen Reagenzien in dieser Phiole absorbieren mit ungeheurer Geschwindigkeit Wärme, wenn sie der Luft ausgesetzt werden. Eine

Frostphiole verursacht den aufgelisteten Kälteschaden und Kälteflächenschaden. Bei einem Treffer erleidet das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Zustandsmalus auf seine Bewegungsraten. Viele Varianten von Frostphiolen verleihen zudem einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe.

Variante Schwach; **Stufe 1; Preis 3 GM**

Die Bombe verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden und 1 Punkt Kälteflächenschaden; das Ziel erleidet einen Malus von -1,50 m.

Variante Einfache; **Stufe 3; Preis 10 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe, die Bombe verursacht 2W6 Punkte Kälteschaden und 2 Punkte Kälteflächenschaden, und das Ziel erleidet einen Malus von -3 m.

Variante Starke; **Stufe 11; Preis 250 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe, die Bombe verursacht 3W6 Punkte Kälteschaden und 3 Punkte Kälteflächenschaden, und das Ziel erleidet einen Malus von -3 m.

Variante Mächtige; **Stufe 17; Preis 2.500 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe, die Bombe verursacht 4W6 Punkte Kälteschaden und 4 Punkte Kälteflächenschaden, und das Ziel erleidet einen Malus von -4,50 m.

SÄUREFLASCHE**GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH BOMBE FLÄCHENSCHADEN SAURE VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L****Aktivierung** ⚡ Angriff

Diese mit korrosiver Säure gefüllte Flasche verursacht 1 Punkt Säureschaden, den aufgeführten anhaltenden Säureschaden und den aufgeführten Säureflächenschaden. Viele Varianten verleihen einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe.

Variante Schwach; **Stufe 1; Preis 3 GM**

Sie verursacht 1W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und 1 Punkt Säureflächenschaden.

Variante Einfach; **Stufe 3; Preis 10 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 2W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und 2 Punkte Säureflächenschaden.

Variante Stark; **Stufe 11; Preis 250 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 3W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und 3 Punkte Säureflächenschaden.

Variante Mächtig; **Stufe 17; Preis 2.500 GM**

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe. Die Bombe verursacht 4W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und 4 Punkte Säureflächenschaden.

VERSTRICKUNGSBEUTEL**GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH BOMBE VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L****Aktivierung** ⚡ Angriff

Ein Verstrickungsbeutel ist mit klebrigen Substanzen gefüllt. Wenn du eine Kreatur mit einem Verstrickungsbeutel triffst, dann erleidet sie für 1 Minute einen Zustandsmalus auf ihre Bewegungsraten. Viele Typen von Verstrickungsbeuteln verleihen zudem einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe.

Bei einem Kritischen Treffer wird eine Kreatur in Kontakt mit einer festen Oberfläche an dieser Oberfläche festgesetzt und für 1 Runde Bewegungsunfähig. Im Falle von Kreaturen, die mithilfe von Flügeln fliegen, sind es die Flügel, die verstrickt werden, was dafür sorgt, dass die Kreatur sicher zu Boden fällt und für 1 Runde die Fähigkeit zu Fliegen verliert. Verstrickungsbeutel wirken nicht bei Kreaturen, die sich im Wasser aufhalten.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Das Ziel kann durch mit der Aktion Entkommen jegliche Effekte beenden, oder durch den Einsatz von 3 Interagieren-Aktionen, um die klebrigen Substanzen sorgfältig zu entfernen. Diese Interagieren-Aktionen müssen nicht aufeinander folgen, und sie können auch von anderen Kreaturen als der verstrickten als Hilfe geleistet werden.

Variante Schwach; Stufe 1; Preis 3 GM

Das Ziel erleidet einen Malus von -3 m, und der SG für Würfe zum Entkommen beträgt 17.

Variante Einfach; Stufe 3; Preis 10 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe, das Ziel erleidet einen Malus von -4,50 m, und der SG für Würfe zum Entkommen beträgt 19.

Variante Stark; Stufe 11; Preis 250 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe, das Ziel erleidet einen Malus von -4,50 m, und der SG für Würfe zum Entkommen beträgt 28.

Variante Mächtig; Stufe 17; Preis 2.500 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe, das Ziel erleidet einen Malus von -6 m, und der SG für Würfe zum Entkommen beträgt 37.



ALCHEMISTISCHE ELIXIERE

Elixiere sind alchemistische Flüssigkeiten, die zum Einsatz kommen, indem man sie trinkt. Sie gehören der Kategorie Elixier an. Diese potenten Gemische verleihen dem Trinker allerlei alchemistische Vorteile. Obschon alle Elixiere den gleichen allgemeinen Regeln folgen, weisen Mutagene (siehe unten) im Hinblick auf ihre Verwendung zusätzliche Regeln auf.

ELIXIERE AKTIVIEREN

In der Regel interagierst du mit einem Elixier, um es zu aktivieren, indem du es trinkst oder einer anderen Kreatur einflößt. Das Elixier kann ausschließlich einer Kreatur eingeflößt werden, die sich in Reichweite befindet und entweder bereitwillig oder nicht in der Lage ist, dich daran zu hindern. In der Regel ist nur eine Hand nötig, um ein Elixier einzunehmen oder es einer anderen Kreatur zu verabreichen.

MUTAGENE

Diese Elixiere gehören der Kategorie Mutagen an und wandeln für eine bestimmte Zeit den Körper des Ziels um und verändern seinen Verstand. Meist verfügen nur Alchemisten über das Fachwissen, um Mutagene herzustellen, und es heißt manchmal, sie seien auch die einzigen, die sie einzusetzen leichtsinnig genug sind.

Ein Mutagen verleiht stets einen oder mehrere vorteilhafte Effekte (die im Eintrag Vorteil aufgeführt sind) zusammen mit einem oder mehreren abträglichen Effekten (siehe den Eintrag Nachteil). Mutagene sind Gestaltwandel-effekte, was bedeutet, dass du zu jeder gegebenen Zeit nur die Vorteile eines einzelnen gleichzeitig in Anspruch nehmen kannst (siehe Seite 301 für nähere Informationen zur Kategorie Verwandlung). Sollte ein späterer Gestaltwandel-effekt einem wirkenden Effekt entgegenwirken, erfolgt der Wurf gegen die Stufe des Mutagens und mit einem Modifikator gleich Stufen-SG -10 (siehe Seite 503).

ABHÄRTUNGSMUTAGEN GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL MUTAGEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Nach Einnahme dieses Mutagens wird dein Körper kräftig und robust. Die Gesundheit dringt dir aus allen Poren, auch wenn das Mutagen dich tendenziell schwerfällig und unaufmerksam macht.

Vorteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Zähigkeitswürfe und die aufgeführte Menge an Temporären Trefferpunkten. Wann auch immer du für mindestens 1 volle Minute maximale Trefferpunkte besitzt, gewinnst du diese Temporären Trefferpunkte zurück.

Nachteil Du erleidest einen Malus von -2 auf Willenswürfe, Wahrnehmungswürfe und Initiativwürfe.

Variante Schwach; Stufe 1; Preis 4 GM

Der Bonus beträgt +1, du erhältst 5 Temporäre Trefferpunkte, die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach; Stufe 3; Preis 12 GM

Der Bonus beträgt +2, du erhältst 10 Temporäre Trefferpunkte, die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark; Stufe 11; Preis 300 GM

Der Bonus beträgt +3, du erhältst 30 Temporäre Trefferpunkte, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Wenn du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg erzielst, zählt das Ergebnis stattdessen als Kritischer Erfolg.

Variante Mächtig; Stufe 17; Preis 3.000 GM

Der Bonus beträgt +4, du erhältst 45 Temporäre Trefferpunkte, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Wenn du bei einem Zähigkeitswurf einen Erfolg erzielst, zählt das Ergebnis stattdessen als Kritischer Erfolg, und deine Kritischen Fehlschläge bei Zähigkeitswürfen zählen stattdessen als normale Fehlschläge.

ADLERAUGENELIXIER GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Nachdem du dieses Elixier getrunken hast, beginnst du feine subtile visuelle Details wahrzunehmen, die dir sonst entgangen wären. Für die Dauer der nächsten Stunde erhältst du einen Gegenstandsbonus auf Wahrnehmungswürfe, der beim Versuch, Geheimtüren und Fallen aufzuspüren, zudem höher ausfällt.

Variante Schwach; Stufe 1; Preis 4 GM

Der Bonus beträgt +1, bzw. +2 zum Aufspüren von Geheimtüren und Fallen.

Variante Einfach; Stufe 5; Preis 27 GM

Der Bonus beträgt +2, bzw. +3 zum Aufspüren von Geheimtüren und Fallen.

Variante Stark; Stufe 10; Preis 200 GM

Der Bonus beträgt +3, bzw. +4 zum Aufspüren von Geheimtüren und Fallen.

Variante Mächtig; Stufe 16; Preis 2.000 GM

Der Bonus beträgt +3, bzw. +4 zum Aufspüren von Geheimtüren und Fallen. Jedes Mal, wenn du im Umkreis von 3 m an einer Geheimtür oder Falle vorbeikommst, führt der SL automatisch einen Verdeckten Wurf aus, ob du diese entdeckst.

BESTIENMUTAGEN GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL MUTAGEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Deine Gesichtszüge nehmen etwas Bestialisches an und du gewinnst an Muskelmasse, aber deine schwerfällige Gestalt ist unbeholfen.

Vorteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Athletikwürfe und waffenlose Angriffswürfe. Du erhältst einen Waffenlosen Angriff mit den Klauen der Kategorie Agil und einen Waffenlosen Angriff mit den Kiefern.

Nachteil Du erleidest einen Malus von -1 auf RK und einen Malus von -2 auf Reflexwürfe.

Variante Schwach; Stufe 1; Preis 4 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1, deine Klaue verursacht 1W4 Hiebsschaden, deine Kiefer fügen 1W6 Stichschaden zu, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach; Stufe 3; Preis 12 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2, deine Klaue verursacht 1W6 Hiebsschaden, deine Kiefer fügen 1W8 Stichschaden zu, und die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark; Stufe 11; Preis 300 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3, deine Klaue verursacht 1W8 Hiebschaden, deine Kiefer fügen 1W10 Stichschaden zu, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

Variante Mächtig: Stufe 17; Preis 3.000 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +4, deine Klaue verursacht 1W8 Hiebschaden, deine Kiefer fügen 1W10 Stichschaden zu, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Du erhältst Waffenspezialisierung für Klauen und Kiefer, bzw. – falls du in diesen Waffenlosen Angriffen bereits Waffenspezialisierung hast – Mächtige Waffenspezialisierung.

BOMBENWERFERELIXIER GEGENSTAND 4+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Mithilfe dieser Tinktur kannst du deine Feinde besser ins Visier nehmen. Für die nächsten 5 Minuten verringern deine alchemistischen Bomben den Situationsbonus deines Zieles auf seine RK, den es aus Deckung bezieht.

Variante Schwach: Stufe 4; Preis 14 GM

Verringert den Situationsbonus deines Zieles um 1.

Variante Stark: Stufe 14; Preis 700 GM

Verringert den Situationsbonus deines Zieles um 2.



DRAUFGÄNGERBRÄU GEGENSTAND 2+

ALCHEMISTISCH ELIXIER MENTAL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Diese Flasche schäumenden Biers verleiht Mut. Für die Dauer einer Stunde nach Einnahme dieses Elixiers erhältst du einen Gegenstandsbonus auf Willenswürfe, der noch höher ausfällt, sollten diese Willenswürfe spezifisch gegen Furcht unternommen werden.

Variante Schwach: Stufe 2; Preis 7 GM

Der Bonus auf Willenswürfe beträgt +1 (+2 gegen Furcht).

Variante Einfach: Stufe 10; Preis 150 GM

Der Bonus auf Willenswürfe beträgt +2 (+3 gegen Furcht).

Variante Stark: Stufe 15; Preis 700 GM

Der Bonus auf Willenswürfe beträgt +3 (+4 gegen Furcht). Wenn du gegen einen Furchteffekt einen Erfolg erzielst, wird dieser stattdessen als Kritischer Erfolg gezählt.

DUNKELSICHELIXIER GEGENSTAND 2+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Nach Einnahme dieses Elixiers wird dein Blick in die Dunkelheit schärfer. Für die angegebene Dauer erhältst du Dunkelsicht.

Variante Schwach: Stufe 2; Preis 6 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Einfach: Stufe 4; Preis 11 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

Variante Stark: Stufe 8; Preis 90 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.

ERQUICKUNGSELIXIER GEGENSTAND 20

UNGEWÖHNLICH ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis –

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Dieses Elixier stellt die Gesundheit eines Lebewesens wieder her und beseitigt alle auf es wirkenden Toxine. Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du deine maximalen Trefferpunkte zurück, und alle auf dich wirkenden Leiden der 20. Stufe oder niedriger werden beseitigt.

Du kannst dieses Elixier stattdessen einer Kreatur verabreichen, die seit maximal einer Woche tot ist. Wenn du dies tust, wird die Kreatur augenblicklich mit 1 Trefferpunkt und keinen Zauberplätzen, Fokuspunkten oder anderen täglichen Ressourcen wieder zum Leben erweckt.

Herstellungsvoraussetzungen Stein der Weisen, Wahres Lebenselixier

FLINKHEITSMUTAGEN GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL MUTAGEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Deine physischen Merkmale werden dünn und schlaksig. Du wirst schneller und flinker, aber dein Körper wird auch zerbrechlicher.

Vorteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit, sowie auf Reflexwürfe und Fernkampfangriffwürfe, sowie den aufgelisteten Zustandsbonus auf deine Bewegungsrate.

Nachteil Du nimmst Schaden in Höhe des Doppelten deiner Stufe. Trefferpunkte, die du auf diese Weise verloren hast, kannst du auf keine Weise regenerieren, solange das Mutagen wirkt. Du erleidest einen Malus von -2 auf Zähigkeitswürfe.

Variante Schwach: Stufe 1; Preis 4 GM

Der Bonus auf Würfe beträgt +1, der Bonus auf die Bewegungsrate beträgt +1,50 m und die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach: Stufe 3; Preis 12 GM

Der Bonus auf Würfe beträgt +2, der Bonus auf die Bewegungsrate beträgt +3 m und die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark: Stufe 11; Preis 300 GM

Der Bonus auf Würfe beträgt +3, der Bonus auf die Bewegungsrate beträgt +4,50 m und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

Variante Mächtig: Stufe 17; Preis 3.000 GM

Der Bonus auf Würfe beträgt +4, der Bonus auf die Bewegungsrate beträgt +6 m und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

GEGENGIFT GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Ein Gegengift schützt dich vor Toxinen. Wenn du ein Gegengift einnimmst, erhältst du für 6 Stunden einen Gegenstandsbonus auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte.

Variante Schwach: Stufe 1; Preis 3 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2.

Variante Einfach: Stufe 6; Preis 35 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3.

Variante Stark: Stufe 10; Preis 160 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +4.

Variante Mächtig: Stufe 14; Preis 675 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +4, und wenn du das Gegengift trinkst, kannst du sofort einen Rettungswurf gegen ein auf dich wirkendes Gift der maximal 14. Stufe ausführen. Bei einem Erfolg ist das Gift neutralisiert.

GEPARDENELIXIER GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Aktivierung ⚡ Interagieren

Enzymverbindungen in diesem Elixier stärken die Muskeln in deinen Beinen und regen sie an. Für die aufgelistete Wirkungsdauer erhältst du einen Zustandsbonus auf deine Bewegungsrate.

Variante Schwach: Stufe 1; Preis 3 GM

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Der Bonus beträgt +1,50 m, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach: Stufe 5; Preis 25 GM

Der Bonus beträgt +3 m, und die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark: Stufe 9; Preis 110 GM

Der Bonus beträgt +3 m, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

GLEICHMUTSMUTAGEN **GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL MUTAGEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Du gewinnst innere Gelassenheit, kannst dich gut auf feine Details konzentrieren und bist gegen mentale Angriffe gestählt, aber du findest Gewalt abstoßend.

Vorteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Willens- und Wahrnehmungswürfe, sowie auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde, Naturkunst, Religionskunde und Überlebenskunst. Dieser Bonus steigt bei Willenswürfen gegen mentale Effekte.

Nachteil Du erhältst einen Malus von -1 auf Angriffswürfe und den SG der Rettungswürfe gegen deine Angriffszauber, sowie einen Malus von -1 pro Schadenswürfel auf den Schaden von Waffenangriffen, Waffenlosen Angriffen und Schadenszaubern.

Variante Schwach: Stufe 1; Preis 4 GM

Der Bonus beträgt +1, bzw. +2 gegen mentale Effekte; die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach: Stufe 3; Preis 12 GM

Der Bonus beträgt +2, bzw. +3 gegen mentale Effekte; die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark: Stufe 11; Preis 300 GM

Der Bonus beträgt +3, bzw. +4 gegen mentale Effekte; die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

Wenn du bei einem Willenswurf gegen einen mentalen Effekt einen Erfolg erzielst, zählt das Ergebnis stattdessen als Kritischer Erfolg.

Variante Mächtig: Stufe 17; Preis 3.000 GM

Der Bonus beträgt +4, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Wenn du bei einem Willenswurf gegen einen mentalen Effekt einen Erfolg erzielst, zählt das Ergebnis stattdessen als Kritischer Erfolg, und deine Kritischen Fehlschläge bei Willenswürfen gegen mentale Effekte zählen stattdessen als normale Fehlschläge.

INFILTRATIONSELIXIER **GEGENSTAND 2**

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 6 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Das von Spionen und Trickstern hochgeschätzte Infiltrationselixier dient der Veränderung des persönlichen Erscheinungsbilds. Nach Einnahme nimmst du die Form einer humanoiden Kreatur deiner Größe an, deren Aussehen sich allerdings stark genug von deinem natürlichen Äußeren unterscheidet, dass du möglicherweise nicht wiedererkannt wirst. Falls du kein Humanoid bist, wirst du nach Ermessen des SL möglicherweise eine Form annehmen, die deiner natürlichen ähnelt.

Der Hersteller des Elixiers entscheidet über die Grundlagen des Erscheinungsbilds, das bei Einnahme des Elixiers entsteht, einschließlich Augen-, Haut- und Haarfarbe. Das Elixier ermöglicht es dir nicht, das Aussehen einer bestimmten Person anzunehmen. Die neu angenommene Gestalt besteht für die nächsten 10 Minuten weiter.

Ein Infiltrationselixier zu trinken wird als Erzeugung einer Tarnung für Verkleiden behandelt. Du erhältst einen Zustandsbonus von +4 auf deinen Täuschungs-SG darauf, ob andere deine Tarnung durchschauen, und du rechnest deine Stufe zu diesem SG hinzu, selbst wenn du den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen solltest.

KATZENAUGENELIXIER **GEGENSTAND 2**

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 7 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Nach Einnahme dieses Elixiers wird deine Sicht schärfer und du reagierst selbst auf die geringsten Bewegungen mit hoher Empfindlichkeit. Für die Dauer der nächsten Minute werden Einfache Würfe, um versteckte Kreaturen ins Ziel zu nehmen, auf 5 reduziert. Um verborgene Kreaturen ins Ziel zu nehmen, ist kein Einfacher Wurf erforderlich. Diese Vorteile gelten ausschließlich für Kreaturen innerhalb eines Umkreises von 9 m von dir.

KOGNITIVMUTAGEN **GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL MUTAGEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Dein Geist wird klar und dein Denkvermögen fließt frei, aber der Welt des Physischen scheint nunmehr eine gewisse Vergänglichkeit anzuhafte.

Vorteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Fertigkeitwürfe für Arkane Künste, Handwerkskunst, Kenntnis, Okkultismus und Gesellschaftskunde, sowie auf alle Fertigkeitwürfe zum Wissen abrufen. Deine Kritischen Fehlschläge bei Wissen abrufen werden stattdessen zu Fehlschlägen.

Nachteil Du erleidest einen Malus von -2 auf Waffenangriffe und Waffenlose Angriffswürfe, sowie auf Fertigkeitwürfe für Athletik und Akrobatik. Du kannst 2 Lasteinheiten weniger als üblich tragen, bevor du den Zustand Belastet erlangst, und die Maximallast, die du tragen kannst, verringert sich um 4.

Variante Schwach: Stufe 1; Preis 4 GM

Der Bonus beträgt +1, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach: Stufe 3; Preis 12 GM

Der Bonus beträgt +2 und die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark: Stufe 11; Preis 300 GM

Der Bonus beträgt +3 und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Du giltest in einer intelligenzbasierten Fertigkeit, die du bei der Herstellung auswählst, als Geübt.

Variante Mächtig: Stufe 17; Preis 3.000 GM

Der Bonus beträgt +4, und die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Du giltest in einer Fertigkeit, die du bei der Herstellung auswählst, als Geübt.

LEBENSELIXIER **GEGENSTAND 1+**

ALCHEMISTISCH ELIXIER HEILUNG VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Elixiere des Lebens beschleunigen die natürlichen Heilungsprozesse und das Immunsystem des Körpers. Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du die angegebene Anzahl Trefferpunkte zurück sowie für 10 Minuten einen Gegenstandsbonus auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Gifte.

Variante Gering: Stufe 1; Preis 3 GM

Das Elixier stellt 1W6 Trefferpunkte wieder her; der Bonus beträgt +1.

Variante Schwach: Stufe 5; Preis 30 GM

Das Elixier stellt 3W6+6 Trefferpunkte wieder her; der Bonus beträgt +1.

Variante Einfach: Stufe 9; Preis 150 GM

Das Elixier stellt 5W6+12 Trefferpunkte wieder her; der Bonus beträgt +2.

Variante Stark: Stufe 13; Preis 600 GM

Das Elixier stellt 7W6+18 Trefferpunkte wieder her; der Bonus beträgt +2.

Variante Mächtig: Stufe 15; Preis 1.300 GM



Das Elixier stellt 8W6+21 Trefferpunkte wieder her; der Bonus beträgt +3.

Variante Wahr; Stufe 19; Preis 3.000 GM

Das Elixier stellt 10W6+27 Trefferpunkte wieder her; der Bonus beträgt +4.

MEDIZIN GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Medizin verstärkt die Verteidigungsfähigkeit des Körpers gegen Krankheiten. Wenn du eine Medizin trinkst, erhältst du für 24 Stunden einen Gegenstandsbonus auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten; dieser wirkt auf deinen täglichen Rettungswurf gegen das Fortschreiten einer Krankheit.

Variante Schwach; **Stufe** 1; **Preis** 3 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2.

Variante Einfach; **Stufe** 6; **Preis** 35 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3.

Variante Stark; **Stufe** 10; **Preis** 160 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +4.

Variante Mächtig; **Stufe** 14; **Preis** 675 GM

Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +4; wenn du die Medizin trinkst, kannst du sofort einen Rettungswurf gegen eine auf dich wirkende Krankheit der maximal 14. Stufe ausführen. Bei einem Erfolg bist du von der Krankheit geheilt.



NEBELGESTALTELIXIER GEGENSTAND 4+

ALCHEMISTISCH ELIXIER ILLUSION VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Aus deiner Haut tritt ein schwacher Nebel aus, der dir für die angegebene Wirkungsdauer den Zustand Verborgnen verleiht. Wie üblich kannst du dies nicht zum Verstecken oder Schleichen nutzen, da deine Position immer noch offensichtlich ist.

Variante Schwach; **Stufe** 4; **Preis** 18 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 3 Runden.

Variante Einfach; **Stufe** 6; **Preis** 56 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Stark; **Stufe** 10; **Preis** 180 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 5 Minuten.

SALAMANDERELIXIER GEGENSTAND 4+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Dieses Elixier wird aus Salamanderschuppen hergestellt, um Feuer zu widerstehen. Für 24 Stunden bist du vor den Auswirkungen Schwerer Hitze geschützt.

Variante Schwach; **Stufe** 4; **Preis** 15 GM

Variante Einfach; **Stufe** 12; **Preis** 320 GM

Du bist zudem vor Extremer Hitze geschützt.

Variante Stark; **Stufe** 16; **Preis** 1.400 GM

Du bist zudem vor Extremer und Unglaublicher Hitze geschützt.

SCHWIMMHAUTELIXIER GEGENSTAND 5+

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Dieses salzige Gebräu verwandelt die Haut an Händen und Füßen. In den Räumen zwischen Fingern und Zehen wachsen Schwimmhäute, was dir für den aufgeführten Zeitraum eine Bewegungsrate für Schwimmen von 6 m gewährt.

Variante Schwach; **Stufe** 5; **Preis** 22 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Einfach; **Stufe** 12; **Preis** 300 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde und du kannst unter Wasser atmen.

Variante Stark; **Stufe** 15; **Preis** 920 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden und du kannst unter Wasser atmen.

SILBERZUNGENMUTAGEN GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER GESTALTWANDEL MUTAGEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Deine Gesichtszüge werden markant und deine Stimme nimmt einen musikalischen und durchsetzungsfähigen Klang an. Fakten und Zahlen werden allerdings für dich schwerer verständlich, und deine Emotionen trüben dein Denkvermögen.

Vorteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Fertigkeitwürfe für Darbietung, Diplomatie, Einschüchtern und Täuschung. Deine Kritischen Fehlschläge bei jeder dieser Fertigkeiten zählen stattdessen zu Fehlschlägen.

Nachteil Du erhältst einen Gegenstandsbonus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Arkane Künste, Gesellschaftskunde, Handwerkskunst, Kenntnisse und Okkultismus. Wähle eine Fertigkeit, in der du den Kompetenzgrad Geübt besitzt; für die Wirkungsdauer fällt deine Kompetenz in dieser Fertigkeit auf Ungeübt. All deine Fehlschläge bei Würfeln zum Wissen abrufen zählen als Kritische Fehlschläge.

Variante Schwach; **Stufe** 1; **Preis** 4 GM

Der Bonus beträgt +1; die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Einfach; **Stufe** 3; **Preis** 12 GM

Der Bonus beträgt +2; die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Variante Stark; **Stufe** 11; **Preis** 300 GM

Der Bonus beträgt +3; die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

Variante Mächtig; **Stufe** 17; **Preis** 3.000 GM

Der Bonus beträgt +4; die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

SPRINGFROSCHELIXIER GEGENSTAND 1+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Diese prickelnde Lösung erhöht die Elastizität und Kontraktionsfähigkeit deiner Beinmuskulatur. Für eine Wirkungsdauer von 1 Minute nach Einnahme dieses Elixiers kannst du Hochsprünge und Weitsprünge als eine einzelne Aktion ausführen, anstelle dafür zwei Aktionen zu benötigen. Falls du das tust, führst du die einleitende Aktion Laufen nicht aus (und du scheiterst dementsprechend auch nicht, wenn du dich nicht 3 m weit mittels Laufen fortbewegst).

Variante Schwach; **Stufe** 1; **Preis** 3 GM

Variante Stark; **Stufe** 7; **Preis** 55 GM

Die maximale vertikale Distanz, die du mit einem Hochsprung springen kannst, ist die gleiche, die du mit einem Weitsprung horizontal zu springen in der Lage bist.

STEINFAUSTELIXIER GEGENSTAND 4

ALCHEMISTISCH ELIXIER FORMWANDEL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 13 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ↗ Interagieren

Deine Fäuste werden hart wie Stein. Für 1 Stunde fügen deine Fäuste 1W6 Punkte Wuchtschaden zu und gehören während dieser Zeit nicht mehr der Kategorie Nichttötlich an.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

VERSTÄNDNISELIXIER GEGENSTAND 2+

ALCHEMISTISCH ELIXIER MENTAL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Dieser bittere Tropfen öffnet deinen Verstand für das Potenzial des geschriebenen Worts. Für die aufgeführte Wirkungsdauer nach Einnahme dieses Elixiers verstehst du alle Wörter, die du liest, solange sie in einer Gewöhnlichen Sprache verfasst sind. Dieses Elixier erlaubt dir nicht automatisch Codes oder besonders kryptische Texte zu verstehen - in solchen Fällen wird nach wie vor ein Fertigkeitwurf zum Schrift entziffern nötig.

Variante Schwach: **Stufe** 2; **Preis** 7 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Variante Stark: **Stufe** 7; **Preis** 54 GM

Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

WINTERWOLFELIXIER GEGENSTAND 4+

ALCHEMISTISCH ELIXIER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Dieses Elixier wärmt dein Inneres und verbessert deine Durchblutung. Für 24 Stunden bist du vor den Auswirkungen strenger Kälte geschützt.

Variante Schwach: **Stufe** 4; **Preis** 15 GM

Variante Einfach: **Stufe** 12; **Preis** 320 GM

Zudem bist du vor Extremer Kälte geschützt.

Variante Stark: **Stufe** 16; **Preis** 1.400 GM

Zudem bist du vor Extremer und Unglaublicher Kälte geschützt.

ALCHEMISTISCHE GIFTE

Alchemistische Gifte sind potente Toxine, die aus natürlichen Quellen destilliert oder extrahiert werden und dadurch entweder stärker werden oder leichter zu verabreichen sind. Die Spielwerte jedes Gifts enthalten auch den Preis und die Klassenmerkmale pro Dosis. Giftdosen werden in der Regel in einer Phiole oder einer anderen Art von sicherem Behältnis aufbewahrt.

Alchemistische Gifte werden mittels Aktionen zum Interagieren verabreicht. Um ein Gift in Nahrungsmittel zu schützen oder es in der Luft zu verteilen, ist in der Regel eine Hand erforderlich. Ein Gift auf einer Waffe oder einem anderen Gegenstand aufzutragen, erfordert zwei Hände, wobei eine Hand die Waffe oder den Gegenstand hält. Bei Giften weist der Eintrag **Nutzung** auf die Anzahl von Händen hin, die in der Regel zum Auftragen nötig sind, aber der SL kann festlegen, dass Gifte auf andere Weise einzusetzen auch anders funktioniert.

Die vollständigen Regeln zur Wirkung von Giften und anderen Leiden beginnen auf Seite 457. Eine Kreatur führt den aufgeführten Rettungswurf aus, sobald sie dem Gift ausgesetzt wird; scheidet dieser, so wird die Kreatur in Phase 1 des Giftes weitergesetzt, sobald die aufgeführte jeweilige Zeit abgelaufen ist.

Einige Gifte gehören der Kategorie **Ausgeprägt** an. Dies bedeutet, dass die Neutralisierung des Gifts schwieriger wird, sobald es Wirkung zeitigt - siehe auch **Ausgeprägte Leiden** auf Seite 459.

KONTAKTARTEN

Jedes alchemistische Gift weist eine der folgenden Eigenschaften auf, die beschreiben, wie eine Kreatur diesem Gift ausgesetzt werden kann.

Eingeatmet: Ein Eingeatmetes Gift wird aktiviert, indem man es aus seinem Behälter freisetzt. Wenn dies geschieht, erzeugt das Gift für 1 Minute - oder bis es von einem starken Wind zerstreut wird - eine Wolke von der Größe eines Würfels mit 3 m

Kantenlänge. Jede Kreatur, die diese Wolke betritt, ist dem Gift ausgesetzt und muss einen Rettungswurf dagegen unternehmen; eine Kreatur, die sich des Gifts bewusst ist, bevor sie die Wolke betritt, kann mit einer einzigen Aktion den Atem anhalten und für 1 Runde einen Situationsbonus von +2 auf den Rettungswurf erhalten.

Eingenommen: Ein Eingenommenes Gift wird aktiviert, indem man es auf Lebensmittel oder Getränke anwendet, die von einem Lebewesen verzehrt werden sollen, oder indem man sie einem Lebewesen direkt in den Mund gibt. Eine Kreatur führt einen Rettungswurf gegen ein solches Gift aus, wenn sie das Gift oder das mit dem Gift versetzte Nahrungsmittel isst bzw. trinkt. Die Verzögerung bis zum Einsetzen der Wirkung eines Eingenommenen Gifts liegt in der Regel irgendwo zwischen 1 Minute und 1 Tag.

Kontakt: Ein Kontaktgift wird aktiviert, indem man es auf einen Gegenstand oder direkt auf die Haut einer lebenden Kreatur aufträgt. Die erste Kreatur, die den betroffenen Gegenstand berührt, muss einen Rettungswurf gegen das Gift ablegen; falls das Gift direkt aufgetragen wird, muss die Kreatur diesen Rettungswurf sofort ausführen, sobald das Gift an ihre Haut gerät. Kontaktgifte können einer Kreatur nicht über einen Waffenangriff verabreicht werden, da dies schwierig wäre, ohne auch sich selbst dabei zu vergiften. In der Regel beträgt die Verzögerung bis zum Einsetzen der Wirkung eines Kontaktgifts 1 Minute.

Verwundung: Ein Verwundungsgift wird aktiviert, indem man es auf eine Waffe oder ein Stück Munition aufträgt, und es wirkt auf das Ziel der ersten Angriffsaktion, die mit der vergifteten Waffe durchgeführt wird. Falls die Angriffsaktion erfolgreich ist und Stich- oder Hiebsschaden verursacht, muss das Ziel gegen das Gift einen Rettungswurf ausführen. Im Falle einer gescheiterten Angriffsaktion erleidet das Ziel keinerlei Auswirkungen, aber das Gift bleibt an der Waffe. Ein neuer Versuch ist dann also möglich. Bei einem Kritischen Fehlschlag oder falls die Angriffsaktion aus irgendeinem anderen Grund keinen Hieb- oder Stichschaden zufügt, verschwindet das Gift, aber das Ziel erleidet keine Auswirkungen.

ALPTRAUMDÄMPFE GEGENSTAND 16

ALCHEMISTISCH EINGEATMET GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 1.400 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Die angeblich aus diversen abgelegenen und fremdartigen Gegenden stammenden Alptraumdämpfe werden meist durch Kochen einer bestimmten Art von Schweiß gewonnen - eines Schweißes, den Humanoide in den Wirren entsetzlicher Alpträume von sich geben.

Rettungswurf ZÄH, SG 36; **Verzögerung** 1 Runde; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** Verwirrt (1 Runde); **Phase 2** Verwirrt und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 3** Verwirrt, Auf dem Falschen Fuß und Benommen 2 (1 Runde)

ARSEN GEGENSTAND 1

ALCHEMISTISCH EINGENOMMEN GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Dieses Toxin stellt eine Verbindung von Arsen und anderen Substanzen dar. Solange eine Kreatur von diesem Gift betroffen ist, lässt sich ihr Wert für Kränkelnd nicht reduzieren.

Rettungswurf ZÄH, SG 18; **Verzögerung** 10 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 5 Minuten; **Phase 1** 1W4 Giftschaden und Kränkelnd 1 (1 Minute); **Phase 2** 1W6 Giftschaden und Kränkelnd 2 (1 Minute); **Phase 3** 2W6 Giftschaden und Kränkelnd 3 (1 Minute)

BELLADONNA**GEGENSTAND 2**

ALCHEMISTISCH EINGENOMMEN GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 5 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Belladonna ist ein weit verbreitetes Gift. Es wird manchmal als „tödlicher Nachtschatten“ bezeichnet und wird aus einer der Tomate ähnlichen Pflanze gewonnen.

Rettungswurf ZÄH, SG 19; **Verzögerung** 10 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 30 Minuten; **Phase 1** Geblendet (10 Minuten); **Phase 2** 1W6 Giftscha-den und Kränkelnd 1 (10 Minuten); **Phase 3** 1W6 Gift-scha-den, Verwirrt und Kränkelnd 1 (1 Minute)

CYTILLESCH-ÖL**GEGENSTAND 3**

ALCHEMISTISCH GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWUNDUNGSGIFT

Preis 10 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Diese dicke Substanz wird aus dem den Verstand raubenden Cytilleschfungus destilliert, obschon sie selbst nicht die Fähigkeit zur Veränderung des Gedächtnisses besitzt.

Rettungswurf ZÄH, SG 19; **Maximale Wirkungsdauer** 4 Runden; **Phase 1** 1W10 Giftscha-den (1 Runde); **Phase 2** 1W12 Giftscha-den (1 Runde); **Phase 3** 2W10 Giftscha-den (1 Runde)

DRACHENSCHLEIM**GEGENSTAND 15**

ALCHEMISTISCH GIFT KONTAKTGIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 925 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Eine Mischung aus Verdauungssäften und grünen Drachendrüsen verursacht im Opfer Übelkeit, während sein Fleisch von innen heraus verdaut wird.

Rettungswurf ZÄH, SG 37; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 6W6 Giftscha-den und Kränkelnd 2 (1 Runde); **Phase 2** 7W6 Giftscha-den und Kränkelnd 3 (1 Runde); **Phase 3** 9W6 Giftscha-den und Kränkelnd 4 (1 Runde)

EISENHUT**GEGENSTAND 10**

ALCHEMISTISCH EINGENOMMEN GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 155 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Eisenhut, auch bekannt als Wolfsbann, taucht in der Folklore im Zusammenhang mit Werkkreaturen auf. Falls du an Lykanthropie leidest und Phase 3 des Eisenhuts überlebst, bist du augenblicklich von der Lykanthropie geheilt.

Rettungswurf ZÄH, SG 30; **Verzögerung** 10 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Minuten; **Phase 1** 12W6 Giftscha-den (1 Minute); **Phase 2** 16W6 Giftscha-den (1 Minute); **Phase 3** 20W6 Giftscha-den (1 Minute)

FAULBRANDHARZ**GEGENSTAND 11**

ALCHEMISTISCH GIFT KONTAKTGIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 225 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Dieser klebrige, gehärtete Saft wird von Bäumen geerntet, die von Pilzen befallen und offenen Flammen ausgesetzt waren.

Rettungswurf ZÄH, SG 31; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 8W6 Giftscha-den (1 Runde); **Phase 2** 10W6 Giftscha-den (1 Runde); **Phase 3** 15W6 Giftscha-den (1 Runde)

GEISTESNEBEL**GEGENSTAND 15**

ALCHEMISTISCH EINGEATMET GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 1.000 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Geistesnebel kann zum Untergraben von Zauberwirkern eingesetzt werden, da seine Wirkung auf die geistigen Fähigkeiten des Opfers schnell und heftig sind.

Rettungswurf ZÄH, SG 35; **Verzögerung** 1 Runde; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** Benommen 2 (1 Runde); **Phase 2** Verwirrt und Benommen 3 (1 Runde); **Phase 3** Verwirrt und Benommen 4 (1 Runde)

GRABESWURZEL**GEGENSTAND 3**

ALCHEMISTISCH GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWUNDUNGSGIFT

Preis 10 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Der undurchsichtige weiße Saft der Grabeswurzel – eines Strauchs – trübt den Geist.

Rettungswurf ZÄH, SG 19; **Maximale Wirkungsdauer** 4 Runden; **Phase 1** 1W10 Giftscha-den (1 Runde); **Phase 2** 1W12 Giftscha-den und Benommen 1 (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Giftscha-den und Benommen 2 (1 Runde)

JAGDSPINNENGIFT**GEGENSTAND 5**

ALCHEMISTISCH GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWUNDUNGSGIFT

Preis 25 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Dieses Gift untergräbt die Abwehrkräfte seines Ziels und hilft der Spinne, ihre Beute festzusetzen.

Rettungswurf ZÄH, SG 21; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W10 Giftscha-den und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 2** 1W12 Giftscha-den, Unbeholfen 1 und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Giftscha-den, Unbeholfen 2 und Auf dem Fal-schen Fuß (1 Runde)

KNOLLENBLÄTTERPILZPULVER

ALCHEMISTISCH EINGENOMMENES GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 450 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Der giftige Knollenblätterpilz kann getrocknet, gemahlen und zu einem geschmacksneutralen Pulver mit beschleunigter Wirkung verarbeitet werden.

Rettungswurf ZÄH, SG 33; **Verzögerung** 10 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Minuten; **Phase 1** 13W6 Giftscha-den (1 Minute); **Phase 2** 17W6 Giftscha-den und Kränkelnd 2 (1 Minute); **Phase 3** 20W6 Giftscha-den und Kränkelnd 3 (1 Minute)

KÖNIGSSCHLAF**GEGENSTAND 18**

ALCHEMISTISCH ANSTECKEND EINGENOMMEN GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 4.000 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung \rightarrow Interagieren

Königsschlaf ist ein heimtückisches Langzeitgift, das bei einem ehrwürdigen Ziel wie eine Krankheit oder gar Tod mit natürlichen Ursachen erscheinen kann. Der von Königsschlaf verursachte Zustand Ausgelauht ist mit jedem gescheiterten Rettungswurf kumulativ und kann nicht beseitigt werden, solange das Gift wirkt.

Rettungswurf ZÄH, SG 41; **Verzögerung** 1 Tag; **Phase 1** Ausgelauht 1 (1 Tag); **Phase 2** Ausgelauht 1 (1 Tag); **Phase 3** Ausgelauht 2 (1 Tag)

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

LEICHNAMSTAUB GEGENSTAND 9

ALCHEMISTISCH | EINGENOMMEN | GIFT | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 110 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung **↔** Interagieren

Staub, der aus den Überresten eines zerstörten Leichnams extrahiert wird, hat lähmende Eigenschaften, die ihn zu einem wertvollen Gift machen.

Rettungswurf ZÄH, SG 28; **Verzögerung** 10 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Minuten; **Phase 1** Erschöpft (1 Minute); **Phase 2** 5W6 Giftschaden und Erschöpft (1 Minute); **Phase 3** 5W6 Giftschaden, Erschöpft und Gelähmt (1 Minute)

LETHARGIEGIFT GEGENSTAND 2

UNGEWÖHNLICH | ALCHEMISTISCH | GIFT | KAMPFUNFÄHIG | SCHLAF

VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWUNDUNGSGIFT

Preis 7 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔** Interagieren

Lethargiegift wird im Rahmen von schnellen Angriffen und Rückzügen im Allgemeinen von Dunklelfen und anderen verwendet, die wollen, dass ihre Opfer am Leben bleiben. Der Angreifer zieht sich zurück, bis das Gift einsetzt und das Opfer bewusstlos umfällt. Einem Lethargiegift weiterhin ausgesetzt zu sein, erfordert vom Ziel keine zusätzlichen Rettungswürfe; nur wenn ein Rettungswurf gegen eine bereits laufende Wirkung scheitert, wird das Ziel in die nächste Phase versetzt.

Rettungswurf ZÄH, SG 18; **Maximale Wirkungsdauer** 4 Stunden; **Phase 1** Verlangsamt 1 (1 Runde); **Phase 2** Verlangsamt 1 (1 Minute); **Phase 3** Bewusstlos ohne Wahrnehmungswurf zum Aufwachen (1 Runde) **Phase 4** Bewusstlos ohne Wahrnehmungswurf zum Aufwachen (1W4 Stunden).

MALYASSWURZELPASTE GEGENSTAND 7

ALCHEMISTISCH | GIFT | KONTAKT | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 55 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔↔** Interagieren

Neben den Künsten der Spionage und Verfolgung wird Malyasswurzelpaste in athletischen Wettbewerben eingesetzt, um dort Gegner zu behindern.

Rettungswurf ZÄH, SG 26; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Minuten; **Phase 1** Unbeholfen 1 und Zustandsmalus von -3 m auf alle Bewegungsraten (1 Minute); **Phase 2** Unbeholfen 2 und Zustandsmalus von -6 m auf alle Bewegungsraten (1 Minute); **Phase 3** Unbeholfen 3, Auf dem Falschen Fuß und Zustandsmalus von -9 m auf alle Bewegungsraten

NESSELKRAUTKONZENTRAT GEGENSTAND 8

ALCHEMISTISCH | GIFT | KONTAKT | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 75 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔** Interagieren

Der konzentrierte Saft dieses stechenden Unkrauts stellt ein wirksames Toxin dar.

Rettungswurf ZÄH, SG 27; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Minuten; **Phase 1** 8W6 Giftschaden (1 Minute); **Phase 2** 10W6 Giftschaden (1 Minute); **Phase 3** 13W6 Giftschaden (1 Minute)

PURPURWURMGIFT GEGENSTAND 13

ALCHEMISTISCH | GIFT | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWUNDUNGSGIFT

Preis 500 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔** Interagieren

Das Gift riesenhafter, purpurfarbener Würmer lässt das Opfer geschwächt zurück.

Rettungswurf ZÄH, SG 32; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 5W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde); **Phase 2** 6W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde); **Phase 3** 8W6 Gift und Kraftlos 2 (1 Runde)

RIESENKORPIONGIFT GEGENSTAND 6

ALCHEMISTISCH | GIFT | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWUNDUNGSGIFT

Preis 40 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔** Interagieren

Skorpiongift verursacht quälende Schmerzen und schwächt den Körper augenblicklich.

Rettungswurf ZÄH, SG 22; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W10 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W10 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 3** 2W10 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

RIESENTAUSENDFÜSSLERGIFT GEGENSTAND 1

ALCHEMISTISCH | GIFT | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWUNDUNGSGIFT

Preis 4 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔** Interagieren

Das Gift eines Riesentausendfüßlers verursacht schwerwiegende Verstärkungen der Muskulatur.

Rettungswurf ZÄH, SG 17; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 1W8 Giftschaden und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 3** 1W12 Giftschaden, Unbeholfen 1, und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde)

RIESENWESPENGIFT GEGENSTAND 7

ALCHEMISTISCH | GIFT | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWUNDUNGSGIFT

Preis 55 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔** Interagieren

Riesenwespengift schränkt ein Opfer in seiner Beweglichkeit ein.

Rettungswurf ZÄH, SG 25; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 2W6 Giftschaden und Unbeholfen 1 (1 Runde); **Phase 2** 3W6 Giftschaden und Unbeholfen 2 (1 Runde); **Phase 3** 4W6 Gift und Unbeholfen 2 (1 Runde)

SCHATTENESSENZ GEGENSTAND 10

ALCHEMISTISCH | GIFT | NEGATIV | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWUNDUNG

Preis 160 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last L

Aktivierung **↔↔** Interagieren

Diese ölige, aus der Schattenebene abgezapfte Substanz bewirkt düstere Effekte. Der von Schattensesenz verursachte Zustand Kraftlos hält 24 Stunden an.

Rettungswurf ZÄH, SG 29; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 3W6 Negativer Energieschaden und 2W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 3W6 Negativer Energieschaden, 2W6 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 3** 3W6 Negativer Energieschaden, 2W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

SCHIERLING **GEGENSTAND 17**

ALCHEMISTISCH EINGENOMMEN GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 2.250 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** → Interagieren

Konzentrierter Schierling ist ein besonders tödliches Gift, das die Muskelaktivität – einschließlich der des Herzens des Opfers – hemmt.

Rettungswurf ZÄH, SG 40; **Verzögerung** 30 Minuten; **Maximale Wirkungsdauer** 60 Minuten; **Phase 1** 17W6 Giftscha- den und Kraftlos 2 (10 Minuten); **Phase 2** 21W6 Giftscha- den und Kraftlos 3 (10 Minuten); **Phase 3** 26W6 Giftscha- den und Kraftlos 4 (10 Minuten)

SCHLUMMERWEIN **GEGENSTAND 12**

ALCHEMISTISCH EINGENOMMEN GIFT SCHLAF VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 325 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** → Interagieren

Schlummerwein kommt am häufigsten bei Intrigenspielen zur Anwendung, bei denen Abwesenheit mehr Unheil anrichtet als Verletzungen. Charaktere, die von Schlummerwein bewusstlos sind, können auf keinen Fall aufwachen, während die Wirkungs- dauer des Gifts anhält, brauchen nicht zu essen oder zu trinken, während sie in dieser Art bewusstlos sind, und machen den Eindruck eines kürzlich Verstorbenen, es sei denn, der Untersuchende hat bei einem Heilkundewurf gegen SG 40 Erfolg.

Rettungswurf ZÄH, SG 32; **Verzögerung** 1 Stunde; **Maximale Wirkungs- dauer** 7 Tage; **Phase 1** Bewusstlos (1 Tag); **Phase 2** Bewusstlos (2 Tage); **Phase 3** Bewusstlos (3 Tage).

SCHWARZER LOTUSEXTRAKT **GEGENSTAND 19**

ALCHEMISTISCH ANSTECKEND GIFT KONTAKTGIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 6.500 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** → Interagieren

Schwarzer Lotusextrakt verursacht schwere innere Blutungen.

Rettungswurf ZÄH, SG 42; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungs- dauer** 6 Runden; **Phase 1** 15W6 Giftscha- den und Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 2** 17W6 Giftscha- den und Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 3** 20W6 Giftscha- den und Ausgelaugt 2 (1 Runde)

SCHWARZVIPERNGIFT **GEGENSTAND 2**

ALCHEMISTISCH GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWUNDUNGSGIFT

Preis 6 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** ↔ Interagieren

Viperngift ist eine einfache, aber effektive Möglichkeit zur Verbesserung einer Waffe.

Rettungswurf ZÄH, SG 18; **Maximale Wirkungs- dauer** 3 Runden; **Phase 1** 1W8 Giftscha- den (1 Runde); **Phase 2** 1W10 Giftscha- den (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Giftscha- den (1 Runde)

SCHWEFELSCHWADEN **GEGENSTAND 16**

ALCHEMISTISCH BÖSE EINGEATMET GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 1.500 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** → Interagieren

Dämpfe aus den Schmieden der Hölle lassen Gesundheit und Kraft gleichermaßen schwinden.

Rettungswurf ZÄH, SG 36; **Verzögerung** 1 Runde; **Maximale Wirkungs- dauer** 6 Runden; **Phase 1** 7W6 Giftscha- den und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 8W6 Giftscha- den und Kraftlos 2 (1 Runde); **Phase 3** 10W6 Giftscha- den und Kraftlos 3 (1 Runde)

SPINNENWURZ **GEGENSTAND 9**

ALCHEMISTISCH GIFT KONTAKT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 110 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** → Interagieren

Spinnenwurz ist eine Paste, die durch Zerdrücken der feinen, fadenförmigen Wurzeln einer bestimmten Kletterpflanze hergestellt wird und das Opfer Unbeholfen und ungeschickt macht.

Rettungswurf ZÄH, SG 28; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungs- dauer** 6 Minuten; **Phase 1** 8W6 Giftscha- den und Unbeholfen 1 (1 Minute); **Phase 2** 9W6 Giftscha- den und Unbeholfen 2 (1 Minute); **Phase 3** 10W6 Giftscha- den und Unbeholfen 3 (1 Minute)

TODESTRÄNEN **GEGENSTAND 20**

ALCHEMISTISCH ANSTECKEND GIFT KONTAKT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 12.000 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** → Interagieren

Todestränen gehören zu den mächtigsten alchemistischen Giften. Sie werden in einem bestimmten Mischverhältnis aus den Extrakten von fünf anderen tödlichen Giften zusammengestellt.

Rettungswurf ZÄH, SG 46; **Verzögerung** 1 Minute; **Maximale Wirkungs- dauer** 10 Minuten; **Phase 1** 18W6 Giftscha- den und Gelähmt (1 Runde); **Phase 2** 25W6 Giftscha- den und Gelähmt (1 Minute); **Phase 3** 30W6 Giftscha- den und Gelähmt (1 Minute)

WYVERNGIFT **GEGENSTAND 8**

ALCHEMISTISCH GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWUNDUNGSGIFT

Preis 80 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** ↔ Interagieren

Wenn es sachgemäß gesammelt und aufbewahrt wird, ist das Gift eines Wyvernstachels schnellwirkend und mächtig.

Rettungswurf ZÄH, SG 26; **Maximale Wirkungs- dauer** 6 Runden; **Phase 1** 5W6 Giftscha- den (1 Runde); **Phase 2** 6W6 Giftscha- den (1 Runde); **Phase 3** 8W6 Giftscha- den (1 Runde)

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ALCHEMISTISCHE WERKZEUGE

Alchemistische Werkzeuge sind Verbrauchsgegenstände, die nicht zum Trinken gedacht sind.

RAUCHSTAB

GEGENSTAND 1+

Alchemistisch Verbrauchsgegenstand

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Diesen Gegenstand einmal kräftig zu drehen, erzeugt an einer Ecke des von dir eingenommenen Feldes augenblicklich eine Explosion, die sich in einer dichten, undurchsichtigen Rauchwand manifestiert. Alle Kreaturen innerhalb dieses Wirkungsbereichs sind verborgen, und alle anderen Kreaturen sind ebenso vor ihnen verborgen. Der Rauch hält für die Dauer von 1 Minute an oder bis er von einem starken Wind zerstreut wird.

Variante Schwach; **Stufe** 1; **Preis** 3 GM

Der Explosionsradius beträgt 1,50 m.

Variante Stark; **Stufe** 7; **Preis** 53 GM

Der Explosionsradius beträgt 6 m.

SCHLANGENÖL

GEGENSTAND 1

ALCHEMISTISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 2 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Schlangenöl lässt sich auf eine Wunde oder ein anderes äußeres Symptom eines Leidens oder Zustands auftragen (z.B. aufgrund einer Krankheit entstandene Wunden oder von einem Gift verursachte Ausschläge). Für die Dauer der folgenden Stunde verschwinden die Symptome, und die verwundete oder leidende Kreatur fühlt die Wunde bzw. das Leiden nicht mehr, obschon all ihre Effekte nach wie vor wirken. Eine Kreatur kann diese List durch Erfolg bei einem Wahrnehmungswurf gegen SG 17 durchschauen, aber nur, falls sie eine Suchenaktion aufwendet, um spezifisch die Auswirkungen des Schlangenöls zu ergründen.

SILBERÖL

GEGENSTAND 2

ALCHEMISTISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 6 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Diese silbrige Paste kannst du auf eine Nahkampfwaffe oder eine Wurfwaffe auftragen, oder auf 10 Stück Munition. Silberöl verdirbt schnell. Wenn du eine Phiole also öffnest, musst du sie vollständig aufbrauchen und kannst nichts davon mehr für später aufbewahren. Für die Dauer der nächsten Stunde wird die Waffe bzw. Munition im Hinblick auf jeden Körperlichen Schaden, den sie verursacht, so behandelt, als sei sie aus Silber anstelle ihres tatsächlichen Wertvollen Materials hergestellt (wie etwa aus Kaltem Eisen).

SONNENZEPTER

GEGENSTAND 1

ALCHEMISTISCH LICHT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ♦ Interagieren

Dieses 0,30 m lange Zepter mit goldener Spitze beginnt zu leuchten, wenn man es gegen eine harte Oberfläche schlägt. Für die Dauer der nächsten 6 Stunden verströmt es mit einem Radius von 6 m Helles Licht (und im Umkreis der nächsten 12 m Dämmerlicht).

STEIN DER WEISEN

GEGENSTAND 20

UNGEWÖHNLICH ALCHEMISTISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis –

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** 2

Aktivierung ♦ Interagieren oder 1 Tag oder länger; siehe unten

Ein Alchemist mit dem Talent Stein der Weisen herstellen kann pro Monat einen Stein der Weisen erzeugen, indem er unter Verwendung des Klassenmerkmals Fortschrittliche Alchemie während seiner Täglichen Vorbereitungen 1 Satz aufgeladener Reagenzien aufwendet. Dies ist die einzige Möglichkeit, einen Stein der Weisen herzustellen.



Auf den ersten Blick erscheint ein Stein der Weisen wie ein alltägliches, rußiges Stück Naturgestein. Diesen Brocken mit der Aktion Gewaltsam öffnen (SG 35) aufzubrechen legt dies eine Aushöhlung im Inneren frei. Die Oberfläche dieser Aushöhlung ist mit einer seltenen Art von Quecksilber bedeckt, die unedle Metalle in edle verwandeln oder zur Erzeugung eines Erquickungselixiers verwendet werden kann (Seite 547).

Um dieses Quecksilber verwenden zu können, musst du den Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst besitzen und über das Talent Alchemistische Gegenstände herstellen verfügen. Dann kannst du das Quecksilber des Steins für einen der folgenden beiden Effekte verwenden:

- Mittels einer Interagieren-Aktion kannst du das Quecksilber des Steins auf ein Aufgeladenes Wahres Lebenselixier anwenden. Dies verwandelt das Elixier auf der Stelle in ein Aufgeladenes Verjüngungselixier und erfordert keine Herstellungszeit oder zusätzlichen Materialien.
- Du kannst bis zu einem Monat Auszeit damit verbringen, das Quecksilber auf Eisen anzuwenden, um auf diese Weise Silber zu erzeugen, oder auf Blei, um Gold zu erzeugen. Behandle dies als eine Aufgabe der 20. Stufe, um mittels Handwerkskunst Einkommen zu verdienen, nur dass du bei einem Erfolg pro Tag das Edelmetall deiner Wahl im Wert von 500 GM, bzw. von 750 GM bei einem Kritischen Erfolg herstellst.

ZÜNDHOLZ

GEGENSTAND 1

ALCHEMISTISCH FEUER VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 2 SM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** –

Aktivierung ♦ Interagieren

Eine auf ein Ende dieses winzigen Holzstäbchens aufgetragene alchemistische Substanz entzündet sich, wenn dieses an einer rauen Oberfläche gerieben wird. Mit einem Zündholz lässt sich eine Flamme viel schneller erzeugen als mit Feuerstein und Stahl. Im Rahmen derselben Interagieren-Aktion kannst du sowohl das Zündholz entzünden als auch hinterher damit ein brennbares Objekt berühren.



BAUWERKE

Diese Gegenstände bringen Bauwerke von beträchtlicher Größe hervor – typischerweise, indem sie aus handlicheren Formen zu größerer Gestalt erwachsen. All diese Gegenstände gehören der Kategorie Bauwerk an, wie in der Seitenleiste unten beschrieben.

FALTBÜHNE

BAUWERK BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 138 GM

Last L (wenn nicht aktiviert)

Dieser Gegenstand sieht aus wie eine Miniaturnachbildung eines Theaters. Sie umfasst sogar eine kleine Tasche voller winziger Ausstattungsmaterialien und kostümierter Papierpuppen.

Aktivierung (1 Minute) Befehl, Vorstellung, Interagieren; **Effekt** Du stellst das Miniaturtheater auf dem Boden ab und bestückst es mit Ausstattung und bis zu sechs Figuren deiner Wahl. Dann tippst du einen Rhythmus auf der Miniatur und lässt sie dadurch zu einer mittelgroßen Bühne von 6 m Breite und 4,50 m Tiefe anwachsen. Diese ist mit den ausgewählten Ausstattungsstücken zurechtgemacht, und einfache Mannequins tragen die von dir gewählten Kostüme. Sie ist von einem hölzernen Proszeniumbogen eingerahmt. Einfache Vorhänge an den Seiten verbergen die Flügel. Als magisches Bauwerk gehört die Bühne der Kategorie Bauwerk an.

Die gesamte Bühnenausstattung ist reine Illusion und verschwindet, wenn man sich weiter als 6 m von der Bühne entfernt. Die Kostüme sind physisch, weisen aber illusorische Verzerrungen auf, die ebenfalls außerhalb dieses Bereichs verblassen und dann nur schlichte, weiße Kittel sichtbar zurücklassen.

DIE KATEGORIE BAUWERKE

Ein Gegenstand, der der Kategorie Bauwerk angehört, bringt ein magisches Gebäude oder eine Konstruktion anderer Art hervor, wenn er aktiviert wird. Der Gegenstand muss auf einem Stück Boden aktiviert werden, auf dem sich keine anderen Bauwerke befinden. Das Bauwerk passt sich dem vorhandenen natürlichen Gelände an und nimmt eine Struktur an, die die örtlichen Gegebenheiten erfüllt. Es gleicht kleine Elemente wie Teiche oder Felspitzen aus, kann jedoch nicht auf Wasser oder anderen nicht festen Oberflächen errichtet werden. Bei Aktivierung auf Schnee, Sanddünen oder anderen weichen Oberflächen mit einem irgendwo unterhalb befindlichen Grund reicht das Fundament des Bauwerks (falls vorhanden) bis auf diesen festen Boden herab. Wenn ein Gegenstand mit diesem Merkmal auf einer soliden, aber instabilen Oberfläche, wie einem Sumpf oder einem von Beben heimgesuchten Gebiet, aktiviert wird, führe jeden Tag einen einfachen Wurf gegen SG 3 aus. Bei einem Fehlschlag beginnt das Bauwerk zu versinken oder zusammenzubrechen.

Das Bauwerk beschädigt im Moment seines Erscheinens keine Kreaturen im Gebiet, und es kann nicht in einer Menschenmenge erschaffen werden, oder in einem Gebiet, in dem sich anderweitig zahlreiche Wesen aufhalten. Jede Kreatur, die bei Aktivierung des Gegenstands versehentlich darin gefangen wird, landet unversehrt im fertiggestellten Bauwerk und hat grundsätzlich einen freien Fluchtweg zur Verfügung. Wenn die Aktivierung endet, wird eine Kreatur innerhalb des Bauwerks nicht verletzt und landet gefahrlos auf dem Boden, sollte sie sich auf einer höhergelegenen Etage des Gebildes befunden haben.

FERTIGFESTUNG

UNGEWÖHNLICH BAUWERK BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 9.300 GM

Last L (wenn nicht aktiviert)

Dieser Metallwürfel ist klein genug, um in deine Handfläche zu passen. Bei genauerem Hinsehen werden im dunkelgrauen Metall feine Linien sichtbar, als ob der Würfel aus tausendfach gefaltetem Material bestünde.

Aktivierung >>> Befehl, Interagieren; **Effekt** Du schleuderst den Würfel auf den Boden, und er entfaltet sich augenblicklich zu einer Festung aus Adamant.

Die Festung hat eine Grundfläche von 6 m x 6 m und 9 m Höhe. Zu ihren drei Wehrgängen in den Höhen von 3 m und 6 m sowie an der Spitze der Festung führen Adamant-Treppen. Schießscharten entlang der unteren Wehrgänge und Zinnen an der Spitze bieten jedem innerhalb der Festung Standarddeckung. Ein Dach ist nicht vorhanden, wodurch im Zentrum des Bauwerks ein durchgehender, 3 m x 3 m messender vertikaler Schacht entsteht.

Als magisches Bauwerk gehört die Festung der Kategorie Bauwerk an. Da sich die Festung nach außen ausdehnt, kann sie keine Kreaturen in sich gefangen setzen, wie dies magische Bauwerke normalerweise tun. Stattdessen werden diese Kreaturen beim Entstehen der Festung zurückgedrängt. Sie kann eine Kreatur auf diese Weise nicht in den Boden hineindrücken oder gefährden. Sollte dennoch einmal die Gefahr bestehen, dass dies geschieht, wird die Ausdehnung augenblicklich stoppen.

Die Festung hat eine einzige Tür in der Mitte einer Wand im Erdgeschoss, und diese Tür erscheint direkt vor dir, wenn du die Festung aktiviert. Solltest du dich in einer Entfernung von 30 m zur Tür befinden, kannst du diese Tür durch Aufwenden einer einzelnen Aktion zur Erteilung eines verbalen Befehls der Kategorie Hörbar sich öffnen bzw. sich schließen und abschließen lassen. Der SG zum Gewaltamen Öffnen der Tür oder Knacken des Schlosses beträgt 40.

Du kannst die *Fertigfestung* durch Aufwenden einer einzelnen Aktion zur Erteilung eines verbalen Befehls der Kategorie Hörbar augenblicklich in ihre Würfelform zurückverwandeln. Sobald sie einmal deaktiviert wurde, kann die Festung für 4 Stunden nicht erneut aktiviert werden.

Falls die Festung beschädigt wird, kann sie ausschließlich mit einem *Rekonstruktion*-Zauber oder von jemandem, der in Handwerkskunst den Kompetenzgrad Legende besitzt, repariert werden.

JURTE DES ENTDECKERS

BAUWERK BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 880 GM

Last 1 (wenn nicht aktiviert)

Vor seiner Aktivierung scheint dieser Gegenstand nichts weiter zu sein als ein einfaches aufgerolltes Zelt, kaum groß genug, um vier Mittelgroße Kreaturen zu beherbergen. Dieses Zelt weist – allen Reinigungsversuchen zum Trotz – stets hier und dort Schmutzflecken auf.

Aktivierung (10 Minuten) Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Das aufgerollte Zelt entfaltet sich zu einer geräumigen Jurte mit einer Feuerstelle, 10 Liegen, den verschiedensten Kochutensilien sowie Grundnahrungsmitteln und Wasser.

Die Jurte kann dich und bis zu neun weitere Mittelgroße Kreaturen aufnehmen und ernähren, die ungefähr so viel essen wie ein Mensch; sie müssen bei Benutzung dieses Gegenstands keinen Überlebenskunstwurf auf Überleben ausführen. Die von Feuern und Lichtern in der Jurte ausgehende Beleuchtung reicht nicht in den Wirkungsbereich, der die Jurte umgibt, und erschwert so ihre Entdeckung aus der Ferne.

An einer der Wände hängt eine große Schleife aus rotem Stoff. Sollte diese Schleife aufgezo-gen werden, was eine Interagieren-Aktion erfordert, faltet sich die gesamte Jurte augenblicklich wieder zu ihrer deaktivierten Form zusammen und ist für die Weiterreise bereit.

GEGENSTAND 16

- ÜBERBLICK
- ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE
- KLASSEN
- FERTIGKEITEN
- TALENTE
- AUSRÜSTUNG
- ZAUBER
- DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN
- SPIELREGELN
- SPIELLEITEN
- HANDWERKSKUNST & SCHÄTZE
- ANHANG

GEHALTENE GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände müssen in der Hand gehalten werden, um zum Einsatz kommen zu können. Waffen, Zauberstäbe und Zauberstecken unterliegen Sonderregeln, die in eigenen Abschnitten behandelt werden.

ALLWISSENDES LEXIKON **GEGENSTAND 18**

ERKENNTNISMAGIE | MAGISCH

Preis 22.000 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last 2

In den reich verzierten silbernen und geschlagenen Kupferdeckel dieses dicken und schweren Bandes ist eine Reihe von Halbedelsteinen eingelassen. Wenn du das Buch öffnest, bevor es aktiviert wurde, sind seine Pergamentseiten leer und unberührt, aber sobald es aktiviert wurde, beginnen vor deinen Augen Wörter auf die Seiten zu tanzen und zu schwimmen.

Aktivierung 10 Minuten (Vorstellung, Interagieren); **Effekt** Während du das Buch noch durchblätterst, denkst du über ein allgemeines Thema nach, über das du mehr wissen möchtest. Wähle eine Fertigkeit: Arkane Künste, Handwerkskunst, Heilkunde, Natur, Okkultismus, Religion, Gesellschaftskunde oder eine einzelne Unterkategorie von Kenntnis. Die Seiten des Buchs füllen sich mit Informationen über diese Fertigkeit, allerdings bist nur du in der Lage, diese zu sehen. Während die Seiten voll sind, kannst du – direkt bevor du mit der ausgewählten Fertigkeit einen Wurf auf Wissen abrufen versuchst – eine Aktion zum Interagieren aufwenden, um das Buch durchzugehen. Dies verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +3 auf den Fertigkeitwurf; falls du einen Kritischen Fehlschlag erzielst, wird dieser stattdessen als normaler Fehlschlag gewertet. Die Informationen im Buch verschwinden nach 24 Stunden oder wenn der Foliant erneut aktiviert wird, sollte dies zuerst geschehen.



ALLZWECKWERKZEUG DES REISENDEN **GEGENSTAND 6**

MAGISCH | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 200 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last 1

Bevor dieser Gegenstand aktiviert wird, scheint es sich bei ihm um einen Eschenstab zu handeln, der an beiden Enden in Stahlkappen ausläuft.

Aktivierung ♦♦ Interagieren, Vorstellung; **Effekt** Du stellst dir ein spezifisches einfaches Werkzeug vor, und das Allzweckwerkzeug verwandelt sich in diesen Gegenstand. (Normalerweise kannst du hierzu eins der in Kapitel 6 aufgelisteten Werkzeuge auswählen.) Dies verwandelt den Holzteil in einen Griff und die Metallkappen in Spaten, Hammerköpfe oder ähnliches, wobei die meisten grundlegenden Werkzeuge möglich sind, jedoch nichts Komplexeres. Mithilfe einer Interagieren-Aktion kannst du den Gegenstand wieder in seine Zepterform zurückverwandeln.

AUFHEBUNGSZEPTER **GEGENSTAND 14**

BANNMAGIE | MAGISCH

Preis 4.300 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Dieser lange, glatte, bleierne Stab ist in der Lage, Magie zu unterbrechen.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Effekt** Dieses Zepter gibt einen dünnen, grauen Strahl von sich, der einen Zauber oder magischen Gegenstand aufhebt, indem er *Magie bannen* als Zauber des 6. Grades mit einem Entgegenwirkenmodifikator von +23 darauf wirkt. Sobald das Zepter einmal aktiviert wurde, kann es für 2W6 Stunden nicht erneut aktiviert werden.

EWIGE FACKEL **GEGENSTAND 1**

HERVORRUFUNGSMAGIE | LICHT | MAGISCH

Preis 15 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Die *Ewige Fackel* gehört zu den geläufigsten Anwendungen permanenter Magie. Diese Fackel wirft ununterbrochen Licht, braucht dafür auch keinen Sauerstoff, erzeugt allerdings auch keine Hitze. Die Flamme kann abgedeckt oder versteckt, nicht aber erstickt oder gelöscht werden.

GENERALSCHLÜSSEL **GEGENSTAND 5+**

MAGISCH | VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last –

Ein grinsender Schädel krönt die Reite dieses makabren Schlüssels. Er kann bei einem versuchten Schloss knacken anstelle von Diebesausrüstung verwendet werden, und er verleiht einen Gegenstandsbonus von +1 auf den Fertigkeitwurf für Diebeskunst. Falls der *Generalschlüssel* aufgrund eines Kritischen Fehlschlags bei diesem Wurf den Zustand Beschädigt erhält, funktioniert er wie normale Diebesausrüstung und verliert seine Vorteile, bis er repariert wird.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Auslöser** Du versuchst eine Aktion zum Schloss knacken, aber noch nicht gewürfelt; **Effekt** Der Schlüssel wirkt *Klopfen* auf das Schloss, das du öffnen möchtest.

Variante Einfach; **Stufe** 5; **Preis** 125 GM

Variante Stark; **Stufe** 11; **Preis** 1.250 GM

Der Schlüssel verleiht einen Gegenstandsbonus von +2; du kannst den Schlüssel einmal pro Stunde aktivieren.

HEILIGE GEBETSPERLEN **GEGENSTAND 5+**

UNGEWÖHNLICH | GÖTTLICH | HEILUNG | NEKROMANTIE | POSITIV

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last –

Diese Kette von gewöhnlich aussehenden Gebetsperlen gibt ein weiches Leuchten von sich. Wenn du zum ersten Mal einen göttlichen Zauber wirkst, während du sie hältst, beginnt sie sich in deinen Händen warm anzufühlen. Wenn du dies tust, werden die Gebetsperlen auf deine Gottheit angepasst und ändern ihre Form und Ikonografie in einer Weise, die auf hervorstechende Weise das religiöse Symbol und die Ikonografie deiner Gottheit beinhaltet. Für einen Zauberwirker von Böser Gesinnung verwandeln sich die Perlen weder, noch wirken sie.

Jedes Mal, wenn du einen Göttlichen Zauber von einem deiner eigenen Zauberplätze wirkst, während du die Gebetsperlen hältst, gewinnst du 1 Trefferpunkt zurück; hierbei handelt es sich um einen positiven Heilungseffekt. Falls es sich bei dem gewirkten Zauber um einen Heilzauber handelt, kannst du diese zusätzliche Heilung auf eins der Ziele des Zaubers anwenden anstelle auf dich selbst.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Wirke *Segnen* oder *Heilung*, jeweils einmal am Tag.

Variante Einfach; **Stufe** 5; **Preis** 160 GM

Variante Stark; **Stufe** 11; **Preis** 1.400 GM

Wenn du von deinen Zauberplätzen Göttliche Zauber wirkst, gewinnst du anstelle von 1 Trefferpunkt ganze 1W4 Trefferpunkte zurück. Pass die Zauberliste der Perlen dergestalt an, dass sie stattdessen *Heilung*, *Gift neutralisieren*, *Göttlicher Zorn* (passend zu einer Gesinnung deiner Gottheit), *Krankheit kurieren* und *Segnen* als Zauber des 4. Grades wirken. Du kannst jeden dieser Zauber einmal am Tag wirken.

Herstellungsvoraussetzungen Du verfügst über das Klassenmerkmal Zauberei der Tradition Göttlich.

HERVORRAGENDE HEILMITTEL GEGENSTAND 12+**MAGISCH** **NEKROMANTIE****Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** 1

Dieser Satz von Heilwerkzeugen enthält einen scheinbar endlosen Vorrat an Verbänden, Kräutern und Heilgegenständen von einwandfreier Qualität, was dir einen +2 Gegenstandsbonus auf Heilkundewürfe verleiht.

Aktivierung ♦ Vergiftung behandeln oder 8 Stunden (Krankheit behandeln); **Effekt** Du kannst die Werkzeuge aktivieren, wenn du sie einsetzt, um eine Vergiftung zu behandeln, um die Effekte von *Gift neutralisieren* hervorzurufen, oder wenn du eine Krankheit behandelst, um die Effekte von *Krankheit kurieren* hervorzurufen. Sobald diese Arzneimittel zur Behandlung der Vergiftung oder Krankheit eines Patienten angewendet wurden, können sie für diesen Patienten nicht mehr zur Behandlung desselben Leidens verwendet werden.

Variante Einfach; **Stufe** 12; **Preis** 1.800 GM**Variante** Stark; **Stufe** 18; **Preis** 19.000 GM

Diese Heilmittel verleihen einen Gegenstandsbonus von +3; die Zauber werden auf den 6. Grad erhöht.

HEXENBESEN**GEGENSTAND 12****MAGISCH** **VERWANDLUNGSMAGIE****Preis** 1.900 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Besen hat nur eine schwache Verbindung zur Schwerkraft und neigt selbst dann zum Schweben, wenn er weggepackt ist. Man kann auf dem Besen reiten, indem man ihn mit einer Hand lenkt, und er kann bis zu einen sätzlichen Passagier befördern. Der Besen hat eine Bewegungsrate für Fliegen von 6 m. Er hat nur eine begrenzte Tragekapazität und erleidet einen Malus von -3 m auf seine Bewegungsrate, sollte er mit mehr als 20 Last beladen sein, und er wird abstürzen, sollte er je mehr als 30 Last tragen.

Aktivierung ♦♦ Befehl, Interagieren; **Effekt** Du benennst einen Zielort auf derselben Existenzebene, und der Besen wird sich mit einer Bewegungsrate für Fliegen von 12 m in dessen Richtung bewegen. Du musst den Besen entweder mit zwei Händen umklammern, um ihn zu reiten, oder ihn loslassen, um ihn ohne Reiter davonzuschicken. Solltest du keine Vorstellung von Lage, Grundriss und allgemeiner Richtung des Ziels haben, oder sollte sich dein benanntes Ziel auf einer anderen Existenzebene befinden, so wandert der Besen ziellos umher und kehrt nach 30 Minuten zu seinem Ausgangsort zurück.

Wenn der Besen einen Reiter trägt, dauert die Aktivierung bis zum Ablauf von 4 Stunden (was typischerweise 24 zurückgelegten Kilometern entspricht), bis der Besen seinen Zielort erreicht oder bis du die Aktivierung aufhebst. Wenn der Besen keinen Reiter hat, dauert die Aktivierung an, bis der Besen sein Ziel erreicht hat. Wenn die Aktivierung endet, sinkt der Besen zu Boden und kann für 1 Stunde nicht erneut aktiviert werden.

INSTRUMENT DES MAESTROS GEGENSTAND 3+**MAGISCH** **VERZAUBERUNG****Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** 1

Ein *Instrument des Maestros* kann in der Form jeder nur denkbaren Art handgehaltener Musikinstrumente hergestellt werden. Ein solches Instrument verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Darbietung, solange du auf dem *Instrument des Maestros* Musik spielst.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du kannst das Instrument spielen, um die Effekte von *Kreatur bezaubern* hervorzurufen.

Variante Schwach; **Stufe** 3; **Preis** 60 GM

Variante Einfach; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM Der Gegenstandsbonus liegt bei +2, und *Kreatur bezaubern* ist ein Zauber des 4. Grades.

Variante Stark; **Stufe** 18; **Preis** 19.000 GM Der Gegenstandsbonus liegt bei +3, und der *Kreatur bezaubern* ist ein Zauber des 8. Grades.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Kreatur bezaubern* des entsprechenden Grades.

KRISTALLKUGEL**GEGENSTAND 14+****UNGEWÖHNLICH** **AUSSPÄHUNG** **ERKENNTISMAGIE** **MAGISCH****Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L

Diese polierte Kristallkugel wird zur Verstärkung von Ausspähungsmagie verwendet. Jegliche visuellen Informationen, die durch einen von der *Kristallkugel* gewirkten Zauber der Kategorie Ausspähung gesammelt wurden, erscheinen innerhalb der Kugel, und jegliche auditiven Informationen erklingen von ihrer Oberfläche. Wenn du auf andere Weise einen *Ausspähung*-Zauber wirkst, während du die Kugel hältst, kannst du jegliche auf diese Weise erhaltenen Informationen auf die gleiche Weise weitervermitteln, sodass auch andere das Ziel sehen und/oder hören können.

Der Grundtyp einer *Kristallkugel* ist eine Kugel aus reinem Quarz, aber andere Varianten bestehen aus anderen Steinen.

Aktivierung 1 Minute (Befehl, Vorstellung, Interagieren); **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Die Kristallkugel wirkt *Hellsehen* in einer Weise, wie du es für richtig hältst.

Aktivierung 10 Minuten (Befehl, Vorstellung, Interagieren);

Häufigkeit zweimal am Tag; **Effekt** Die Kristallkugel wirkt *Ausspähung* (SG 33) in einer Weise, wie du es für richtig hältst.

Variante Reiner Quarz; **Stufe** 14; **Preis** 3.800 GM**Variante** Selenit; **Stufe** 15; **Preis** 7.000 GM

Ausspähung (SG 36) und zusätzlich die Effekte von *Unsichtbares sehen* hinsichtlich des Ziels.

Variante Mondstein; **Stufe** 16; **Preis** 7.500 GM

Ausspähung (SG 37) und zusätzlich die Effekte von *Gedanken lesen* (SG 37) auf dein Ziel.

Variante Peridot; **Stufe** 17; **Preis** 12.500 GM

Ausspähung (SG 39) und zusätzlich die Effekte von *Telepathie* mit dem Ziel.

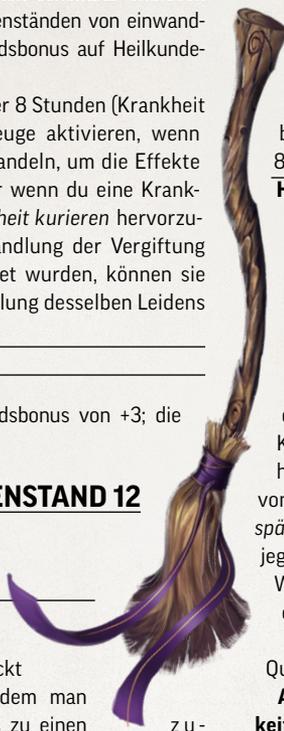
Variante Obsidian; **Stufe** 19; **Preis** 32.000 GM

Ausspähung (SG 41) und zusätzlich die Effekte von *Wahrer Blick* auf alles, was du dir durch die Kristallkugel anschaust.

LUFTFLASCHE**GEGENSTAND 7****BESCHWÖRUNGSMAGIE** **LUFT** **MAGISCH****Preis** 320 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L

Dieser Gegenstand erscheint als gewöhnliche verkorkte Glasflasche und enthält eine unbegrenzte Menge an Frischluft. Du musst die Flasche mit einer Interagieren-Aktion entkorken, bevor du sie aktivieren kannst.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Effekt** Du atmest einmal aus der Flasche ein. Auf diese Weise kannst du auch in einer luftleeren oder toxischen Umgebung atmen. Die Luft entweicht nicht aus der Flaschenöffnung, was auch bedeutet, dass sich die Umgebung nicht ändert, wenn die Flasche in luftleerem Raum offengelassen wird.



z u -



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

NEBELHORN

GEGENSTAND 6

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH WASSER

Preis 230 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Dieses große Widderhorn glitzert ununterbrochen von winzigen Wassertröpfchen, die Kondensation ähneln.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Du aktivierst das Horn, indem du stark hineinbläst, was einen dumpfen Ton hervorbringt und *Verhüllenden Nebel* als Zauber des 2. Grades wirkt. Du kannst den Nebel jederzeit aufheben, indem du mittels der Aktion Interagieren auf dem Horn eine zweite Note bläst.

NIMMERVOLLER BEUTEL

GEGENSTAND 4+

BESCHWÖRUNGSMAGIE EXTRADIMENSIONAL MAGISCH

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last 1

Obwohl es sich um einen Stoffsack zu handeln scheint, der mit farbintensiven Seidenbahnen oder stilvollen Stickeren verziert ist, öffnet sich ein *Nimmervoller Beutel* in einen extradimensionalen Raum, der größer ist als seine Außenmaße. Die im Sack aufbewahrte Last hat auch keinen Einfluss auf die Last des *Nimmervollen Beutels* selbst. Die Gesamtlast, die der extradimensionale Raum des Beutels aufnehmen kann, hängt von dessen Variante ab.

Du kannst mit dem *Nimmervollen Beutel* Interagieren, um Gegenstände in ihn hineinzulegen oder herauszunehmen, genau wie bei einem normalen Beutel. Obwohl der Beutel insgesamt eine große Menge an Material aufnehmen kann, muss ein Gegenstand erst einmal durch die Öffnung des Sacks passen, um überhaupt darin aufbewahrt werden zu können.

Falls der Sack Überladen oder Beschädigt wird, zerreißt er und wird zerstört, wodurch die Gegenstände darin für immer verloren gehen. Sollte er umgestülpt werden, fallen die Gegenstände darin unbeschädigt heraus, aber der Beutel muss wieder zurückgestülpt werden, bevor er erneut verwendet werden kann. Ein in den Beutel gestecktes Lebewesen bekommt darin für 10 Minuten genug Luft, bevor es zu ersticken beginnt, und es kann gegen einen SG von 13 zu Entkommen versuchen. Ein Gegenstand im Beutel verleiht niemandem irgendwelche Vorteile, ohne dem Beutel erst entnommen zu werden. Ein Gegenstand im Beutel kann auch nicht durch Magie entdeckt werden, die nur Dinge auf derselben Ebene entdecken kann.

Variante I; Stufe 4; Preis 75 GM; Kapazität 25 Last

Variante II; Stufe 7; Preis 300 GM; Kapazität 50 Last

Variante III; Stufe 11; Preis 1.200 GM; Kapazität 100 Last

Variante IV; Stufe 13; Preis 2.400 GM; Kapazität 150 Last

ÖFFNUNGSGLOCKE

GEGENSTAND 6

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 235 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last 1

Diese hohle Mithralröhre ist etwa 0,30 m lang und trägt gravierte Darstellungen, die an geöffnete Schlösser und gebrochene Ketten erinnern. Die Glocke kann insgesamt 10 Mal aktiviert werden, bevor sie zerbricht und nicht mehr verwendbar ist.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Effekt** Du richtest die Glocke auf einen zu öffnenden Behälter, eine zu öffnende Tür oder ein zu öffnendes Schloss und lässt sie dann erklingen. Die Glocke gibt magische Vibrationen von sich, die einen Fertigkeitwurf für Diebeskunst mit einem Modifikator von +13 gegen den SG des Schlosses versuchen. Dies betrifft immer nur ein Schloss oder eine Instanz magischer Bande gleichzeitig. Zur Öffnung eines mehrfach geschützten Ziels wird die Glocke also eventuell mehrmals aktiviert werden müssen.



SCHMETTERHORN

GEGENSTAND 9

HERVORRUFUNGSMAGIE SCHALL

Preis 700 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Ein *Schmetterhorn* ist ein helles Messingblasinstrument. Es kann als Instrument gespielt werden und verleiht dann einen Gegenstandsbonus von +2 auf deinen Fertigkeitwurf für Darbietung.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Runde; **Effekt** Wenn du das Horn mit zerstörerischer Absicht aktivierst, indem du hineinbläst, erzeugst du eine auf eine Kreatur oder ein Ziel innerhalb von 9 m gerichtete Schmetternote. Die Schmetternote verursacht 3W6 Punkte Schallschaden. (Einfacher Zähigkeitswurf gegen SG 28).

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag;

Effekt Du kannst noch lauter blasen, um in einem 9 m-Kegele eine intensive Schmetterwelle zu erzeugen, die 8W6 Punkte Schallschaden verursacht. Jede Kreatur legt einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 mit den folgenden Effekten ab:

Kritischer Erfolg Die Kreatur nimmt keinen Schaden.

Erfolg Die Kreatur erleidet den halben Schaden.

Fehl Schlag Die Kreatur erleidet den vollen Schaden und erhält für 2W6 Runden den Zustand Taub.

TRITONSHORN

GEGENSTAND 9

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 640 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Wenn du dir diese große opaleszierende Muschelschale ans Ohr hältst, kannst du das Rauschen des Meeres hören, das gegen die Küste schmettert.

Aktivierung ♦ Interagieren (hörbar); **Effekt** Du kannst das Horn an deine Lippen heben und hineinblasen, was eine lange, donnernde Note hervorbringt. Du und alle Verbündeten, die sich während der Aktivierung innerhalb von 9 m von dir befanden, erhalten für die folgende Minute einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Schwimmen und können unter Wasser atmen.

UNBEWEGLICHES ZEPTER

GEGENSTAND 9

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 600 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Diese flache Eisenstange ist bis auf einen kleinen Knopf an ihrer Oberfläche fast völlig unscheinbar.

Aktivierung ♦ Interagieren; du drückst den Knopf, um das Zepter an seiner momentanen Position festzusetzen. Es bewegt sich nicht und trotzt bei Bedarf sogar der Schwerkraft. Wenn der Knopf erneut gedrückt wird, wird das Zepter deaktiviert und die festsetzende Magie beendet. Während das Zepter festgesetzt ist, bewegt es sich nur unter Anwendung von 8.000 Pfund Druck oder falls eine Kreatur erfolgreich einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 40 ablegt, um es gewaltsam zu bewegen (obschon die meisten intelligenten Kreaturen in der Lage sind, einfach den Knopf zu drücken, um das Zepter zu lösen).

UNERSCHÖPFLICHE WASSERKARAFFE

GEGENSTAND 7

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH WASSER

Preis 320; Last 1

Dieser Gegenstand erscheint zunächst wie ein gewöhnlicher Glas Kolben voller Wasser. Der Stopfen kann nur entfernt werden, wenn du eines der drei Befehlsörter des Gegenstands ausspricht, von denen

jedes auf unterschiedliche Weise für ein Vergießen des Wassers sorgt. Den Stopfen gerade herauszuziehen erzeugt Süßwasser, ihn zu drehen erzeugt Salzwasser. Jeder auf die Wasserkaraffe wirkende Effekt hält an, bis diese wieder verkorrt wird (sei das nun mit ihrem eigenen Stopfen, einem Finger oder auf andere Weise).

Aktivierung ➔ Befehl, Interagieren; **Effekt** Das Aussprechen von „Strom“. Hierdurch entströmt der Karaffe Wasser mit einer Geschwindigkeit von 4 l pro Runde.

Aktivierung ➔ Befehl, Interagieren; **Effekt** Das Aussprechen von „Brunnen“. Hierdurch entströmt der Karaffe in einem 1,5 m langen Strom Wasser mit einer Geschwindigkeit von 20 l pro Runde.

Aktivierung ➔ Befehl, Interagieren; **Effekt** Das Aussprechen von „Geysir“. Hierdurch setzt die Karaffe ihre Umgebung mit einer mächtigen Fontäne und einer hohen Geschwindigkeit von 60 l pro Runde unter Wasser. Diese Wasserströme kannst du auf eine Kreatur richten und diese damit den Effekten von *Wasserstrahl* (Zauberangriffswurf +15) unterwerfen. Einmal pro Runde kannst du dies wiederholen, solange der Geysir anhält, vorausgesetzt, du gibst jedes Mal zu seiner Lenkung eine Interagieren-Aktion aus.



URWÜCHSIGER MISTELZWEIG GEGENSTAND 6+

NATURMAGIE VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** –

Dieser mit Beeren behangene Stechpalmen- und Mistelzweig ist weder verwelkt noch verrottet. Er kann als Naturmagiefokus verwendet werden und verleiht der Kreatur, die ihn hält, zudem einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Naturkunde.

Aktivierung ➔ Interagieren; **Häufigkeit** einmal alle 10 Minuten; **Effekt** Du presst eine der Beeren aus und schmierst ihren Saft auf einen nichtmagischen Knüppel oder Stecken, um auf diesen *Shillelagh* zu wirken.

Aktivierung ➔ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du kannst den Zweig um das Handgelenk einer Hand wickeln und einen Baum berühren, um auf dich selbst *Baumgestalt* zu wirken, doch anstatt selber ein Baum zu werden, wirst du zu einer Ranke, die sich um den berührten Baum schlingt.

Variante Standard; Stufe 6; Preis 230 GM

Variante Stark; Stufe 14; Preis 3.900 GM

Der Zweig verleiht einen Bonus von +2 und kann auf eine zusätzliche Weise aktiviert werden:

Aktivierung ➔ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du pflanzt den *Urwüchsigen Mistelzweig* in einem Gebiet aus natürlicher Erde oder Gestein. Direkt im Anschluss beginnt die Pflanze sofort zu einem Bereich von Stechpalmensträuchern auseinander zu sprießen, die keine Bewegung behindern und vor positiver Energie pulsieren. Der Bereich reproduziert die Wirkung von *Feld der Lebensenergie*. Dies hält für bis zu 1 Minute an, solange du in den weiteren Runden eine Aktion zum Aktivierung aufrechterhalten aufwendest. Wenn diese Magie endet, verwandeln sich die Stechpalmenbüsche in den anfänglichen *Urwüchsigen Mistelzweig* zurück.

WEIHRACHFASS DER OFFENBARUNG GEGENSTAND 3+

ERKENNTISMAGIE GÖTLICH

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieses Weihrauchfass aus Messing baumelt an einer Kette. Die meisten *Weihrauchfässer der Offenbarung* sind mit wirbelnden Texten auf Celestisch geschmückt, obschon einige

von ihnen auch aus Eisen gefertigt sind und mit Texten auf Infernalisch oder Abyssisch beschriftet sind.

Aktivierung ➔ Interagieren; **Kosten** Weihrauch im Wert von mindestens 5 GM; **Effekt** Du entzündest den Weihrauch im Fass, und er brennt für 1 Stunde. Während dieses Zeitraums erhältst du, solange du das Weihrauchfass hältst, einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Religionskunde. Alle Kritischen Fehlschläge, die du beim Schrift entziffern wirfst – gesetzt den Fall, die Schrift ist von religiöser Natur –, werden stattdessen als normale Fehlschläge gewertet.

Variante Schwach; Stufe 3; Preis 55 GM

Variante Einfach; Stufe 10; Preis 900 GM

Das Weihrauchfass verleiht einen Bonus von +2. Einmal am Tag kannst du bei Aktivierung des Weihrauchfasses dessen Offenbarungen verbessern. Während dieser Aktivierung kannst du das Fass mit einer Aktion zum Interagieren vor deine Augen heben, um für 1 Runde die Effekte von *Unsichtbares sehen* zu erhalten, während du durch den Rauch spähst.

Variante Stark; Stufe 18; Preis 19.000 GM

Das Weihrauchfass verleiht einen Bonus von +3. Die Starke Version ermöglicht ebenfalls die einmalig am Tag nutzbare Verbesserung der Offenbarungen der Einfachen Version auf, allerdings erlangst du zusätzlich die Effekte von *Wahrer Blick*.

ZAUBERSTATUETTE GEGENSTAND 2+

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Jede dieser Statuetten ist 2,5 cm hoch, aus einem bestimmten Material geschnitten und nimmt die Form eines bestimmten Tieres oder mehrerer Tiere an.

Aktivierung ➔ Befehl, Interagieren; **Effekt** Du aktivierst die Statuette, indem du sie auf festen Boden stellst und dann ihren Namen sprichst, wodurch sie sich in ein oder mehrere Lebewesen verwandelt. In Kreaturenform gehört die Figur der Kategorie Scherge an. Sie kann deine Sprache verstehen und gehorcht dir nach besten Kräften, vorausgesetzt, du wendest eine Aktion auf, um ihr zu befehlen. Die Besonderheiten der einzelnen Kreaturen sowie die Häufigkeit ihrer Aktivierung (falls anwendbar) sind in ihren jeweiligen Einträgen unten aufgeführt.

Falls die Statuette in ihrer Tiergestalt getötet wird, verwandelt sie sich in ihre Statuettengestalt zurück und kann für 1 Woche nicht mehr aktiviert werden. Falls die Statuette in ihrer Statuettenform zerstört wird, ist sie zerschmettert und ihre Magie verloren.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Variante Goldlöwen; Stufe 10; Preis 900 GM

Diese Statuette stellt ein Paar goldener Löwen dar. Wenn sie aktiviert werden, verwandeln sie sich in ein Paar erwachsener Löwen^{MHB}. Die Löwen können nur einmal am Tag gerufen werden, und sie verbleiben nicht länger als 1 Stunde in ihrer Löwengestalt. Wenn einer der Löwen getötet wird, kann dieser Löwe erst nach Ablauf einer Woche wieder beschworen werden. Dies hindert dich jedoch nicht daran, den anderen zu beschwören.

Variante Jadeschlange; Stufe 7; Preis 340 GM

Diese winzige Statuette erscheint zunächst als formloser Jadeklumpen, bis sich bei näherer Betrachtung herausstellt, dass es sich um einen schlangenförmigen Körper handelt, der zu einem engen Knoten zusammengewickelt ist. Bei Aktivierung verwandelt sich die Statuette in eine Riesige Viper^{MHB}. Die Statuette kann nur einmal am Tag eingesetzt werden, und sie kann nicht länger als 10 Minuten in ihrer Schlangenform bleiben.

Variante Marmorelefant; Stufe 13; Preis 2.700 GM

Diese aus einem massiven Stück Marmor geschnitzte, glänzende Elefantenstatuette verwandelt sich bei Aktivierung in einen ausgewachsenen Elefanten^{MHB}. Dieser Elefant kann nicht häufiger als viermal pro Monat herbeigerufen werden. Er bleibt für 24 Stunden, solange er für Arbeits- oder Transportzwecke eingesetzt wird. Falls er einen Angriff auszuführen versucht oder anderweitig in einen Kampf verwickelt wird, verwandelt er sich nach 1W4 Runden in eine Statuette zurück.

Variante Obsidianreittier; Stufe 15 (Ungewöhnlich); Preis 6.000 GM

Diese unheimlich aussehende schwarze Statuette ähnelt einem Pferd, das sich auf seine Hinterbeine aufrichtet. Wird sie aktiviert, verwandelt sie sich in einen Nachtmahr^{MHB}. Dies ist einmal pro Woche für bis zu 24 Stunden möglich, der Nachtmahr wird allerdings für seinen Reiter weder *Ebenenwechsel* noch seine anderen Fähigkeiten einsetzen. Obschon diese Kreatur von Böser Gesinnung ist, erlaubt sie anderen Kreaturen jeglicher Gesinnung, sie zu reiten. Sollte eine Kreatur von Guter Gesinnung sie besteigen, muss diese allerdings einen Einfachen Wurf gegen SG 3 ausführen. Im Falle eines Fehlschlags verwendet der Nachtmahr *Ebenenwechsel*, um den Reiter zu einem zufällig bestimmten Ort im Abyss zu entführen, wo er sich augenblicklich in seine Statuettengestalt zurückverwandelt und seinen Reiter so an diesem alptraumhaften Ort gestrandet zurücklässt.

Variante Onyxhund; Stufe 2; Preis 34 GM

Diese einfache Onyxstatuette verwandelt sich in einen Wachhund^{MHB}. Dieser Hund hat einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Spuren folgen und verfügt über Dunkelsicht. Wenn der Hund eine versteckte Kreatur durch deren Geruch wahrnimmt, erhält diese Kreatur stattdessen die Zustände Beobachtet und Verborgen. Der Onyxhund kann einmal pro Woche aktiviert werden und verbleibt für bis zu 6 Stunden in seiner Hundegestalt.

ZEPTER DER ÜBERRASCHUNG GEGENSTAND 8

SELTEN CHAOTISCH HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 465 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Dieses eigenartige Zepter ist merkwürdig und unvorhersehbar. Bei jeder Aktivierung wird aus einer Vielzahl möglicher Effekte nach dem Zufallsprinzip ein einzelner bestimmt und generiert.

Aktivierung ➡➡ Befehl, Interagieren; **Effekt** Wähle eine Kreatur im Umkreis von 18 m und würfle mit W% auf der untenstehende Tabelle, um den Effekt des Zepters zu bestimmen. Falls ein Eintrag nur den Namen eines Zaubers enthält, wirkt das Zepter diesen Zauber auf seinem niedrigsten Zaubergad. Alle Entscheidungen für einen Zauber, der von dem Zepter gewirkt wird, werden – sofern nicht anders angegeben – von dir getroffen. Er muss allerdings auf die von dir gewählte Kreatur abzielen, bzw. muss

die von dir gewählte Kreatur das Zentrum des Wirkungsbereichs des Zaubers darstellen, sollte dieser einen Wirkungsbereich, aber keine Ziele haben. Falls die Reichweite des Zaubers geringer ist als 18 m, wird seine Reichweite auf 18 m erhöht.

Jeder benötigte Zauber-SG ist 27, und jeder benötigte Zaubers-angriffswurf erfolgt mit +17. Falls das Zepter einen Zauber auf dich wirkt, erhältst du gegen diesen keinen Rettungswurf oder andere Verteidigungsmöglichkeiten.

Sobald das Zepter einmal aktiviert wurde, kann es für 1W4 Stunden nicht erneut aktiviert werden.

W%	Wundersame Wirkung
1-3	Aus dem Ziel sprießen Blätter; diese bestehen für 24 Stunden fort
4-8	<i>Dunkelheit</i>
9	Beschwörung eines Riesenhirschkäfers (<i>Tier beschwören</i> , 5. Grad)
10-13	Ein Strom aus 600 großen und bunten Schmetterlingen quillt für 2 Runden in einer 6 m-Explosion hervor; die Masse flatternder Schmetterlinge macht Kreaturen im Gebiet Blind
14-15	Alle Waffen des Ziels werden mit den Effekten einer <i>Tanzenden Rune</i> belebt
16-25	<i>Blitzstrahl</i>
26-29	Im Gebiet eines 18 m-Kegels vor dem Zepter wächst Gras. Bereits vorhandenes Gras wächst stattdessen mit der zehnfachen Geschwindigkeit wie normal
30	Das Ziel wird blau, grün oder lila (ohne zeitliche Begrenzung)
31	Beschwörung eines Elefanten (<i>Tier beschwören</i> , 6. Grad)
32-34	In einem 18 m-Radius um dich gehen für 1 Runde Schwere Regenfälle nieder
35-38	<i>Stinkende Wolke</i>
39	Beschwörung einer ineffektiven Maus (<i>Tier beschwören</i> , 1. Grad)
40-42	<i>Pulsierendes Muster</i> mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde
43-44	Das Zepter wirkt auf dich <i>Spiegelbilder</i>
45-46	<i>Windstoß</i>
47-48	Der dem Ziel am nächsten liegende nichtlebende, nicht getragene Gegenstand (mit einer Größe von bis zu 0,85 m ³ bzw. einem Fassungsvermögen von bis zu 850 l) wird ätherisch (ohne Zeitbegrenzung)
49-53	<i>Verlangsamen</i>
54	Du verfärbst dich blau, grün oder lila (ohne Zeitbegrenzung)
55-59	Das Zepter wirkt auf dich <i>Kleintiergestalt</i> mit einer Dauer von 1W4 Runden
60-61	1W4 × 10 Edelsteine, von denen jeder 1 SM wert ist, schießen aus dem Zepter hervor und verursachen bei jeder Kreatur innerhalb eines 4,50 m-Kegels 1 Punkt Stichschaden
62	<i>Schlaf</i> mit einem 30 m-Explosionsradius
63-72	<i>Feuerball</i>
73-77	<i>Gedanken lesen</i>
78-80	Würfle erneut; das Ziel glaubt, du hättest den Effekt des zweiten Wurfs verursacht
81-84	<i>Kreatur vergrößern</i>
85-87	Das Ziel ist von Nektar bedeckt, was ihm für 1 Runde den Zustand Unbeholfen 1 verleiht
88-92	<i>Feenfeuer</i>
93-97	Das Zepter wirkt auf dich <i>Unsichtbarkeit</i>
98-100	Das Zepter wirkt auf dich <i>Kreatur schrumpfen</i> mit einer Dauer von 1 Tag



AM LEIB GETRAGENE GEGENSTÄNDE

Dieser Abschnitt präsentiert magische Gegenstände, die wie Kleidung getragen werden. Die meisten von ihnen gehören der Kategorie Resonanz an. Das bedeutet, dass du nicht mehr als 10 von ihnen tragen kannst (Seite 531). Getragene Gegenstände umfassen die folgenden Unterkategorien, die jeweils auch zum Beginn des Abschnitts eigene Sonderregeln aufführen.

- **Apexgegenstände** auf dieser Seite.
- **Gegenstände für Gefährten** auf Seite 562.
- **Andere Getragene Gegenstände** auf Seite 563.

APEXGEGENSTÄNDE

Wenn du in einem Gegenstand der Kategorie Apex Resonanz aufbaust, so verbessert dies einen deiner Attributswerte. Es erhöht ihn entweder um 2 oder auf eine Summe von 18, je nachdem, was von beidem dir den höheren Wert verleihen würde. Dies verleiht dir alle Vorteile des neuen Attributswerts, bis die Resonanz abgelaufen ist: erhöhte Intelligenz ermöglicht dir, in einer zusätzlichen Fertigkeit Geübt zu werden und eine weitere Sprache zu erlernen, erhöhte Konstitution verleiht dir mehr Trefferpunkte, und so weiter.

Ein Apexgegenstand verleiht diesen Vorteil nur das erste Mal, dass in ihm innerhalb eines Verlaufs von 24 Stunden Resonanz aufgebaut wird, und du kannst stets nur aus einem Apexgegenstand gleichzeitig Vorteile beziehen. Wenn du versuchst, in Apexgegenständen Resonanz aufzubauen, wenn du bereits zu einem anderen Resonanz aufgebaut hast, erhältst du die Vorteile aus der Erhöhung eines Attributswertes nicht. Jegliche anderen Effekte, die aus dem Aufbauen von Resonanz in dem Gegenstand resultieren, wirken hingegen normal auf dich.

DIADEM DES INTELLEKTS GEGENSTAND 17

APEX ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 15.000 GM

Nutzung getragener Reif; Last L

Ein eleganter, bunter Edelstein, geschnitten in Form eines komplexen geometrischen Musters, eingesetzt in ein schmales Metallband um die Stirn des Trägers. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Würfe fürs Fertigkeitswürfe für Wissen abrufen, unabhängig von der Fertigkeit. Wenn du in dem Diadem Resonanz aufbaust, erhöht dies deinen Intelligenzwert entweder um +2 oder auf 18, falls dir dies den höheren Wert verleihen würde. Dies verleiht dir wie bei anderen Erhöhungen deines Intelligenzwerts zusätzliche Geübte Fertigkeiten und Sprachen. Das erste Mal, dass du in dem Gegenstand Resonanz aufbaust, musst du Fertigkeiten und Sprachen auswählen, und wann auch immer du in demselben *Diadem des Intellekts* Resonanz aufbaust, erhältst du die gleichen Fertigkeiten und Sprachen, die du das erste Mal ausgewählt hattest.

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Du erhältst die Effekte von *Schnelle Erinnerung*.



FUSSKETTCHEN DER BEWEGLICHKEIT GEGENSTAND 17

APEX MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 15.000 GM

Nutzung getragene Fußkettchen; Last –

Diese edelsteinbesetzten, goldenen Fußkettchen verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Wenn du in den Fußkettchen Resonanz aufbaust, erhöht dies deinen Geschicklichkeitswert entweder um +2 oder auf 18, je nachdem was davon dir den höheren Wert verleihen würde.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du schlägst mit den Fußkettchen gegeneinander, was dir für die nächsten 10 Minuten einen Zustandsbonus von +6 m auf all deine Bewegungsraten und die Effekte von *Wasserwandeln* verleiht.

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE GEGENSTAND 17

APEX MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 15.000 GM

Nutzung getragener Gürtel; Last L

Dieser dicke Ledergürtel ist mit einer Schnalle aus funkelndem Quarz in Form einer Faust verziert. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Athletik und einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Heben eines schweren Objekts, Entkommen und Gewaltsam öffnen. Wenn du in dem Gürtel Resonanz aufbaust, erhöht dies deinen Stärkewert entweder um +2 oder auf 18, je nachdem was davon dir den höheren Wert verleihen würde.

Aktivierung ↻ Interagieren; **Auslöser** Du wirst Ziel einer Attacke mit einem Geworfenen Felsbrocken, oder ein Felsbrocken ist im Begriff, auf dich zu fallen; **Effekt** Du versuchst einen Fertigkeitswurf für Athletik, um den auslösenden Felsbrocken zu ergreifen. Verwende den Athletik-SG der Kreatur, die den Felsbrocken wirft, den SG der Gefahr oder des entsprechenden Effekts, oder einen SG von 35, falls kein anderer SG anwendbar ist. Um den Felsen aufzufangen, musst du eine Hand frei haben, aber du kannst alles, was du in einer Hand hältst, als Teil dieser Reaktion Loslassen.

Erfolg Du fängst den Felsbrocken sicher auf, nimmst keinen Schaden, und hältst den Felsbrocken jetzt.

Fehlschlag Du erleidest den halben Schaden.

Kritischer Fehlschlag Du erleidest den vollen Schaden.

REGENERATIONSGÜRTEL GEGENSTAND 17

APEX MAGISCH NEKROMANTIE RESONANZ

Preis 15.000 GM

Nutzung getragener Gürtel; Last L

Dieser Gürtel wurde aus gummiartiger Trollhaut von grüner und orangener Farbe gefertigt. Das erste Mal, dass du in dem Gürtel an einem Tag Resonanz aufbaust, erhältst du 15 temporäre Trefferpunkte. Wenn du in dem Gürtel Resonanz aufbaust, erhöht dies deinen Konstitutionswert entweder um +2 oder auf 18, je nachdem was davon dir den höheren Wert verleihen würde.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du ziehst den Gürtel um ein Loch fester und löst damit einen Regenerationseffekt aus. Für 2W4 Runden wirst du jede Runde zu Beginn deines Zuges 15 Trefferpunkte zurückgewinnen, es sei denn, du hast seit Beginn deiner letzten Runde Säure- oder Feuerschaden erlitten.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

STIRNBAND DER ERWACHTEN WEISHEIT

GEGENSTAND 17

APEX BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 15.000 GM

Nutzung getragener Reif; **Last** –

Dieses einfache Stoffstirnband bleibt unter allen Umständen stets makellos und sauber. Wenn du in dem Stirnband Resonanz aufbaust, erhöht dies deinen Weisheitswert entweder um 2 oder auf 18, je nachdem, was davon dir den höheren Wert verleihen würde.

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Wenn du über eine Vorgehensweise nachdenkst, bekommst du ein Gefühl dafür, ob es sich dabei um eine gute Idee handelt. Du erhältst die Effekte eines *Vorahnung*-Zaubers, sie entstammen allerdings deinem eigenen Instinkt anstatt aus einer externen Quelle.

Aktivierung [Reaktion] Vorstellung (Glück); **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Auslöser** Du scheiterst bei einem Rettungswurf gegen einen Effekt, der dich Verwirrt, Fasziniert oder Benommen macht; **Effekt** Das *Stirnband der Erwachten Weisheit* klärt deinen Geist. Du kannst den Rettungswurf wiederholen und das bessere Ergebnis verwenden.



ÜBERZEUGUNGSSTIRNREIF **GEGENSTAND 17**

APEX MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 15.000 GM

Nutzung getragener Reif; **Last** –

Häufig ähnelt dieses elegante silberne Band sich kräuselnden Feigenblättern und passt um deine Stirn. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Täuschung. Wenn du in dem Stirnreif Resonanz aufbaust, erhöht dies deinen Charismawert entweder um +2 oder auf 18, je nachdem was davon dir den höheren Wert verleihen würde.



Aktivierung ♦♦ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Du wirkst *Kreatur bezaubern* auf Grad 4 (SG 38).

GEGENSTÄNDE FÜR GEFÄHRTEN

Vielleicht wirst du Gegenstände erwerben wollen, die nicht dir, sondern einem dich unterstützenden Tier oder Wesen Vorteile verleihen. Diese Gegenstände gehören der Kategorie *Gefährte an*, was bedeutet, dass sie nur bei Tiergefährten, Vertrauten und ähnlichen Kreaturen funktionieren. Normalerweise können Gefährten keine anderen Gegenstände nutzen, der SL hat im Zweifel aber das letzte Wort; ein Tier kann allerdings niemals einen Gegenstand aktivieren.

IN DEN GEGENSTÄNDEN VON GEFÄHRTEN RESONANZ AUFBAUEN

In allen am Leib getragenen Gegenständen für Gefährten muss Resonanz aufgebaut werden. Allerdings muss es dein Gefährte sein, der diese Resonanz aufbaut, nicht du selbst. Dies erfordert von dir, dass du gemeinsam mit deinem Gefährten die Aktivität Resonanz aufbauen verwendest. Jeder Gefährte kann nur in bis zu zwei Gegenständen gleichzeitig Resonanz aufbauen (anstelle der Obergrenze von 10 Gegenständen, der ein Spielercharakter unterliegt).

EMPATHIEHALSBAND **GEGENSTAND 9**

ERKENNTNIS GEFÄHRTE NATUR RESONANZ

Preis 600 GM

Nutzung getragenes Halsband (Gefährte) und getragener Armreif (du); **Last** 1

Dieses reich verzierte Halsband aus miteinander verflochtenen Lederstreifen in kontrastierenden Farben kommt zusammen mit einem Armband von ähnlicher Konstruktion. Wenn du das Armband trägst und in ihm Resonanz aufbaust und dein Gefährte den Kragen trägt und in ihm Resonanz aufbaust, entsteht dadurch eine stärkere Verbindung zwischen euch beiden. Du und dein Gefährte könnt jederzeit eure gegenseitigen Gefühlszustände spüren, sowie eure grundlegenden körperlichen Wünsche und Bedürfnisse.

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Effekt** Du nimmst durch die Sinne deines Tiergefährten wahr anstelle durch deine eigenen. Du kannst diese Aktivierung Aufrecht erhalten. Du bist dir deiner Umgebung nicht bewusst, solange du mithilfe der Sinne deines Tiergefährten wahrnimmst. Neben dem offensichtlichen Nutzen in Situationen, wenn du von deinem Gefährten getrennt bist, ermöglicht es dir diese Fähigkeit auch, Geräusche, Gerüche und andere Reize wahrzunehmen, für die nur die Sinnesorgane deines Gefährten sensibilisiert sind, deine eigenen aber nicht.

HUFEISEN DER SCHNELLIGKEIT **GEGENSTAND 7+**

GEFÄHRTE NATUR RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragene Hufeisen; **Last** 1

Wenn du diese einfachen eisernen Hufeisen an den Hufen eines alltäglichen Pferds oder eines vierbeinigen Tiergefährten anbringst und der Tiergefährte in ihnen Resonanz aufbaut, erhält diese Kreatur einen Gegenstandsbonus von +1,50 m auf seine Bewegungsrate für Land und einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik beim Hochsprung und Weitsprung. Er kann sich zudem bei horizontalen Sprüngen 1,50 m und bei vertikalen Sprüngen 0,90 m weiter bewegen als normal.

Variante *Hufeisen der Schnelligkeit*; **Stufe** 7; **Preis** 340 GM

Variante *Starke Hufeisen der Schnelligkeit*; **Stufe** 14; **Preis** 4.250 GM

Der Bonus auf die Bewegungsrate beträgt +3 m, und der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Athletik beträgt +3.

TIERHARNISCH DES WESTWINDS **GEGENSTAND 10**

GEFÄHRTE NATUR RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 900 GM

Nutzung getragener Tierharnisch; **Last** L

Dieser leichte Tierharnisch ist von stilisierten Windmotiven bedeckt. Wenn du deinen Tiergefährten anziehst, passt sich der Tierharnisch seiner Gestalt an.

Wenn dein Gefährte fällt, wird er von einem von unten kommenden Wind ergriffen; er wird dadurch den Effekten von *Federfall* unterworfen.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du fährst mit dem Finger über die Windmotive des Balkens, was deinem den Harnisch tragenden Gefährten für 10 Minuten eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m verleiht. Selbst wenn der Gefährte nicht über die Spezialfähigkeit *Reittier* verfügt, kann er dann auch mit Reiter noch fliegen.

UNAUFFÄLLIGKEITSHALSBAND **GEGENSTAND 8**

GEFÄHRTE NATUR RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 475 GM

Nutzung getragener Kragen; **Last** 1

Das abgenutzte und beinahe zerbröckelnde Leder dieses Halsbands täuscht über seine magische Natur hinweg. Wenn dein Gefährte das Halsbands trägt und in ihm Resonanz aufbaut, gewinnt

er dadurch die Fähigkeit, seine Gestalt von der eines wilden in die eines unauffälligeren Tiers zu verwandeln.

Aktivierung ➔ Vorstellung; **Effekt** Du berührst deinen Tiergefährten, um ihn in eine nicht bedrohliche Sehr Kleine Kreatur der gleichen Familie oder eine ähnliche Kreatur zu verwandeln (zum Beispiel in eine Hauskatze statt eines Tigers oder in einen Welpen statt eines Wolfs). Dies entspricht den Effekten von *Kleintiergestalt* (2. Grades, oder 4. Grades, falls dein Gefährte Fliegen kann). Der Effekt hält an, bis du ihn aufhebst.

ANDERE AM LEIB GETRAGENE GEGENSTÄNDE

Hierbei handelt es sich um eine große Auswahl von Gegenständen, die am Körper getragen werden. Rüstung hat ihren eigenen Abschnitt auf Seite 579, und Apexgegenstände, die Attributswerte erhöhen können, auf Seite 561.

ADLERAUGEN GEGENSTAND 9

MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Preis 700 GM

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Diese Linsen aus Bernsteinkristall lassen sich vor den Augen tragen. Sie verleihen dir Dämmsicht und einen Gegenstandsbonus von +2 auf sichtbezogene Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

AIONENSTEIN GEGENSTAND 1+

UNGEWÖHNLICH | MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Nutzung getragen; **Last** –

Über Jahrtausende hinweg wurden diese mysteriösen, kunstvoll geschliffenen Edelsteine von Mystikern und Fanatikern gehortet, die ihre Geheimnisse zu ergründen hofften. Trotz ihrer unzähligen Formen und Funktionen handelt es sich bei diesen Steinen angeblich um Fragmente von Kristallwerkzeugen, die zu Urzeiten von jenseitigen Wesenheiten zur Schaffung des Universums verwendet wurden.

Wenn du in einem dieser präzise geformten Kristalle Resonanz aufbaust, beginnt der Stein um deinen Kopf zu kreisen. Er wird nicht am Körper getragen. Mithilfe der Aktion Interagieren kannst du einen *Aionenstein* wegstecken; ein deinen Kopf umkreisender Stein kann mit einer erfolgreichen Aktion zum Entwaffnen gegen dich aus der Luft gegriffen werden. In einem weggesteckten oder entfernten Stein bleibt Resonanz aufgebaut, aber seine Effekte werden unterdrückt, bis er wieder in Umlaufbahn um deinen Kopf gelangt.

Es gibt verschiedene Typen von *Aionensteinen*, jeder mit einer anderen Form, Farbe und anderen magischen Effekten. Jeder *Aionenstein* entfaltet zudem eine Wegweiserfähigkeit, wenn er in einen speziellen magischen Gegenstand namens *Wegweiser* gesteckt wird (Seite 575).

Variante Goldklumpen; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

Wenn ein *Goldklumpen-Aionenstein* geschaffen wird, wählt sein Schöpfer eine ihm bekannte Sprache und speichert diese innerhalb des Kristalls. Wenn du in dem Stein Resonanz aufbaust, erlangst du die Fähigkeit, diese Sprache zu verstehen, zu sprechen und zu schreiben.

Diese Wegweiserfähigkeit ermöglicht es dir, einmal pro Tag als Immanenten Zauber *Okkultur Magie Sprache verstehen* zu wirken.

Variante Hellvioletter Ellipsoid; **Stufe** 13; **Preis** 2.200 GM

Dieser *Aionenstein* muss aktiviert werden, um einen Vorteil zu bieten. Seine Wegweiserfähigkeit erlaubt dir, den *Magische Aura lesen*-Zaubertrick als einen Arkanen Immanenten Zauber zu wirken.

Aktivierung ➔ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Ein Zauber hat dich zum Ziel; **Effekt** Der Stein versucht, dem auslösenden Zauber entgegenzuwirken; er wirkt hierzu *Magie bannen* auf Grad 6 mit einem Entgegenwirken-Modifikator von +22. Dies kann nur auf Zauber angewendet werden, die auf dich spezifisch abzielen – nicht auf Flächenzauber, die keine Ziele haben. Gelingt dies, wirkt er dem Zauber

bei allen Zielen entgegen, falls er neben dir auch noch andere Kreaturen zum Ziel hatte. Wenn du diesen *Aionenstein* aktivierst, führst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 aus. Bei einem Fehlschlag verwandelt sich der Stein permanent in einen *Mattgrauen Aionenstein*.

Variante Klare Spindel; **Stufe** 7; **Preis** 325 GM

Du brauchst weder zu essen, noch zu trinken, während du in diesem *Aionenstein* Resonanz aufgebaut hast. Dieser *Aionenstein* funktioniert nicht, bis er für eine Woche kontinuierlich getragen und in diesem Zeitraum jeden Tag in ihm Resonanz aufgebaut wurde. Wechselt die Person, die in ihm Resonanz aufbaut, so setzt das dieses Intervall auf Anfang zurück.

Die Wegweiserfähigkeit erlaubt es dir, einmal am Tag als Immanenten Naturmagiezauber *Luftblase* zu wirken.

Variante Lavendelfarbener und grüner Ellipsoid; **Stufe** 19; **Preis** 30.000 GM

Dieses Objekt funktioniert wie ein *Hellvioletter Ellipsoid-Aionenstein*, aber er wirkt einen *Magie bannen* Zauber des 8. Grades mit einem Entgegenwirken-Modifikator von +31.

Seine Wegweiserfähigkeit erlaubt dir, beliebig oft *Magie entdecken* und *Magische Aura lesen* als Immanente Arkane Zauber zu wirken.

Variante Mattgrau; **Stufe** 1; **Preis** 9 GM

Ein *Mattgrauer Aionenstein* ist seiner speziellen magischen Eigenschaften verlustig gegangen, mitunter als Folge des übermäßigen Gebrauchs eines *Turmalinkugel-* oder *Hellvioletter Ellipsoid-Aionensteins*. Wie jeder andere *Aionenstein* kreist auch dieser um deinen Kopf und kann daher als stilvolle, die Hände freihaltende Option für verschiedene auf Objekte abzielende Zauber dienen, wie etwa *Dauerhafte Flamme*.

Mattgrauen Aionensteinen ist keine Wegweiserfähigkeit zu eigen.

Variante Oranges Prisma; **Stufe** 16; **Preis** 9.750 GM

Ein *Oranges Prisma-Aionenstein* muss aktiviert werden, um jemandem einen Vorteil zu verleihen. Seine Wegweiserfähigkeit verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Arkane Künste, Natur, Okkultismus oder Religion – was davon auch immer der Tradition des letzten Zaubers entspricht, den du mit diesem *Aionenstein* verbessert hast.

Aktivierung ➔ Vorstellung; **Effekt** Falls deine nächste Aktion darin besteht, einen Zauber zu wirken, liegt – in Fällen des Entgegenwirkens und Entgegengewirkt-Werdens – der Grad dieses Zaubers um 1 höher (wobei der 10. Grad das Maximum darstellt).

Variante Rosa Rhomboid; **Stufe** 12; **Preis** 1.900 GM

Wenn du in diesem Stein Resonanz aufbaust, erhältst du 15 temporäre Trefferpunkte. Falls die Effekte des Steins unterdrückt sind, verlierst du all deine verbleibenden temporären Trefferpunkte, bis seine Kräfte wieder wirken. Die temporären Trefferpunkte füllen sich während deiner Täglichen Vorbereitungen wieder auf; sie füllen sich nicht wieder auf, wenn du vorher in dem Stein erneut Resonanz aufbaust, genauso wenig, wenn du vorher in einem anderen *Rosa Rhomboid-Aionenstein* Resonanz aufbaust. Die Wegweiserfähigkeit ermöglicht es dir, den *Stabilisieren*-Zaubertrick als einen Immanenten Zauber Göttlicher Magie zu wirken.

Variante Turmalinkugel; **Stufe** 7; **Preis** 350 GM

Wenn du durch den Zustand Sterbend stirbst (in der Regel auf dem Wert Sterbend 4), so wird dieser *Aionenstein* sich automatisch aktivieren und den Sterbend-Wert auf 1 weniger verringern, als dich normalerweise töten würde (in der Regel auf den Wert Sterbend 3). Der Stein verwandelt sich dann permanent in einen *Mattgrauen Aionenstein*. Du kannst von dieser Fähigkeit nur einmal pro Tag profitieren, selbst wenn du mehrere dieser Steine besitzt.

Die Wegweiserfähigkeit ermöglicht es dir, einmal pro Tag als Immanenten Göttlichen Zauber *Heilung* auf Grad 1 zu wirken.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ALCHEMISTENBRILLE GEGENSTAND 4+

MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Diese Messingbrille ist mit gravierten Flammenmustern geschmückt und hat dicke, schwere Gläser. Solange du sie trägst, verleiht sie dir Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe auf Handwerkskunst auf Alchemistische Gegenstände Herstellen und einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit alchemistischen Bomben. Zudem kannst du Schwache Deckung ignorieren, wenn du mit Alchemistischen Bomben Angriffssaktionen ausführst.



Variante Alchemistenbrille; Stufe 4; Preis 100 GM

Variante Starke Alchemistenbrille; Stufe 11; Preis 1.400 GM

Die Gegenstandsboni betragen beide +2.

Variante Mächtige Alchemistenbrille; Stufe 17; Preis 15.000 GM

Die Gegenstandsboni betragen beide +3.

AMULETT DES OKKULTEN GEGENSTAND 3+

ERKENNTISMAGIE | RESONANZ | OKKULTE MAGIE

Nutzung getragen; **Last** –

Dieses Amulett ist hohl und hat die Form eines starrenden Auges. In seinem Hohlraum befindet sich zumeist ein Fragment eines okkulten Texts. Solange du das Amulett trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Okkultismus, und du kannst den Göttliche Führung-Zaubertrick als einen Okkulten Immanenten Zauber wirken.



Variante Amulett des Okkulten; Stufe 3; Preis 60 GM

Variante Starkes Amulett des Okkulten; Stufe 9; Preis 650 GM

Das Amulett verleiht einen Gegenstandsbonus von +2 und kann aktiviert werden.

Aktivierung 10 Minuten (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du wirkst Traumnachricht auf Grad 4.

AMULETT DES SCHUTZES VOR HEILUNG UND LEID GEGENSTAND 3

UNGEWÖHNLICH | BANNMAGIE | MAGISCH | RESONANZ

Preis 56 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser Klumpen polierten Tektits ist in einem Käfig aus geflochtenem Draht gefangen und hängt an einer Seidenschnur. Solange du dieses Amulett trägst, erhältst du Resistenz 5 gegen Schaden von Leid-Zaubern, falls du lebendig, oder gegen Heilung-Zauber, falls du untot bist.

ARMBÄNDER DER ATHLETIK GEGENSTAND 9+

MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Nutzung getragene Armbänder; **Last** L

Die gerippten Lederarmbänder tragen kunstvolle Stickereien, die einen muskulösen Gewichtheber zeigen. Sie verbessern Ausdauer und Fertigkeiten bei sportlichen Übungen. Solange sie um deine Oberarme geschlungen sind, verleihen diese Armbänder dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik. Zudem erhältst du, wann immer du eine Aktion auf Klettern oder Schwimmen verwendest und du bei dem Athletikwurf erfolgreich bist, stets einen Gegenstandsbonus von 1,50 m auf die Distanz, die du dich fortbewegst.

Variante Armbänder der Athletik; Stufe 9; Preis 645 GM

Variante Starke Armbänder der Athletik; Stufe 17; Preis 13.000 GM

Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Athletik beträgt +3, und der Bonus auf einen erfolgreichen Wurf auf Klettern oder Schwimmen beträgt +3 m.

ARMREIF DES AKROBATEN GEGENSTAND 3

MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Preis 58 GM

Nutzung getragen; **Last** L

Durch diesen klimpernden, silbernen Armreif wirst du wendiger zu Fuß, was dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik verleiht.

Aktivierung ⚡ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erhältst für 1 Minute einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate.

ARMSCHIENEN DER GESCHOSSABWEHR GEGENSTAND 3

BANNMAGIE | MAGISCH | RESONANZ

Nutzung getragene Armschienen; **Last** L

Diese Armschienen bestehen aus Platten aus strapazierfähigem Mithral und glänzen wie die Sommersonne.

Aktivierung ↻ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Ein Fernkampfaffenangriff trifft dich, erzielt aber keinen Kritischen Treffer; **Voraussetzungen** Du bist dir des Angriffs bewusst und nicht Auf dem Falschen Fuß; **Effekt** Die Armschienen lenken das Geschoss von seiner normalen Flugbahn ab. Du erhältst einen +2 Situationsbonus auf RK gegen den auslösenden Angriff. Wenn dies den Angriff zu einem Fehlschlag machen würde, verfehlt der Angriff dich.

Variante Armschienen der Geschossabwehr; Stufe 3; Preis 52 GM

Variante Starke Armschienen der Geschossabwehr; Stufe 9; Preis 650 GM

Du kannst die Armschienen alle 10 Minuten einmal aktivieren.

AUFBEWAHRUNGSHANDSCHUHE GEGENSTAND 7

UNGEWÖHNLICH | EXTRADIMENSIONAL | MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Preis 340 GM

Nutzung getragene Handschuhe; **Last** –

In diesen geschmeidigen Lederhandschuhen kann ein Gegenstand aufbewahrt werden, der sich dann in einem extradimensionalen Raum befindet. Wenn ein Gegenstand innerhalb der Handschuhe liegt, erscheint ein Abbild dieses Gegenstands in Form eines einfachen, gestickten Musters auf der Rückseite jedes einzelnen Handschuhs. Irgendwo gefundene Aufbewahrungshandschuhe enthalten oft bereits einen Gegenstand.

Aktivierung ⚡ Interagieren; **Voraussetzungen** Die Handschuhe enthalten derzeit keinen Gegenstand; **Effekt** Ein Gegenstand mit einer Last von 1 oder weniger, den du in der Hand hältst, verschwindet in den extradimensionalen Raum der Handschuhe.

Aktivierung ⚡ Interagieren; **Voraussetzungen** Die Handschuhe enthalten derzeit einen Gegenstand, und du hast eine freie Hand; **Effekt** Der in den Handschuhen aufbewahrte Gegenstand erscheint in deiner Hand. Die Handschuhe können für 1 Minute kein zweites Mal aktiviert werden.

AUGENBINDE DES SCHRECKENS GEGENSTAND 17

FURCHT | GEFÜHL | MAGISCH | MENTAL | RESONANZ | VERZAUBERUNG

Preis 15.000 GM

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Solange er jemandem über die Augen gebunden ist, erhält derjenige durch diesen zerlumpten schwarzen Leinenstreifen einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern und Dunkelsicht. Man kann durch die Augenbinde hindurchsehen, aber nur mit Dunkelsicht.

Das erste Mal am Tag, dass eine bestimmte Kreatur dich erblickt, muss diese einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen; bei einem Misserfolg erhält sie den Zustand Verängstigt 1 sein. Hierbei handelt es sich um einen Furcht-, Gefühl- und Mentaleffekt; deine Verbündeten werden ihm gegenüber nach ungefähr einer Woche immun.

Aktivierung ♦ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Minute; **Auslöser** Du fügst einer Kreatur mit einer Angriffsaktion Schaden zu; **Effekt** Dein Ziel ist von intensiver Furcht ergriffen. Dies hat den Effekt eines *Tödlichen Phantom*-Zaubers mit SG 37, der Zauber gehört aber der Schule der Verzauberung an, nicht der Schule der Illusion. Die Kreatur ist dann für die Dauer von 24 Stunden vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

AUGENKLAPPE DES GLÜCKS GEGENSTAND 13

ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 2.700 GM

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Diese magischen Augenklappen werden von Anhängern des Erastil, des Gottes der Jagd, hergestellt. Auf der Vorderseite einer *Augenklappe des Glücks* befindet sich ein Augensymbol aus Juwelen, mit dem du auf magische Weise durch die Augenklappe blicken kannst, als ob dieses transparent wäre.

Aktivierung ♦ Vorstellung (Glück); **Auslöser** Du greifst eine Verborgene oder Versteckte Kreatur an und hast den Einfachen Wurf noch nicht durchgeführt; **Effekt** Du kannst den Einfachen Wurf für den Zustand Verborgene oder Versteckt zweimal ablegen und das höhere Ergebnis verwenden.

AUGENROBE GEGENSTAND 17

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 13.000 GM

Nutzung getragenes Gewand; **Last** 1

Dieses Kleidungsstück erscheint, bis es angezogen wird, wie eine ganz alltägliche Robe. Wird sie angelegt, öffnen sich allerdings quer über das Webwerk hinweg zahlreiche seltsame und befremdliche Augen unterschiedlichster Farben und Formen. Solange du die Robe trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, ferner unterliegst du ständig dem Effekt von *Unsichtbares sehen* auf Grad 2.

Du bist dann auch in der Lage, mächtige magische Auren zu sehen. Diejenige magische Aura der höchsten Stufe im Umkreis von 9 m von dir leuchtet in einer Farbe, die dir ihre Schule offenbart und dir erlaubt zu bestimmen, woher der Effekt entspringt. Dies kann den Ursprungspunkt des Effekts auf einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge eingrenzen, aber nicht genauer.

Die *Augenrobe* ist nicht ohne ihre Gefahren. Falls irgendein Zauber der Kategorie Licht auf dich oder dein Feld gewirkt wird, während du diese Robe trägst, musst du einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Zaubers ablegen; bei einem Misserfolg erhältst du für eine Anzahl von Runden den Zustand Blind, die dem Grad des Zaubers entspricht.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Effekt** Du ziehst ein Auge von der Robe ab und wirfst es in die Luft, wo es



unsichtbar wird und zu einem Ziel deiner Wahl schwebt; dies funktioniert wie *Ausspähende Augen* auf Grad 5. Du kannst die Aktivierung *Aufrechterhalten*, genau wie du normalerweise in der Lage wärst, den entsprechenden Zauber *Aufrechtzuerhalten*.

BAUCHREDNERRING GEGENSTAND 3+

ILLUSION MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragen; **Last** –

Auf diesem eleganten Kupfering sind Miniaturabbilder von Singvögeln eingraviert. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Wenn du den Ring an deinem Finger drehst, kannst du mit den Effekten eines *Bauchreden*-Zaubers (SG 19) deine Stimme auf magische Weise erklingen lassen.

Variante *Bauchrednerring*; **Stufe** 3; **Preis** 60 GM

Variante *Starker Bauchrednerring*; **Stufe** 9; **Preis** 670 GM

Der Ring verleiht einen Bonus von +2. Wenn du ihn aktivierst, erhältst du die Effekte eines *Bauchreden*-Zaubers des 2. Grades (SG 27), Du kannst den Ring pro Tag beliebig oft aktivieren.

BERSERKERMANTEL GEGENSTAND 12+

NATUR RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragener Mantel; **Last** 1

An diesem Bärenfell hängen noch der Kopf und die entblößten Zähne der mächtigen Kreatur, von der es stammt. Wenn er getragen wird, legt sich der Mantel über deinen Kopf und um deine Schultern und erfüllt dich auf diese Weise mit der Wildheit eines Bären. Falls du über die *Wut*-Aktion verfügst, wachsen dir während eines *Wutanfalls* Kiefer, die 1W10 Stichschaden verursachen, und Klauen, die 1W6 Hiebsschaden verursachen und der Kategorie *Agil* angehören. Diese Verwandlung ist ein Gestaltwandel-effekt. Sowohl Kiefer als auch Klauen sind *Waffenlose Angriffe* der *Raufengruppe*. Du erhältst mit diesen Angriffen die Vorteile einer *+1 Waffenverbesserungsrune* und einer *Schadensrune* (was dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe verleiht und deine *Waffenschadenswürfel* um einen erhöht).

Falls du über *Tierischer Instinkt* (siehe die *Barbarenklassenfähigkeit* auf Seite 87) und die *Fähigkeit Tierischer Kampfrausch* verfügst, erhältst du die aufgeführten *Waffenlosen Angriffe* nicht. Stattdessen erhalten die *Waffenlosen Angriffe* aus deiner *Fähigkeit Tierhafter Kampfrausch* die Vorteile einer *+2 Waffenverbesserungsrune* und einer *Starken Schadensrune* (was ihnen einen Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe verleiht und die Anzahl der *Waffenschadenswürfel* um zwei erhöht).

Variante *Berserkermantel*; **Stufe** 12; **Preis** 2.000 GM

Variante *Starker Berserkermantel*; **Stufe** 19; **Preis** 40.000 GM

Du erhältst die Vorteile einer *+2 Waffenverbesserungsrune* und einer *Starken Schadensrune*, oder einer *+3 Waffenverbesserungsrune* und einer *Mächtigen Schadensrune*, falls du über *Tierhaften Instinkt* und die *Fähigkeit Tierhafter Kampfrausch* verfügst.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist ein *Barbar* mit dem *Tierhaften Instinkt*.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BOTENRING

MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser silberne Siegelring verwandelt sich auf eine Weise, dass er die Insignien eines Edlen oder einer Organisation zeigt, dem oder der du dienst (oder dein eigenes Gesicht, falls du niemand anderem dienst). Er verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und ermöglicht dir, beliebig oft *Botschaft* als Arkanen Immanenten Zauber zu wirken.

Aktivierung 1 Minute (Vorstellung); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Der Ring wirkt *Tierbote* in einer Weise, wie du es für richtig hältst. Das Tier ist eine magische Kreatur, die dem Ring selbst entspringt, und sein Aussehen passt zu der Ikonographie oder Heraldik des Edlen oder der Organisation, die durch den Ring repräsentiert wird.

Variante Botenring; Stufe 9; Preis 700 GM

Variante Starker Botenring; Stufe 17; Preis 13.500 GM

Der Ring verleiht einen Bonus von +3 und kann auf eine zusätzliche Weise aktiviert werden.

Aktivierung >>> Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Der Ring wirkt *Verständigung* in einer Weise, wie du es für richtig hältst.

BRILLE DES SPURENLESENS GEGENSTAND 3+

ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Diese Brille aus waldgrünem Glas ist in grobes Leder gebunden, das mit rauem Garn vernäht ist. Während du diese Brille trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Spuren lesen und Richtungssinn. Falls du bei einem Wurf zum Spuren lesen scheiterst, kannst du ihn nach 30 Minuten anstelle nach einer Stunde erneut versuchen.

Variante Brille des Spurenlesens; Stufe 3; Preis 60 GM

Variante Starke Brille des Spurenlesens; Stufe 9; Preis 660 GM

Die Brille verleiht einen Bonus von +2. Falls du bei einem Wurf zum Spuren lesen scheiterst, kannst du ihn nach 15 Minuten anstelle nach einer Stunde erneut versuchen.

COLLIER DES URGEBRÜLLS GEGENSTAND 11

MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Preis 1.250 GM

Nutzung getragener Kragen; **Last** L

Dieses gravierte Collier aus Schwarzhholz scheint vor Wildheit geradezu zu vibrieren, was dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern verleiht.

Aktivierung > Befehl; **Häufigkeit** Einmal während der Wirkungsdauer jedes einzelnen Gestaltwandelereffekts; **Voraussetzungen** Du befindest dich durch einen Gestaltwandelereffekt in einer nichthumanoiden Gestalt; **Effekt** Du stößt ein bestialisches Brüllen aus und versuchst einen einzelnen Fertigkeitwurf für Einschüchtern, der mit den Willenswurf-SGs aller Gegner im Umkreis von 9 m verglichen wird, um die unten aufgeführten Effekte hervorzubringen. Obwohl diese Aktivierung die Befehl-Komponente besitzt, kannst du diesen Befehl geben, ohne dafür Sprache einsetzen zu müssen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2.

Erfolg Die Kreatur erhält Verängstigt 1.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.

GEGENSTAND 9+



DÄMONENMASKE

MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Nutzung getragene Maske; **Last** L

Diese furchterregende Maske zeigt das Antlitz eines anzüglich grinrenden Dämons und verleiht dem Träger einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern.

Aktivierung >> Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Die Maske wirkt *Furcht* mit SG 20.

Variante Dämonenmaske; Stufe 4; Preis 85 GM

Variante Starke Dämonenmaske; Stufe 10; Preis 900 GM

Die Maske verleiht einen Gegenstandsbonus von +2. Sie wirkt *Furcht* mit SG 29.

DIPLOMATEN-ABZEICHEN GEGENSTAND 5

MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Preis 125 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Wenn dieses Messingabzeichen gut sichtbar angebracht ist, finden Kreaturen den Umgang mit dir angenehmer. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie.

Aktivierung > Wissen abrufen; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Versuch einen Wurf auf Wissen abrufen gegen SG 20 über Leute einer menschlichen Ethnie, einer nichtmenschlichen Abstammung oder irgendeiner anderen Kreaturenart. (Der SL bestimmt, worin deine Optionen bestehen.) Bei Erfolg erhöht sich der Bonus des Abzeichens für den Rest des Tages auf +2 bei Fertigkeitwürfen für Diplomatie mit Kreaturen dieser Gruppe.

DRITTES AUGE

ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 40.000 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Beim Einbetten verschmelzen diese verzierte Krone und ihr glühender Edelstein mit deinem Kopf und nehmen die Form einer Tätowierung an. Dies ermöglicht dir die Sicht auf Außerweltliches und das Lesen von Auren. Niemand außer dir selbst kann das *Dritte Auge* handhaben, solange du in ihm Resonanz aufgebaut hast. Deine ausgeprägten Instinkte und deine Fähigkeit, Gefühlsaura wahrzunehmen, verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Du siehst magische Auren kontinuierlich wie mittels *Magie entdecken* auf Grad 9, nimmst aber die Position aller Auren im Umkreis von 9 m wahr, nicht nur die stärkste. Falls du eine Aktion Suchen aufwendest, um eine für dich sichtbare Kreatur zu untersuchen, kannst du eine Aura wahrnehmen, die Wissen über den Gesundheitszustand dieser Kreatur umfasst, inklusive aller Zustände und Leiden, und einen ungefähren Prozentwert ihrer verbleibenden Trefferpunkte.

Aktivierung >> Vorstellung, Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erhältst die Effekte von *Wahrer Blick* des 8. Grades.

DRUIDENGEWAND

EXTRAFOKUS NATUR RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 1.000 GM

Nutzung getragenes Gewand; **Last** L

Diese braun-grüne Tunika ist mit Mustern bestickt, die an ineinander verschränkte Elchgeweihe erinnern. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Naturkunde.

GEGENSTAND 4+

GEGENSTAND 19

GEGENSTAND 10

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erhältst 1 Fokuspunkt, den du ausschließlich aufwenden kannst, um einen Ordenszauber zu wirken. Falls du diesen Fokuspunkt nicht bis zum Ende dieses Zuges aus gibst, ist er verloren.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist ein Druiden.

ELFENSTIEFEL

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragene Schuhe; **Last** L

Diese hohen, spitzen Stiefel bestehen aus weichem, geschmeidigem schwarzem oder grünem Leder und sind mit Zierleisten und Schnallen aus Gold verziert. Solange du diese Stiefel trägst, ermöglichen sie dir, dich flinker fortzubewegen. Sie verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Bis zum Ende deines Zuges ignorierst du Schwieriges Gelände, solange du dich auf festem Boden bewegst. Solltest du zudem auch einen *Elfenumhang* tragen, so erhältst du zudem bis zum Ende deines Zuges einen Zustandsbonus von +1,50 m auf deine Bewegungsrate am Boden.

Variante Elfenstiefel; Stufe 5; Preis 145 GM

Variante Starke Elfenstiefel; Stufe 11; Preis 1.250 GM

Die Stiefel verleihen einen Bonus von +2. Solltest du auch einen *Elfenumhang* tragen, werden dir die *Starken Elfenstiefel* in Waldgebieten ununterbrochen die Effekte von *Spurloses Gehen* (SG 30) verleihen.

ELFENUMHANG

ILLUSION MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragener Mantel; **Last** L

Dieser Mantel ist tiefgrün mit einer ausladenden Kapuze, die mit Goldverzierungen und für die Elfenkultur bedeutungsvollen Symbolen bestückt ist. Der Mantel erlaubt dir, den Zaubertrick *Geisterhaftes Geräusch* als einen Immanenten Arkanen Zauber zu wirken. Wenn du die Schließe des Umhanges zurechtrückst (eine Aktion Interagieren), dann verwandelt sich der Mantel dergestalt, dass er sich optisch in die Umgebung um dich einfügt. Zudem dämpft er deine Geräusche, was dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit verleiht.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du stülpst die Kapuze über und erhältst dadurch die Effekte von *Unsichtbarkeit*. Diese halten so lange an, wie es der Zauber normalerweise tut, oder bis du die Kapuze wieder herunterziehst, je nachdem, was zuerst eintritt. Solltest du auch *Elfenstiefel* tragen, kannst du diese Fähigkeit sogar zweimal am Tag aktivieren.

Variante Elfenumhang; Stufe 7; Preis 360 GM

GEGENSTAND 5+



Variante Starker Elfenumhang; Stufe 12; Preis 1.750 GM

Der Mantel verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +2 und die Effekte eines *Unsichtbarkeit*-Zaubers 4. Grades. Solltest du auch *Elfenstiefel* tragen, ermöglicht der *Starke Elfenumhang* dir das Schleichen in Waldumgebungen selbst in Fällen, in denen du gerade von Kreaturen Beobachtet wirst.

FEUERBALLHALSKETTE

HERVORRUFUNG MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragen; **Last** –

Diese Perlenkette erscheint als Hanfschnur, an der glänzende rote Perlen verschiedener Größe hängen. Wenn sie aktiviert wird, erscheint sie für einen kurzen Moment in ihrer wahren Form: eine goldene Kette mit goldenen Kugeln, die an hauchdünnen Fäden befestigt sind.

Es existieren zahlreiche Varianten von *Feuerballhalsketten*. Jede hat einen anderen einfachen Reflexwurf-SG und umfasst eine Kombination von Kugeln, die unterschiedlich viel Schaden verursachen, die unten für jede Variante einzeln aufgeführt sind. Wenn alle Perlen verschwunden sind, wird die Kette zu einer nicht-magischen Hanfschnur.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Effekt** Du löst eine Kugel von der Kette und lässt sie in orangefarbenem Licht erstrahlen. Nachdem du eine Kugel aktivierst und jemand – du oder jemand anders – sie wirft (eine Interagieren-Aktion der Kategorie Fernkampf), detoniert sie am Ort des Aufpralls in Form eines *Feuerballs*. Beim Wurf ist als Zentrum des Feuerballs ein beliebiger Ort in einem Umkreis von 21 m auswählbar, allerdings kann der SL unter Umständen verlangen, dass du dafür einen Angriffswurf ausführst, falls der Wurf außergewöhnlich herausfordernd sein sollte. Wenn bis zum Beginn deines nächsten Zugs niemand die Kugel geworfen hat, verwandelt sie sich in eine nicht-magische rote Perle.

Variante I; Stufe 5; Preis 44 GM

Eine Kugel mit 6W6, zwei Kugeln mit 4W6 (SG 21)

Variante II; Stufe 7; Preis 115 GM

Eine 8W6, eine 6W6, zwei 4W6 (SG 25)

Variante III; Stufe 9; Preis 300 GM

Eine 10W6, zwei 8W6, zwei 6W6 (SG 27)

Variante IV; Stufe 11; Preis 700 GM

Eine 12W6, zwei 10W6, drei 8W6 (SG 30)

Variante V; Stufe 13; Preis 1.600 GM

Eine 14W6, zwei 12W6, vier 10W6 (SG 32)

Variante VI; Stufe 15; Preis 4.200 GM

Eine 16W6, drei 14W6, vier 12W6 (SG 36)

Variante VII; Stufe 17; Preis 9.600 GM

Eine 18W6, drei 16W6, fünf 14W6 (SG 39)



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

FLEDERMAUSUMHANG

GEGENSTAND 10+

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragener Mantel; **Last** L

Aus mehreren langen Streifen luxuriöser brauner und schwarzer Seide genäht, verleiht dir dieser Mantel einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit sowie für Akrobatik zum Im Flug manövrieren. Zudem kannst du an deinen Füßen von jeder Oberfläche herunterzuhängen, die dein Gewicht aushält, ohne dass dies einen Wurf nötig machen würde. Allerdings musst du nach wie vor Fertigkeitwürfe für Athletik auf Klettern durchführen, wenn du dich kopfüber hängend irgendwohin bewegen möchtest.

Aktivierung ⇨⇨ Befehl, Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du kannst den Mantel in fledermausähnliche Flügel verwandeln, die dir für 10 Minuten eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m verleihen. Alternativ verwandelt der Mantel dich selbst in eine Fledermaus, indem er *Kleintiergestalt* mit Grad 4 auf dich wirkt.

Variante *Fledermausumhang*; **Stufe** 10; **Preis** 950 GM

Variante *Starker Fledermausumhang*; **Stufe** 17; **Preis** 13.000 GM

Der Gegenstandsbonus liegt bei +3; du kannst den Mantel so oft am Tag aktivieren, wie du möchtest.

FLÜGELSTIEFEL

GEGENSTAND 10

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 850 GM

Nutzung getragene Schuhe; **Last** L

Diese Stiefel sind aus weichem Leder gefertigt und mit mächtiger Luftmagie verzaubert. An den Fersen sind zarte weiße Flügel angebracht. Wenn der Träger dieser Stiefel stürzt, wirken diese automatisch *Federfall* auf ihn. Dieser Vorteil kann innerhalb von 10 Minuten kein zweites Mal ausgelöst werden.

Aktivierung ⇨⇨ Befehl, Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du sprichst ein Befehlswort und schlägst mit den Stiefelabsätzen gegeneinander. Dadurch werden die Flügel in Bewegung versetzt und schlagen mit hoher Geschwindigkeit, was dem Träger für 10 Minuten eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m verleiht.

FLÜSTERN DER ERSTEN LÜGE

GEGENSTAND 20

SELTEN MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Preis 60.000 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieses feingliedrige Halskettchen enthält abgefülltes Flüstern, das aus einer Quelle auf der Astralebene destilliert wurden, welche wiederum angeblich mit der ersten je erzählten Lüge in Verbindung stehen soll. Solange du diese Halskette trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung, und du kannst Effekten entgegenzuwirken versuchen, die dich zwingen würden, die Wahrheit zu sagen, oder die ermitteln, ob du lügst. Ein Erfolg bei diesem Entgegenwirken-Versuch erlaubt dir, den Effekt zu ignorieren, anstelle ihn vollständig zu beseitigen. Der Entgegenwirkungsgrad beträgt 9 bei einem Entgegenwirkenmodifikator von +35.

Aktivierung ⇨⇨⇨ Interagieren, Vorstellung, Befehl; **Effekt** Du entkorkst die Phiole und setzt die Lüge frei, was den Effekt des Zaubers *Erlogene Wahrheit* (SG 47) erzeugt. Die Phiole ist leer und kann nie wieder aktiviert werden.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Erlogene Wahrheit*.



FÜNFKÖNIGSGÜRTEL

GEGENSTAND 9

UNGEWÖHNLICH MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Preis 650 GM

Nutzung getragener Gürtel; **Last** L

Dieser schwere Gürtel besteht aus ineinandergreifenden Silber- und Goldplatten und trägt stilisierte Miniaturabbildungen von fünf königlichen Zwergen. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie auf Beeindrucken oder Erbitten gegenüber Zwergen. Zudem erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegen Riesen und Orks.



Der Gürtel verleiht dir zudem *Dunkelsicht* und die Fähigkeit, die Sprache der Zwerge zu verstehen, zu sprechen und zu schreiben.

Aktivierung ⇨ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Voraussetzungen** Du bist ein Zwerg;

Effekt Du ziehst den Gürtel um ein Loch fester, erhältst dadurch Temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe und verleiht Verbündeten innerhalb von 6 m von dir *Dunkelsicht*. Beide Effekte halten 10 Minuten an.

GEBETSROLLE DER TREUE

GEGENSTAND 9+

ERKENNTISMAGIE GÖTTLICH RESONANZ

Nutzung getragener Reif; **Last** L

Dieses winzige Kistchen enthält ein Fragment einer religiösen Schrift, die einer bestimmten Gottheit heilig ist. Das Kistchen wird getragen, indem du es an einer Lederschnur befestigst und es dir über der Stirn um den Kopf bindest. Falls du die damit verbundene Gottheit nicht verehrst, ziehst du aus der Gebetsrolle keinerlei Vorteil. Die Gebetsrolle verleiht dir religiöse Weisheit, die sich als Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Religionskunde manifestiert. Kurz bevor du eine Handlung ausführst, die für die Gottheit der Gebetsrolle einen verbannungswürdigen Frevel darstellen würde, warnt dich die Gebetsrolle vor der möglichen Übertretung, damit du noch einmal Gelegenheit hast, dein Handeln zu überdenken.

Aktivierung ⇨ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erbittest Göttliche Führung im Hinblick auf eine bestimmte Vorgehensweise, wodurch du die Effekte von *Vorahnung* erlangst.

Variante *Gebetsrolle der Treue*; **Stufe** 9; **Preis** 680 GM

Variante *Starkes Gebetsrolle der Treue*; **Stufe** 17; **Preis** 13.000 GM

Die Gebetsrolle verleiht einen Gegenstandsbonus von +3; du kannst sie alle 30 Minuten aktivieren.

Herstellungsvoraussetzungen Du verehrst die mit der Gebetsrolle verbundene Gottheit.

HALBLINGSRUCKSACK GEGENSTAND 9+

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG EXTRADIMENSIONAL HEILUNG MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragener Rucksack; **Last** L

Diese robuste Ledertasche hat drei mit großen Verschlüssen befestigte Fächer. Das erste Fach ist mit blauem Satin ausgekleidet und enthält einen extradimensionalen Raum ähnlich einem *Nimmervollen Beutel* der Variante II.

Das zweite Fach hat keine Auskleidung. Aus ihr kannst du Kochgeschirr und Kochutensilien hervorziehen. Sobald sie für die Zubereitung einer Mahlzeit verwendet wurden, verwandeln sich die Gegenstände in Teller und Besteck und lösen sich in Luft auf, sobald die Mahlzeit verzehrt wurde, inklusive aller eventuell zurückgebliebenen Reste. Das Kochgeschirr taucht 1 Stunde später gereinigt wieder in dem Fach auf. Das Fach gibt nur Geschirr her, keine Lebensmittel.

Das dritte Fach ist mit weichem, violetterm Samt ausgekleidet und enthält in Pergamentpapier eingewickelte Beerentörtchen. Eine Kreatur kann mit einer Interagieren-Aktion eins der Törtchen auswickeln und essen, um dadurch 2W8+4 Trefferpunkte zurückzugewinnen. Der Rucksack produziert vier Törtchen pro Tag, die zur Frühstückszeit erscheinen. Bis zum Ende des Tages nicht verzehrte Törtchen lösen sich in Luft auf.

Variante Halblingsrucksack; Stufe 9; Preis 675 GM

Variante Starker Halblingsrucksack; Stufe 13; Preis 2.850 GM

Die Beerentörtchen stellen jeweils 4W8 +8 Trefferpunkte wieder her, und der Rucksack hat zwei zusätzliche Fächer, von denen jedes mit einer Interagieren-Aktion aktiviert werden kann.

Das vierte Fach ist mit goldenem Samt ausgekleidet. Einmal pro Tag kannst du aus diesem Fach eine vom Glück verfolgte magische Schleuderkugel hervorziehen. Wenn du mit dieser Schleuderkugel angreiffst, würfelst du zweimal und wendest das bessere Ergebnis auf deinen Angriffswurf und deinen Schadenswurf an. Hierbei handelt es sich um einen Glückseffekt. Wird der Stein bis zum Ende deines Zuges nicht abgefeuert, wird er nichtmagisch. Einmal aktiviert, nähst sich dieses Fach bis zum nächsten Tag zu. Das fünfte Fach des Rucksacks ist mit schwarzer Wolle ausgekleidet. Einmal pro Tag kannst du dieses Fach auf dem Boden zu einem Portal mit einem Durchmesser von 1,5 m auseinanderfalten. Die erste Person, die von einem angrenzenden Feld aus einen Schritt in das Portal ausführt, wird davonteleportiert. Dies hat den gleichen Effekt wie ein *Dimensionstür-Zauber* 5. Grades, nur dass die betroffene Kreatur den Rucksack mit sich nimmt. Wenn das Portal verwendet wird (bzw., falls es noch nicht verwendet wurde, zu Beginn deines Zuges), schließt sich das Fach automatisch und kann bis zum nächsten Tag nicht mehr auseinandergefaltet werden.

HALSBAND DER REDEKUNST GEGENSTAND 6+

MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Nutzung getragener Kragen; **Last** L

Dieses Platinhalsband trägt Schriftzeichen aus dem Alphabet einer bestimmten Sprache und vermittelt Kenntnisse über diese Sprache und die Bräuche der zugehörigen Kultur. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Gesellschaftskunde und die Fähigkeit, die gewählte Sprache zu verstehen, zu sprechen und zu schreiben. Deine hervorragende Redekunst verringert den SG des Einfachen Wurfs, der nötig ist, um während des Zustands Taub eine Hörbare Aktion durchzuführen, von 5 auf 3.

Variante Halsband der Redekunst; Stufe 6; Preis 200 GM

Variante Starker Halsband der Redekunst; Stufe 10; Preis 850 GM

Der Gegenstandsbonus beträgt +2. Das Halsband ist mit Schriftzeichen dreier Sprachen beschriftet und verleiht flüssige Redekompetenz in allen dreien.

Herstellungsvoraussetzungen Du beherrschst die Sprache oder Sprachen, deren Kenntnis das Halsband verleiht.

HAND DES MAGIERS GEGENSTAND 2

HERVORRUFUNG MAGISCH RESONANZ

Preis 30 GM**Nutzung** getragen; **Last** L

Diese mumifizierte Elfenhand hängt an einer goldenen Kette, ihre knorrigen Finger sind in einer eigenartigen Haltung erstarrt.

Aktivierung ➔ Befehl, Vorstellung; **Effekt** Du wirkst *Magierhand*.

HEIMLICHKEITSMANTEL GEGENSTAND 6+

UNGEWÖHNLICH ILLUSION MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragener Mantel; **Last** L

Wenn du die Kapuze dieses unscheinbaren grauen Mantels überstülpst (eine Interagieren-Aktion), wirst du unscheinbar und uninteressant, was dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Täuschung zum Verkleiden in einen leicht zu übersehenden Nebencharakter verleiht, wie etwa in einen Diener. Es verleiht dir allerdings ebenfalls einen Gegenstandsbonus von -1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern.

Aktivierung ➔ Vorstellung, Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du stülpst die Kapuze des Mantels über und erhältst für 1 Stunde die Vorteile von *Unauffindbarkeit*, oder bis du die Kapuze wieder herunterziehst, je nachdem, was zuerst eintritt.

Variante Heimlichkeitsmantel; Stufe 6; Preis 230 GM

Variante Starker Heimlichkeitsmantel; Stufe 10; Preis 900 GM

Der Gegenstandsbonus liegt bei +2, und wenn du den Mantel aktivierst, erhältst du für 8 Stunden die Vorteile von *Unauffindbarkeit* auf Grad 5.

HEILERHANDSCHUHE GEGENSTAND 4+

MAGISCH NEKROMANTIE RESONANZ

Nutzung getragene Handschuhe; **Last** L

Diese sauberen, weißen Handschuhe weisen niemals Blutspuren auf, selbst wenn sie zum Nähen von Wunden oder zur Behandlung anderer Krankheiten verwendet werden. Sie verleihen dem Träger einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde.

Aktivierung ➔ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du kannst die Wunden einer bereitwilligen benachbarten Kreatur damit behandeln und dadurch bei dieser Kreatur 2W6 +7 Trefferpunkte wiederherstellen. Hierbei handelt es sich um einen positiven Heileffekt. Mit dieser Heilung kannst du Untoten keinen Schaden zufügen.

Variante Heilerhandschuhe; Stufe 4; Preis 80 GM

Variante Starke Heilerhandschuhe; Stufe 9; Preis 700 GM

Die Handschuhe verleihen einen Bonus von +2 und stellen 4W6+15 Trefferpunkte wieder her.

HUT DER MAGISTER GEGENSTAND 3+

ARKAN BESCHWÖRUNG RESONANZ

Nutzung getragener Kopfschmuck; **Last** –

Dieser Hut ist in vielen Formen erhältlich, wie zum Beispiel in Form eines bunten Turbans oder eines spitzen Huts mit Krempe, und kann Symbole oder Runen tragen. Er verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Arkane Künste und erlaubt dir, *Zaubertrick* als Immanenten Arkanen Zauber zu wirken.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Variante Hut der Magister; Stufe 3; Preis 50 GM

Variante Starker Hut der Magister; Stufe 9; Preis 650 GM

Dieser größere, schneidigere Hut verleiht einen Bonus von +2 und kann aktiviert werden.

Aktivierung **↔↔** Zauber wirken; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du wirkst einen arkanen *Elementar beschwören*-Zauber des 4. Grades.

KLETTERRING GEGENSTAND 12

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 1.750 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Klaunartige Zinken an diesem dicken, goldenen Ring fahren beim Klettern aus und bohren sich tief in glatte Oberflächen. Dieser Ring verleiht dir eine Bewegungsrate für Klettern, die halb so hoch ist wie deine Bewegungsrate am Boden. Mali auf deine Bewegungsrate (inklusive aus deiner Rüstung abgeleitete) werden noch vor der Halbierung darauf angerechnet.

LÜGNERRING GEGENSTAND 10

UNGEWÖHNLICH MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Preis 850 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser schlichte Silberring weist einen fast öligen Schimmer auf. Solange du diesen Ring trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung.

Aktivierung **↔** Interagieren; **Effekt** Wenn du mit den Fingern der Hand schnippst, die den Ring trägt, wirkt der Ring *Redegewandtheit* auf dich, ohne dass dabei visuelle Manifestationen eines Zauberwirkens sichtbar würden.



KOJOTENMANTEL GEGENSTAND 3+

ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragener Mantel; **Last** –

Dieser staubige Mantel besteht aus rüdigem, braun-grauem Kojotenfell. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Falls du bei deinem Fertigkeitwurf zum Überleben einen Kritischen Erfolg erlangst, kannst du doppelt so viele zusätzliche Kreaturen ernähren.

Variante Kojotenmantel; Stufe 3; Preis 60 GM

Variante Starker Kojotenmantel; Stufe 9; Preis 650 GM

Der Mantel verleiht einen Gegenstandsbonus von +2; falls du bei einem Überlebenskunstwurf auf Überleben einen Kritischen Erfolg erzielst, kannst du viermal so viele zusätzliche Kreaturen ernähren.

MAGIERRING GEGENSTAND 7+

UNGEWÖHNLICH ARKAN ERKENNTISMAGIE RESONANZ

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser Ring besteht aus reinstem Platin und ist mit esoterischen arkanen Symbolen bedeckt. Er hat keinerlei Auswirkungen, es sei denn, du bist von deiner Klasse her ein Zauberwirker der arkanen Tradition. Solange du den *Magierring* trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Arkane Künste und verfügst jeden Tag über zwei zusätzliche arkane Zauberplätze des 1. Grades. In diesen Plätzen bereitest du Zauber vor oder wirkst sie spontan, genauso wie du Zauber normalerweise wirkst.

Falls du den Ring aus irgendeinem Grund abnimmst, verlierst du die zusätzlichen Zauberplätze. Weder kannst du von mehr als einem *Magierring* pro Tag Zauberplätze erhalten, noch kann ein einzelner *Magierring* mehr als einmal pro Tag Zauberplätze verleihen.



Falls du Arkane Zauber auf verschiedene unterschiedliche Arten wirken kannst (solltest du z.B. ein Zauberer der Drachenblutlinie mit dem Klassenarchetypen Magier sein), dann kannst du Zauberplätze nach Wunsch auf deine verschiedenen Quellen arkaner Zauber aufteilen.

Variante I; Stufe 7; Preis 360 GM

Variante II; Stufe 10; Preis 1.000 GM

Der Bonus beträgt +2; der Ring verleiht zwei Zauberplätze des 2. Grades und einen Zauberplatz des 1. Grades.

Variante III; Stufe 12; Preis 2.000 GM

Der Bonus beträgt +2; der Ring verleiht zwei Zauberplätze des 3. Grades und einen Zauberplatz des 2. Grades.

Variante IV; Stufe 14; Preis 4.500 GM

Der Bonus beträgt +2; der Ring verleiht zwei Zauberplätze des 4. Grades und einen Zauberplatz des 3. Grades.

Herstellungsvoraussetzungen Du hast von der Klasse her ein Zauberwirker der arkanen Magietradition.

NACHTBRILLE GEGENSTAND 5+

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Die undurchsichtigen Kristallgläser dieser dünnen Brille erschweren die Sicht nicht, sondern erleichtern sie. Solange du diese Brille trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +1 auf sichtbezogene Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Aktivierung **↔** Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Indem du die Gläser um 90° drehst, erhältst du für 1 Stunde Dunkelsicht.

Variante Nachtbrille; Stufe 5; Preis 150 GM

Variante Starke Nachtbrille; Stufe 11; Preis 1.250 GM

Der Gegenstandsbonus liegt bei +2; die Dunkelsicht hält an, bis du die Gläser wieder zurückdrehst oder du in dem Gegenstand keine Resonanz mehr aufgebaut hast, sollte dies zuerst eintreten.

Variante Mächtige Nachtbrille; Stufe 18; Preis 20.000 GM

Der Gegenstandsbonus liegt bei +3; die Brille verleiht Starke Dunkelsicht, bis du die Gläser zurückdrehst oder du in dem Gegenstand keine Resonanz mehr aufgebaut hast, sollte dies zuerst eintreten.

OKULAR DES HANDWERKERS GEGENSTAND 3+

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragenes Okular; **Last** –

Dieses mit quadratischen Mustern gravierte, robuste Metallokular ist zum Tragen über einem einzelnen Auge gedacht. Durch Drehen des Objektivs werden die schwachen, dreidimensionalen Konturen eines Gegenstands sichtbar, den du zu bauen oder zu reparieren planst, wobei die einzelnen Bauteile hilfreich etikettiert sind. Solange du es trägst, verleiht dieses Okular dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerkskunst. Wenn du einen Gegenstand reparierst, erhöht dies die zurückgewonnenen Trefferpunkte um 15 pro Kompetenzgrad anstelle von 10.

Variante Okular des Handwerkers; Stufe 3; Preis 60 GM

Variante Starkes Okular des Handwerkers; Stufe 11; Preis 1.200 GM

Das Okular verleiht einen Gegenstandsbonus von +2 und kann aktiviert werden.

Aktivierung 1 Minute (Interagieren); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du kalibrierst das Okular, sodass es im Verlauf von 1 Minute *Erschaffung* wirkt, um einen temporären Gegenstand zu konstruieren.

PERSONAMASKE**GEGENSTAND 3+**

GLÜCK ILLUSION MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragene Maske; **Last** –

Obwohl sie das gesamte Gesicht bedeckt, behindert diese Alabastermaske weder die Sicht, noch irgendwelche anderen Sinne. Getragen verleiht dir die Maske einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Darbietung bei Gesang, Komödie, Redekunst und Schauspielerei.

Aktivierung ⚡ Vorstellung; **Effekt** Du verwandelst das Gesicht der Maske in die künstlerische Umsetzung einer Rolle deiner Wahl.

Variante *Personamaske*; **Stufe** 3; **Preis** 50 GM

Variante *Starke Personamaske*; **Stufe** 9; **Preis** 650 GM

Die Maske verleiht einen Bonus von +2 und kann aktiviert werden.

Aktivierung ↻ Vorstellung (Glück); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Du scheiterst bei einem Fertigkeitwurf für Darbietung, der von dem Bonus der Maske profitiert; **Effekt** Du änderst die Rolle der Maske, wiederholst den Fertigkeitwurf und verwendest das zweite Ergebnis.

**RING DER ENERGIERESISTENZ GEGENSTAND 6+**

BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser Ring verleiht dir Resistenz 5 gegen eine Art von Energieschaden: Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder Schall. Jeder Ring wurde zum Schutz vor einer bestimmten Art von Energieschaden hergestellt. Seine Gestaltung verkörpert normalerweise die Art von Energie, vor der er den Träger auf irgendeine Weise schützt. Zum Beispiel könnte ein *Ring der Feuerresistenz* mit einem Rubin besetzt sein, ein *Ring der Kälteresistenz* hingegen mit einem Saphir.

Variante *Ring der Energieresistenz*; **Stufe** 6; **Preis** 245 GM

Variante *Starker Ring der Energieresistenz*; **Stufe** 10; **Preis** 975 GM

Der Ring verleiht eine Resistenz von 10.

Variante *Mächtiger Ring der Energieresistenz*; **Stufe** 14; **Preis** 4.400 GM

Der Ring verleiht eine Resistenz von 15.

RING DER GEGENZAUBER GEGENSTAND 10

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 925 GM**Nutzung** getragen; **Last** –

Dieser reich verzierte Silberring trägt zwei miteinander in starkem Kontrast stehende geometrische Muster aus verschiedenfarbigen Edelsteinen, deren Farben sich beißen. Ein Zauberwirker kann einen einzelnen Zauber in diesen Ring wirken, solange kein Zauber darin gespeichert ist, wobei er die übliche Zeit und die üblichen Kosten etc. aufwenden muss, um den Zauber zu Wirken. Der Effekt des Zaubers tritt nicht ein; stattdessen wird die Macht des Zaubers innerhalb des Rings gespeichert.

Wenn du in einem *Ring der Gegenzauber* Resonanz aufbaust, kennst du augenblicklich den Namen und die Stufe des darin gespeicherten Zaubers, sofern einer vorhanden ist. Ein als Schatz gefundener *Ring der Gegenzauber* enthält mit einer Chance von 50% bereits einen Zauber. Welcher Zauber dies ist, wird vom SL bestimmt.

Aktivierung ↻ Vorstellung; **Auslöser** Du wirst Ziel des im Ring gespeicherten Zaubers oder befindest dich innerhalb seines Wirkungsbereichs; **Effekt** Du kannst dem auslösenden Zauber entgegenzuwirken versuchen, wobei du die Stufe des in dem Ring gespeicherten Zaubers und einen Entgegenwirkenmodifikator von +19 verwendest.



Sobald du dies tust, wird die Energie des gespeicherten Zaubers verbraucht, so dass der Ring leer ist.

Aktivierung ⚡ Befehl; **Effekt** Du verbrauchst den gespeicherten Zauber auf harmlose Art und Weise. Dies hat neben der Leerung des Rings keinerlei Effekt, sodass ein neuer Zauber hineingewirkt werden kann.

RING DES FALLENMEISTERS GEGENSTAND 11+

ERKENNTISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser Ring wirkt wie aus einfachem, angelaufenem Messing gefertigt, erhöht aber deine Neugier in Bezug auf Fallen und Gerätschaften aller Art. Du kannst Interagieren nutzen, um aus ihm einen Satz Diebeswerkzeug hervorzuziehen. Diese Werkzeuge erscheinen in deiner Hand und falten sich zurück in den Ring, wenn sie sonst – auf welche Weise auch immer – deine Hände verlassen würden. Sie verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diebeskunst zum Mechanismus ausschalten und zum Schloß knacken. Die Einsichten des Rings verleihen dir außerdem den gleichen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Handwerkskunst zum Herstellen und Reparieren von Vorrichtungen und Fallen.

Aktivierung 10 Minuten (Interagieren); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erzeugst eine *Glyphe der Abwehr* des 4. Grades, die *Feuerball* enthält. Du kannst stets nur eine einzelne *Glyphe der Abwehr* von einem *Ring des Fallenmeisters* gleichzeitig aktiv halten, selbst wenn du mehrere dieser Ringe besitzt. Zudem endet der Zauber, falls du zu irgendeinem Zeitpunkt in dem Ring keine Resonanz mehr aufgebaut hast.

Variante *Ring des Fallenmeisters*; **Stufe** 11; **Preis** 1.175 GM

Variante *Starker Ring des Fallenmeisters*; **Stufe** 18; **Preis** 4.250 GM

Der Ring verleiht einen Bonus von +3. Ihn zu aktivieren erzeugt eine *Glyphe der Abwehr* des 8. Grades, die entweder *Regenbogenspiel* oder einen *Feuerball* des 7. Grades enthält.

ROBE DER ERZMAGIER GEGENSTAND 15+

UNGEWÖHNLICH ARKAN BANNMAGIE RESONANZ

Nutzung getragenes Gewand; **Last** 1

Diese Roben sind mit feinem Silberfaden in kunstvollen arkanen Mustern bestickt und je nach Ausrichtung in einer von drei Farben erhältlich. Gute Roben sind weiß, neutrale Roben grau und böse Roben schwarz. Eine böse oder gute Robe nimmt die entsprechende Kategorie an. Die Robe verleiht nur Charakteren Vorteile, die Arkane Zauber wirken können und deren Gesinnung auf der Gut-Böse-Achse der der Robe entspricht. Falls deine Gesinnung nicht der der Robe entspricht oder falls du kein arkaner Zauberwirker bist, erhältst du stattdessen den Zustand *Benommen 2*, solange du eine *Robe der Erzmagier* trägst. Dieser Zustand kann auf keine Weise beseitigt werden, bis die Robe wieder abgelegt wird.

Die Robe ist eine +2 *Entdeckerkleidung des Starken Widerstandes*; sie verleiht einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen arkane Zauber und Resistenz 5 gegen Schaden durch arkane Zauber.

Aktivierung ↻ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Du machst einen Rettungswurf gegen einen arkanen Zauber, aber du hast noch nicht gewürfelt; **Effekt** Dein Rettungswurf gegen den auslösenden arkanen Zauber ist automatisch ein Erfolg.

Variante *Robe der Erzmagier*; **Stufe** 15; **Preis** 6.500 GM

Variante *Starke Robe der Erzmagier*; **Stufe** 19; **Preis** 32.000 GM

Die Resistenz gegen arkane Zauber beträgt 10. Du kannst die Robe aktivieren, wenn du oder ein Verbündeter im Umkreis von 9 m einen Rettungswurf gegen einen arkanen Zauber ausführt; die Robe

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

verleiht entweder dir oder dem Verbündeten einen Erfolg auf den auslösenden Rettungswurf; du kannst sie nach wie vor nur einmal pro Tag aktivieren.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist ein arkaner Zauberwirker.

RUCKSACK DES EBENENREISENDEN **GEGENSTAND 17**

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 14.800 GM

Nutzung getragener Rucksack; **Last** –

In diesen Lederrucksack sind Symbole eingebrannt. Jedes Mal, wenn er auf eine Ebene gebracht wird, auf der er sich noch nie aufgehalten hat, brennt sich ein neues Symbol in seine Oberfläche. Der Rucksack verleiht dir einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Er ermöglicht dir zudem, sogar die magischen Spuren vorbeiziehender Kreaturen zu sehen. Dies versetzt dich sogar in die Lage, die Spuren einer Kreatur zu sehen, die sich teleportiert hat. Der SL legt den SG dieses Wurfs fest, in der Regel auf Grundlage von Stufe und SG des Teleportationszaubers. Dies ermöglicht dir, die Position des Zielorts der Kreatur zu bestimmen; du kannst genau diesen Zielort verwenden, wenn du *Teleportieren* wirkst oder den Rucksack aktivierst, auch wenn du dadurch kein Wissen darüber erhältst, wie der Ort aussieht.

Der Rucksack enthält einen extradimensionalen Raum mit den gleichen Eigenschaften wie ein *Nimmervoller Beutel der Variante II*. Dieser Raum enthält den Inhalt einer Kletterausrüstung. Falls irgendwelche Teile der Ausrüstung entfernt und nicht zurückgelegt werden, kehren sie zum Morgenrauen jedes Tages in den Rucksack zurück.

Aktivierung 10 Minuten (Befehl, Vorstellung, Interagieren); **Effekt** Wenn du den Rucksack aktivierst, kannst du bis zu vier bereitwillige Kreaturen an den Seilen des Rucksacks festbinden. Am Ende der Aktivierungszeit wirkt der Rucksack einen *Ebenenwechsel-* oder *Teleportieren-*Zauber des 7. Grades, mit dem er dich und jeden transportiert, der an dem Rucksack festgebunden ist. Lege einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 45 ab. Bei einem Erfolg kommst du mit *Ebenenwechsel* 12,5 km vom Ziel entfernt an oder halbiert mit *Teleportieren* die Entfernung, die du vom Ziel entfernt landen würdest. Bei einem Kritischen Erfolg kommst du genau am Ziel an.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN **GEGENSTAND 8+**

BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragene Armschienen; **Last** L

Diese steifen Lederarmschienen verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf RK und Rettungswürfe sowie einen maximalen Geschicklichkeitsmodifikator von +5. Du kannst an *Rüstungsarmschienen* Talismane anbringen, als handle es sich bei letzteren um eine Leichte Rüstung.

Variante I; Stufe 8; Preis 450 GM

Variante II; Stufe 14;

Preis 4.000 GM

Der Gegenstandsbonus auf RK und Rettungswürfe liegt bei +2.

Variante III; Stufe 20; **Preis** 60.000 GM

Der Gegenstandsbonus auf RK und Rettungswürfe liegt bei +3.

SCHILDBROSCHNE

GEGENSTAND 2

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 30 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieses Stück Silber- oder Goldschmuck ist mit Miniaturdarstellungen von Drachenschilden verziert und kann verwendet werden, um einen Mantel oder Umhang zu befestigen. Die Brosche absorbiert automatisch *Magisches Geschoss-*Zauber, die dich zum Ziel haben. Eine *Schildbrosche* kann 30 individuelle *Magische Geschosse* absorbieren, bevor sie schmilzt und nutzlos wird. Wird eine *Schildbrosche* irgendwo gefunden, hat sie manchmal bereits einige Geschosse absorbiert.



SCHLAGHANDWICKEL

GEGENSTAND 2+

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragene Handschuhe; **Last** –

Wenn du in diesen bestickten Stoffstreifen Resonanz aufbauen möchtest, musst du meditieren und sie dabei langsam um deine Hände wickeln. Diese Handwickel sind mit Waffenrunen graviert, was deinen Waffenlosen Angriffen die Vorteile dieser Runen verleiht, wodurch deine Waffenlosen Angriffe wiederum wie magische Waffen funktionieren. Zum Beispiel würden +1 *Schlaghandwickel des Schadens* dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit deinen Waffenlosen Angriffen verleihen und den Schaden deiner Waffenlosen Angriffe von einem Waffenwürfel auf zwei erhöhen (in der Regel 2W4 anstelle von 1W4, doch falls deine Fäuste einen anderen Waffenschadenswürfel verwenden oder du andere Waffenlose Angriffe einsetzt, verwende stattdessen zwei der entsprechenden Würfel).



Du kannst Runen verbessern, hinzufügen und von und zu den Handwickeln übertragen, wie du es auch bei einer Waffe tun würdest. Du kannst an den Handwickeln außerdem Talismane anbringen.

Behandle die Handwickel für diese Zwecke als Nahkampfwaffen der Waffengruppe Raufen mit Leichter Last. Eigenschaftsrunen sind nur wirksam, wenn sie auf den von dir eingesetzten Waffenlosen Angriff anwendbar sind. Zum Beispiel würde eine *Eigenschaftsrune*, die einer Hiebwaffe hinzugefügt werden muss, nicht funktionieren, wenn du mit einer Faust angreifen willst, aber du würdest ihre Vorteile erhalten, falls du mit einer Klaue oder einem anderen Waffenlosen Hiebangriff den Angriff durchführst. In den folgenden Einträgen sind die typischsten Kombinationen von Basisrunen aufgeführt.

Variante +1 Schlaghandwickel; Stufe 2; Preis 35 GM

Variante +1 Schlaghandwickel des Schadens; Stufe 4; Preis 100 GM

Variante +2 Schlaghandwickel des Schadens; Stufe 10; Preis 1.000 GM

Variante +2 Schlaghandwickel des Starken Schadens; Stufe 12; Preis 2.000 GM

Variante +3 Schlaghandwickel des Starken Schadens; Stufe 16; Preis 10.000 GM

Variante +3 Schlaghandwickel des Mächtigen Schadens; Stufe 19; Preis 40.000 GM

SCHWIMMERRING

GEGENSTAND 12

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 1.750 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser Ring aus blauem Metall verleiht dir eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner halben Bewegungsrate am Boden. Mali auf deine Bewegungsrate (inklusive aus deiner Rüstung abgeleitete) werden noch vor der Halbierung darauf angerechnet.



SIEBENMEILENSTIEFEL **GEGENSTAND 13**

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 3.000 GM**Nutzung** getragene Schuhe; **Last** L

In diesen eleganten roten Stiefeln fühlen sich deine Beine so an, als würden sie geradezu vor Energie strotzen. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1,50 m auf deine Bewegungsrate am Boden und auf eventuell vorhandene Bewegungsraten für Klettern oder Schwimmen.

Aktivierung → Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du schlägst mit den Absätzen deiner Stiefel gegeneinander und erhältst für 1 Minute den Zustand Beschleunigt. Du kannst eine zusätzliche Aktion für Klettern, Laufen oder Schwimmen aufwenden. (Du musst für die Klettern- und Schwimmen-Aktionen nach wie vor einen Fertigkeitwurf für Athletik ausführen, es sei denn, du verfügst über die passende Bewegungsart.)

**SOUTANE DER FRÖMMIGKEIT** **GEGENSTAND 11**

ERKENNTISMAGIE EXTRAFOKUS GÖTTLICH RESONANZ

Preis 1.150 GM**Nutzung** getragenes Gewand; **Last** L

Jede *Soutane der Frömmigkeit* ist mit Szenen geschmückt, die sich auf die Domänen einer bestimmten Gottheit beziehen. Sie dient als religiöses Symbol dieser Gottheit und muss als solches nicht in der Hand geführt werden, um diesen Vorteil zu verleihen. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Religionskunde und einen Gegenstandsbonus von +1 auf die Göttliche Fertigkeit jener Gottheit, der diese Soutane geweiht ist (wie auf den Seiten 437–440 beschrieben).

Aktivierung → Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erhältst 1 Fokuspunkt, den du ausschließlich zum Wirken eines Zaubers einer Klerikerdomäne ausgeben kannst, welche die mit dieser Soutane assoziierte Gottheit verleiht. Falls du diesen Fokuspunkt nicht bis zum Ende dieses Zuges ausgibst, ist er verloren.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist ein Kleriker, der die Gottheit verehrt, welcher diese Soutane geweiht werden soll.

SPINNENSCHUHE **GEGENSTAND 7**

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 325 GM**Nutzung** getragene Schuhe; **Last** L

Diese weichen Schuhe sind aus feiner grauer Seide gewebt. Wenn die Schuhe für eine Weile herumstehen, ziehen sie Spinnen an, die gerne darin nisten.

Aktivierung → Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Winzige, haarige Ranken ragen aus den Sohlen hervor und ermöglichen es dir, auf senkrechten Flächen zu gehen oder dich sogar kopfüber an Decken entlang zu bewegen. Für 1 Minute erhältst du eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m und benötigst zum Klettern keine Hände. Die Schuhe erfordern jedoch zum Laufen an der Wand ein gewisses Maß an Friktion. Sie bieten also keinen Vorteil, wenn du dich über fettige, eisglatte oder ölige Oberflächen bewegst.

SPRUNGSTIEFEL **GEGENSTAND 7+**

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Nutzung getragene Schuhe; **Last** L

Die federnden Sohlen dieser robusten Lederstiefel sind gut gepolstert und machen jeden Schritt leichter. Diese Stiefel verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +1,50 m auf deine Bewegungsrate und einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Hoch- und Weitsprung. Wenn du die Aktion

Springen einsetzt, kannst du dich zudem bei horizontalen Sprüngen 1,50 m und bei vertikalen Sprüngen 0,90 m weiter bewegen als normal.

Variante *Sprungstiefel*; **Stufe** 7; **Preis** 340 GM**Variante** *Starke Sprungstiefel*; **Stufe** 14; **Preis** 4.250 GM

Der Bonus auf die Bewegungsrate beträgt +3 m; der Bonus auf Hochsprung und Weitsprung beträgt +3.

TANZSCHAL **GEGENSTAND 3+**

ILLUSION MAGISCH RESONANZ SICHTBAR

Nutzung getragener Gürtel; **Last** –

Dieser lange, sich bauschende Schal ist in der Regel aus Seide oder einem anderen hauchdünnen Stoff gewebt und mit Glocken oder anderen klimpernden Stückchen glitzernden Metalls geschmückt. Er verleiht einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Darbietung zum Tanzen.

Aktivierung → Interagieren; **Voraussetzungen** Bei deiner letzten Aktion hast du bei einem Fertigkeitwurf zum Tanzen einen Erfolg erzielt; **Effekt** Du erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Verborgen.

Variante *Tanzender Schal*; **Stufe** 3; **Preis** 60 GM**Variante** *Starker Tanzender Schal*; **Stufe** 9; **Preis** 650 GM

Der Schal verleiht einen Gegenstandsbonus von +2. Wenn du den Schal aktivierst, kannst du zudem bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate Laufen oder die Aktion Schritt nutzen.

TEUFELSKERLSTIEFEL **GEGENSTAND 10+**

BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragene Schuhe; **Last** L

Diese bunten, weichbesohnten Stiefel motivieren dich zu riskanten Eskapaden und verleihen dir die nötige Beweglichkeit, um dabei auch erfolgreich zu sein. Diese Stiefel verleihen dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und einen +1 Situationsbonus auf Fertigkeitwürfe zum Hindurchturnen, wenn du damit ein gegnerisches Feld durchquerst.

Die Stiefel können sich an festen Oberflächen festkrallen und dir dabei helfen, einen Sturz zu vermeiden. Mit der Reaktion Halt ergreifen kannst du dann einen Sturz abfangen, auch wenn du keine Hände frei hast. Du behandelst Stürze, als wäre die gefallene Distanz um 3 m geringer. Falls du über das Talent Katzenfall verfügst, behandelst du bei der Bestimmung der Vorteile dieses Talents deinen Kompetenzgrad in Akrobatik um einen Grad höher, als er tatsächlich ist. Falls du über das Talent Katzenhafte Landung verfügst und in Akrobatik bereits den Kompetenzgrad Legendär besitzt, kannst du die Geschwindigkeit deines Sturzes von 18 m pro Runde bis zu normaler Fallgeschwindigkeit wählen.

Variante *Teufelskerlstiefel*; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM**Variante** *Starke Teufelskerlstiefel*; **Stufe** 17; **Preis** 14.000 GM

Der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik beträgt +3; der Bonus auf Würfe zum Hindurchturnen beträgt +2. Die Stiefel können aktiviert werden:

Aktivierung → Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Die Stiefel wirken *Bewegungsfreiheit* auf dich.

TRAGGÜRTEL **GEGENSTAND 4**

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 80 GM**Nutzung** getragener Gürtel; **Last** L

Dieser breite Ledergürtel verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Athletik und ermöglicht dir, mehr Last ohne Einschränkungen zu tragen. Du kannst Last in Höhe deines Stärkemodifikators + 6 tragen, bevor du den Zustand Belastet erhältst; insgesamt kannst du eine Last von bis zu deinem Stärkemodifikator + 11 halten und tragen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Aktivierung ⇨ Interagieren; **Effekt** Du hebst ein Objekt mit einer Last von bis zu 8 auf, als hätte es kein Gewicht. Dies erfordert zwei Hände; falls das Objekt befestigt ist oder auf andere Weise fest sitzt, kannst du als Teil der Aktivierung einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Gewaltsam öffnen ausführen. Das Objekt weist nach wie vor sein volles Gewicht und die volle Last auf – du ignorierst dieses Gewicht nur. Der Effekt hält bis zum Ende deines nächsten Zuges an.

UMHANG DES SCHARLATANS GEGENSTAND 10

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG MAGISCH RESONANZ

Preis 980 GM

Nutzung getragener Mantel; **Last** L

Dieser leuchtend rote und goldene Umhang ist meist mit glitzernden Fäden verziert und dient der Ablenkung. Solange du diesen Umhang trägst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Täuschung.

Aktivierung ⇨ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du wirkst *Dimensionstür*. Das Feld (oder die Felder), das du verlässt und jenes (oder jene), in dem du wieder auftauchst, sind mit Rauchwolken angefüllt, die jedem darin bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verborgen verleihen, sofern bis er nicht bereits früher den Rauch verlässt. Starke Winde zerstreuen den Rauch sofort.

UNERKLÄRLICHE APPARATUR GEGENSTAND 18

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNG

Preis 19.000 GM

Nutzung getragenes Gewand; **Last** 2

Dieses seltsame und komplizierte Geschirr schmiegt sich perfekt an den Oberkörper an. Sobald du diese Apparatur angelegt hast, setzen sich zahlreiche künstliche Gliedmaßen mit den verschiedensten Werkzeugen, Klemmen und Linsen in Bewegung und folgen deinen mentalen Befehlen mühelos.

Wenn du die Apparatur verwendest, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Handwerkskunst zum Einkommen verdienen, Herstellen und Reparieren. Außerdem reduzierst du die zur Herstellung eines Gegenstands minimal erforderliche Zeit auf 1 Tag. Falls du bei deinem Fertigkeitwurf für Handwerkskunst Erfolg hast und nach Ablauf der minimal erforderlichen Anzahl von Tagen mehr Auszeit aufwendest, um mit der Arbeit an dem Gegenstand fortzufahren, verringert jeder Tag, den du dafür einsetzt, die verbleibenden Kosten für die Grundmaterialien um einen Wert, der sich aus deiner Stufe + 1 und deinem Kompetenzgrad in Handwerkskunst ableitet. Bei einem Kri-



tischen Erfolg verringert jeder Tag die verbleibenden Kosten für die Grundmaterialien sogar um einen Wert, der sich aus deiner Stufe + 2 und deinem Kompetenzgrad ableitet. Solltest du die 20. Stufe erreicht haben, beträgt dein Fortschritt bei einem Kritischen Erfolg 50 GM, 100 GM, 200 GM oder 350 GM (jeweils für die Kompetenzgrade Geübter, Experte, Meister bzw. Legendär).

Aktivierung ⇨ Befehl, Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du befiehst der Apparatur, auf magische Weise einen Gegenstand zusammenzuflicken, den du in der Hand hältst oder der sich innerhalb von 1,50 m von dir entfernt befindet (wie *Ausbessern* des 3. Grades). Dies währt 10 Minuten, solltest du den Gegenstand nicht innerhalb dieser Zeit reparieren, nimmt er wieder den Ausgangszustand an.

VERDOPPLUNGRINGE GEGENSTAND 3+

HERVORRUFUNG RESONANZ MAGISCH

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser Gegenstand besteht aus zwei, auf magische Weise miteinander verbundenen Ringen: einem komplex gearbeiteten Ring aus glänzendem Gold mit einem quadratischen Rubin und einem dicken, schlichten Eisenring. Wenn du eine Nahkampfwaffe in der Hand führst, die den Goldring trägt, werden die Basisrunen der Waffe auf jeder Nahkampfwaffe repliziert, die du in der Hand mit dem eisernen Ring trägst. (Die Basisrunen sind *Waffenverbesserungs-* und *Schadensrunen*, die jeweils einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfel hinzufügen.) Jegliche Basisrunen auf der Waffe in der Hand mit dem Eisenring sind unterdrückt.

Die Replikation funktioniert ausschließlich, wenn du beide Ringe gleichzeitig trägst. Sie endet augenblicklich, sobald in einer deiner Hände keine Nahkampfwaffe mehr ge-



führt wird. Folglich gilt der Vorteil nicht für Angriffe mit Wurfaffen oder wenn du eine Waffe in der Hand hältst, diese aber nicht führst (wie etwa, wenn du in einer Hand eine Waffe hältst, die zum Führen zwei Hände erfordert).

Variante Verdopplungsringe; Stufe 3; Preis 50 GM

Variante Starke Verdopplungsringe; Stufe 11; Preis 1.300 GM

Die Ringe replizieren zudem Eigenschaftsrune von der Waffe in der Hand mit dem Goldring, solange die Waffe in der Hand mit dem Eisenring alle Voraussetzungen für eine bestimmte Rune erfüllt und es sich nicht um eine spezifische Waffe handelt. Die Waffe in der Hand mit dem Eisenring erhält die Vorteile dieser Runen. Alle ihre eigenen Runen werden unterdrückt. Wenn du in den Ringen Resonanz aufbaust, kannst du dich dafür entscheiden, dass die Ringe ausschließlich Basisrunen übertragen. In diesem Falle funktionieren sie wie normale *Verdopplungsringe*.

VERKLEIDUNGSHUT

GEGENSTAND 2+

ILLUSION MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragener Kopfschmuck; **Last** –

Mit diesem normal aussehenden Hut kannst du dich in Illusionen hüllen.

Aktivierung 1 Minute (Interagieren); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Der Hut wirkt *Verkleidende Illusion* des 1. Grades auf dich.

Während du die Verkleidung anlegst, kannst du den Hut auf magische Weise dergestalt verändern, dass er wie ein Kamm, ein Band, ein Helm oder irgendeine andere Kopfbedeckung erscheint.

Variante Verkleidungshut; Stufe 2; Preis 30 GM

Variante Starker Verkleidungshut; Stufe 7; Preis 340 GM

Zum Aktivieren des Hutes brauchst du nur zwei Aktionen. Du kannst ihn so oft am Tag aktivieren, wie du möchtest. Die *Verkleidende Illusion* ist dabei ein Zauber 2. Grades.



VERSORGUNGSRING

GEGENSTAND 7

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNG MAGISCH RESONANZ

Preis 325 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser polierte Holzring erfrischt ständig deinen Körper und Geist. Solange du ihn trägst, musst du weder essen noch trinken, zudem benötigst du nur 2 Stunden Schlaf pro Tag, um die Vorteile von 8 Stunden Schlaf zu erhalten. Ein *Versorgungsring* funktioniert nicht, bis er eine Woche lang kontinuierlich getragen und in ihm Resonanz aufgebaut wurde. Den Ring abzunehmen, setzt dieses Intervall auf den Anfang zurück.

WEGWEISER

GEGENSTAND 2

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG MAGISCH RESONANZ

Preis 28 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Bei der Herstellung dieses kompakten Kompasses kommen uralte Technologien zum Einsatz, um die fantastischen Kräfte jener geheimnisvollen magischen Gegenstände namens *Aionensteinen* anzuzapfen. Er dient als Erkennungszeichen der Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter und als Statussymbol unter Abenteurern aller Art. Ein *Wegweiser* kann als Kompass eingesetzt werden.

Eine Einbuchtung in der Mitte des *Wegweisers* kann einen einzelnen *Aionenstein* (Seite 563) in sich aufnehmen. In diese Einbuchtung einen *Aionenstein* zu stecken, verleiht dir all die Vorteile, die ein *Aionenstein* dir in der Regel dadurch verleiht, dass er sich in einer Umlaufbahn um deinen Kopf befindet, zusätzlich wird der Stein dadurch aber weniger



leicht bemerkt oder gestohlen. Du baust in einem *Wegweiser* und in dem darin enthaltenen *Aionenstein* gleichzeitig Resonanz auf, wobei sie hinsichtlich deiner Obergrenze für Gegenstände, in denen du gleichzeitig Resonanz aufgebaut haben kannst, gemeinsam als ein einzelner Gegenstand gezählt werden. Wenn ein *Aionenstein*, in dem Resonanz aufgebaut wurde, in einen *Wegweiser* gesteckt wird, verleiht er nach wie vor seine Resonanzfähigkeit.

Falls du mehr als einen *Wegweiser* mit einem *Aionenstein*, in dem Resonanz aufgebaut wurde, gleichzeitig bei dir hast, wird die destruktive Interferenz ihrer Resonanzen dafür sorgen, dass du keine Vorteile auch nur eines von ihnen in Anspruch nehmen kannst. Du kannst nach wie vor aus weiteren *Aionensteinen* Vorteil ziehen, die sich auf einer Umlaufbahn um deinen Kopf befinden, nur nicht aus solchen in *Wegweisern*.

Aktivierung ➔ Befehl; **Effekt** Der *Wegweiser* wird zum Ziel von *Licht* des 1. Grades.

WIDDERRING

GEGENSTAND 6+

HERVORRUFUNG KRAFT MAGISCH RESONANZ

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser schwere Eisenring hat die Form eines Widderkopfes mit gewundenen Hörnern.

Aktivierung ➔ oder mehr (Interagieren); **Häufigkeit** einmal pro Minute; **Effekt** Ein Stoß reiner kinetischer Kraft in Form eines Widderkopfes schmettert in einen für dich sichtbaren Gegner innerhalb von 18 m Entfernung. Die Anzahl an Aktionen, die du zur Aktivierung dieses Gegenstands aufwendest (max. 3) bestimmt die Intensität dieses Kraftstoßes. Der Stoß verursacht 2W6 Energieschaden pro aufgewandter Aktion und stößt das Ziel zudem pro aufgewandter Aktion um 1,50 m zurück. Das Ziel muss ferner einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet keine Auswirkungen.

Erfolg Das Ziel erleidet den halben Schaden und wird die halbe Distanz zurückgestoßen.

Fehlschlag Das Ziel erleidet den vollen Schaden und wird die volle Distanz zurückgestoßen.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erleidet den doppelten Schaden und wird die doppelte Distanz zurückgestoßen.

Variante Widderring; Stufe 6; Preis 220 GM

Variante Starker Widderring; Stufe 13; Preis 2.700 GM

Der Ring verursacht 3W6 Energieschaden pro aufgewandte Aktion, und der Rettungswurf-SG beträgt 32. Wenn du den Ring mit 3 Aktionen aktivierst, kannst du seine Energie in mehrere magische Widder aufspalten, wodurch alle Kreaturen innerhalb eines Kegels von 9 m zum Ziel werden anstelle eines einzelnen Ziels im Umkreis von 18 m.

ZAUBERWENDERING

GEGENSTAND 20

SELTEN BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 67.000 GM

Nutzung getragen; **Last** –

Dieser goldene Ring hat ist mit drei Diamanten gefasst.

Aktivierung ➔ Vorstellung; **Auslöser** Du bist Ziel eines Zaubers; **Effekt** Der Ring repliziert die Effekte von *Zauber zurückwerfen* des 8. Grades mit einem Entgegenwirkenmodifikator von +35, was möglicherweise dazu führt, dass der auslösende Zauber auf seine Quelle zurückgeworfen wird. Der Ring am Tag insgesamt maximal 9 Zaubergrade an Zaubern zurückwerfen. Falls du den Ring aktivierst, um einen Zauber zurückzuwerfen, der diese Obergrenze überschreiten würde, scheitert der Versuch, aber immerhin wird dieser Versuch nicht auf die tägliche Obergrenze des Ringes angerechnet.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

MATERIALIEN

Die meisten Gegenstände bestehen aus leicht verfügbaren Materialien – meist Leder, Holz oder Stahl. Manche Waffen und Rüstungen dagegen bestehen aus exotischeren Materialien, was ihnen einzigartige Eigenschaften und andere Vorteile verleiht. Waffen aus wertvollen Materialien haben ihre Vorzüge beim Angriff auf bestimmte Kreaturen, während Rüstungen aus diesen Materialien verbesserten Schutz ermöglichen.

Die meisten Materialien sind Metalle; sie können zur Herstellung von Metallwaffen und -rüstungen verwendet werden. Der SL hat die letzte Entscheidungsgewalt darüber, welche Gegenstände aus einem gegebenen Material herstellbar sind. Ein Gegenstand kann nicht aus mehr als einem einzelnen wertvollen Material hergestellt werden, zudem kann er nur von einem Experten in Handwerkskunst hergestellt werden. Manche seltenen und exotischen Materialien erfordern den Kompetenzgrad Meister oder sogar Legende.

Der Preis eines Materials ist davon abhängig, wie schwer es sich bearbeiten lässt, sowie von seinem Seltenheits- und seinem Qualitätsgrad; die meisten Gegenstände aus wertvollen Materialien bringen dieses in Form einer Legierung, Mischung oder eines Überzugs zur Anwendung, nicht in seiner reinsten Ausprägung. Die drei Qualitätsgrade wertvoller Materialien sind Geringwertig, Normal und Hochwertig. Unabhängig vom Qualitätsgrad eines wertvollen Materials erhält ein daraus hergestellter Gegenstand dessen uneingeschränkte Effekte, aber es erfordert höhere Qualitätsgrade, um Gegenstände höherer Stufen und mächtigere magische Runen herzustellen.

Einige wertvolle Materialien sind nur in bestimmten Qualitätsgraden erhältlich. Zum Beispiel kann Adamant nicht Geringwertig sein, während Orichalcum grundsätzlich Hochwertig ist. Gegenstände aus Materialien eines niedrigeren Qualitätsgrades als für die Gegenstandsstufe erwartet oder eines höheren Qualitätsgrades als nötig, weisen Listeneinträge für den Qualitätsgrad des wertvollen Materials auf.

SPIELWERTE VON MATERIALIEN

Tabelle 11-4 weiter unten führt Härte, Trefferpunkte, Beschädigungswert und Beispielgegenstände für einige Arten gewöhnlicher Materialien auf. Die Tabelle hat einzelne Einträge für dünne Gegenstände (wie Schilde), gewöhnliche Gegenstände (wie Rüstungen), und verstärkte oder besonders stabile Bauwerke (wie Mauern).

Stein ist ein Sammelbegriff für alle harten Gesteine wie Granit und Marmor. Ebenso deckt Holz alle gewöhnlichen Holzsorten wie Eiche oder Kiefer ab. Bei Metallwaffen und -rüstungen wird davon ausgegangen, dass sie, sofern nicht anderweitig vermerkt, aus Eisen oder Stahl bestehen.

Wenn ein Gegenstand aus mehr als einem Material besteht, verwendet der SL normalerweise die Spielwerte für das stärkste Material. Wenn beispielsweise eine Wand aus mit Papier gespannten, geflochtenen Holzrahmen aufgebrochen wird, muss dafür der Schaden für dünnes Holz berechnet werden, nicht der für Papier. Eventuell wird der SL jedoch auch das schwächere Material wählen, abhängig von der Funktion des Gegenstands. Beispielsweise wird ein Hammer auch dann unbenutzbar, wenn man anstelle des eisernen Kopfes seinen hölzernen Griff zerbricht. Manchmal ist ein Gegenstand sogar weniger robust als die für einen dünnen Gegenstand vorgesehene Härte oder seine Trefferpunkte implizieren; zum Beispiel müssen einem Zweig keine 9 Schadenspunkte zugefügt werden, bevor dieser bricht, obwohl er aus dünnem Holz besteht. Gleichermaßen kann ein besonders stabiler Gegenstand oder ein solches Bauwerk sogar höhere Härte- und Trefferpunktwerte aufweisen. Bestimmte Bauwerke, insbesondere dicke Mauern, sind derart verstärkt, dass du sie nur über einen längeren Zeitraum hinweg und mithilfe von Werkzeugen niederreißen kannst. (Weitere Informationen über Mauern finden sich auf Seite 514.)

WERTVOLLE MATERIALIEN

Materialien der Kategorie Wertvoll lassen sich als Ersatz für einfache Materialien verwenden. Beispielsweise ist es möglich, einen Hammerkopf aus Adamant anstelle von Eisen zu fertigen. Gegenstände aus einem wertvollen Material sind teurer als typische Gegenstände; nicht nur sind kostbare Materialien teurer, der Handwerker muss auch mehr Zeit für die Arbeit damit aufwenden. Zusätzlich dazu erfordern mächtigere Gegenstände wertvolle Materialien von einem hohen Qualitätsgrad.

Eine Auswahl wertvoller Materialien ist unten beschrieben. Der Eintrag „Preis“ jedes Materials führt den Preis eines einfachen nichtmagischen Gegenstands aus diesem Material auf, abgeleitet aus seiner Last (falls der Gegenstand leichter als 1 Last ist, verwende den Preis für 1 Last), sowie die Preise für verschiedene Mengen des Materials selber. Preise für Rüstungen, Schilde und Waffen aus wertvollen Materialien finden sich in den

TABELLE 11-4: MATERIALHÄRTE, TREFFERPUNKTE UND BESCHÄDIGUNGSWERT

Material	Härte	TP	BW	Beispielgegenstände
Dünner Stoff	0	1	–	Flugdrachen, Seidenkleid, Unterhemd
Dünnes Glas	0	1	–	Flasche, Brille, Fensterscheibe
Papier	0	1	–	Buchseiten, Papierfächer, Schriftrolle
Glas	1	4	2	Glasblock, Glastisch, schwere Vase
Stoff	1	4	2	Stoffrüstung, schwere Jacke, Sack, Zelt
Glasbauwerk	2	8	4	Mauer aus Glasblöcken
Dünnes Leder	2	8	4	Rucksack, Jacke, Tasche, Riemen, Peitsche
Dünnes Seil	2	8	4	Standardseil für Abenteurer
Dünnes Holz	3	12	6	Stuhl, Knüppel, Schössling, Holzschild
Dünner Stein	4	16	8	Wandtafel, Schiefertafel, Verblendsteine
Leder	4	16	8	Lederrüstung, Sattel
Seil	4	16	8	Seil für schwere Handwerkszwecke, Takelage
Dünnes Eisen oder Stahl	5	20	10	Kette, Stahlschild, Schwert
Holz	5	20	10	Kiste, einfache Tür, Tisch, Baumstamm
Stein	7	28	14	Pflasterstein, Statue
Eisen oder Stahl	9	36	18	Amboss, Eisen- oder Stahlrüstung, Ofen
Holzbauwerk	10	40	20	Verstärkte Tür, Holzwand
Steinbauwerk	14	56	28	Steinwand
Eisen- oder Stahlbauwerk	18	72	36	Wand mit Eisenplatten

Abschnitten über Rüstungen (Seite 579), Schilde (Seite 589) und Waffen (Seite 608) dieses Kapitels.

HANDWERKSKUNST MIT WERTVOLLEN MATERIALIEN

Nur ein Experte kann einen Geringwertigen Gegenstand herstellen, nur ein Meister einen Normalen, und nur ein Legendärer Handwerker einen Hochwertigen. Um aus einem wertvollen Material etwas herzustellen, muss deine Charakterstufe der des Materials entsprechen oder höher liegen.

Geringwertige Gegenstände können bei der Herstellung magischer Gegenstände bis zur 8. Stufe zur Anwendung kommen. Sie können auch mit Runen bis zu solchen der 8. Stufe graviert werden. Normale Gegenstände können verwendet werden, um magische Gegenstände bis zu solchen der 15. Stufe herzustellen und können mit Runen bis zu solchen der 15. Stufe graviert werden. Hochwertige Gegenstände verwenden die reinste Form des wertvollen Materials und können zur Herstellung magischer Gegenstände jeder Stufe und mit allen Runen verwendet werden. Reinere Formen gewöhnlicher Materialien zu verwenden, ist verhältnismäßig so preiswert, dass der Preis in dem jedes magischen Gegenstands bereits enthalten ist.

Bei der Herstellung eines Gegenstands, der teilweise aus einem wertvollen Material besteht, müssen die dafür verwendeten Rohmaterialien auch dieses Material umfassen; mindestens 10%, um einen Geringwertigen Gegenstand herzustellen, mindestens 25% für einen Normalen, und alles für einen Hochwertigen. Beispielsweise hat ein Geringwertiger Silbergegenstand mit einer Last von 1 einen Preis von 20 GM. In diesem Fall muss von den Rohmaterialien im Wert von 10 GM, die du zu Beginn der Herstellung des Gegenstands bereitstellst, mindestens 1 GM in Form von Silber vorliegen. Die Rohmaterialien, die du zur Vervollständigung des Gegenstands aufwendest, müssen nicht aus dem wertvollen Material bestehen, es sei denn, der SL bestimmt dies bei Bedarf anders.

Nachdem die Herstellung eines Gegenstands aus einem wertvollen Material abgeschlossen ist, kannst du Herstellen dafür einsetzen, um seinen Qualitätsgrad zu erhöhen, wofür du für die Preisdifferenz aufkommen und eine ausreichende Menge des wertvollen Materials bereitstellen musst.

ADAMANT MATERIAL 8+

UNGEWÖHNLICH WERTVOLL

Adamant wird aus vom Himmel gestürzten Felsen gewonnen. Es ist eines der härtesten bekannten Metalle. Es hat ein glänzendes, schwarzes Aussehen und wird für seine erstaunliche Zähigkeit geschätzt, und für seine Fähigkeit, ungeheuer scharfe Schneiden auszubilden.

Variante Adamantbrocken; **Preis** 500 GM; **Last** L

Variante Adamantbarren; **Preis** 5.000 GM; **Last** 1

Variante Normaler Adamantgegenstand; **Stufe** 8; **Preis** 350 GM pro Lasteinheit

Variante Hochwertiger Adamantgegenstand; **Stufe** 16; **Preis** 6.000 GM pro Lasteinheit

Gegenstände aus Adamant	Härte	TP	BW
Dünne Gegenstände			
Normal	10	40	20
Hochwertig	13	52	26
Gegenstände			
Normal	14	56	28
Hochwertig	17	68	34
Bauwerke			
Normal	28	112	56
Hochwertig	34	136	68

DRACHENHAUT MATERIAL 8+

UNGEWÖHNLICH WERTVOLL

Das Fell und die Schuppen eines Drachen können bei der Herstellung eines jeden Gegenstandes verwendet werden, der normalerweise aus normalem Leder oder normaler Haut gefertigt werden würde. Drachenhaut kann Farben zwischen Blau und glitzerndem Gold aufweisen, je nach der Art des Drachens, von der sie stammt. Aufgrund der Widerstandsfähigkeit der Schuppen kann diese auch zur Herstellung von Rüstungen verwendet werden, die normalerweise aus Metallplatten bestehen (z.B. Brustplatte, Plattenpanzer und Ritterrüstung), sodass diese Rüstungen sich auch ohne Metall anfertigen lassen. Drachenhautgegenstände sind gegenüber einer Schadensart immun, abhängig von der Art des Drachens (siehe Tabelle unten).

Variante Normaler Drachenhautgegenstand; **Stufe** 8; **Preis** 350 GM pro Lasteinheit

Variante Hochwertiger Drachenhautgegenstand; **Stufe** 16; **Preis** 6.000 GM pro Lasteinheit

Drachenart	Resistenz
Blau oder Bronze	Elektrizität
Gold, Messing oder Rot	Feuer
Grün	Gift
Kupfer oder Schwarz	Säure
Silber oder Weiß	Kälte

Gegenstände aus Drachenhaut	Härte	TP	BW
Dünne Gegenstände			
Normal	4	16	8
Hochwertig	8	32	16
Gegenstände			
Normal	7	28	14
Hochwertig	11	44	22

KALTES EISEN MATERIAL 2+

WERTVOLL

Waffen aus Kaltem Eisen sind für Dämonen- wie Feenwesen gleichermaßen tödlich. Kaltes Eisen sieht aus wie normales Eisen, wird aber aus besonders reinen Quellen gefördert und unter geringfügiger oder sogar gar keiner Wärmeeinwirkung geformt. Dieses Verfahren gestaltet sich ausgesprochen schwierig, insbesondere im Falle Hochwertiger Gegenstände aus Kaltem Eisen.

Variante Brocken Kaltes Eisen; **Preis** 10 GM; **Last** L

Variante Barren Kaltes Eisen; **Preis** 100 GM; **Last** 1

Variante Geringwertiger Gegenstand aus Kaltem Eisen; **Stufe** 2; **Preis** 20 GM pro Lasteinheit

Variante Normaler Gegenstand aus Kaltem Eisen; **Stufe** 7; **Preis** 250 GM pro Lasteinheit

Variante Hochwertiger Gegenstand aus Kaltem Eisen; **Stufe** 15; **Preis** 4.500 GM pro Lasteinheit

Gegenstände aus Kaltem Eisen	Härte	HP	BW
Dünne Gegenstände			
Geringwertig	5	20	10
Normal	7	28	14
Hochwertig	10	40	20
Gegenstände			
Geringwertig	9	36	18
Normal	11	44	22
Hochwertig	14	56	28
Bauwerke			
Geringwertig	18	72	36
Normal	22	88	44
Hochwertig	28	112	56

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKSKUNST & SCHÄTZE

ANHANG

MITHRAL

UNGEWÖHNLICH WERTVOLL

MATERIAL 8+

Mithral ist bekannt für seine Leichtigkeit, Haltbarkeit und Wirksamkeit gegen eine Reihe von Kreaturen, darunter Teufel und Lykanthropen. Es weist den gleichen Glanz wie Silber auf, hat aber einen etwas helleren Farbton. Mithralwaffen und -rüstungen werden im Hinblick auf den Schaden, den sie Kreaturen mit Schwäche gegen Silber zufügen, wie solche aus Silber behandelt. Ein aus Mithral hergestellter Metallgegenstand ist leichter als einer aus Eisen oder Stahl: die Last des Gegenstands ist um 1 verringert (was sich auf Leichte Last verringert, falls seine normale Last 1 beträgt, mit keinem Effekt auf einen Gegenstand, der normalerweise leichte Last verursacht). Der Preis eines Gegenstands aus diesem Material leitet sich aus der normalen Last des Gegenstands ab, nicht aus der verringerten Last, die der Gegenstand dadurch verursacht, dass er aus Mithral gefertigt ist. Reduziere sie jedoch, bevor du weitere Anpassungen der Last im Hinblick auf die Größe des Gegenstands vornimmst.

Variante Mithralbrocken; **Preis** 500 GM; **Last** L

Variante Mithralbarren; **Preis** 5.000 GM; **Last** 1

Variante Normaler Mithralgegenstand; **Stufe** 8; **Preis** 350 GM pro Lasteinheit

Variante Hochwertiger Mithralgegenstand; **Stufe** 16; **Preis** 6.000 GM pro Lasteinheit

Gegenstände aus Mithral	Härte	TP	BW
Dünne Gegenstände			
Normal	5	20	10
Hochwertig	8	32	16
Gegenstände			
Normal	9	36	18
Hochwertig	12	48	24
Bauwerk			
Normal	18	72	36
Hochwertig	24	96	48

ORICALCUM

SELTEN WERTVOLL

MATERIAL 17+

Orichalcum, das seltenste und wertvollste Himmelsmetall, ist wegen seiner unglaublichen zeitbezogenen magischen Eigenschaften begehrt. Dieses matte, kupferartige Metall ist nicht so robust wie Adamant, aber Orichalcum schützt sich selbst durch seine zeitverzerrenden Eigenschaften, was ihm ein großes Maß an Härte und zusätzliche Trefferpunkte verleiht. Wenn ein Orichalcumgegenstand Schaden nimmt, aber nicht zerstört wird, repariert er sich selbst nach 24 Stunden vollständig.

Variante Orichalcumbrocken; **Preis** 1.000 GM; **Last** L

Variante Orichalcumbarren; **Preis** 10.000 GM; **Last** 1

Variante Hochwertiger Orichalcumgegenstand; **Stufe** 17; **Preis** 10.000 GM pro Lasteinheit

Gegenstände aus Orichalcum	Härte	TP	BW
Dünne Gegenstände			
Hochwertig	16	64	32
Gegenstände			
Hochwertig	18	72	36
Bauwerke			
Hochwertig	35	140	70

SCHWARZHOLZ

UNGEWÖHNLICH WERTVOLL

MATERIAL 8+

Schwarzholz ist ein sehr leichtes Holz, das hauptsächlich in alten Wäldern im südlichen Mittelavistan vorkommt. Es ist dunkel wie Ebenholz, weist aber eine leicht violette Tönung auf. Die Last eines Schwarzholzgegenstands ist um 1 verringert (oder auf Leichte Last, falls seine normale Last 1 beträgt; dies verringert die Last nicht unter Leicht). Der Preis eines Gegenstands aus Schwarzholz leitet sich aus der normalen Last des Gegenstands ab, nicht aus der verringerten Last, die der Gegenstand dadurch verursacht, dass er aus Schwarzholz gefertigt ist. Reduziere sie jedoch, bevor du weitere Anpassungen der Last im Hinblick auf die Größe des Gegenstandes vornimmst.

Variante Schwarzholzweig; **Preis** 500 GM; **Last** L

Variante Schwarzholzbrett; **Preis** 5.000 GM; **Last** 1

Variante Normaler Schwarzholzgegenstand; **Stufe** 8; **Preis** 350 GM pro Lasteinheit

Variante Hochwertiger Schwarzholzgegenstand; **Stufe** 16; **Preis** 6.000 GM pro Lasteinheit

Gegenstände aus Schwarzholz	Härte	TP	BW
Dünne Gegenstände			
Normal	5	20	10
Hochwertig	8	32	16
Gegenstände			
Normal	7	28	14
Hochwertig	10	40	20
Bauwerke			
Normal	14	56	28
Hochwertig	20	80	40

SILBER

WERTVOLL

MATERIAL 2+

Silberwaffen sind ein Fluch für bestimmte üble Kreaturen wie z.B. Teufel und Werwölfe. Silbergegenstände sind weniger haltbar als Stahlgegenstände. Geringwertige Silbergegenstände sind in der Regel sogar nur versilbert.

Variante Silberbrocken; **Preis** 10 GM; **Last** L

Variante Silberbarren; **Preis** 100 GM; **Last** 1

Variante Geringwertiger Silbergegenstand; **Stufe** 2; **Preis** 20 GM pro Lasteinheit

Variante Normaler Silbergegenstand; **Stufe** 7; **Preis** 250 GM pro Lasteinheit

Variante Hochwertiger Silbergegenstand; **Stufe** 15; **Preis** 4.500 GM pro Lasteinheit

Gegenstände aus Silber	Härte	TP	BW
Dünne Gegenstände			
Geringwertig	3	12	6
Normal	5	20	10
Hochwertig	8	32	16
Gegenstände			
Geringwertig	5	20	10
Normal	7	28	14
Hochwertig	10	40	20
Bauwerke			
Geringwertig	10	40	20
Normal	14	56	28
Hochwertig	20	80	40

RÜSTUNG

Rüstungen können aus Wertvollen Materialien hergestellt und/oder mit Magie aufgeladen werden, um ihnen Fähigkeiten zu verleihen, die über die typischer Rüstungen hinausgehen. Viele magische Rüstungen entstehen durch Hineingravieren von Runen, wie es auf Seite 583 beschrieben wird. Die Spielwerte einer magischen Rüstung führen den Preis und die Attribute der häufigsten Rüstungen auf, die du unter Verwendung von Basisrunen herstellen kannst. Mithilfe wertvoller Materialien lassen sich auch andere spezielle Rüstungen herstellen. Manche Rüstungen sind zudem einzigartig.

RÜSTUNGEN

AUS WERTVOLLEN MATERIALIEN

Rüstungen aus wertvollen Materialien sind teurer und verleihen manchmal spezielle Effekte. Du kannst Lederrüstungen aus Drachenleder, Holzrüstungen aus Schwarzholz und Metallrüstungen aus allen wertvollen Materialien mit Ausnahme von Schwarzholz herstellen. Auch wenn sie die Last der Rüstung verringert, wenn man sie trägt, kommt bei der Ermittlung des Materialpreises der normale Lastwert zur Anwendung. (Materialien werden auf Seite 576 beschrieben.)

ADAMANT-RÜSTUNG GEGENSTAND 12+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich

Adamanrüstung hat ein glänzendes, schwarzes Erscheinungsbild und ist ungeheuer widerstandsfähig.

Variante Normale Adamanrüstung; **Stufe** 12; **Preis** 1.600 GM + 160 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Adamant im Wert von mindestens 200 GM + 20 GM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Hochwertige Adamanrüstung; **Stufe** 19; **Preis** 32.000 GM + 3.200 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Adamant im Wert von mindestens 16.000 GM + 1.600 GM pro Lasteinheit beinhalten.

DRACHENHAUT-RÜSTUNG GEGENSTAND 12+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich

Drachenhaurüstung ist gegenüber einer bestimmten Schadensart immun, die von der Art des Drachen abhängig ist, aus der sie hergestellt wurde (wie in der Tabelle zum Material auf Seite 577 aufgeführt). Rüstung aus Drachenhaut zu tragen verleiht dir einen Situationsbonus von +1 auf deine RK und Rettungswürfe gegen Angriffe und Zauber, die die entsprechende Schadensart verursachen.



Variante Normale Drachenhaurüstung; **Stufe** 12; **Preis** 1.600 GM + 160 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Drachenhaut im Wert von mindestens 200 GM + 20 GM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Hochwertige Drachenhaurüstung; **Stufe** 19; **Preis** 32.000 GM + 3.200 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Drachenhaut im Wert von mindestens 16.000 GM + 1.600 GM pro Lasteinheit beinhalten.

ELFISCHER KETTENPANZER GEGENSTAND 13+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 1

Ein Elfischer Kettenpanzer ist ein Kettenhemd aus Mithral (Seite 578) das sogar im schwächsten Licht noch glitzert. Er verleiht einen Gegenstandsbonus von +2 auf RK und verursacht keinen Malus für Rüstung.

Elfische Kettenpanzer werden mit alten Handwerkstechniken von Elfenhandwerkern hergestellt und sind außergewöhnlich leise. Anders als andere Kettenhemden – auch andere Mithralkettenhemden – gehören Elfische Kettenpanzer nicht der Kategorie Laut an. Wie in jedes andere Mithralkettenhemd können auch in diese Rüstung Runen graviert werden.

Variante Normaler Elfischer Kettenpanzer; **Stufe** 13; **Preis** 2.500 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Mithral im Wert von mindestens 3.125 SM beinhalten.

Variante Hochwertiger Elfischer Kettenpanzer; **Stufe** 20; **Preis** 52.000 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Mithral im Wert von mindestens 26.000 GM beinhalten.

MITHRALRÜSTUNG GEGENSTAND 12+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich

Mithralrüstung ist 1 Lasteinheit leichter als normal (oder Leichteste Last, falls ihre normale Last 1 beträgt; dies reduziert die Last nicht unter Leicht). Sie ist leichter zu tragen als eine normale Metallrüstung, verringert den Stärkewert um 2, der zum Ignorieren ihres Rüstungsmalus notwendig ist, und verringert ihren Malus auf Bewegungsrate um 1,50 m.

Variante Normale Mithralrüstung; **Stufe** 12; **Preis** 1.600 GM + 160 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Mithral im Wert von mindestens 200 GM + 20 GM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Hochwertige Mithralrüstung; **Stufe** 19; **Preis** 32.000 GM + 3.200 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Mithral im Wert von mindestens 16.000 GM + 1.600 GM pro Lasteinheit beinhalten.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ORICALCUMRÜSTUNG GEGENSTAND 20

SELTEN

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich
Aufgrund der magischen Energien von Orichalcum können in eine Orichalcumrüstung vier magische Eigenschaftsrunden anstelle von dreien graviert werden. Wenn du eine aus Orichalcum bestehende Rüstung trägst, so verleiht die Rüstung dir Einblick in die Zukunft, was sich in einem Situationsbonus von +1 auf Initiativwürfe widerspiegelt.

Variante Hochwertige Orichalcumrüstung; **Stufe** 20; **Preis** 55.000 GM + 5.500 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Orichalcum im Wert von mindestens 27.500 GM + 2.750 GM pro Lasteinheit beinhalten.

RÜSTUNG AUS KALTEM EISEN GEGENSTAND 5+

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich

Rüstung aus Kaltem Eisen lässt bestimmte von ihr berührte Kreaturen kränkeln. Eine Kreatur mit Schwäche gegenüber Kaltem Eisen (wie etwa die meisten Dämonen und Feenwesen), die gegenüber einem Waffenlosen Angriff gegen eine Kreatur in einer Rüstung aus Kaltem Eisen einen Kritischen Fehlschlag erzielt, erhält den Zustand Kränkelnd 1. Eine Kreatur mit Schwäche gegenüber Kaltem Eisen besitzt den Zustand Kränkelnd 1, solange sie eine Rüstung aus Kaltem Eisen trägt.

Variante Geringwertige Rüstung aus Kaltem Eisen; **Stufe** 5; **Preis** 140 GM + 14 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Kaltes Eisen im Wert von mindestens 70 SM + 7 SM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Normale Rüstung aus Kaltem Eisen; **Stufe** 11; **Preis** 1.200 GM + 120 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen mindestens 150 GM Kaltes Eisen + 15 GM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Hochwertige Rüstung aus Kaltem Eisen; **Stufe** 18; **Preis** 20.000 GM + 2.000 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Kaltes Eisen im Wert von mindestens 10.000 GM + 1.000 GM pro Lasteinheit beinhalten.

SCHWARZHOLZRÜSTUNG GEGENSTAND 12+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich
SchwarzholZRüstung ist 1 Lasteinheit leichter als normal (oder Leichte Last, falls ihre normale Last 1 beträgt; dies reduziert die Last nicht unter Leicht). Sie ist leichter zu tragen als normale Holzrüstungen, verringert den Stärkewert um 2, der zum Ignorieren ihres Malus für Rüstungsmalus notwendig ist, und verringert ihren Malus auf Bewegungsrate um 1,50 m. (Dieses Buch enthält keine Holzrüstungen irgendeiner Art.)

Variante Normale SchwarzholZRüstung; **Stufe** 12; **Preis** 1.600 GM + 160 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Schwarzholz im Wert von mindestens 200 GM + 20 GM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Hochwertige SchwarzholZRüstung; **Stufe** 19; **Preis** 32.000 GM + 3.200 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Schwarzholz im Wert von mindestens 16.000 GM + 1.600 GM pro Lasteinheit beinhalten.

SILBERRÜSTUNG GEGENSTAND 5+

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich

Eine Silberrüstung lässt bestimmte von ihr berührte Kreaturen kränkeln. Eine Kreatur mit Schwäche gegenüber Silber, die gegenüber einem Waffenlosen Angriff gegen eine Kreatur in einer Silberrüstung einen Kritischen Fehlschlag erzielt, erhält den Zustand Kränkelnd 1.

ALTERNATIVEN ZU RÜSTUNGEN

Wenn du keine Rüstung tragen möchtest oder nur in Ungerüsteter Verteidigung den Kompetenzgrad Geübt besitzt, kannst du entweder Entdeckerkleidung tragen oder *Rüstungsarmschienen*. Wie in jede andere Rüstung auch können in Entdeckerkleidung Runen graviert werden, sie kann also Gegenstandsboni auf RK oder Rettungswürfe verleihen.

Rüstungsarmschienen verleihen einen Gegenstandsbonus von +1 auf RK, besitzen keine Obergrenze für den Geschicklichkeitsmodifikator und verleihen ebenso einen Bonus auf Rettungswürfe. Dieser Gegenstand ist auf Seite 572 zu finden.

Eine Kreatur mit Schwäche gegenüber Silber besitzt den Zustand Kränkelnd 1, solange sie eine Silberrüstung trägt.

Variante Geringwertige Silberrüstung; **Stufe** 5; **Preis** 140 GM + 14 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 70 SM + 7 SM pro Lasteinheit

Variante Normale Silberrüstung; **Stufe** 11; **Preis** 1.200 GM + 120 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Silber im Wert von mindestens 150 GM + 15 GM pro Lasteinheit beinhalten.

Variante Hochwertige Silberrüstung; **Stufe** 18; **Preis** 20.000 GM + 2.000 GM pro Lasteinheit; **Herstellungsvoraussetzungen** Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Silber im Wert von mindestens 10.000 GM + 1.000 GM pro Lasteinheit beinhalten.

HERKÖMMLICHE MAGISCHE RÜSTUNGEN

Die gebräuchlichsten Spezialrüstungen sind Rüstungen mit einer Kombination aus *Rüstungsverbesserungs-* und *Widerstandsfähigen* Runen. Die folgenden Spielwerte bieten eine Kurzreferenz für diese Arten von Rüstungen.

MAGISCHE RÜSTUNGEN GEGENSTAND 5+

BANNMAGIE **MAGISCH** **RESONANZ**

Nutzung getragene Rüstung; **Last** je nach Rüstung unterschiedlich

Eine magische Rüstung entspricht einer normalen Rüstung oder Entdeckerkleidung, in die die Basisrunen graviert wurden. Eine *Rüstungsverbesserungsrune* erhöht den Gegenstandsbonus auf RK der Rüstung, und eine *Widerstandsrune* verleiht ihr einen Gegenstandsbonus auf Rettungswürfe.

Die hier angegebenen Preise beziehen sich auf alle Rüstungsarten. Sie müssen nicht von einer Lederrüstung auf eine Ritterrüstung angepasst werden, oder derart. Diese Rüstungen sind aus Standardmaterialien gefertigt, nicht aus Wertvollen Materialien wie Mithral.

Variante +1 Rüstung; **Stufe** 5; **Preis** 160 GM

Diese Rüstung hat eine +1 *Rüstungsverbesserungsrune* (erhöht den Gegenstandsbonus auf RK um 1).

Variante +1 Rüstung des Widerstandes; **Stufe** 8; **Preis** 500 GM

Diese Rüstung hat eine +1 *Rüstungsverbesserungsrune* (erhöht den Gegenstandsbonus auf RK um 1) und eine *Widerstandsrune* (Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe).

Variante +2 Rüstung des Widerstandes; **Stufe** 11; **Preis** 1.400 GM

Diese Rüstung hat eine +2 *Rüstungsverbesserungsrune* (erhöht den Gegenstandsbonus auf RK um 2) und eine *Widerstandsfähig*-Rune (Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe).

Variante +2 Rüstung des Starken Widerstandes; **Stufe** 14; **Preis** 4.500 GM

Diese Rüstung hat eine +2 *Rüstungsverbesserungsrune* (erhöht den Gegenstandsbonus auf RK um 2) und eine *Starke Widerstandsrune* (Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe).

Variante +3 Rüstung des Starken Widerstandes; **Stufe** 18; **Preis** 24.000 GM

Diese Rüstung hat eine +3 *Rüstungsverbesserungsrune* (erhöht den Gegenstandsbonus auf RK um 3) und eine *Starke Widerstandsrune* (Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe).

Variante +3 *Rüstung des Mächtigen Widerstandes*; **Stufe** 20; **Preis** 70.000 GM

Diese Rüstung hat eine +3 *Rüstungsverbesserungsrune* (erhöht den Gegenstandsbonus auf RK um 3) und eine *Mächtige Widerstandsrune* (Gegenstandsbonus von +3 auf Rettungswürfe).

BESONDERE MAGISCHE RÜSTUNGEN

Diese Rüstungen haben andere Fähigkeiten als diejenigen, die sich durch das Gravieren von Runen erreichen lassen. Die Beschreibung einer spezifischen magischen Rüstung enthält eine Liste ihrer Basisrunen, die du genau wie im Fall anderer mit Runen gravierter Gegenstände auch verbessern, hinzufügen oder übertragen kannst. In eine spezifische Rüstung kannst du keinerlei Eigenschaftsrunen gravieren, die diese nicht bereits besitzt.

BRUSTPLATTE DER WÜRDE

GEGENSTAND 10+

MAGISCH **RESONANZ** **VERZAUBERUNG**

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 2

Diese +1 *Brustplatte des Widerstandes* besteht aus glänzender Bronze, besetzt mit verstärkenden, goldenen Platten in Form eines Löwenkopfs. Das Tragen dieses Brustpanzers verleiht dir eine gebieterische Aura. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, aber gleichzeitig einen Gegenstandsmalus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Verstecken und Schleichen, sowie auf Würfe für Täuschung zum Verkleiden.

Aktivierung ♦ Befehl; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du verleiht für 1 Minute Verbündeten im Umkreis von 30 m einen Zustandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Wenn du diese Fähigkeit aktivierst, verringert jeder betroffene Verbündete, der bereits den Zustand Verängstigt besitzt, seinen Verängstigtwert um 1.

Variante *Brustplatte der Würde*; **Stufe** 10; **Preis** 1.000 GM

Variante *Starke Brustplatte der Würde*; **Stufe** 18; **Preis** 22.000 GM

Diese Rüstung ist eine +2 *Brustplatte des Starken Widerstandes*. Der Gegenstandsbonus bzw. -malus erhöht sich auf +3 bzw. -3.

CELESTISCHE RÜSTUNG GEGENSTAND 13

GÖTTLICH **GUT** **RESONANZ** **VERWANDLUNGSMAGIE**

Preis 2.500 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 1

Diese +2 *Kettenrüstung des Widerstandes* besteht aus feinen weißen Gliedern aus einem seltsamen und leicht durchscheinenden blassen Metall; ihre Ärmel und ihr Rock sind zu kleineren, federartigen Schleißen geformt. Anders als normale Kettenrüstungen erleidet der Träger einer *Celestischen Rüstung* keine Einschränkung seiner Bewegungsrate. Ihr Rüstungsmalus beträgt 0, und sie verursacht eine Last von 1.

Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf seine RK und Rettungswürfe gegen Scheusale. Solange du die Rüstung trägst, scheint deine Gestalt zu strahlen, was dir einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegen alle Kreaturen außer Scheusalen verleiht.

Wenn du nicht von Guter Gesinnung bist, erhältst du den Zustand Ausgelaugt 2, solange du eine *Celestische Rüstung* trägst. Du kannst dich von diesem Zustand nicht erholen, solange du diese Rüstung trägst.

Aktivierung ♦ Befehl; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Der Rüstung wachsen leuchtende Flügel, die dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m verleihen. Diese Flügel verströmen in einem Radius von

12 m Helles Licht (und im Umkreis der nächsten 12 m Dämmerlicht). Nach 10 Minuten verlassen die Flügel.

Herstellungsvoraussetzungen Gute Gesinnung

DÄMONENRÜSTUNG GEGENSTAND 13

BÖSE **GÖTTLICH** **NEKROMANTIE** **RESONANZ**

Preis 2.500 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 4



Dieser grobschlächtige Panzer aus schwarzem Eisen ist eine +2 *Ritterrüstung des Widerstandes*. Sie ist dazu gedacht, den Träger wie einen gehörnten Dämon aussehen lassen – sein Gesicht blickt dann aus dem brüllenden Maul der Bestie.

Solange du die Rüstung trägst, kannst du mit den Hörnern des Helms angreifen. Es handelt sich bei ihnen um eine Kriegs-Nahkampfwaffe mit den Effekten einer

+2 *Waffenverbesserungsrune*. Sie fügen 2W8 Stichschaden zu und gehören der Kategorie Gefährlich W12 an. Bei einem Kritischen Treffer mit den Hörnern muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen; bei einem

Fehlschlag wird es mit Dämonenpest infiziert (Seite 325). In die Hörner können keine Runen graviert werden.

Wenn du nicht von Böser Gesinnung bist, erhältst du den Zustand Ausgelaugt 2 und kannst dich von diesem Zustand nicht erholen, solange du eine *Dämonenrüstung* trägst.

Aktivierung ♦♦ Befehl; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du wirkst *Dimensionstür*.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist von Böser Gesinnung; ein Wirken von *Dimensionstür*

DRACHENPANZER GEGENSTAND 16

UNGEWÖNLICH **HERVORRUFUNGSMAGIE** **MAGISCH** **RESONANZ**

Preis 10.000 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 4

Diese +2 *Drachenhaut-Ritterrüstung des Starken Widerstandes* lässt dich aussehen wie einen furchterregenden Drachen. Die Rüstung ist in 10 Varianten erhältlich, die den 10 gebräuchlichen Drachentypen entsprechen, obwohl es zweifellos noch weitere Varianten gibt.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du entfesselst einen Ausbruch von Drachenatem, der in Form, Schadensart und Rettungswurf derjenigen Drachenart entspricht, die zur Herstellung der Rüstung zum Einsatz gekommen ist (wie aus der Liste unten ersichtlich). Die Odemwaffe verursacht 14W6 Schaden; jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Einfachen Rettungswurf gegen SG 36 ablegen.

Herstellungsvoraussetzungen Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Drachenhaut im Wert von mindestens 1.250 GM umfassen.

Drachenart	Schutz vor	Odemwaffe (Rettungswurf)
Schwarz oder Kupfer	Säure	9 m-Säurestrahl (REF)
Blau oder Bronze	Elektrizität	9 m-Elektrizitätsstrahl (REF)
Messing	Feuer	9 m-Feuerstrahl (REF)
Grün	Gift	4,50 m-Giftkegel (ZÄH)
Golden oder Rot	Feuer	4,50 m-Feuerkegel (REF)
Silbern oder Weiß	Kälte	4,50 m-Kältekegel (REF)

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN & HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKSKUNST & SCHÄTZE

ANHANG



GHULHAUT GEGENSTAND 6

UNGEWÖHNLICH MAGISCH NEKROMANTIE RESONANZ

Preis 220 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 2

Diese aus Ghulhaut zusammengenähte +1 *Fellrüstung* verleiht dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Krankheit und Lähmung und macht dich immun gegenüber den Lähmungseffekten von Ghulen. *Ghulhaut* mit einer *Widerstandsrune* erhöht den Gegenstandsbonus der *Widerstandsrune* auf Rettungswürfe gegen Krankheit und Lähmung um 1 (bei einem Maximum von +4).

Wird sie von Elfen berührt, faucht eine *Ghulhaut* vor zischendem Hass. Während die Rüstung von einer Kreatur der Kategorie Elf getragen wird, gehört sie zudem die Kategorie Laut an.

GLÜCKSPANZER GEGENSTAND 13

ERKENNTNISMAGIE RESONANZ MAGISCH

Preis 2.600 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 3

An einer exponierten Stelle dieses +2 *Schienenpanzers des Widerstandes* ist ein großer, grüner Edelstein eingearbeitet.

Aktivierung \diamond Vorstellung; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Auslöser** Ein Angriff verursacht bei dir einen Treffer oder einen Kritischen Treffer, aber es ist noch kein Schaden ausgewürfelt worden; **Effekt** Du zwingst den Angreifer dazu, den Angriffswurf zu wiederholen und das schlechtere Ergebnis zu verwenden. Dieser Effekt gehört der Kategorie Unglück an.

Den Panzer zu aktivieren sorgt dafür, dass der Edelstein grau und inaktiv wird. Du kannst den Panzer erst dann erneut aktivieren, wenn der Stein wieder seine ursprüngliche grüne Farbe angenommen hat. Der Edelstein erhält seine grüne Farbe nach 1 Woche wieder zurück, oder wenn ein Gegner bei einem Angriffswurf gegen dich einen Kritischen Erfolg erzielt. (Falls ein Gegner bei einem Angriff gegen dich einen Kritischen Erfolg würfelt und du den Angreifer dazu zwingst, diesen Kritischen Erfolg neu zu würfeln, so lädt dieser Kritische Erfolg den *Glückspanzer* nicht wieder auf.) Selbst wenn die Kraft des Panzers vor dem Ablauf einer Woche zurückkehrt, kann dieser nicht häufiger als einmal am Tag aktiviert werden.

MONDLICHTKETTENHEMD GEGENSTAND 7

ERKENNTNISMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 360 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 2

Dieses +1 *Silberkettenhemd* hat einen Kragen mit gestickten Abbildungen der einzelnen Mondphasen. Du kannst im Mondlicht sehen, als ob du zu Dämmerlicht in der Lage wärst.

Aktivierung \diamond Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Effekt** Du berührst die gestickte Abbildung des Neumonds auf dem Kragen des Kettenhemds und unterdrückst den Zustand Geblendet für 1 Minute.

Herstellungsvoraussetzungen Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Silber im Wert von mindestens 33 GM umfassen.

NASHORNLEDERRÜSTUNG GEGENSTAND 9

MAGISCH RESONANZ VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 700 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 2

Diese +1 *Lederrüstung des Widerstandes* besteht aus Nashornleder. Sie weist einen Rüstungsmalus von -1 anstelle von -3 auf. Wenn du die Klassenfertigkeit Plötzlicher Sturmangriff verwendest, während du diese Rüstung trägst, verursacht deine Angriffsaktion zusätzliche 1W8 Schaden.

Herstellungsvoraussetzungen Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Nashornleder (ein Gewöhnliches Material) im Wert von mindestens 320 GM umfassen.

RITERRÜSTUNG DER TIEFE GEGENSTAND 15

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 6.500 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 4

Diese +2 *Riterrüstung des Starken Widerstandes* ist mit wirbelnden, reich verzierten Wellen- und Fischschuppenmotiven dekoriert. Solange du sie trägst, erleidest du beim Schwimmen keine Verringerungen deiner Bewegungsrate oder Mali für Rüstung, erhältst einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletikwürfe zum Schwimmen, kannst unter Wasser atmen und Aqual sprechen.

UNDURCHDRINGLICHER SCHUPPENPANZER GEGENSTAND 17

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH RESONANZ

Preis 12.800 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 3

Dieser aus überlappenden, schimmernden, schwarzen Schuppen normalen Adamants gefertigte +2 *Verstärkter Adamant-Schuppenpanzer des Starken Widerstandes* scheint bei einem Treffer an der berührten Stelle kurzfristig dicker zu werden. Wann auch immer die *Verstärkt-Rune* erfolgreich den Kritischen Treffer eines Gegners in einen normalen Treffer verwandelt, nimmt eine der Schuppen an der Rüstung einen violetten Farbton an. Du erhältst Resistenz auf Körperlichen Schaden in Höhe der Anzahl der violetten Schuppen, bis zu einem Maximum von 8.

Jeden Tag bei Tagesanbruch verlieren alle violetten Schuppen diese Färbung.

Herstellungsvoraussetzungen Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Adamant im Wert von mindestens 1.600 GM umfassen.

ZITTERAALHAUT GEGENSTAND 10

RESONANZ MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 950 GM

Nutzung getragene Rüstung; **Last** 1

Glänzende, rutschige Aalhaut bedeckt die Platten dieser +1 *Stark Schmierige Lederrüstung des Widerstandes*. Die Rüstung verleiht dir die Fähigkeit, Wasser zu atmen, sowie einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Athletik zum Schwimmen und auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit unter Wasser.

Aktivierung $\diamond\diamond$ Befehl, Interagieren; **Häufigkeit** einmal am Stunde; **Effekt** Du wirkst einen *Schockgriff* des 2. Zaubergades (SG von 29).

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Schockgriff*.

RUNEN

Die meisten magischen Waffen und Rüstungen beziehen ihre Kräfte aus in sie eingravierten mächtigen mystischen Runen. Diese Runen ermöglichen die tiefgreifende Anpassung von Gegenständen an die Bedürfnisse ihres Besitzers.

Um ihre Effekte hervorzurufen, müssen Runen mithilfe eines besonderen Verfahrens physisch in Gegenstände graviert werden. Sie unterteilen sich in zwei Untergruppen: Basisrunen und Eigenschaftsrunen. Basisrunen bieten die grundlegendsten und essentiellsten Vorteile: Eine *Waffenverbesserungsrune* verleiht einen Bonus auf Angriffswürfe mit der Waffe und eine *Schadensrunen* verleiht ihr zusätzliche Waffenschadenswürfel. Eine *Rüstungsverbesserungsrune* erhöht den Gegenstandsbonus der Rüstung auf die RK und die *Widerstandsrune* verleiht einen Bonus auf die Rettungswürfe des Trägers. Im Gegensatz dazu gewähren Eigenschaftsrunen vielfältigere Effekte – oft Kräfte, die, solange die Rüstung getragen wird, konstant wirken, oder die bei jedem Einsatz der Waffe Wirkung zeigen, z.B. eine Rune, die Energieresistenz verleiht, oder eine, die den Angriffen einer Waffe Feuerschaden hinzufügt.

Die Anzahl an Eigenschaftsrunen, die eine Waffe oder Rüstung tragen kann, entspricht dem Wert ihrer Verbesserungsrune. Eine +1 Waffe kann somit eine Eigenschaftsrune aufweisen, aber sie könnte eine weitere aufnehmen, würde ihre +1 *Waffenverbesserungsrune* zu einer +2 *Waffenverbesserungsrune* verbessert werden. Da die *Schadens-* und die *Widerstandsrune* Basisrunen darstellen, werden sie nicht auf diese Obergrenze angerechnet.

Ein mit Runen gravierter Gegenstand wird in der Regel mit dem Wert seiner Verbesserungsrune bezeichnet, dann den Namen vorhandener Eigenschaftsrunen; nun folgt der Name des Basisgegenstandes und am Ende die Bezeichnung von anderen Basisrunen. Beispielsweise könnte es ein +1 *Langschwert* oder einen +2 *Feuerresistenten Kettenpanzer des Starken Widerstandes* geben. Bei den Angaben, was vor und hinter dem Namen des Basisgegenstandes steht, kann es aber Variationen geben.

Mit Runen gravierte Rüstungen und Waffen weisen die gleiche Last und generelle Eigenschaften auf wie die nichtmagische Version, es sei denn, etwas anderes ist angegeben. Die Stufe eines mit Runen gravierten Gegenstands ist gleich der höchsten Stufe, die entweder der Basisgegenstand oder eine der hineingravierten Runen aufweist. Daher wäre ein +1 *Streitkolben des Schadens* (ein Gegenstand der 4. Stufe) mit einer *Untote zerstörenden*-Rune (einer Rune der 5. Stufe) ein Gegenstand der 5. Stufe.

Jede Rune kann in einen bestimmten Rüstungs- oder Waffentyp graviert werden, wie im Eintrag „Nutzung“ in den Spielwerten der Rune angegeben. Entdeckerkleidung kann mit Rüstungsrunen graviert werden, auch wenn es sich bei ihr nicht um Rüstung handelt, aber da sie weder zur Leichten, Mittleren, noch Schweren Rüstungskategorie gehört, können es keine Runen sein, die eine dieser Kategorien voraussetzt.

RESONANZ

Wenn eine Rüstung Runen aufweist, gehört sie gleichzeitig der Kategorie Resonanz an und erfordert dementsprechend auch den Aufbau von Resonanz, um aus ihren magischen Eigenschaften Vorteil ziehen zu können.

RUNENANLEITUNGEN

Der Preis der Anleitung einer Rune ist der gleiche wie der Preis der Anleitung für einen Gegenstand der gleichen Stufe; sie kann auf die gleiche Weise beschafft werden wie eine Anleitung oder Formel zur Herstellung eines Gegenstandes (siehe Seite 293).

DER GRAVURPROZESS

Eine Rune in einen Gegenstand einzugravieren, folgt demselben Verfahren wie die Aktivität Herstellen, um einen Gegenstand anzufertigen. Du musst über die Anleitung der Rune verfügen. Der Gegenstand, in den du die Rune gravierst, muss sich während des vollständigen Gravurprozesses in deinem Besitz befinden und du musst jegliche besonderen Herstellungsvoraussetzungen der Rune erfüllen. Die Rune hat keinerlei Wirkung, bis die Aktivität Herstellen abgeschlossen wurde. Es kann jeweils nur eine Rune gleichzeitig graviert werden.

RUNEN ÜBERTRAGEN

Runen können von einem Gegenstand zu einem anderen übertragen werden, das gilt auch für solche auf *Runensteinen* (Seite 583). Auch hierbei kommt die Aktivität Herstellen zum Einsatz. So kannst du entweder eine Rune von einem Gegenstand zu einem anderen übertragen oder eine Rune auf einem Gegenstand mit einer Rune auf dem anderen Gegenstand austauschen. Um austauschfähig zu sein, müssen die beiden Runen der gleichen Form angehören (sie müssen entweder beide Basis- oder Eigenschaftsrunen darstellen).

Falls ein Gegenstand zwei oder mehr Eigenschaftsrunen haben kann, entscheidest du, welche Runen während des Übertragungsprozesses getauscht werden und welche verbleiben sollen. Falls du eine Rune auf einen Gegenstand zu transferieren versuchst, der diese nicht aufnehmen kann – wie etwa, wenn du eine Rune für eine Nahkampfwaffe auf eine Fernkampfwaffe überträgst – erleidest du einen automatischen Kritischen Fehlschlag auf deinen Fertigkeitwurf für Handwerkskunst. Bei der Übertragung einer Verbesserungsrune besteht die Möglichkeit, dass letztlich Eigenschaftsrunen in einen Gegenstand graviert werden, der aus ihnen keinen Vorteil ziehen kann. In diesem Fall werden die Eigenschaftsrunen unwirksam, bis sie auf einen Gegenstand mit der notwendigen Verbesserungsrune übertragen werden oder bis in den sie tragenden Gegenstand auch die entsprechende Verbesserungsrune graviert wird.

Der SG des Fertigkeitwurfes für Handwerkskunst zur Übertragung einer Rune wird von der Gegenstandsstufe der übertragenen Rune bestimmt; der Preis der Übertragung liegt bei 10% des Preises der Rune, es sei denn, sie wird von einem *Runenstein* aus übertragen, was kostenlos ist. Verwende bei der Übertragung die jeweils höhere Stufe und den höheren Preis der beiden Runen, um Stufe bzw. Preis zu bestimmen. Es dauert 1 Tag (anstelle der zur Herstellung normalerweise nötigen 4 Tage), um eine Rune zu übertragen oder zwei Runen auszutauschen; du kannst zudem noch länger an ihnen arbeiten, um – wie üblich im Falle von Herstellen – in den Genuss eines Preisnachlasses zu kommen.

BASISRUNEN

Vier Basisrunen erzeugen die grundlegendste Schutz- und Zerstörungsmagie: *Rüstungsverbesserungs-* und *Widerstandsrunen* für Rüstungen und *Waffenverbesserungs-* und *Schadensrunen* für Waffen. Eine Verbesserungsrune macht eine Waffe zu einer magischen Waffe (Seite 608), bzw. eine Rüstung zu einer magischen Rüstung (Seite 580).

Ein Gegenstand kann nur eine einzige Basisrune jedes einzelnen Typs tragen, obschon das Gravieren einer stärkeren Rune eine bestehende Rune in ihre jeweils mächtigere Variante verwandeln kann (wie im Eintrag jeder Rune beschrieben). Du selbst wirst im Verlauf des Spiels ebenfalls neue Stufen erlangen und dabei in der Regel zwischen dem Verbessern der *Verbesserungsrune* eines Gegenstands und dem seiner *Schadens-* oder *Widerstandsrune* abwechseln, vorausgesetzt natürlich, du kannst dir diese Verbesserungen leisten.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Basisrune	Graviert in	Vorteil
Rüstungsverbesserung	Rüstung	Erhöht den Gegenstandsbonus auf RK und bestimmt die Maximalanzahl an <i>Eigenschaftsrunen</i>
Widerstand	Rüstung	Verleiht einen Gegenstandsbonus auf Rettungswürfe
Waffenverbesserung	Waffe	Verleiht einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe und bestimmt die Maximalanzahl an <i>Eigenschaftsrunen</i>
Schaden	Waffe	Erhöht die Anzahl der Waffenschadenswürfel

BASISRUNEN FÜR RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSVERBESSERUNG

RUNE 5+

BANNMAGIE **MAGISCH**

Nutzung in Rüstung graviert

Magische Schutzzauber lenken Angriffe ab. Erhöhe den Gegenstandsbonus der Rüstung für deine RK um 1. In die Rüstung kann genau eine *Eigenschaftsrune* graviert werden.

Du kannst eine bereits in eine Rüstung gravierte *Rüstungsverbesserungsrune* zu ihrer stärkeren Variante verbessern, was die Werte der existierenden Rune auf die der neuen Rune erhöht. Du musst dafür über die Anleitung für die stärkere Rune verfügen. Der Preis der Verbesserung ist gleich der Differenz zwischen den Preisen der beiden Runen.

Variante +1 *Rüstungsverbesserung*; **Stufe** 5; **Preis** 160 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst.

Variante +2 *Rüstungsverbesserung*; **Stufe** 11; **Preis** 1.060 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst.

Erhöhe den Gegenstandsbonus der Rüstung auf RK um 2; in die Rüstung können zwei *Eigenschaftsrunen* graviert werden.

Variante +3 *Rüstungsverbesserung*; **Stufe** 18; **Preis** 20.560 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst.

Erhöht den Gegenstandsbonus der Rüstung auf RK um 3; in die Rüstung können drei *Eigenschaftsrunen* graviert werden.

WIDERSTAND

RUNE 8+

BANNMAGIE **MAGISCH**

Nutzung in eine Rüstung graviert

Widerstandsrunen erfüllen Rüstungen mit zusätzlicher Schutzmagie. Dies verleiht dem Träger einen Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe.

Du kannst die bereits in die Rüstung gravierte *Widerstandsrune* zu ihrer stärkeren Variante verbessern, was die Werte der existierenden Rune auf die der neuen Rune erhöht. Du musst auch über die Anleitung für die stärkere Rune verfügen. Der Preis der Verbesserung ist gleich der Differenz zwischen den Preisen der beiden Runen.

Variante *Widerstand*; **Stufe** 8; **Preis** 340 GM

Variante *Starker Widerstand*; **Stufe** 14; **Preis** 3.440 GM

Die Rüstung verleiht einen Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe.

Variante *Mächtiger Widerstand*; **Stufe** 20; **Preis** 49.440 GM

Die Rüstung verleiht einen Gegenstandsbonus von +3 auf Rettungswürfe.

BASISRUNEN FÜR WAFFEN

SCHADEN

RUNE 4+

HERVORRUFUNGSMAGIE **MAGISCH**

Nutzung in eine Waffe graviert

Eine *Schadensrune* speichert in der Waffe zerstörerische Magie, was die von ihr verursachten Waffenschadenswürfel von einem auf zwei

BESONDERE RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Anders als mit Runen verbesserte Rüstungen und Waffen sind Spezifische Rüstungen und Waffen (wie *Ghulhaut* oder ein *Heiliger Rächer*) zu einem bestimmten Zweck geschaffen, und können durchaus anders als andere Gegenstände ihrer Art funktionieren. Spezifische magische Rüstungen und Waffen können keine *Eigenschaftsrunen* tragen, du kannst aber ihnen Basisrunen hinzufügen, bzw. diese verbessern.

BEISPIELE FÜR RUNENÜBERTRAGUNGEN

Du kannst eine *Flammend-Rune* von einem +1 *Flammenden Zweihänder des Schadens* auf ein +2 *Langschwert des Schadens* übertragen, was ein +2 *Flammendes Langschwert des Schadens* und einen +1 *Zweihänder des Schadens* hervorbringt. Du kannst die *Waffenverbesserungsrunen* eines +1 *Langschwerts* mit der eines +2 *Zweihänders* austauschen, was ein +2 *Langschwert* und einen +1 *Zweihänder* hervorbringt. Du kannst hingegen nicht die +1 *Waffenverbesserungsrune* einer Waffe mit der *Flammend-Eigenschaftsrune* einer anderen Waffe tauschen, da beide Runen nicht der gleichen Gruppe angehören.

Wenn du eine Rune auf einen Gegenstand überträgst, der mehrere *Eigenschaftsrunen* tragen kann, darfst du entscheiden, ob du eine einzelne Rune übertragen oder die Runen zwischen den Gegenständen tauschen möchtest. Zum Beispiel kann eine +2 *Waffe* bis zu zwei *Eigenschaftsrunen* gleichzeitig tragen. Falls du eine *Flammend-Rune* von einem +1 *Flammenden Rapier des Schadens* auf einen +2 *Frost-Kriegshammer des Schadens* überträgst, wüdest du entscheiden, ob das Endergebnis in einem +1 *Rapier des Schadens* und einem +2 *Flammenden Frost-Kriegshammer des Schadens* oder in einem +1 *Frost-Rapier des Schadens* und einem +2 *Flammenden Kriegshammer des Schadens* bestehen soll.

erhöht. Beispielsweise würde dann ein +1 *Dolch des Schadens* 2W4 Schadenspunkte anstelle von 1W4 Schadenspunkten verursachen.

Du kannst die bereits in die Waffe gravierte *Schadensrune*-Rune zu ihrer stärkeren Variante verbessern, was die Werte der existierenden Rune auf die der neuen Rune erhöht. Du musst auch über die Anleitung für die stärkere Rune verfügen; der Preis der Verbesserung ist gleich der Differenz zwischen den Preisen der beiden Runen.

Variante *Schadensrune*; **Stufe** 4; **Preis** 65 GM

Variante *Starke Schadensrune*; **Stufe** 12; **Preis** 1.065 GM

Die Waffe verursacht Waffenschaden in Höhe von drei Würfeln.

Variante *Mächtige Schadensrune*; **Stufe** 19; **Preis** 31.065 GM

Die Waffe verursacht Waffenschaden in Höhe von vier Würfeln.

WAFFENVERBESSERUNG

RUNE 2+

HERVORRUFUNGSMAGIE **MAGISCH**

Nutzung in eine Waffe graviert

Magische Verbesserungen sorgen dafür, dass diese Waffe zielsicherer trifft. Angriffswürfe mit dieser Waffe erhalten einen Gegenstandsbonus von +1, ferner kann in die Waffe zudem genau eine *Eigenschaftsrune* graviert werden.

Du kannst die bereits in die Waffe gravierte *Waffenverbesserung*-Rune zu ihrer stärkeren Variante verbessern, was die Werte der existierenden Rune auf die der neuen Rune erhöht. Du musst auch über die Anleitung für die stärkere Rune verfügen; der Preis der Verbesserung ist gleich der Differenz zwischen den Preisen der beiden Runen.

Variante +1 *Waffenverbesserung*; **Stufe** 2; **Preis** 35 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst.

Variante +2 *Waffenverbesserung*; **Stufe** 10; **Preis** 935 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst.

RÜSTUNGS- UND WAFFENRUNEN VERBESSERN

Oft wirst du die Basisrunen einer magischen Rüstung oder einer magischen Waffe verbessern wollen, die sich bereits in deinem Besitz befindet. Dies erfordert eine Verbesserung jeder einzelnen Rune für sich. In den Tabellen 11-5 und 11-6 ist der Preis für jeden einzelnen Schritt dazu aufgeführt. Diesem ist jeweils eine Zahl in Klammern beigeordnet, die die Gegenstandsstufe für die Handlung Herstellen angibt. Sie kann auch stets als Hinweis auf die Stufe gewertet werden, auf der sich ein Abenteurer beim Verbessern seiner Rüstung und Waffen in der Regel ungefähr befindet. Eher ungewöhnliche Verbesserungsmöglichkeiten werden auf diesen Tabellen ausgelassen, wie etwa die einer +1 Waffe direkt in eine +1 Waffe des Starken Schadens.

TABELLE 11-5: PREISE FÜR RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Startrüstung	Verbesserte Rüstung	Preis und Prozess
+1 Rüstung	+1 Rüstung des Widerstandes	340 GM, um <i>Widerstand</i> einzugravieren (8. Stufe)
+1 Rüstung des Widerstandes	+2 Rüstung des Widerstandes	900 GM, um +2 <i>Rüstungsverbesserung</i> einzugravieren (11. Stufe)
+2 Rüstung des Widerstandes	+2 Rüstung des Starken Widerstandes	3.100 GM, um <i>Starke Widerstandsrunen</i> einzugravieren (14. Stufe)
+2 Rüstung des Starken Widerstandes	+3 Rüstung des Starken Widerstandes	19.500 GM, um +3 <i>Rüstungsverbesserung</i> einzugravieren (18. Stufe)
+3 Rüstung des Starken Widerstandes	+3 Rüstung des Mächtigen Widerstandes	46.000 GM, um <i>Mächtige Widerstandsrunen</i> einzugravieren (20. Stufe)

TABELLE 11-6: PREISE FÜR WAFFENVERBESSERUNGEN

Startwaffe	Verbesserte Waffe	Preis und Prozess
+1 Waffe	+1 Waffe des Schadens	65 GM, um <i>Schadensrunen</i> einzugravieren (4. Stufe)
+1 Waffe des Schadens	+2 Waffe des Schadens	900 GM, um +2 <i>Waffenverbesserung</i> einzugravieren (10. Stufe)
+2 Waffe des Schadens	+2 Waffe des Starken Schadens	1.000 GM, um <i>Starke Schadensrunen</i> einzugravieren (12. Stufe)
+2 Waffe des Starken Schadens	+3 Waffe des Starken Schadens	8.000 GM, um +3 <i>Waffenverbesserung</i> einzugravieren (16. Stufe)
+3 Waffe des Starken Schadens	+3 Waffe des Mächtigen Schadens	30.000 GM, um <i>Mächtige Schadensrunen</i> einzugravieren (19. Stufe)

Der Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe beträgt +2; in die Waffe können zwei Eigenschaftsrunen graviert werden.

Variante +3 *Waffenverbesserung*; **Stufe** 16; **Preis** 8.935 GM; **Herstellungsvoraussetzungen** Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst.

Der Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe beträgt +3; in die Waffe können drei Eigenschaftsrunen graviert werden.

EIGENSCHAFTSRUNEN

Eigenschaftsrunen verleihen einer Rüstung oder einer Waffe über seine Basisrunen hinausgehende besondere Fähigkeiten. Falls eine Rüstung oder eine Waffe mehrfach mit der gleichen Rune graviert ist, wirkt ausschließlich diejenige der höchsten Stufe. Du kannst eine *Eigenschaftsrune* zu einem Typ dieser Rune höherer Stufe auf dieselbe Weise wie bei einer Basisrune verbessern.

Runenfähigkeiten, die aktiviert werden müssen, folgen den Regeln zur Aktivierung magischer Gegenstände auf Seite 532.

EIGENSCHAFTSRUNEN FÜR RÜSTUNGEN

ANTIMAGISCH

RUNE 15

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH

Preis 6.500 GM

Nutzung in eine Rüstung graviert

Diese komplexe Rune lenkt die Energie eines Zaubers um, was dir einen Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen magische Effekte verleiht.

Aktivierung ➤ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Du bist Ziel eines Zaubers oder innerhalb seines Wirkungsbereichs; **Effekt** Die Rüstung versucht dem auslösenden Zauber mit dem Effekt eines *Magie bannen*-Zaubers des 7. Grades und einem Entgegenwirkenmodifikator von +26 entgegenzuwirken.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Magie bannen*.

ÄTHERISCH

RUNE 17

UNGEWÖHNLICH BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 13.500 GM

Nutzung in eine Rüstung graviert

Eine *Ätherische* Rune repliziert Rüstung auf der Ätherebene.

Aktivierung ➤ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du erhältst die Effekte von *Ätherischer Ausflug*. Dies erfordert keine Konzentration und hält 10 Minuten an oder bis du dich dazu entscheidest, als freie Aktion in deine materielle Gestalt zurückzukehren.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Ätherischer Ausflug* des 9. Grades.

ENERGIERESISTENT

RUNE 8+

BANNMAGIE MAGISCH

Nutzung in eine Rüstung graviert

Diese Symbole transportieren von den Elementarebenen Schutzkräfte herbei. Du erhältst Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Bei der Schaffung der Rune wählt der Hersteller eine Schadensart. In eine Rüstung können mehrere energieresistente Runen graviert werden; anstelle nur den höchststufigen Effekt zu verwenden, muss jede eine Resistenz gegenüber einer unterschiedlichen Schadensart verleihen. Zum Beispiel würde dir eine +2 *Säureresistente Brustplatte der Starken Feuerresistenz* eine Säureresistenz von 5 und eine Feuerresistenz von 10 verleihen.

Variante *Energieresistent*; **Stufe** 8; **Preis** 420 GM

Variante *Stark Energieresistent*; **Stufe** 12; **Preis** 1.650 GM

Du erhältst gegenüber der spezifizierten Schadensart eine Resistenz von 10.

SCHATTENWANDELN

RUNE 5+

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in eine Leichte oder Mittelschwere nichtmetallische Rüstung graviert

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Eine Rüstung mit dieser Rune nimmt einen dunstig-schwarzen Farbton an. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, solange du diese Rüstung trägst.

Variante Schattenwandeln; Stufe 3; Preis 55 GM

Variante Starkes Schattenwandeln; Stufe 9; Preis 650 GM

Der Gegenstandsbonus beträgt +2.

Variante Mächtiges Schattenwandeln; Stufe 17; Preis 14.000 GM

Der Gegenstandsbonus beträgt +3.

SCHMIERIG

RUNE 3+

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in eine Rüstung graviert

Diese Eigenschaft macht die Rüstung glitschig, als wäre sie mit einem dünnen Ölfilm überzogen. Du erhältst einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Entkommen und Hindurchzwängen.

Variante Schmierig; Stufe 3; Preis 45 GM

Variante Stark Schmierig; Stufe 8; Preis 450 GM

Der Gegenstandsbonus beträgt +2.

Variante Mächtig Schmierig; Stufe 16; Preis 9.000 GM

Der Gegenstandsbonus beträgt +3.

UNSCHEINBAR

RUNE 5

ILLUSION MAGISCH

Preis 140 GM

Nutzung in eine Rüstung graviert

Diese Rüstung kann mit einem bloßen Gedanken verkleidet werden.

Aktivierung \blacklozenge Vorstellung; **Effekt** Form und Erscheinungsbild dieser Rüstung werden gewöhnlich oder sie nimmt die Form edler Kleidung deiner Wahl an. Die Spielwerte der Rüstung ändern sich dadurch nicht. Nur eine Kreatur, auf die die Vorteile von *Wahrer Blick* oder eines ähnlichen Effekts wirken, kann diese Illusion mit einem Wurf gegen SG 25 anzuzweifeln versuchen.

UNSIHTBARKEIT

RUNE 8+

ILLUSION MAGISCH

Nutzung in eine leichte Rüstung graviert

Durch diese Rüstung scheint stellenweise Licht zu dringen.

Aktivierung \blacklozenge Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Durch Flüstern des Befehls worts erlangst du für 1 Minute den Zustand Unsichtbar und die Effekte von *Unsichtbarkeit* auf Grad 2.

Variante Unsichtbarkeit; Stufe 8; Preis 500 GM

Variante Starke Unsichtbarkeit; Stufe 10; Preis 1.000 GM

Die Rüstung kann bis zu dreimal am Tag aktiviert werden.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Unsichtbarkeit*.

VERSTÄRKT

RUNE 12+

BANNMAGIE MAGISCH

Nutzung in eine mittelschwere oder schwere Rüstung graviert

Eine *Verstärkt*-Rune schützt gegen die meisten tödlichen Angriffe. Wann auch immer du einen Kritischen Treffer erleidest, während du die gravierte Rüstung trägst, legst du einen Einfachen Wurf gegen SG 17 ab. Bei einem Erfolg wird der Kritische Treffer zu einem normalen Treffer heruntergestuft. Diese Eigenschaft macht die Rüstung kompakter und dicker; dies erhöht ihren Lastwert um 1 und die zur Verringerung ihrer Mali nötige Stärke um 2.

Variante Verstärkt; Stufe 12; Preis 2.000 GM

Variante Stark Verstärkt; Stufe 18; Preis 24.000 GM

Der SG für einen Einfachen Wurf liegt bei 14.

EIGENSCHAFTSRUNEN FÜR WAFFEN

ANARCHISCH

RUNE 11

CHAOTISCH HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 1.400 GM

Nutzung in Waffe ohne *Axiomatische* Rune graviert

Eine *Anarchisch*-Rune ist gezackt und asymmetrisch und kanalisiert Chaotische Energie. Eine Waffe mit dieser Rune verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Chaotischen Schaden gegen Ziele von Rechtschaffener Gesinnung. Falls du von Rechtschaffener Gesinnung bist, besitzt du den Zustand Kraftlos 2, solange du diese Waffe trägst oder führst.

Wenn du bei einer Angriffsaktion mit dieser Waffe gegen eine Kreatur von Rechtschaffener Gesinnung einen Kritischen Erfolg hast, würfle 1W6. Bei einer 1 oder 2 fügst du den doppelten Minimalschaden zu; bei einer 3 oder 4 erhöhst du den Schaden auf die übliche Art; bei einer 5 oder 6 fügst du den doppelten Maximalschaden zu.

Herstellungsvoraussetzungen Chaotische Gesinnung.

ÄTZEND

RUNE 8+

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH SAURE

Nutzung in eine Waffe graviert

Die ganze Oberfläche dieser Waffe knistert vor Säure. Wenn du mit der Waffe triffst, rechne dem zugefügten Schaden 1W6 Punkte Säureschaden hinzu. Zusätzlich nimmt bei einem Kritischen Treffer die Rüstung des Ziels (soweit es eine trägt) 3W6 Säureschaden (vor Einberechnung von Härte); falls das Ziel einen Schild erhoben hat, ist es, der stattdessen diesen Schaden erleidet.

Variante Ätzend; Stufe 8; Preis 500 GM

Variante Stark Ätzend; Stufe 15; Preis 6.500 GM

Der von dieser Waffe zugefügte Säureschaden ignoriert die Säureresistenz des Ziels. Erhöhe bei einem Kritischen Treffer den Rüstungen und Schilden zugefügten Säureschaden auf 6W6.

AXIOMATISCH

RUNE 11

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH RECHTSCHAFFEN

Preis 1.400 GM

Nutzung in eine Waffe ohne *Anarchische* Rune graviert

Eine *Axiomatisch*-Rune ist komplex und symmetrisch und erfüllt eine Waffe mit Rechtschaffener Energie. Eine Waffe mit dieser Rune verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Rechtschaffenen Schaden gegen Ziele von Chaotischer Gesinnung. Falls du von Chaotischer Gesinnung bist, erhältst du den Zustand Kraftlos 2, solange du diese Waffe trägst oder führst.

Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe gegen eine Kreatur von Chaotischer Gesinnung einen Kritischen Erfolg hast, verwende – anstelle zu würfeln – den aufgerundeten Durchschnittswert jedes Waffenschadenswürfels (3 für W4, 4 für W6, 5 für W8, 6 für W10 und 7 für W12).

Herstellungsvoraussetzungen Rechtschaffene Gesinnung.

DONNERND

RUNE 8+

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH SCHALL

Nutzung in eine Waffe graviert

Wenn diese Waffe trifft, gibt sie einen lauten Donnerschlag von sich, der bei einer erfolgreichen Angriffsaktion zusätzliche 1W6 Punkte Schallschaden verursacht. Bei einem Kritischen Treffer muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält es für 1 Minute den Zustand Taub (oder für 1 Stunde im Falle eines Kritischen Fehlschlags).

Variante Donnernd-Rune; Stufe 8; Preis 500 GM

Variante Starke Donnernd-Rune; Stufe 15; Preis 6.500 GM

Der SG des Rettungswurfs liegt bei 34 und die Taubheit ist permanent. Der von dieser Waffe zugefügte Schallschaden ignoriert die Schallresistenz des Ziels.

ENTHAUPTEND

RUNE 17

SELTEN HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 15.000 GM

Nutzung in eine Hiebschaden zufügende Nahkampfwaffe graviert

Ursprünglich zum Erlegen des legendären Grinderlaks entwickelt, sind *Enthauptende* Waffen (zuweilen auch als *Henkerswaffen* bezeichnet) gegen nahezu jeden Gegner mit Kopf gleichermaßen wirksam.

Aktivierung ➔ Vorstellung (Kampfuntfähigkeit, Tod); **Auslöser** Du erzielst bei einem Angriff mit der Waffe eine Natürliche 20, hast einen Kritischen Erfolg und fügst Hiebsschaden zu. Das Ziel muss einen Kopf haben; **Effekt** Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 37 ablegen; bei einem Fehlschlag wird es enthauptet. Dies tötet jede Kreatur außer solchen, die keinen Kopf zum Leben brauchen. Bei Kreaturen mit mehreren Köpfen wird die Kreatur dadurch normalerweise nur getötet, wenn man ihr den letzten Kopf abschlägt.

ENTSETZLICH

RUNE 9

MAGISCH **VERZAUBERUNGSMAGIE**

Preis 700 GM

Nutzung in eine Waffe graviert

Wenn dein Angriffswurf mit dieser Waffe ein Kritischer Treffer ist und den Kritischen Spezialisierungseffekt hervorruft, erhältst du je nach Waffengruppe zusätzliche Vorteile.

Axt Du kannst einer dritten Kreatur Schaden zufügen, wobei die gleichen Einschränkungen gelten.

Bogen Der SG des Fertigkeitwurfes für Athletik zum Herausziehen des Geschosses beträgt nun 20.

Hacke Der zusätzliche Schaden aus einem Kritischen Spezialisierungseffekt erhöht sich auf 4 pro Waffenschadenswürfel.

Hammer Du kannst das Ziel zusätzlich 1,50 m von dir wegstoßen.

Knüppel Du kannst das Ziel bis zu 4,50 m weit wegstoßen.

Messer Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -1,50 m auf seine Bewegungsrate, während es dem Anhaltenden Blutungsschaden unterliegt.

Raufen Das Ziel erleidet einen Situationsmalus von -4 auf seinen Rettungswurf.

Schild Du kannst das Ziel um bis zu 3 m von dir wegstoßen.

Schleuder Falls der Rettungswurf des Ziels scheitert, erleidet es zusätzlich für 1 Runde einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate.

Schwert Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Speer Der Zustand Unbeholfen hält für 2 Runden an.

Stangenwaffe Du kannst das Ziel um bis zu 3 m bewegen.

Streitflegel Du bewegst das Ziel um bis zu 1,50 m. Du kannst es nicht von dir wegbewegen, aber in jede andere Richtung deiner Wahl.

Wurfpfeil Der Einfache Anhaltende Blutungsschaden erhöht sich auf 2W6.

FLAMMEND

RUNE 8+

BESCHWÖRUNGSMAGIE **FEUER** **MAGISCH**

Nutzung in eine Waffe graviert

Diese Waffe ist von der Kraft flackernder Flammen erfüllt. Sie verursacht bei einer erfolgreichen Angriffsaktion zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden (plus 1W10 Punkte anhaltenden Feuerschaden im Falle eines Kritischen Treffers).

Variante Flammend; Stufe 8; Preis 500 GM

Variante Stark Flammend; Stufe 15; Preis 6.500 GM

Erhöht den Anhaltenden Schaden bei einem Kritischen Treffer auf 2W10. Mit dieser Waffe zugefügter Feuerschaden (einschließlich des Anhaltenden Feuerschadens) ignoriert die Feuerresistenz des Ziels.

FROST

RUNE 8+

BESCHWÖRUNGSMAGIE **KÄLTE** **MAGISCH**

Nutzung in eine Waffe graviert

Diese Waffe ist von der Energie tiefsten Frosts erfüllt. Sie verursacht bei einer erfolgreichen Angriffsaktion zusätzliche 1W6 Punkte Kälteschaden. Im Falle eines Kritischen Treffers muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält das Ziel zudem bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Variante Frost; Stufe 8; Preis 500 GM

Variante Starker Frost; Stufe 15; Preis 6.500 GM

Der SG des Rettungswurfs liegt bei 34. Mit dieser Waffe zugefügter Kälteschaden ignoriert die Kälteresistenz des Ziels.

GEISTER BERÜHREND

RUNE 4

MAGISCH **VERWANDLUNGSMAGIE**

Preis 75 GM

Nutzung in eine Nahkampfwaffe graviert

Diese Waffe kann Kreaturen ohne physische Form Schaden zufügen. Eine *Geister berührende* Waffe ist gegen körperlose Kreaturen besonders effektiv, denn diese unterliegen fast immer einer spezifischen Schwäche gegenüber Waffen mit dieser Rune. Körperlose Kreaturen können *Geister berührende* Waffen anfassen, halten und führen (anders als die meisten anderen physischen Objekte).

HEILIG

RUNE 11

GUT **HERVORRUFUNGSMAGIE** **MAGISCH**

Preis 1.400 GM

Nutzung in eine Waffe ohne *unheilige* Rune graviert

Heilige Waffen befehlen mächtigen celestischen Energien. Eine Waffe mit dieser Rune verursacht zusätzlich 1W6 Punkte Guten Schaden gegen Ziele von Böser Gesinnung. Falls du von Böser Gesinnung bist, bist du Kraftlos 2, solange du diese Waffe trägst oder führst.

Aktivierung ➔ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Dir gelingt mit der Waffe bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur von Böser Gesinnung ein Kritischer Erfolg; **Effekt** Du erhältst TP in Höhe des Doppelten der Stufe dieser Kreatur von Böser Gesinnung zurück. Dies ist ein guter, positiver und heilender Effekt.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist von Guter Gesinnung.

SCHARF

RUNE 13

UNGEWÖHNLICH **MAGISCH** **VERWANDLUNGSMAGIE**

Preis 3.000 GM

Nutzung in eine Stich- oder Hiebsschaden zufügende Nahkampfwaffe graviert

Die Schneiden einer *Scharfen* Waffe sind außergewöhnlich gut geschliffen. Angriffe mit dieser Waffe gelten schon beim Wurf einer 19 als Kritischer Treffer, solange das Ergebnis selbst ein Erfolg ist. Diese Eigenschaft hat keine Auswirkungen auf eine 19, sollte das Ergebnis ein Fehlschlag sein.

SCHNELL

RUNE 16

SELTEN **MAGISCH** **VERWANDLUNGSMAGIE**

Preis 10.000 GM

Nutzung in eine Waffe graviert

Angriffe mit einer *Schnellen* Waffe werden mit übernatürlicher Geschwindigkeit ausgeführt. Solange du eine *Schnelle* Waffe führst, erhältst du den Zustand Beschleunigt, kannst die dadurch erhaltene zusätzliche Aktion aber nur ausschließlich für eine Angriffsaktion mit der gravierten Waffe aufwenden.

SCHOCK

RUNE 8+

ELEKTRIZITÄT **HERVORRUFUNGSMAGIE** **MAGISCH**

Nutzung in eine Waffe graviert

Elektrische Lichtbögen rasen über die Oberfläche dieser Waffe dahin und verursachen bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Bei einem Kritischen Treffer pflanzen sich Blitze, die Elektrizitätsschaden der gleichen Höhe verursachen, zu bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl im Umkreis von 3 m um das Ziel fort.

Variante Schockrunen; Stufe 8; Preis 500 GM

Variante Starke Schockrunen; Stufe 15; Preis 6.500 GM

Von dieser Waffe zugefügter Elektrizitätsschaden ignoriert die Elektrizitätsresistenz des Ziels (und bei einem Kritischen Treffer die der anderen Kreaturen).

TANZEND

RUNE 13

UNGEWÖHNLICH **HERVORRUFUNGSMAGIE** **MAGISCH**

Preis 2.700 GM

Nutzung in eine Nahkampfwaffe graviert

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Eine *Tanzende Waffe* fliegt unabhängig auf deine Feinde zu und schlägt auf sie ein.

Aktivierung ➤ Befehl, Interagieren; **Effekt** Du lässt die Waffe los, woraufhin sie durch die Luft zu tanzen beginnt, wobei sie selbstständig den letzten von dir angegriffenen Gegner angreift, bzw. den ihr nächstgelegenen Gegner, falls dein Ziel zwischenzeitlich besiegt wurde. Jede Runde kann die Waffe zum Ende deines Zuges bis zu ihre Bewegungsrate für Fliegen von 12 m weit fliegen und dann entweder erneut fliegen oder gegen eine Kreatur innerhalb ihrer Reichweite eine Angriffsaktion ausführen.

Die Waffe nimmt ein Feld von 1,50 m Größe ein, blockiert oder behindert aber keine Gegner, die sich durch dieses Feld zu bewegen versuchen; sie kann nicht flankieren oder generiert auch keine anderen Vorteile, die sich aus Positionierung ergeben. Die Waffe kann sich nicht durch von Gegnern besetzte Felder bewegen. Sie kann keine Reaktionen ausführen; ihre eigene Fortbewegung löst selbst keine Reaktionen aus.

Solange sie aktiviert ist, führt eine *Tanzend-Waffe* Angriffsaktionen mit einem Angriffsmodifikator von +24 plus ihrem Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe aus. Sie verwendet den normalen Schaden der Waffe, hat aber einen Stärkemodifikator von +0. Diejenigen Fähigkeiten der Waffe, die bei einem Treffer oder einem Kritischen Treffer automatisch ausgelöst werden, funktionieren weiterhin, aber die Waffe kann während des Tanzens nicht aktiviert werden oder von irgendwelchen von dir verursachten Vorteilen profitieren.

Sobald die Waffe ihre Aktionen einer Runde zu Ende ausgeführt hat, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 6 ablegen. Bei einem Fehlschlag endet die Aktivierung und fällt die Waffe zu Boden. Der Gegenstand kann dann für die Dauer von 10 Minuten nicht erneut aktiviert werden.

UNHEILIG RUNE 11

BÖSE HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 1.400 GM

Nutzung in eine Waffe ohne *Heilige* Rune graviert

Eine *Unheilige* Rune flößt der gravierten Waffe teuflische Energien ein. Eine Waffe mit dieser Rune verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Bösen Schaden, wenn sie ein Ziel von Guter Gesinnung trifft. Falls du von Guter Gesinnung bist, erhältst du den Zustand Kraftlos 2, solange du diese Waffe trägst oder führst.

Aktivierung ➤ Befehl; **Häufigkeit** einmal am Tag; **Auslöser** Dir gelingt mit der Waffe ein Kritischer Erfolg bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur von Böser Gesinnung; **Effekt** Das Ziel erleidet Anhaltenden Blutungsschaden in Höhe von 1W8 pro Waffenschadenswürfel der gravierten Waffe.

Herstellungsvoraussetzungen Böse Gesinnung.

UNTOTE ZERSTÖREND RUNE 5+

MAGISCH NEKROMANTIE

Nutzung in eine Nahkampfwaffe graviert

Eine *Untote zerstörende* Waffe pulsiert vor Positiver Energie und fügt Untoten zusätzliche 1W6 Punkte Positiven Energieschaden zu. Erleidet er einen Kritischen Treffer, erhält der Untote zudem bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 1.

Variante *Untote zerstörend*; **Stufe** 5; **Preis** 150 GM

Variante *Stark Untote zerstörend*; **Stufe** 14 (Ungewöhnlich), **Preis** 4.300 GM

Erhöht den zusätzlichen Schaden auf 2W6. Erleidet er einen Kritischen Treffer, erhält der Untote nicht den Zustand Kraftlos 1, sondern muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 34 mit den folgenden Effekten versuchen. Hierbei handelt es sich um einen Effekt der Kategorie Kampfunfähig.

Kritischer Erfolg Er erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 1.

Erfolg Er erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 2.

Fehlschlag Er erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 3.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur wird zerstört.

VARIABEL RUNE 6

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 225 GM

Nutzung in eine Nahkampfwaffe graviert

Durch eine nur einen kurzen Moment dauernde Manipulation kannst du diese Waffe in eine andere von ähnlicher Form verwandeln.

Aktivierung ➤ Interagieren; **Effekt** Die Waffe nimmt die Form einer anderen Nahkampfwaffe an, die zu Führen die gleiche Anzahl von Händen erfordert. Die Runen der Waffe und jegliches wertvolle Material, aus dem sie hergestellt wurde, gelten auch für die neue Form der Waffe. Alle Eigenschaften, die nicht auf die neue Form angewendet werden können, werden unterdrückt, bis der Gegenstand eine Form annimmt, auf die sie angewendet werden können.

VERWUNDEND RUNE 7

MAGISCH NEKROMANTIE

Preis 340 GM

Nutzung in eine Stich- oder Hiebschaden zufügende Nahkampfwaffe graviert.

Waffen mit *Verwundenden Runen* sollen sich angeblich am Blut laben. Wenn du eine Kreatur mit einer *Verwundenden* Waffe triffst, fügst du ihr zusätzlich 1W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden zu. Bei einem Kritischen Treffer verursacht sie stattdessen 1W12 Punkte anhaltenden Blutungsschaden.

ZAUBER SPEICHERNDE RUNE 13

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH

Preis 2.700 GM

Nutzung in eine Nahkampfwaffe graviert

Eine *Zauberspeicher*-Rune erzeugt innerhalb der gravierten Waffe ein Reservoir für Zauberenergie. Ein Zauberwirker kann 1 Minute aufwenden, um in die Waffe einen Zauber des 3. Grades oder niedriger zu wirken. Der Zauber darf maximal 2 Aktionen an Zeitaufwand erfordern und muss eine andere Kreatur als den Wirker zum Ziel zu haben. Der Zauber bringt im Moment des Wirkens keinen Effekt hervor, stattdessen wird er für einen späteren Zeitpunkt gespeichert. Wenn du eine *Zauberspeicherwaffe* führst, sind dir sofort Name und Grad des gespeicherten Zaubers bekannt. Eine als Schatz gefundene *Zauberspeicherwaffe* weist eine 50%ige Wahrscheinlichkeit auf, bereits einen Zauber nach Wahl der SLs in sich zu tragen.

Aktivierung ➤ Befehl; **Voraussetzungen** Bei deiner vorhergehenden Aktion diese Runde triffst und beschädigst du eine Kreatur mit dieser Waffe; **Effekt** Du entfesselst den gespeicherten Zauber, wobei das Ziel der auslösenden Attacke auch zum Ziel des Zaubers wird. Hierdurch wird der Zauber aus der Waffe entfernt, was wiederum bedeutet, dass erneut ein Zauber in die Waffe gewirkt werden kann. Falls der Zauber einen Zauberangriffswurf erfordert, bestimmt das Ergebnis deines Angriffswurfs mit der Waffe den Erfolgsgrad des Zaubers, und falls der Zauber einen Rettungswurf erfordert, so liegt der SG bei 30.

Aktivierung ➤ Befehl; **Effekt** Der gespeicherte Zauber verpufft ohne Auswirkungen. Dadurch ist die Waffe erneut bereit, ein Wirken eines Zaubers in sich aufzunehmen.

ZURÜCKKEHREND RUNE 3

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 55 GM

Nutzung in eine Wurfaffe graviert

Wenn du mit dieser Waffe eine Angriffsaktion im Fernkampf ausführt, fliegt sie nach Ende der Aktion in deine Hand zurück. Hast du keine Hand frei, fällt sie in deinem Feld zu Boden.

SCHILDE

Alle magischen Schilde sind spezifische Gegenstände mit einer Vielzahl verschiedener Schutzwirkungen, wie in ihren jeweiligen Einträgen beschrieben. Anders als in magische Rüstungen können in magische Schilde keine Runen graviert werden.

SCHILDE AUS WERTVOLLEN MATERIALIEN

Schilde aus wertvollen Materialien sind teurer, zudem wirkt sich das Material auf die Haltbarkeit aus. Tartschen und die meisten Schilde können aus jedem dieser wertvollen Materialien hergestellt werden, Turmschilde hingegen lassen sich ausschließlich aus Schwarzholz fertigen.

ADAMANTSCHILD GEGENSTAND 8+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Adamantschilde sind besonders robust, und wenn man mit ihnen einen Schildstoß ausführt, werden sie als Adamantwaffen behandelt.

Variante Normale Adamanttartsche; **Stufe 8; Preis 400 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Adamant im Wert von mindestens 50 GM

Der Schild hat Härte 8, 32 TP und BW 16.

Variante Normaler Adamantschild; **Stufe 8; Preis 440; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Adamant im Wert von mindestens 55 GM
Der Schild hat Härte 10, 40 TP und BW 20.

Variante Hochwertige Adamanttartsche; **Stufe 16; Preis 8.000 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Adamant im Wert von mindestens 4.000 GM

Der Schild hat Härte 11, 44 TP und BW 22.

Variante Hochwertiger Adamantschild; **Stufe 16; Preis 8.800 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Adamant im Wert von mindestens 4.400 GM

Der Schild hat Härte 13, 52 TP und BW 26.

DRACHENHAUTSCHILD GEGENSTAND 8+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Drachenhautschilde sind jeweils immun gegenüber einer Schadensart, die von der Art des Drachens abhängt (siehe Drachenhaut auf Seite 577).

Variante Normale Drachenhauttartsche; **Stufe 8; Preis 400 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Drachenhaut im Wert von mindestens 50 GM

Der Schild hat Härte 2, 8 TP und BW 4.

Variante Normaler Drachenhautschild; **Stufe 8; Preis 440 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Drachenhaut im Wert von mindestens 55 GM

Der Schild hat Härte 4, 16 TP und BW 8.

Variante Hochwertige Drachenhauttartsche; **Stufe 16; Preis 8.000 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Drachenhaut im Wert von mindestens 4.000 GM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Hochwertiger Drachenhautschild; **Stufe 16; Preis 8.800 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Drachenhaut im Wert von mindestens 4.400 GM

Der Schild hat Härte 7, 28 TP und BW 14.

MITHRALSCHILD GEGENSTAND 8+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Mithralschilde sind 1 Lasteinheit leichter als normal (oder Leichte Last, falls ihre normale Last 1 beträgt; dies reduziert die Last nie unter Leicht). Beim Einsatz für einen Schildstoß werden sie als Silberwaffen behandelt.

Variante Normale Mithraltartsche; **Stufe 8; Preis 400 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Mithral im Wert von mindestens 50 GM

Der Schild hat Härte 3, 12 TP und BW 6.

Variante Normaler Mithralschild; **Stufe 8; Preis 440 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Mithral im Wert von mindestens 55 GM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Hochwertige Mithraltartsche; **Stufe 16; Preis 8.000 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Mithral im Wert von mindestens 4.000 GM

Der Schild hat Härte 6, 24 TP und BW 12.

Variante Hochwertiger Mithralschild; **Stufe 16; Preis 8.800 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Mithral im Wert von mindestens 4.400 GM

Der Schild hat Härte 8, 32 TP und BW 16.

ORICALCUMSCHILD GEGENSTAND 17+

SELTEN

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Die zeitverzerrenden Eigenschaften von Orichalcumschilden eignen sich besonders, um Schäden an ihnen zu vermeiden. Wenn ein Orichalcumschild zum ersten Mal an einem Tag zerstört werden würde, werden seine Trefferpunkte stattdessen auf 1 gesetzt und erhält er den Zustand Beschädigt.

Variante Hochwertige Orichalcumtartsche; **Stufe 17; Preis 12.000 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Orichalcum im Wert von mindestens 6.000 GM

Der Schild hat Härte 14, 56 TP und BW 28.

Variante Hochwertiger Orichalcumschild; **Stufe 17; Preis 13.200 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Orichalcum im Wert von mindestens 6.600 GM

Der Schild hat Härte 16, 64 TP und BW 32.

SCHILD AUS KALTEM EISEN GEGENSTAND 2+

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Schilde aus Kaltem Eisen verursachen in der Regel keine zusätzlichen Effekte, beim Einsatz für einen Schildstoß werden sie allerdings als Waffen aus Kaltem Eisen behandelt.

Variante Geringwertige Tartsche aus Kaltem Eisen; **Stufe 2; Preis 30 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Kaltes Eisen im Wert von mindestens 15 SM

Der Schild hat Härte 3, 12 TP und BW 6.

Variante Geringwertiger Schild aus Kaltem Eisen; **Stufe 2; Preis 34 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Kaltes Eisen im Wert von mindestens 17 SM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Normale Tartsche aus Kaltem Eisen; **Stufe 7; Preis 300 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Kaltes Eisen im Wert von mindestens 375 SM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Normaler Schild aus Kaltem Eisen; **Stufe 7; Preis 340 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Kaltes Eisen im Wert von mindestens 425 SM

Der Schild hat Härte 7, 28 TP und BW 14.

Variante Hochwertige Tartsche aus Kaltem Eisen; **Stufe 15; Preis 5.000 GM; Last L; Herstellungsvoraussetzungen** Kaltes Eisen im Wert von mindestens 2.500 GM

Der Schild hat Härte 8, 32 TP und BW 16.

Variante Hochwertiger Schild aus Kaltem Eisen; **Stufe 15; Preis 5.500 GM; Last 1; Herstellungsvoraussetzungen** Kaltes Eisen im Wert von mindestens 2.750 GM

Der Schild hat Härte 10, 40 TP und BW 20.

SCHWARZHOLZSCHILD GEGENSTAND 8+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Schwarzholzschilde sind 1 Lasteinheit leichter als normal (oder leichte Last, falls ihre normale Last 1 beträgt; dies reduziert die Last niemals unter Leicht).

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Variante Normale Schwarzholtzartsche; **Stufe 8; Preis** 400 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 50 GM

Der Schild hat Härte 3, 12 TP und BW 6.

Variante Normaler Schwarzholtzschild; **Stufe 8; Preis** 440 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 55 GM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Normaler Schwarzholtzturmschild; **Stufe 8; Preis** 560 GM; **Last** 3; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 70 GM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Hochwertige Schwarzholtzartsche; **Stufe 16; Preis** 8.000 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 4.000 GM

Der Schild hat Härte 6, 24 TP und BW 12.

Variante Hochwertiger Schwarzholtzschild; **Stufe 16; Preis** 8.800 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 4.400 GM

Der Schild hat Härte 8, 32 TP und BW 16.

Variante Hochwertiger Schwarzholtzturmschild; **Stufe 16; Preis** 11.200 GM; **Last** 3; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 5.600 GM

Der Schild hat Härte 8, 32 TP und BW 16.

SILBERSCHILD **GEGENSTAND 2+**

Nutzung je nach Schild unterschiedlich

Silberschilde verursachen in der Regel keine zusätzlichen Effekte, beim Einsatz für einen Schildstoß werden sie allerdings als Silberwaffen behandelt.

Variante Geringwertige Silberartsche; **Stufe 2; Preis** 30 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 15 SM

Der Schild hat Härte 1, 4 TP und BW 2.

Variante Geringwertiger Silberschild; **Stufe 2; Preis** 34 GM; **Last** 1; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 17 SM

Der Schild hat Härte 3, 12 TP und BW 6.

Variante Normale Silberartsche; **Stufe 7; Preis** 300 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 375 SM

Der Schild hat Härte 3, 12 TP und BW 6.

Variante Normaler Silberschild; **Stufe 7; Preis** 340 GM; **Last** 1; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 425 SM

Der Schild hat Härte 5, 20 TP und BW 10.

Variante Hochwertige Silberartsche; **Stufe 15; Preis** 5.000 GM; **Last** L; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 2.500 GM

Der Schild hat Härte 6, 24 TP und BW 12.

Variante Hochwertiger Silberschild; **Stufe 15; Preis** 5.500 GM; **Last** 1; **Herstellungsvoraussetzungen** Silber im Wert von mindestens 2.750 GM

Der Schild hat Härte 8, 32 TP und BW 16.

BESONDERE SCHILDE

Diese Schilde haben einzigartige Eigenschaften, die sie von ihren alltäglicheren Gegenständen unterscheiden.

DRACHENTÖTERSCHILD **GEGENSTAND 9**

UNGEWÖHNLICH **BANNMAGIE** **MAGISCH**

Preis 670 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Ein *Drachentöterschild* ist ein Stahlschild, der mit Drachenhaut einer bestimmten Drachenart überzogen wurde, was all diese Schilde voneinander recht unterschiedlich macht. Solange er erhoben ist, verleiht dieser Stahlschild (Härte 8, 32 TP, BW 16) dem Träger seinen Situationsbonus auf Reflexwürfe gegen Flächeneffekte (und dazu noch, wie üblich, seinen Bonus auf RK).

Während du den Schild hältst, verleiht er dir zudem einen Situationsbonus von +2 auf Willenswürfe gegen die Drachenfähigkeit „Schreckliche Präsenz“. Der Schild weist Resistenz 10 gegen diejenige Schadensart auf, die mit der Art des Drachens korrespondiert, deren Haut bei der Herstellung des Schilds zum Einsatz kam (siehe Drachenhaut auf Seite 577); dies wird nach der Reduktion des Schadens durch Härte abgerechnet. Wenn du also einen Schildblock ausführst, wird der *Drachentöterschild* durch Angriffe dieser Schadensart 18 Punkte Schaden weniger nehmen. Gegen Angriffe, die Schaden dieser Schadensart zufügen, kannst du Schildblock einsetzen.

Herstellungsvoraussetzungen Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Drachenhaut im Wert von mindestens 30 GM umfassen.

GESCHOSSE ANZIEHENDER SCHILD **GEGENSTAND 11**

BANNMAGIE **MAGISCH**

Preis 1.350 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Holzschild (Härte 6, 24 TP, BW 12) ist mit Darstellungen einander überlappender befiederter Pfeile beschnitzt.

Aktivierung ↷ Interagieren; **Auslöser** Eine Angriffsaktion mit einer Fernkampfwaffe hat eine Kreatur innerhalb von 4,5 m von dir zum Ziel, während du diesen Schild erhoben hast, und der Angreifer hat seinen Angriffswurf noch nicht ausgeführt; **Effekt** Die auslösende Angriffsaktion hat anstelle ihres normalen Zieles dich zum Ziel. Falls sie trifft, wirken auf dich die Effekte der Reaktion Schildblock.

KRAFTSCHILD **GEGENSTAND 9**

UNGEWÖHNLICH **HERVORRUFUNGSMAGIE** **KRAFT** **MAGISCH**

Preis 650 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Die Ränder dieses aufwändig gravierten Stahlschildes (Härte 8, 32 TP, BW 16) sind mit winzigen Glasplättchen besetzt, die in Mosaikmustern angeordnet sind.

Aktivierung ↷ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Der Schild umgibt dich mit einer Energieblase, die dich vor Schaden schützt und dir für 1 Minute Resistenz 5 gegen Körperlichen Schaden verleiht. Die Blase verschwindet, wenn du den Schild nicht mehr hältst.

LÖWENSCHILD **GEGENSTAND 6**

BESCHWÖRUNGSMAGIE **MAGISCH**

Preis 245 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Stahlschild (Härte 6, 36 TP, BW 18) ist in der Form eines brüllenden Löwenkopfes geschmiedet. Der Löwenkopf fungiert als +1 *Schildbuckel des Schadens*, der nicht vom Schild entfernt werden kann.

Aktivierung ↷ Schild heben; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du belebst den Löwenkopf. Du hebst den Schild und führst mit ihm als Teil derselben Handlung eine Angriffsaktion im Nahkampf aus. Der beißende Schlund des Schildes zählt als Nahkampfwaffe, die 2W6 Stichschaden verursacht und der Kategorie Gefährlich 1W6 angehört. Er kann nicht durch Runen verbessert werden. Der Schild bleibt für 1 Minute belebt, während der du mit ihm Angriffe ausführen kannst, wenn du den Schild hebst, sowie mit einer Angriffsaktion.



REFLEKTIERENDER SCHILD GEGENSTAND 18

UNGEWÖNLICH BANNMAGIE MAGISCH

Preis 18.000 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L

Diese Hochwertige Silbertartsche (Härte 6, 24 TP, BW 12) ist zu spiegelartigem Glanz poliert. Der Schild funktioniert wie ein *Schild der Zauberwacht* (siehe unten) der zudem Zauber reflektieren kann.

Aktivierung [Reaktion] Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Du wirst zum Ziel eines Zaubers; **Voraussetzungen** Der *Reflektierende Schild* ist erhoben; **Effekt** Du versuchst den Zauber auf seinen Wirker zurückzuwerfen (wie *Zauber zurückwerfen* des 9. Grades mit einem Entgegenwirkenmodifikator von +40).

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Zauber zurückwerfen*; die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Silber im Wert von mindestens 2.750 GM umfassen.

SCHILD DER ZAUBERWACHT GEGENSTAND 6

BANNMAGIE MAGISCH

Preis 250 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Schild trägt gespenstische Glyphen, um vor Magie zu schützen. Solange du diesen Stahlschild erhoben hast (Härte 6, 24 TP, BW 12), erhältst du seinen Situationsbonus auf Rettungswürfe gegen Zauber, die auf dich abzielen (ebenso den auf deine RK).

SCHMIEDEHÜTER GEGENSTAND 10

UNGEWÖNLICH BANNMAGIE MAGISCH

Preis 975 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Das religiöse Symbol Torags, des Schmiedegotts – ein reich verzierter Hammer zwergischer Bauart – schmückt die Front dieses Stahlschildes (Härte 6, 24 TP, BW 12). Der Schild ist ein religiöses Symbol Torags.

Du und alle neben dir stehenden Verbündeten haben Feuerresistenz 5, während du den Schild erhoben hältst. Wenn er für einen Schildblock genutzt wird, erklingt vom *Schmiedehüter* der Ton eines Schmieds beim Hammerstreich, und das Symbol erglüht, als sei es erfüllt von den Feuern eines Brennofens.

Aktivierung ♦ Befehlswort (Feuer); **Auslöser** Du verwendest den *Schmiedehüter* für einen Schildblock gegen den Angriff einer benachbarten Kreatur und der Schild nimmt Schaden; **Effekt** Die angreifende Kreatur nimmt 2W6 Feuerschaden.

**SCHWEBENDER SCHILD GEGENSTAND 11+**

UNGEWÖNLICH MAGISCH

Nutzung an 1 Hand festgeschnallt; **Last** L

Ein *Schwebender Schild* ist in der Regel mit Flügelmotiven beschnitzt. Diese Tartsche (Härte 6, 24 TP, BW 12) kann dich vollständig autonom beschützen.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Der Schild wird auf magische Weise losgelassen und schwebt von deinem Arm in die Luft direkt neben dir, wodurch er dir seinen Bonus automatisch verleiht, als hättest du ihn erhoben. Da du den Schild nicht führst, kannst du mit ihm keine Reaktionen wie Schildblock ausführen, aber du erhältst seine Vorteile, selbst wenn du beide Hände verwendest. Nach 1 Minute fällt der Schild zu Boden, wodurch der Schwebeeffekt zum Abschluss kommt. Während der Schild sich Angrenzend zu dir befindet, kannst du Interagieren, um ihn zu ergreifen, was seinen Schwebeeffekt vorzeitig beendet.

Variante *Schwebender Schild*; **Stufe** 11; **Preis** 1.250 GM**Variante** *Starker Schwebender Schild*; **Stufe** 16; **Preis** 9.000 GM

Du kannst den Schild pro Tag beliebig oft aktivieren.

STABILER SCHILD GEGENSTAND 4+

BANNMAGIE MAGISCH

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Mit seinem überlegenen Design und herausragender Verarbeitung weist dieser Stahlschild eine höhere Härte als seine nichtmagischen Gegenstücke auf, was ihn schwieriger zu zerbrechen oder zu zerstören macht.

Variante *Minderer*; **Stufe** 4; **Preis** 100 GM

Der Schild hat Härte 8, 64 TP und BW 32.

Variante *Schwacher*; **Stufe** 7; **Preis** 360 GM

Der Schild hat Härte 10, 80 TP und BW 40.

Variante *Einfacher*; **Stufe** 10; **Preis** 1.000 GM

Der Schild hat Härte 13, 104 TP und BW 52.

Variante *Starker*; **Stufe** 13; **Preis** 3.000 GM

Der Schild hat Härte 15, 120 TP und BW 60.

Variante *Mächtiger*; **Stufe** 16; **Preis** 10.000 GM

Der Schild hat Härte 17, 136 TP und BW 68.

Variante *Überlegener*; **Stufe** 19; **Preis** 40.000 GM

Der Schild hat Härte 20, 160 TP und BW 80.

STACHELSCHILD GEGENSTAND 7

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH

Preis 360 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Fünf gezackte Stacheln stehen von der Oberfläche dieses Stahlschildes (Härte 6, 24 TP, BW 12) ab. Bei den Stacheln handelt es sich um +1 *Schildstacheln des Schadens*. Wenn du mit diesem Schild die Reaktion „Schildblock“ durchführst, nehmen erst die Stacheln Schaden, ehe der Schild selbst es tut. Wenn der Schild Schaden nehmen würde (nach Einberechnung von Härte), bricht pro 6 Schaden einer der Stacheln ab, was den Gesamtschaden um 6 verringert. Der übrige Schaden wird auf den Schild angerechnet. Wenn keine Stacheln mehr übrig sind, erleidet der Schild Schaden wie normal.

Wenn alle Stacheln abgebrochen sind, verlierst du die Fähigkeit, mit ihnen anzugreifen, bis sie sich am nächsten Tag regeneriert haben.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Effekt** Du verschießt einen der Stacheln des Schildes auf ein Ziel. Für einen abgefeuerten Stachel gelten seine eigenen Spielwerte, aber er zählt als Fernkampfwaffe mit einer Entfernungseinheit von 36 m.

UNZERSTÖRBARER SCHILD GEGENSTAND 18

SELTEN BANNMAGIE MAGISCH

Preis 24.000 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Ein *Unzerstörbarer Schild* ist ein Hochwertiger Adamantschild (Härte 13, TP 90) der so gut wie jedem Schaden widerstehen kann. Er kann nur mit einem *Auflösen*-Zauber beschädigt werden (würfeln Schaden wie gegen eine Kreatur, deren Rettungswurf gescheitert ist), oder von einem Artefakt, wie etwa einer *Sphäre des Nichts*, welches mit Zerstörung zu tun hat.

Herstellungsvoraussetzungen Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Adamant im Wert von mindestens 4.400 GM umfassen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Dieser Abschnitt umfasst magische Gegenstände der Kategorie Verbrauchsgegenstand. Ein Gegenstand mit dieser Kategorie kann nur ein einziges Mal verwendet werden. Ein solcher Gegenstand wird, sofern nicht anders angegeben, nach Aktivierung zerstört. Wenn ein Charakter einen Verbrauchsgegenstand herstellt, geschieht dies in Sätzen von bis zu vier Stück gleichzeitig, wie unter der Fertigkeit Handwerkskunst beschrieben. Verbrauchsgegenstände umfassen die folgenden Unterkategorien, wobei Sonderregeln stets zu Beginn des Abschnitts aufgeführt werden.

- **Munition** beginnt auf dieser Seite.
- **Öle** finden sich auf Seite 594.
- **Schriftrollen** sind auf Seite 595 aufgeführt.
- **Talismane** beginnen auf Seite 596.
- **Tränke** werden auf Seite 601 beschrieben.
- **Andere Verbrauchsgegenstände** beginnen auf Seite 603.

MUNITION

Bei diesen magischen Gegenständen handelt es sich um Munition für Fernkampfaffen. Die Spielwerte jedes dieser Gegenstände umfassen einen Eintrag namens „Munition“, der aufführt, als welcher Munitionstyp er hergestellt werden kann, oder „beliebig“, falls er nicht auf einen bestimmten Typ beschränkt ist. Spielwerte für Munition weisen keine Einträge für Nutzung oder Last; für sie kommen die Standardregeln aus Kapitel 6 zur Anwendung in Bezug auf die Nachladezeit und Last des Munitionstyps zum Einsatz.

Wenn du Magische Munition einsetzt, verwendest du die Basisrunen deiner Fernkampfaffe zur Bestimmung des Angriffsmodifikators und der Schadenswürfel. Addiere die Effekte der Eigenschaftsrunden deiner Waffe nicht, es sei denn, die Beschreibung der Munition erlaubt dies ausdrücklich – die Munition erzeugt ihre eigenen Effekte. Magische Munition verursacht bei einem Treffer normal Schaden, zusätzlich zu allen aufgeführten Effekten, solange ihre Beschreibung nichts anderes besagt.

Egal ob ein Angriff mit Magischer Munition trifft oder nicht trifft, werden die magischen Eigenschaften der Munition durch den Abschuss verbraucht. Magische Munition besteht aus normalen Materialien, nicht aus wertvollen, es sei denn, es ist anders vermerkt.

AKTIVIERTE MUNITION

Falls magische Munition keinen Eintrag Aktivierung aufweist, wird sie beim Abschuss automatisch aktiviert. Typen Magischer Munition, die einen Eintrag „Aktivierung“ besitzen, müssen vor der Benutzung unter Aufwendung zusätzlicher Aktionen aktiviert werden. Sobald du die Munition aktivierst, musst du sie vor Ende deines Zuges abfeuern. Anderenfalls deaktiviert sie sich wieder (wird aber nicht verbraucht), und du musst sie erneut aktivieren, bevor du sie verwenden kannst. Solltest du die Munition abfeuern, ohne sie vorher zu aktivieren, wird sie wie nichtmagische Munition behandelt und verbraucht.

Die zur Aktivierung der Munition nötige Aktion hat keinen Einfluss darauf, wie viele Aktionen zum Nachladen aufgewandt werden müssen. Beispielsweise kannst du einen *Leuchtschusspfeil* aktivieren, indem du ihn mit 1 Aktion aktivierst, dann den Bogen spannen und den Pfeil wie normal als Teil einer Angriffsaktion abfeuern. Im Falle eines *Leuchtschussbolzens* kannst du diesen aktivieren, mit ihm eine Armbrust spannen und diese dann abfeuern, oder mit ihm eine Armbrust spannen, ihn dann aktivieren und schließlich abfeuern.

AUFLÖSUNGSBOLZEN

GEGENSTAND 15

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 1.300 GM

Munition Bolzen

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Der Schaft dieses Bolzens ist versengt und geschwärzt. Hält man ihn in seinen Händen, bedeckt er deine Finger mit einem feinen schwarzen Pulver. Wenn ein aktivierter *Auflösungsbolzen* ein Ziel trifft, wird dieses einem *Auflösen*-Zauber unterworfen, der einen Zähigkeitswurf gegen SG 34 erforderlich macht. Genau wie bei dem Zauber führt auch hier ein Kritischer Treffer auf den Angriffswurf dazu, dass das Ergebnis des Rettungswurfs des Ziels sich um einen Schritt verschlechtert.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Auflösen*.

DURCHSCHLAGENDE MUNITION GEGENSTAND 12

MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 400 GM

Munition Bolzen, Pfeil

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Diese Geschosse weisen eine schlanke Form und eine grausig dünne Spitze auf. Wenn du *Durchschlagende Munition* aktivierst und abfeuerst, manifestiert sich das Zuschlagen in Form einer von dir ausgehenden Linie mit einer Länge von 18 m. Führe einen Angriffswurf aus und vergleiche das Ergebnis mit der RK jedes Ziels auf dieser Linie. Diese Munition ignoriert die Resistenz des Ziels bis zu einem Wert von 10, und sie kann Mauern von bis zu 0,90 m Dicke und maximal Härte 10 durchschlagen. Jedes Ziel, das durch diese Munition Schaden nimmt, erleidet zudem 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden. Falls das Ergebnis deines Angriffswurfs eine Natürliche 20 ist, verbessert sich dein Erfolgsgrad dadurch nur gegen das erste Ziel auf der Linie, aber du kannst nach wie vor einen Kritischen Treffer auf andere Ziele wirken, falls dein Ergebnis deren RK um 10 oder mehr überschreitet. Falls du Zugriff auf den Kritischen Spezialisierungseffekt deines Bogens hast, wirkt *Durchschlagende Munition* diesen Effekt nur auf ein Ziel auf dem letzten Feld der Linie.

EXPLOSIVMUNITION

GEGENSTAND 9+

FEUER HERVORRUFUNG MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Munition beliebig

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

Diese Munition ist von grobem schwarzem Ruß bedeckt. Wenn aktivierte *Explosivmunition* ein Ziel trifft, erzeugt das Geschoss eine 3 m-Explosion und verursacht dabei 6W6 Punkte Feuerschaden bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich (das Ziel eingeschlossen). Jede Kreatur muss einen Einfachen Reflexwurf gegen SG 25 ablegen.

Variante Einfach; **Stufe** 9; **Preis** 130 GM

Variante Stark; **Stufe** 13; **Preis** 520 GM

Der Schaden beträgt 10W6 und der SG des Rettungswurfs 30.

GEISTERMUNITION

GEGENSTAND 14

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Munition beliebig

Preis 900 GM

Geistermunition fühlt sich bei Berührung kühl an. Diese Munition weist die Vorteile der Eigenschaftsrune *Geisterhafte Berührung* auf und kann daher jedes Hindernis durchfliegen, abgesehen von solchen, die Körperlose Kreaturen oder Effekte zu blockieren in der Lage sind. Obwohl die Munition Barrieren durchdringt und jegliche Deckung ignoriert, wird bei Zielen, die den Zustand Verborgener oder Versteckt besitzen, immer noch ein Einfacher Wurf fällig. Auch mit Geistermunition kannst du immer noch nicht auf eine Unentdeckte Kreatur zielen, ohne zu raten.

Nach dem Abschuss verschwindet ein solches Geschoss in einer Nebelschwade. 1W4 Tage später wird es allerdings tiefnachts im letzten Köcher oder Behälter, aus dem sie entnommen wurde, wieder auftauchen.

KLETTERRBOLZEN **GEGENSTAND 4**

BESCHWÖRUNGSMAGIE | MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 15 GM**Munition** Bolzen

Der Schaft dieses Bolzens ist mit feinem Garn umwickelt. Wenn der Bolzen auf eine feste Oberfläche trifft, wickelt sich das Garn ab und schwillt zu einem 15 m langen Seil an, das sicher an der Oberfläche befestigt ist, in der der Bolzen eingeschlagen hatte. Das Seil kann mit einer Aktion zum Interagieren und einem erfolgreichen Athletikwurf gegen SG 20 wieder abgerissen werden.

LEUCHTFEERMUNITION **GEGENSTAND 3**

HERVORRUFUNGSMAGIE | MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 10 GM**Munition** Bolzen, Pfeil**Aktivierung** ↗ Interagieren

Der Schaft einer Einheit *Leuchtfemmunition* ist mit winzigen Flecken schimmernder Edelsteine besetzt. Wenn eine aktivierte *Leuchtfemmunition* ein Ziel trifft, gräbt sie sich in dieses hinein und sprüht 1 Minute lang Funken. Sollte das Ziel unsichtbar sein, so besitzt es dadurch nur noch den Zustand *Versteckt* gegenüber Kreaturen, die es sonst überhaupt nicht sehen könnten. Die Funken heben zudem den Zustand *Verborgen* auf, sollte das Ziel ihn besitzen.

Eine Kreatur kann den Pfeil oder Bolzen durch Aufwenden einer Aktion zum Interagieren und einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 20 entfernen.

RANKENPFEIL **GEGENSTAND 3**

BESCHWÖRUNGSMAGIE | MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 10 GM**Munition** Pfeil**Aktivierung** ↗ Befehl

Aus dem Schaft dieses rustikalen Pfeils ragen belaubte Stängel. Wenn ein aktivierter *Rankenpfeil* ein Ziel trifft, spaltet sich sein Schaft und sprießt und wächst, was das Ziel mit Ranken umwickelt. Das Ziel erleidet für 2W4 Runden einen Situationsmalus von -3 m auf seine Bewegungsraten (das Ziel kann aber Fertigkeitwürfe zum Entkommen gegen SG 19 ablegen, um diesen Zustand vorzeitig zu beenden). Bei einem Kritischen Treffer behält es zudem den Zustand *Bewegungsunfähig*, bis ihm ein Fertigkeitwurf zu Entkommen gelingt.

SCHLAFPFEIL **GEGENSTAND 3**

MAGISCH | MENTAL | SCHLAF | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERZAUBERUNG

Preis 11 GM**Munition** Pfeil**Aktivierung** ↗ Interagieren

Schlafpfeile haben oft tiefblaue oder schwarze Schäfte und eine außergewöhnlich weiche und flaumige Befiederung. Ein aktivierter *Schlafpfeil* verursacht keinen Schaden; eine von ihm getroffene, lebende Kreatur wird aber zum Ziel von *Schlaf* (SG 17).

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Schlaf*.**STRALENDE MUNITION** **GEGENSTAND 1**

HERVORRUFUNGSMAGIE | LICHT | MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM**Munition** beliebig

Ein Stück *Strahlende Munition* gibt ein schwaches Leuchten von sich. Wenn sie abgefeuert wird, verströmt diese Munition für 10 Minuten in einem Umkreis von 6 m helles Licht (und im Umkreis der nächsten 6 m Dämmerlicht). Wenn sie auf ein Ziel trifft, bleibt sie darin stecken und lässt das Ziel im gleichen Radius Licht verströmen. Mithilfe der Aktion *Interagieren* kann eine Kreatur die Munition entfernen; die Munition selbst leuchtet aber weiterhin bis zum Ende ihrer Wirkungs-dauer, sofern sie nicht zuvor zerstört wird.

STURMPFEIL **GEGENSTAND 9**

ELEKTRIZITÄT | HERVORRUFUNGSMAGIE | LUFT | MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 130 GM**Munition** Pfeil**Aktivierung** ↗ Interagieren

Die Spitze dieses Pfeils ist aus schimmerndem Kupfer gefertigt. Wenn ein aktivierter *Sturmpfeil* ein Ziel trifft, wird dieses von wilden Winden hin- und hergeworfen und von einem Blitzschlag getroffen, der 3W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht. Dem Ziel steht ein Reflexwurf gegen SG 25 zu. Wenn der Pfeil aus einer Waffe mit der *Eigenschaftsrune Schock* abgefeuert wird, erhöht sich der SG des Rettungswurfes auf 27, obschon der Angriff aus der *Eigenschaftsrune Schock* selbst keinerlei Vorteil erlangt.

Kritischer Erfolg Der Gegner erleidet keine Auswirkungen.**Erfolg** Der Gegner erleidet den halben Schaden und ist von den Winden nicht betroffen.**Fehlschlag** Der Gegner erleidet den vollen Schaden und wird für 1 Runde von den Winden hin- und hergeworfen, wodurch er einen -2 Situationsmalus auf Fernkampfangriffswürfe und einen -3 m Situationsmalus auf seine Bewegungsrate für Fliegen erleidet.**Kritischer Fehlschlag** Wie bei einem normalen Fehlschlag, aber der Gegner erleidet den doppelten Schaden.**VERSTEINERENDE SCHLEUDERKUGEL** **GEGENSTAND 15**

MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 1.300 GM**Munition** Schleuderkugel**Aktivierung** ↗ Interagieren

Diese Schleuderkugel ähnelt dem Auge einer versteinerten Schlange. Eine von einer aktivierten *Versteinernen Schleuderkugel* getroffene Kreatur ist Ziel der Effekte von *Fleisch zu Stein* des 6. Grades (SG 34).

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Fleisch zu Stein*.**VIPERNPFEIL** **GEGENSTAND 4**

BESCHWÖRUNGSMAGIE | MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 17 GM**Munition** Pfeil**Aktivierung** ↗ Befehl

Der Schaft dieses Pfeils ist mit feinen grünen Schuppen bedeckt. Sein Eisenkopf läuft - beinahe wie eine Schlangenzunge - in zwei Spitzen aus. Sobald ein aktivierter *Vipernpfeil* ein Ziel trifft, verwandelt er sich in eine Viper (siehe *Monsterhandbuch*). Das Ziel ist vom Gift der Viper betroffen, als ob es gebissen worden wäre. Die Viper landet dann auf einem freien Feld neben dem Ziel.

Die Viper besitzt die Kategorie *Beschworen* und handelt am Ende deines Zuges, ohne dass du den Zauber aufrechterhalten musst. Sie unterliegt der Kontrolle durch den SL, greift aber zumeist diejenige Kreatur an, die von dem Pfeil getroffen wurde. Die Viper verschwindet nach 1 Minute, bzw. eher, sollte sie getötet werden.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Tier beschwören*.**ZAUBERSCHLAGMUNITION** **GEGENSTAND 3+**

MAGISCH | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Munition beliebig**Aktivierung** ↗↗ Zauber wirken

Mystische Muster erzeugen ein magisches Reservoir innerhalb dieser Munition. Du aktivierst *Zauberschlagmunition*, indem du einen Zauber in die Munition wirkst. Der Zauber muss einem Zauber des Grades angehören, den die Munition in sich tragen kann, und der Zauber muss eine andere Kreatur als den Zauberkrieger zum Ziel haben können. Eine Kreatur, die von aktivierter *Zauberschlagmunition* getroffen wird, wird Ziel des Zaubers. Falls die Kreatur kein erlaubtes Ziel des Zaubers darstellt, geht der Zauber verloren.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Die Munition betrifft nur das getroffene Ziel, selbst wenn der Zauber normalerweise auf mehr als ein Ziel wirken würde. Falls der Zauber einen Zauberangriffswurf erfordert, verwende das Ergebnis deines Fernkampfangriffswurfs mit der Munition, um den Erfolgsgrad des Zaubers zu bestimmen. Falls der Zauber einen Rettungswurf erfordert, führt das Ziel diesen gegen deinen Zauber-SG aus.

Der maximale Zaubergrad, den die Munition in sich aufnehmen kann, bestimmt ihre Gegenstandsstufe und ihren Preis.

Variante I; Stufe 3; Preis 12 GM; Maximaler Zaubergrad: 1

Variante II; Stufe 5; Preis 30 GM; Maximaler Zaubergrad: 2

Variante III; Stufe 7; Preis 70 GM; Maximaler Zaubergrad: 3

Variante IV; Stufe 9; Preis 150 GM; Maximaler Zaubergrad: 4

Variante V; Stufe 11; Preis 300 GM; Maximaler Zaubergrad: 5

Variante VI; Stufe 13; Preis 600 GM; Maximaler Zaubergrad: 6

Variante VII; Stufe 15; Preis 1.300 GM; Maximaler Zaubergrad: 7

Variante VIII; Stufe 17; Preis 3.000 GM; Maximaler Zaubergrad: 8

Variante IX; Stufe 19; Preis 8.000 GM; Maximaler Zaubergrad: 9

ÖLE

Öle sind magische Balsame, Gele, Pasten oder Salben, die typischerweise auf ein Objekt aufgetragen und dabei aufgebraucht werden. Sie gehören der Kategorie Öl an. Das Auftragen eines Öls erfordert normalerweise zwei Hände: eine, um das Glas mit dem Öl zu halten, und eine, um das Öl herauszuholen und aufzutragen. Du kannst ein Öl nur auf einen Gegenstand oder eine Kreatur in deiner Reichweite auftragen. Da die Prozedur recht aufwändig ist, ist es in der Regel unmöglich, ein Öl auf ein unwilliges Ziel oder auf einen Gegenstand im Besitz eines unwilligen Ziels aufzutragen, es sei denn, dieses Ziel besitzt den Zustand Bewusstlos, Gelähmt oder Versteint.

ABSTOSSUNGSÖL GEGENSTAND 11

BANNMAGIE | MAGISCH | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 175 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

Dieses Öl enthält magnetisch geladene Eisenspäne, die sich gegenseitig zu den einander gegenüberliegenden Enden der Phiole abstoßen. Nachdem du dieses Öl auf eine Rüstung auftragen hast, muss für 1 Minute jede Kreatur, die dich mit einem Nahkampfangriff trifft, einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 mit den folgenden Effekten ausführen:

Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.

Fehlschlag Die Kreatur wird bis zu 3 m von dir weggestoßen (der SL bestimmt die Richtung).

Kritischer Fehlschlag Wie bei einem Fehlschlag; die Kreatur wird zudem umgestoßen und erhält den Zustand Liegend).

ANTIMAGIEÖL GEGENSTAND 20

SELTEN | BANNMAGIE | MAGISCH | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 13.000 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

In diesem Öl ist eine Energie gespeichert, die fast alle Arten von Magie abstößt. Wenn du dieses Öl auf eine Rüstung aufträgst, wird deren Träger für 1 Minute immun gegen alle Zauber, Effekte magischer Gegenstände (derer des Trägers und derer anderer) und aller Effekte der Kategorie magisch. Das Öl beeinflusst weder die Magie der Rüstung noch die Basisrunen von Waffen, mit denen der Träger angegriffen wird. Auf den Träger der Rüstung wirken immer noch magische Effekte aus Quellen der Stufe 20 oder höher, wie z.B. einer Gottheit.

ANTIPARALYTISCHE SALBE GEGENSTAND 6+

HEILUNG | MAGISCH | NEKROMANTIE | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

Auf eine Kreatur diese filmartige Salbe aufzutragen hilft dabei, magisch verursachte Lähmungen zu überwinden. Die Kreatur erholt sich, als wäre sie Ziel von *Lähmung aufheben* des 3. Grades.

Variante Antiparalytische Salbe; Stufe 6; Preis 40 GM

Variante Starke Antiparalytische Salbe; Stufe 12; Preis 325 GM

Mit einer *Starken Antiparalytischen Salbe* können theoretisch sogar Versteinerungen aufgehoben werden. Die Kreatur erholt sich dann davon, als ob sie das Ziel sowohl von *Lähmung aufheben* wäre als auch von *Stein zu Fleisch* auf jeweils Grad 6.

AUSBESSERUNGSÖL GEGENSTAND 3

MAGISCH | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 9 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung 1 Minute (Interagieren)

Eine Phiole *Ausbesserungsöl* macht den Eindruck, als würden unzählige durchscheinende Fäden sich in ihr umeinanderwinden. Dieses Öl auf einen Gegenstand aufzutragen, wirkt *Ausbessern* des 2. Grades, um den Gegenstand zu reparieren.

GESINNUNGSÖL GEGENSTAND 9

GÖTTLICH | HERVORRUFUNGSMAGIE | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 140 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

Dieses Öl füllt eine Waffe mit der kosmischen Kraft einer Gesinnung. Jedes *Gesinnungsöl* wird mit einer bestimmten Gesinnung gefertigt: Chaos, Böse, Gut, oder Recht (wie etwa ein *Gesinnungsöl des Guten*). Eine mit diesem Öl gesalbte Waffe nimmt die Effekte jener Eigenschaftsrune an, die ihrer Ausrichtung entspricht: *Anarchisch* (Chaos), *Axiomatisch* (Recht), *Heilig* (Gut), oder *Unheilig* (Böse). Dies hält 1 Minute an.

GEWICHTSLOSIGKEITSÖL GEGENSTAND 2+

MAGISCH | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

Dieses glitzernde Öl kannst du auf einen Gegenstand mit einer Last von 1 oder weniger auftragen, damit dieser sich schwerelos anfühlt. Für 1 Stunde hat er Unerhebliche Last.

Variante Gewichtslosigkeitsöl; Stufe 2; Preis 6 GM

Variante Starkes Gewichtslosigkeitsöl; Stufe 6; Preis 36 GM

Die Wirkung dieses Öls kann auf einen Gegenstand mit einer Last von 2 oder weniger angewandt werden und hält für 8 Stunden an.

ÖL DER SCHARFEN SCHNEIDEN GEGENSTAND 11

UNGEWÖHNLICH | MAGISCH | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 250 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

Wenn diese silberfarbene Salbe auf eine Nahkampfwaffe aufgetragen wird, die Hieb- oder Stichschaden verursacht, wird die Waffe für 1 Minute schärfer und gefährlicher. Sie verleiht der Waffe effektiv die Vorteile der *Scharf-Runen*.

ÖL DER WAFFENBELEBUNG GEGENSTAND 12

UNGEWÖHNLICH | MAGISCH | ÖL | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 330 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** L

Aktivierung ✦ Interagieren

Du kannst dieses bronzefarbene Öl auf eine Nahkampfwaffe auftragen, um ihr die Vorteile der *Tanzend-Runen* (Seite 587) zu verleihen. Sobald ein Einfacher Wurf für die Waffe scheitert und sie dadurch herunterfällt, endet dieser Effekt.

REINIGUNGSNEKTAR **GEGENSTAND 1**

MAGISCH NEKROMANTIE ÖL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM**Nutzung** in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ⚡ Interagieren

Reinigungsnektar, eine schimmernde Flüssigkeit, wird oft in Flaschen ähnlich derer aufbewahrt, in denen Essig aufbewahrt wird. Das Öl wirkt *Nahrung und Wasser reinigen* des 1. Grades auf jedes Nahrungsmittel oder jedes Getränk, über bzw. in das es gegossen wird. Der Nektar verdunstet, sobald er Wirkung zeitigt, und nimmt keinen Einfluss auf den Geschmack oder die Konsistenz des Essens oder Getränks.

SCHMIERÖL **GEGENSTAND 5**

MAGISCH ÖL VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 25 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** ⚡ Interagieren

Diese grünliche, schwer entfernbare Schmiere kann auf Rüstungen aufgetragen werden, um diese für 8 Stunden ausgesprochen glitschig zu machen, was dem Träger einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Entkommen oder Hindurchzwängen verleiht.

VERBESSERUNGSÖL **GEGENSTAND 2**

MAGISCH ÖL VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 7 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** ⚡ Interagieren

Wenn du dieses dicke, zähflüssige Öl auf eine nichtmagische Waffe oder Rüstung aufträgst, nimmt dieser Gegenstand sofort magische Energien an. Falls es sich bei dem Gegenstand um eine Waffe handelt, wird diese für eine Weile zu einer +1 *Waffe des Schadens*. Handelt es sich um eine Rüstung, so wird diese für eine Weile zu einer +1 *Rüstung des Widerstandes*. Dies hält 1 Minute an.

VERSCHLEIERNDES ÖL **GEGENSTAND 15**

ILLUSION MAGISCH ÖL VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 1.200 GM**Nutzung** in 2 Händen gehalten; **Last** L**Aktivierung** ⚡ Interagieren

Dieses blaugraue Gel kannst du auf einen einzelnen Gegenstand mit einer Last von 3 oder weniger auftragen, um ihn gegen magische Entdeckung abzuschirmen. Er wird gegenüber Erkenntnismagie des 8. Grades oder niedriger immun (wie etwa *Gegenstand aufspüren*). Dieses Öl wirkt permanent, kann aber mit Säure entfernt werden. Das Öl auf diese Weise zu entfernen, dauert im Falle von Objekten mit einer Last von 1 oder weniger 1 Minute, bzw. einer Anzahl von Minuten in Höhe der Last des Gegenstands.

SCHRIFTROLLEN

Eine Schriftrolle enthält einen einzelnen Zauber, den du wirken kannst, ohne dass du dafür einen Zauberplatz aufwenden müsstest. Eine Schriftrolle kann auf eine Weise hergestellt werden, dass sie beinahe jeden Zauber in sich aufzunehmen in der Lage ist. Daher ist die Zahl an Schriftrollentypen nur durch die Anzahl an Zaubern im Spiel beschränkt. Die einzigen Ausnahmen stellen Zaubertricks, Fokuszauber und Rituale dar - diese lassen sich nicht in Schriftrollen unterbringen. Der Zauber auf einer Schriftrolle

kann nur ein einziges Mal gewirkt werden; die Schriftrolle selbst als physisches Objekt wird als Teil des Wirkens zerstört. Der auf einer Schriftrolle festgehaltene Zauber wird auf einem bestimmten Zaubergrad gewirkt, der von der Schriftrolle abhängig ist. Eine Schriftrolle des *Magischen Geschosses* (1. Grad) etwa kann verwendet werden, um *Magisches Geschoss* des 1. Grades zu wirken, aber nicht ein auf den 2. Grad erhöhtes *Magisches Geschoss*. Falls kein Zaubergrad aufgeführt ist, kann die Schriftrolle verwendet werden, um den Zauber auf seinem niedrigsten Grad zu wirken.

Wenn du eine Schriftrolle entdeckst, kannst du versuchen, herauszufinden, welchen Zauber sie enthält. Falls es sich bei dem Zauber um einen gewöhnlichen von deiner Zauberliste handelt, oder um einen, den du kennst, kannst du eine Aktion für einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen aufwenden und mit dieser automatisch bei der Identifikation des Zaubers auf der Schriftrolle erfolgreich sein. Falls keine dieser Bedingungen zutrifft, ist Magie identifizieren (Seite 237) nötig, um herauszufinden, welchen Zauber die Schriftrolle enthält.

EINEN ZAUBER VON EINER SCHRIFTROLLE WIRKEN

Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, muss die Schriftrolle in einer Hand gehalten und unter Aufwendung der für diesen Zauber normalen Anzahl von Aktionen mit einer Zauber wirken-Aktivität aktiviert werden. Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, muss der Zauber auf deiner Zauberliste auftauchen. Da du derjenige bist, der den Zauber wirkt, verwendest du deinen eigenen Zauberangriffswurf und Zauber-SG. Der Zauber nimmt zudem die deiner magischen Tradition entsprechende Kategorie an (Arkan, Göttlich, Okkult oder Natur).

Alle physischen Materialkomponenten und Kosten werden bereits zum Zeitpunkt der Erschaffung der Schriftrolle aufgewandt. Diese müssen also nicht erneut beschafft werden, wenn du einen Zauber von einer Schriftrolle wirkst. Du musst jede erforderliche materielle Komponente für diesen Zauber durch eine Geste als Komponente ersetzen. Falls der Zauber Fokus erfordert, musst du diesen Fokus haben, um den Zauber von einer Schriftrolle zu wirken.

SPIELWERTE VON SCHRIFTROLLEN

Alle Schriftrollen haben die gleichen Grundwerte, sofern nicht anders angegeben. Eine Schriftrolle verursacht Leichte Last, und zur Aktivierung muss sie in einer Hand gehalten werden.

DIVERSE SPIELWERTE

Tabelle 11-3 führt die Gegenstandsstufen und -preise von Schriftrollen auf. Sie sind beide vom Grad des Zaubers abhängig, der in der Schriftrolle festgehalten wurde. Alle Kosten zum Wirken des Zaubers werden bei der Herstellung der Schriftrolle auf ihren Preis aufgeschlagen. Eine Schriftrolle, die einen Zauber mit einem Eintrag „Kosten“ enthält, hat daher einen höheren Preis als den auf der Tabelle angegebenen. Der Seltenheitsmodifikator der Schriftrolle entspricht dem des Zaubers.

Abhängig vom darin enthaltenen Zauber unterscheiden sich auch die verschiedenen Kategorien, der eine Schriftrolle angehört. Eine Schriftrolle gehört immer mindestens den Kategorien Magisch, Schriftrolle und Verbrauchsgegenstand an, sowie den Kategorien des darauf festgehaltenen Zaubers.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

TABELLE 11-3: SPIELWERTE VON SCHRIFTROLLEN

Zaubergrad	Gegenstandsstufe	Preis
1	1	4 GM
2	3	12 GM
3	5	30 GM
4	7	70 GM
5	9	150 GM
6	11	300 GM
7	13	600 GM
8	15	1.300 GM
9	17	3.000 GM
10	19	8.000 GM

HERSTELLUNG EINER SCHRIFTROLLE

Der Herstellungsprozess einer Schriftrolle ähnelt sehr dem jedes anderen magischen Gegenstands. Wenn du den Herstellungsprozess beginnst, wähle einen Zauber, der in der Schriftrolle festgehalten werden soll. Während des Herstellungsprozesses muss dieser Zauber entweder von dir oder von jemandem in deiner Anwesenheit gewirkt werden. Diesen Zauber zu wirken bringt nicht seine normalen Effekte hervor; stattdessen wird die Magie innerhalb der Schriftrolle fixiert. Der Zauber muss von einem Zauberwirker und unter Anwendung eines Zauberplatzes gewirkt werden. Du kannst eine Schriftrolle beispielsweise nicht auf Grundlage eines Zaubers herstellen, der mithilfe eines anderen magischen Gegenstands gewirkt wurde. Der Zauberkundige muss jegliche Kosten für den Zauber aufwenden.

Wie andere Verbrauchsgegenstände auch können Schriftrollen in Vierersätzen hergestellt werden. Alle Schriftrollen eines Satzes müssen denselben Zauber desselben Grades enthalten, und du musst den Zauber für jede hergestellte Schriftrolle einmal gesondert wirken.

BEISPIELE FÜR SCHRIFTROLLEN

Auf Schriftrollen können die unterschiedlichsten Zauber festgehalten werden. Die folgenden spezifischen Schriftrollen stellen nur Beispiele dar:

SCHRIFTROLLE DER VERKLEIDENDEN ILLUSION GEGENSTAND 1

ILLUSION | MAGISCH | SCHRIFTROLLE | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⬛ Zauber wirken

Diese Schriftrolle kann *Verkleidende Illusion* als Zauber des 1. Grades wirken.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Verkleidende Illusion*.

SCHRIFTROLLE DES GLITZERSTAUBS GEGENSTAND 3

HERVORRUFUNGSMAGIE | MAGISCH | SCHRIFTROLLE | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 12 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⬛ Zauber wirken

Diese Schriftrolle kann zum Wirken von *Glitzerstaub* als Zauber des 2. Grades verwendet werden.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Glitzerstaub*.

TALISMANE

Ein Gegenstand der Kategorie Talisman ist ein Amulett, Juwel, Stein oder anderer kleiner Gegenstand von magischer Natur, der an einer Rüstung, einem Schild oder einer Waffe angebracht wird (auch als „Gegenstand mit angebrachtem Talisman“ bezeichnet). Jeder Talisman birgt in sich ein kleines Reservoir an

Kampferfahrung oder magischer Energie, die für einen kurzen Macht- oder Fähigkeitsschub freigesetzt werden kann. Viele Talismane können als Freie Aktion aktiviert werden, wenn du eine bestimmte Aktion oder Aktivität einsetzt. Ein Talisman ist ein Verbrauchsgegenstand und gehört der Kategorie Talisman an.

Du musst einen Gegenstand führen oder tragen, um einen daran angebrachten Talisman zu aktivieren. Wenn er einmal aktiviert wird, brennt ein Talisman unwiederbringlich aus und zerfällt dabei normalerweise zu feinem Staub.

EINEN TALISMAN ANBRINGEN

Die Spielwerte jedes Talismans weisen auf den Typ von Gegenstand hin, an den er angebracht werden kann. Sowohl das Anbringen als auch das Entfernen setzt die Verwendung der Aktivität Talisman anbringen voraus. Ein einzelner Talisman kann stets nur an einen Gegenstand gleichzeitig angebracht sein; an einem Gegenstand kann stets nur ein einzelner Talisman gleichzeitig angebracht sein.

TALISMAN ANBRINGEN

ERKUNDUNG | HANDHABEN

Voraussetzungen Du musst eine Reparaturausrüstung (Seite 291) verwenden.

Du wendest 10 Minuten auf, um einen Talisman an einem Gegenstand anzubringen. Dazu stellst du den Gegenstand auf eine stabile Oberfläche und verwendest die Reparaturausrüstung mit beiden Händen. Mit dieser Aktivität lässt sich ein Talisman auch entfernen. Wenn mehr als ein Talisman an einem Gegenstand angebracht ist, heben sie sich gegenseitig auf und kann keiner von ihnen aktiviert werden.

TALISMANE

Hierbei handelt es sich nur um eine kleine Auswahl der verfügbaren Talismane:

AFFENNADEL GEGENSTAND 2

MAGISCH | TALISMAN | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 6 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬛ Klettern; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Athletik.

Diese kleine Messingnadel hat die Form eines Affen, der auf einen Baum klettert. Wenn du diesen Talisman aktivierst, wende eine Kletteraktion auf. Falls sie erfolgreich ist, bewegst du dich während des Kletterns mit deiner vollen Bewegungsrate. Falls du einen Kritischen Fehlschlag erzielst, zählt dieser stattdessen als ein normaler Fehlschlag.

BANNSPLITTER GEGENSTAND 17

BANNMAGIE | MAGISCH | TALISMAN | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 2.400 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬛ Vorstellung; **Auslöser** Deine Angriffsaktion fügt einem Ziel Schaden zu; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der Waffe, an der der Gegenstand angebracht ist.

Dieser aus einem behandelten Splitter Kalten Eisens hergestellte Talisman ermöglicht es dir, Magischen Effekten entgegenzuwirken. Wenn du den *Bannsplitter* aktivierst, versucht dieser einem einzelnen am Ziel aktiven Zauber entgegenzuwirken wie *Magie bannen* des 8. Grades.

Wenn du den Talisman bei einem erfolgreichen Bannenden Schnitt (siehe die Schurkentalente) mit einem Modifikator von +29 aktivierst, versucht der Talisman, allen am Ziel aktiven Zaubern entgegenzuwirken.

BETÄUBUNGSSPULE GEGENSTAND 14

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERZAUBERUNG

Preis 900 GM**Nutzung** an eine Waffe angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du fügst mit der Waffe mit angebrachtem Talisman einer Kreatur, die sich Auf dem Falschen Fuß befindet, Schaden zu.

Dieser Kupferdrahtknoten formt sich jedes Mal neu, wenn die Waffe, an die er angebracht wurde, Schaden verursacht. Wenn du den Knoten aktivierst, muss die Schaden erleidende Kreatur einen Willenswurf gegen SG 31 ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält sie den Zustand Betäubt 1 (bzw. Betäubt 2 bei einem Kritischen Fehlschlag).

BETÖRENDE OPAL GEGENSTAND 2

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERZAUBERUNG

Preis 7 GM**Nutzung** an eine Rüstung angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du willst einen Fertigkeitwurf für Täuschung zu einer Finte ablegen, hast aber noch nicht gewürfelt. Dieser Anhänger aus in Silber gebundenem Opal schillert wie eine kalte Feuersbrunst. Wenn du ihn aktivierst und das Ergebnis deines auslösenden Täuschungswurfs ein Kritischer Fehlschlag ist, zählt dieser stattdessen als normaler Fehlschlag (falls das Ergebnis dagegen ein Erfolg ist, zählt dieser stattdessen als Kritischer Erfolg).**BLUTMÜCKENRÜSSEL GEGENSTAND 4**

MAGISCH NEKROMANTIE TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 20 GM**Nutzung** an eine Waffe angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du triffst mit der Waffe mit angebrachtem Talisman eine Kreatur, die sich Auf dem Falschen Fuß befindet.

Dieser lange, hohle Rüssel wird der berüchtigten Blutmücke abgenommen und gibt kleine Bluttröpfchen von sich. Wenn du den Schnabel aktivierst, fügst du bei deinem Schadenswurf zusätzliche 1W4 Punkte Präzisionsschaden zu. Falls du Schaden durch Hinterhältigen Angriff zufügst, fügst du zusätzlich 1W4 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden zu.

BRONZEBULLENTALISMAN GEGENSTAND 2

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 7 GM**Nutzung** an eine Rüstung angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du versuchst einen Athletikwurf auf Stoßen, hast aber noch nicht gewürfelt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Athletik.

Dieser Anhänger ist aus körnigem Stahl geschmiedet und zeigt ein schnaubendes Bullengesicht. Der Anhänger muss im Brustbereich oder an einem Schulterschutz befestigt werden. Wenn du den Anhänger aktivierst, erhältst du einen Zustandsbonus von +2 auf den Athletikwurf zum Stoßen; falls du bei dem Wurf einen Kritischen Fehlschlag erzielst, zählt dieser als Fehlschlag.

CABOCHON DES SCHNELLEN SCHILDBLOCKS GEGENSTAND 7

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 70 GM**Nutzung** an einen Schild angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du erleidest Schaden aus einem körperlichen Angriff, während der Schild, an dem der Talisman angebracht wurde, nicht gehoben ist.

Dieser durchsichtige Quarz-Cabochon kann in der Mitte deines Schilds angebracht werden. Wenn du ihn aktivierst, verwendest du die Reaktion Schildblock (siehe z.B. den Abschnitt zum Kämpfer), selbst

wenn der Schild, an den er angebracht wurde, nicht gehoben ist (und selbst dann, wenn dir diese Reaktion normalerweise nicht zur Verfügung stehen würde).

DRACHENSCHILDKRÖTENSCHUPPE GEGENSTAND 4

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 13 GM**Nutzung** an eine Rüstung angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Athletik.

Diese schimmernde, grüne Schuppe ist meist an einer goldenen Schließe oder Kette befestigt. Wenn du die Schuppe aktivierst, erhältst du für 1 Minute eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner halben Bewegungsrate am Boden.

EISERNE KEULE GEGENSTAND 14

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 900 GM**Nutzung** an eine Waffe angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Brutaler Todesstoß; **Voraussetzung** Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der Waffe, an der der Gegenstand angebracht ist.

Diese winzige Eisenkeule ist in der Regel mit einem Eisenkettchen an einer Waffe angebracht. Wenn du die Keule aktivierst, führst du einen Brutalen Todesstoß aus (wie das auf Seite 127 beschriebene Kämpfertalent). Du musst die dafür üblichen Anforderungen erfüllen, einschließlich derer der Eigenschaft Nachsetzen.

Falls du selbst über das Talent Brutaler Todesstoß verfügst, erhöhe bei einem Erfolg oder Fehlschlag das Ergebnis um zwei zusätzliche Waffenschadenswürfel.

EISERNER WÜRFEL GEGENSTAND 6

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 50 GM**Nutzung** an eine Waffe angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦♦ Niederschlagen; **Voraussetzung** Kompetenzgrad Experte im Umgang mit der Waffe, an der der Gegenstand angebracht ist.

Dieser Würfel aus geschwärztem Eisen ist mit einer Eisenkette an eine Waffe angebracht. Wenn du den Würfel aktivierst, führst du ein Niederschlagen aus (wie das auf Seite 122 beschriebene Kämpfertalent).

Falls du selbst über das Talent Niederschlagen verfügst, ignoriere die üblichen Größenbeschränkungen.

EISERNES GEGENGEWICHT GEGENSTAND 12

HERVORRUFUNG MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 400 GM**Nutzung** an eine Waffe angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Sicherer Angriff; **Voraussetzung** Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der Waffe, an der der Gegenstand angebracht ist.

Dieses kleine Eisenband hat ein bewegliches, sich bei Bewegungen mitverlagerndes Gewicht, das die Waffe in deinem Griff besser ausbalanciert. Wenn du es aktivierst, führst du einen Sicherer Angriff aus (wie das auf Seite 126 beschriebene Kämpfertalent). Du musst die dafür üblichen Anforderungen einschließlich der Anforderungen der Eigenschaft Nachsetzen erfüllen.

Falls du selbst über das Talent Sicherer Angriff verfügst, erhöht sich der bei einem Fehlschlag zugefügte Schaden bis zur Höhe des normalen Schadens der Waffe.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

EISERNES MEDAILLON GEGENSTAND 10

BANNMAGIE **MAGISCH** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 175 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** – **Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du versuchst einen Willenswurf gegen einen Furchteffekt, hast aber noch nicht gewürfelt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Willenswürfen oder das Klassenmerkmal Tapferkeit.

Dieses kleine Medaillon ist wie ein Schild geformt. Wenn du es aktivierst, erhältst du für 1 Minute einen Zustandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Falls das Ergebnis deines auslösenden Rettungswurfs ein Fehlschlag ist, zählt es stattdessen als Erfolg, und falls es ein Kritischer Fehlschlag ist, zählt es stattdessen als normaler Fehlschlag.



Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du verwendest eine Aktion der Kategorie Bewegung; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Legende in Heimlichkeit.

Diese kleine Phiole ist mit einem graugrünen Staub gefüllt, der aus getrocknetem Ektoplasma gewonnen wurde. Wenn du den Staub aktivierst, wirkt er *Unsichtbarkeit* als Zauber des 4. Grades auf dich. Dieser tritt in Kraft, bevor du dich während der auslösenden Aktion bewegst.

GRAUSIGE TROPHÄE GEGENSTAND 7

MAGISCH **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND** **VERZAUBERUNG**

Preis 55 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** – **Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du versuchst einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern zum Bedrängen oder Demoralisieren, aber du hast noch nicht gewürfelt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Einschüchtern.

Dieser Talisman ist in vielerlei Form zu finden, meist als abgetrenntes Glied einer humanoiden Kreatur und auf grausame Weise in Szene gesetzt. Wenn du die Trophäe aktivierst, wähle zwei Ziele und vergleiche das Ergebnis deines Fertigkeitwurfs für Einschüchtern mit beiden SG.

EULENBÄRENKRALLE GEGENSTAND 1

HERVORRUFUNGSMAGIE **MAGISCH** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 3 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** – **Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du erzielst einen Kritischen Erfolg bei einem Angriffswurf mit jener Waffe, an der der Talisman angebracht ist.

Diese in einer eisernen Schließe mit Kette eingefasste Klaue ist nicht zwangsläufig die eines Eulenbären. Wenn du die Klaue aktivierst, erhält der auslösende Angriff den Kritischen Spezialisierungseffekt der Waffe.



HAIFISCHZAHN GEGENSTAND 5

BANNMAGIE **MAGISCH** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 23 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** – **Aktivierung** ♦ Befehl; **Auslöser** Du versuchst mit Akrobatik ein Entkommen, hast aber noch nicht gewürfelt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Akrobatik.

Dieses Armband aus getrockneten Algen ist gesäumt mit Anhängern in Form kleiner Haifischzähne. Wenn du das Armband aktivierst und auf den auslösenden Wurf einen Erfolg würfelst, wird dieser stattdessen als ein Kritischer Erfolg gezählt (falls du einen Kritischen Fehlschlag würfelst, zählt dieser stattdessen als ein normaler Fehlschlag). Falls du beim Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen eine zugreifende Kreatur scheiterst, muss die Kreatur dich entweder als Freie Aktion loslassen oder sie erleidet durch kurzfristig aus deiner Haut hervorschießende Haifischzähne 2W8 Punkte Stichschaden.

FLAMMENAVETTE GEGENSTAND 16

BANNMAGIE **MAGISCH** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 1.800 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** – **Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Voraussetzung** Kompetenzgrad Experte in Willenswürfen.

Dieses Stück Bronzit hat die Form eines Ovals mit Spitzen an beiden Enden. Es weist in der Mitte eine geschnitzte Flamme auf und wird traditionell über dem Herzen getragen. Pro Tag kannst du nur maximal eine einzelne *Flammenvette* aktivieren. Wenn du die Navette aktivierst, erhältst du die Vorteile des Kämpfertalents Entschlossenheit mit einem Modifikator von +22 zum Entgegenwirken. Falls du selbst über das Talent Entschlossenheit verfügst, kannst du deinen eigenen Modifikator verwenden, sollte dieser höher liegen.

JADEKATZE GEGENSTAND 2

BANNMAGIE **MAGISCH** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 6 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Befehl; **Auslöser** Du fällst oder versuchst einen Akrobatikwurf auf Balance; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Akrobatik.

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um ein aus seltenem Gestein geschnittenes, daumengroßes Katzenwesen. Die *Jadekatze* wird meist als Anhänger über einer Rüstung getragen. Nachdem du die Katze aktiviert hast, behandelst du für 1 Minute die bei Stürzen zurückgelegte Distanz als jeweils um 6 m geringer. Ferner bist du nicht auf dem Falschen Fuß betroffen, wenn du Fertigkeitwürfe zum Balancieren ablegst. Schmale Oberflächen und unebener Boden gelten für dich nicht als Schwieriges Gelände.

GALGENZAHN GEGENSTAND 8

ERKENNTISMAGIE **MAGISCH** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 100 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** – **Aktivierung** ♦ Interagieren; **Auslöser** Du greifst eine angrenzende Kreatur an und hast deinen Angriffswurf noch nicht durchgeführt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Einschüchtern.

Dieser grausige Backenzahn hängt an einer Schnur, die durch ein winziges Loch knapp über seiner ausgetrockneten, freiliegenden Wurzel gefädelt wurde. Wenn du diesen Talisman aktivierst, besitzt die von dir angegriffene Kreatur den Zustand Auf dem Falschen Fuss bis zum Ende des aktuellen Zuges.



JADEORNAMENT GEGENSTAND 8

MAGISCH **MENTAL** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND** **VERZAUBERUNG**

Preis 100 GM

Nutzung an eine Nahkampfwaffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Befehl; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der Waffe, an der der Gegenstand angebracht ist.

GEISTERSTAUB GEGENSTAND 16

ILLUSION **OKKULT** **TALISMAN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**

Preis 1.800 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Dieses Stück Jade wird meist in Form eines Duellanten geschnitzt, mitunter auch in der einer mehrarmigen Kreatur. Wenn du das Ornament aktivierst, erregt es auf magische Weise die Aufmerksamkeit von Gegnern. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhalten Feinde im Angriffsradius der Waffe, an welcher der Talisman angebracht ist, den Zustand auf dem Falschen Fuß.

JÄGERFLUCH GEGENSTAND 2

ERKENNTISMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 6 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Vorstellung; **Auslöser** Ein Unentdeckter Gegner trifft dich mit einem Angriff; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Überlebenskunst.

Dieser Talisman kommt in Form eines Rings aus getrockneten, verwobenen Blättern. Wenn du den *Jägerfluch* aktivierst, spürst du die genaue Position des Angreifers, wodurch dieser vor dir nurmehr dir gegenüber den Zustand Versteckt besitzt anstelle von Unentdeckt. Falls sich der Angreifer hinter einem Hindernis aus Blei befindet, scheitert der *Jägerfluch* und ist verschwendet.

JUWEL DER FURCHT GEGENSTAND 4

VERBRAUCHSGEGENSTAND VERZAUBERUNG FURCHT MAGISCH MENTALER SCHADEN TALISMAN

Preis 20 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Einschüchternder Schlag

In diesem Obsidian-Juwel scheint sich dunkler Rauch zu winden. Wenn du das Juwel aktivierst, führst du einen Einschüchternden Angriff aus (wie das auf Seite 122 beschriebene Kämpfertalent).

Falls du selbst über das Talent Einschüchternder Angriff verfügst, erhöhe den Wert des vom Einschüchternden Angriff verursachten Zustandes Verängstigt auf Verängstigt 2 (bzw. auf Verängstigt 3 im Falle eines Kritischen Treffers).

MÖRDERKNOTEN GEGENSTAND 7

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 66 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Befehl; **Auslöser** Du fügst einer Kreatur Auf dem Falschen Fuß mit einem Angriff unter Benutzung der Waffe mit angebrachtem Talisman Schaden zu; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte im Umgang mit der Waffe, an der der Talisman angebracht ist.

Dieses schwarze Lederbändchen ist in einer Weise geflochten, dass es bei weggesteckter Waffe wie ein Friedensknoten aussieht, es behindert einen jedoch nicht beim Ziehen der Waffe. Wenn du den Knoten aktivierst, erleidet die Kreatur, die von deinem Schaden betroffen ist, zusätzlich 1W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden. Falls du über das Talent Wunden aufreißen verfügst, versacht der Talisman stattdessen anhaltenden Blutungsschaden in Höhe deines Schadens durch Hinterhältigen Angriff.

MUMIFIZIERTE FLEDERMAUS GEGENSTAND 10

ERKENNTISMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 175 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Befehl; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung.

Dieser Talisman ist der magisch behandelte und in Papyrus gewickelte Kadaver einer winzigen Fledermaus. Wenn du die Fledermaus aktivierst, nimmt die Waffe, an der sie angebracht wurde, Vibrationen um dich herum wahr und lenkt deine Wahrnehmung. Du erhältst für 1 Minute die Vorteile des Kämpfertalents Blind kämpfen (siehe Seite 125).

Falls du bereits über das Talent Blind kämpfen verfügst, gewinnst du für 1 Minute die ungenaue Sinnesfähigkeit Echolot mit einer Reichweite von 9 m. Dies reduziert Kreaturen, die aufgrund eingeschränkter Sehfähigkeit auf deiner Seite dir gegenüber sonst den Zustand Unentdeckt besitzen, auf den Zustand Versteckt.

NOTNAGEL GEGENSTAND 2

BANNMAGIE KRAFT MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 7 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Befehl; **Auslöser** Du versuchst die Aktion Halt ergreifen durchzuführen, hast aber noch nicht gewürfelt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Reflexwürfen.

Dieser pyramidenförmige Dorn ist am Bruststück einer Rüstung befestigt. Wenn du den Dorn aktivierst, schießt aus ihm ein Strang von Energie hervor, der dir zusätzlichen Halt verleiht. Wenn du beim auslösenden Versuch einen normalen Erfolg wirfst, wird dieser stattdessen als ein Kritischer Erfolg gezählt (falls du einen Kritischen Fehlschlag würfelst, zählt dieser stattdessen als ein normaler Fehlschlag).

ONYXPANTHER GEGENSTAND 2

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 7 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Vorstellung; **Auslöser** Du setzt die Aktion Schleichen ein; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Heimlichkeit.

Dieser kleine Stein hat die Form eines stilisierten Panthers. Wenn du ihn aktivierst, kannst du dich diese Runde lang während des auslösenden und jedes anderen von dir ausgeführten Schleichens mit deiner vollen Bewegungsrate (anstelle deiner halben) fortbewegen.

REPARATURGEFLECHT GEGENSTAND 13

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 525 GM

Nutzung an einen Schild oder eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Befehl; **Auslöser** Der Gegenstand mit angebrachtem Talisman würde Schaden nehmen; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst.

Dieses Geflecht aus verstärktem Eisen ist zu einem perfekten Achteck geformt. Wenn du es aktivierst, hebt es den Schaden auf und repariert den Gegenstand, an dem es angebracht ist, augenblicklich und vollständig.

SMARAGDGRAS-HÜPFER GEGENSTAND 5

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 30 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ⬢ Vorstellung; **Auslöser** Du versuchst einen Hochsprung, hast aber noch nicht gewürfelt;

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Athletik.

Diese mit Smaragden besetzte Heuschrecke aus Metall wird meist an die Beinteile einer Rüstung geklemmt. Wenn du sie aktivierst und bei dem Athletikwurf Erfolg hast, springst du bis zu 15 m vertikal und bis zu 3 m horizontal. Falls du einen Kritischen Erfolg erzielst, kannst du bis zu 22,50 m vertikal und 6 m horizontal springen. Falls du deinen Sprung nicht auf festem Boden beendest, flatterst du bis zum Ende deines Zuges in der Luft und fällst dann ohne Verletzungsgefahr mit einer Geschwindigkeit von 18 m pro Runde, bis du den Boden erreichst.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SPRUDELNDE AMPULLE GEGENSTAND 2

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 7 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Interagieren; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Akrobatik.

Wenn diese kleine Glaskugel aktiviert wird, sprudelt und schäumt aus ihr helles Quellwasser auf die Rüstung, an der sie angebracht ist. Bis zum Ende deines Zuges ermöglicht dir die Rüstung, dich über Wasser und andere Flüssigkeiten zu bewegen, als handle es sich bei diesen um festen Boden. Fühst du über einer gewichtsempfindlichen Druckplatte die Aktionen Schritte oder Laufen aus, senkt sich die Platte dadurch nicht ab, was verhindert, dass du irgendwelche damit verbundenen Gerätschaften oder Bedrohungen auslöst. Wenn der Effekt der Ampulle endet, sinkst oder fällst du bzw. brichst auf instabilem Untergrund ein oder löst Druckplatten auf die gleiche Weise aus, wie es für den Ort normal wäre, an dem du dich in dem Moment aufhältst.

STEIN DES FEDERSCHRITTS GEGENSTAND 3

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 8 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du führst eine Laufaktion oder einen Schritt aus; **Voraussetzung** Kompetenzgrad Experte in Akrobatik.

Dieser normalerweise wie ein Cabochon geformte Talisman besteht aus einem kleinen Stück Bernstein mit einem darin gefangenen Stück Feder oder fliegenden Insekt. Wenn du den Stein aktivierst, ignorierst du bis zum Ende deines Zuges die Auswirkungen von Schwierigem Gelände und Sehr Schwierigem Gelände, durch das du dich bewegst.

STILLER SCHLÜSSEL GEGENSTAND 5

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 22 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Interagieren; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Experte in Diebeskunst.

Dieser kleine, silberne Generalschlüssel kann an eine Rüstung oder einen Ärmel gesteckt werden. Wenn du den Schlüssel drehst, um ihn zu aktivieren, wird für die nächste Minute jeder Kritische Fehlschlag bei einem deiner Fertigkeitwürfe zum Schloss knacken stattdessen als normaler Fehlschlag gezählt.

TALISMAN DES WEINENDEN ENGELS GEGENSTAND 2

GÖTTLICH NEKROMANTIE TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 7 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du erleidest einen Kritischen Fehlschlag beim Leisten von Erster Hilfe; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Heilkunde.

Wenn du diesen Alabasteranhänger aktivierst, verwandelt sich dein Kritischer Fehlschlag stattdessen in einen normalen Fehlschlag.

TIGERORNAMENT GEGENSTAND 5

MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 30 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du mit der Waffe, an die der Gegenstand angebracht wurde, einen Angriff aus.

Aus einer Zinneinlage im Griff deiner Waffe ertönt das böartige Knurren eines Tigers. Wenn du den Tiger aktivierst, erhält die Waffe mit dem angebrachten Talisman für den auslösenden Angriff und alle weiteren Angriffe innerhalb einer Minute die Eigenschaft Durchschlagend.

VERBESSERUNGSKRISTALL GEGENSTAND 1

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 4 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du führst mit der Waffe, an der der Talisman angebracht ist, einen Angriff aus, hast aber noch nicht gewürfelt.

Dieser Fluoritkristall leuchtet mit einer merkwürdigen Phosphoreszenz. Wenn du den Kristall aktivierst, wird die Waffe bis zum Ende des Zuges eine +1 *Waffe des Schadens* und erhält dadurch einen Gegenstandbonus von +1 auf den Angriffswurf und erhöht bei einem Treffer ihren Schaden auf zwei Waffenschadenswürfel.

VERSCHWINDEDRAHT GEGENSTAND 12

ILLUSION MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 320 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Ein Angriff verfehlt dich;

Voraussetzungen Kompetenzgrad Meister in Heimlichkeit.

Dieser dünne, silbrige Draht windet sich um deine Rüstung. Wenn du den Zwirn aktivierst, wirkt er *Unsichtbarkeit* mit Grad 2 auf dich.

VERSCHWINDEMÜNZE GEGENSTAND 10

ILLUSION MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 160 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du versuchst einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit zur Initiativebestimmung, aber du hast noch nicht gewürfelt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Heimlichkeit.

Diese Kupfermünze hängt an einem Lederstreifen, der durch ein in der Mitte gebohrtes Loch gefädelt wurde. Bis zur Aktivierung wird die Münze in zufälligen Abständen alle paar Minuten für einige Sekunden unsichtbar. Wenn du die Münze aktivierst, wirkt sie *Unsichtbarkeit* als Zauber des 2. Grades auf dich, der bis zum Ende deiner nächsten Runde anhält.

VIPERNZAHN GEGENSTAND 14

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 850 GM

Nutzung an eine Waffe angebracht; **Last** –

Aktivierung ▷ Vorstellung; **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite verwendet eine Handhaben- oder Bewegungsaktion, führt einen Fernkampfangriff aus oder verlässt ein Feld während einer von ihr aufgewandten Bewegungsaktion; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister im Umgang mit der Waffe, an der der Gegenstand angebracht ist.

Wenn du diesen mit Harz verstärkten Vipernzahn aktivierst, führst du gegen die auslösende Kreatur einen Gelegenheitsangriff aus.

Falls du einen Gelegenheitsangriff durchführen darfst, kannst du den *Vipernzahn* als Freie Aktion aktivieren.

VORAHNUNGSauge GEGENSTAND 12

ERKENNTNISMAGIE GLÜCK TALISMAN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 400 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –

Aktivierung ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du wirst Wahrnehmung auf Initiative

würfeln, der Wurf wurde aber noch nicht ausgeführt; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung.

Dieses runde Stück Cymophan weist einen Schlitz auf, der es wie ein Katzenauge aussehen lässt. Während es angebracht ist, macht es dich nervös und überspannt. Wenn du es aktivierst, würfle zweimal auf Wahrnehmung und verwende das höhere Ergebnis.

WOLFSZAHN

GEGENSTAND 1

HERVORRUFUNGSMAGIE | MAGISCH | TALISMAN | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 4 GM

Nutzung an eine Rüstung angebracht; **Last** –**Aktivierung** ♦ Vorstellung; **Auslöser** Du hast Erfolg bei der Aktion Zu Fall bringen gegen dein Ziel; **Voraussetzungen** Kompetenzgrad Geübt in Athletik.

Dieser Eckzahn eines Wolfs ist in einen Lederstreifen gewickelt und an eine Schnalle oder einen Riemen einer Rüstung gebunden. Wenn du den Eckzahn aktivierst, fügst du dem Ziel deiner Aktion Zu Fall bringen Wuchtschaden in Höhe eines Stärkemedifikators zu. Wenn das Zu Fall bringen allein bereits körperlichen Schaden zufügen würde, der keinen Attributmodifikator enthält, rechne diesem Schaden deinen Stärkemedifikator hinzu.

TRÄNKE

Ein Trank ist eine magische Flüssigkeit, die durch Trinken aktiviert wird, wodurch er gleichzeitig aufgebraucht wird. Tränke gehören der Kategorie Trank an. Du kannst einen Trank mit einer Interagieren-Aktion aktivieren, indem du ihn trinkst oder einer anderen Kreatur einflößt. Du kannst einen Trank ausschließlich einer Kreatur einflößen, die sich in Reichweite befindet und entweder bereitwillig ist oder nicht in der Lage, dich daran zu hindern. Normalerweise brauchst du nur eine Hand, um einen Trank einzunehmen oder ihn einer anderen Kreatur zu verabreichen.



ALLHEILMITTEL

GEGENSTAND 13

UNGEWÖHNLICH | HEILUNG | MAGISCH | NEKROMANTIE | TRANK | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 450 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ♦ Interagieren

Dieser Trank scheint zwischen verschiedenen Farben hin- und herzuwechseln, und keine zwei Beobachter beschreiben ihn je auf die gleiche Weise. Bei der Einnahme versucht er, allen auf dich wirkenden Flüchen und Krankheiten sowie den Zuständen Blind und Taub entgegenzuwirken. Der Trank hat einen Entgegenwirkungsgrad von 7 und einen +20 Modifikator auf den Wurf.

DRACHENODEMTRANK

GEGENSTAND 7+

HERVORRUFUNGSMAGIE | MAGISCH | TRANK | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ♦ Interagieren

Diese Flüssigkeit enthält Blut einer bestimmten Drachenart. Nachdem du diese Mischung eingenommen hast, kannst du für 1 Stunde eine Odemwaffe entfesseln, die der dieser Drachenart entspricht. Die Macht dieses Odems ist vom Typ des Tranks abhängig, und dieser wiederum vom Alter des Drachen, dessen Blut zur Herstellung des Tranks zur Anwendung kam. Dieser Trank gehört einer Kategorie an, die der Schadensart der Odemwaffe entspricht.

Der Drachenodem kann mit einer einzigen Aktion ausgeatmet werden. Die Schadensart und der Wirkungsbereich des Drachenodems hängen von der Art des Drachenbluts im Trank ab, wie in der Liste unten angegeben. Unabhängig von der Drachenart verursacht die Odemwaffe 4W6 Schadenspunkte; jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Einfachen Rettungswurf gegen SG 23 des Typs ablegen, der von der Art des Drachen bestimmt wird. Die Odemwaffe kann für 1W4 Runden nach ihrem letzten Einsatz nicht mehr verwendet werden.

Variante Junger Drache; **Stufe** 7; **Preis** 70 GM**Variante** Erwachsener Drache; **Stufe** 12; **Preis** 400 GM

Der Schaden beträgt 6W6 und der SG des Rettungswurfs 29.

Variante Wyrm; **Stufe** 17; **Preis** 3.000 GM

Der Schaden beträgt 10W6 und der SG des Rettungswurfs 37.

Drachenart Odemwaffe (Rettungswurf)

Blau oder Bronze	9 m-Elektrizitätsstrahl (REF)
Gold oder Rot	4,50 m-Feuerkegel (REF)
Grün	4,50 m-Giftkegel (ZÄH)
Kupfer oder Schwarz	9 m-Säurestrahl (REF)
Messing	9 m-Feuerstrahl (REF)
Silber oder Weiß	4,50 m-Kältekegel (REF)

FLUGTRANK

GEGENSTAND 8+

MAGISCH | TRANK | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ♦ Interagieren

Durch Trinken dieses sprudelnden Gebräus erhältst du für 1 Minute eine Bewegungsrate für Fliegen von 12 m.

Variante Einfach; **Stufe** 8; **Preis** 100 GM**Variante** Stark; **Stufe** 15; **Preis** 1.000 GM

Die Bewegungsrate für Fliegen wirkt für 1 Stunde.

HEILTRANK

GEGENSTAND 1+

HEILUNG | MAGISCH | NEKROMANTIE | TRANK | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ♦ Interagieren

Ein Heiltrank ist eine Phiole mit einer rubinroten Flüssigkeit, die ein Kribbeln hervorruft, während die Wunden des Trinkenden mit hoher Geschwindigkeit verheilen. Wenn du einen Heiltrank einnimmst, erhältst du die aufgeführte Menge an Trefferpunkten zurück.

Variante Geringer; **Stufe** 1; **Preis** 4 GM

Der Trank stellt 1W8 Trefferpunkte wieder her.

Variante Schwach; **Stufe** 3; **Preis** 12 GM

Der Trank stellt 2W8+5 Trefferpunkte wieder her.

Variante Einfach; **Stufe** 6; **Preis** 50 GM

Der Trank stellt 3W8+10 Trefferpunkte wieder her.

Variante Stark; **Stufe** 12; **Preis** 400 GM

Der Trank stellt 6W8+20 Trefferpunkte wieder her.

Variante Mächtig; **Stufe** 18; **Preis** 5.000 GM

Der Trank stellt 8W8+30 Trefferpunkte wieder her.

RESISTENZTRANK

GEGENSTAND 6+

BANNMAGIE | MAGISCH | TRANK | VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ♦ Interagieren

Die Einnahme dieses dickflüssigen, stärkenden Tranks verleiht für 1 Stunde Resistenz gegen eine einzelne Schadensart. Jeder einzelne Resistenztrank wird spezifisch zur Verteidigung gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden gebraut (und eine typische Bezeichnung wäre dann *Schwacher Feuerresistenztrank* oder *derart*).

Variante Schwach; **Stufe** 6; **Preis** 45 GM

Du erhältst Resistenz 5 gegen die entsprechende Energieart.

Variante Einfach; **Stufe** 10; **Preis** 180 GM

Du erhältst Resistenz 10 gegen die entsprechende Energieart.

Variante Stark; **Stufe** 14; **Preis** 850 GM

Du erhältst Resistenz 15 gegen die entsprechende Energieart.

SCHNELLIGKEITSTRANK

GEGENSTAND 8

MAGISCH | TRANK | VERBRAUCHSGEGENSTAND | VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 90 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L**Aktivierung** ♦ Interagieren

Diesen silbernen Trank einzunehmen verleiht dir 1 Minute lang die Wirkung von *Hast*.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

SCHRUMPFTRANK GEGENSTAND 4+

MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren; **Verzögerung** 1 Minute

Dieser Trank mit Pilzgeschmack reproduziert die Effekte des Zaubers *Kreatur schrumpfen* und macht so dich und deine Ausrüstung kleiner. Nach Ablauf der Verzögerung bleibst du für 10 Minuten klein.

Variante Einfach; **Stufe** 4; **Preis** 15 GM

Variante Stark; **Stufe** 8; **Preis** 90 GM

Die Wirkung dieses Tranks setzt ohne Verzögerung ein und hält für 1 Stunde an. Er verleiht die Effekte von *Kreatur schrumpfen* des 4. Grades. Darüber hinaus erhältst du einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, solange du geschrumpft bist.

SCHWIMMTRANK GEGENSTAND 6+

MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Dieser Trank schmeckt nach Salzwasser. Am Boden seines Behälters setzen sich sandige Körner ab. Wenn du ihn trinkst, erhältst du für 10 Minuten eine Bewegungsrate für Schwimmen gleich deiner Bewegungsrate für Land.

Variante Einfach; **Stufe** 6; **Preis** 50 GM

Variante Stark; **Stufe** 11; **Preis** 250 GM

Die Bewegungsrate für Schwimmen hält 1 Stunde an.

SERUM DER GESCHLECHTSMUWANDLUNG GEGENSTAND 7

MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 60 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Nach Einnahme dieses Tranks verwandelt sich deine Biologie augenblicklich in einer Weise, dass du eine Reihe von sexuellen Merkmalen deiner Wahl annimmst. Dein Aussehen und deine Physiologie ändern sich entsprechend. Du besitzt ein gewisses Maß an Kontrolle über die Details dieser Veränderung, aber generell wird durch sie eine starke „Familienähnlichkeit“ zu deinem früheren Erscheinungsbild erhalten bleiben.

Die Magie funktioniert augenblicklich, und ihr kann nicht entgegengewirkt werden. Deine neue Anatomie ist genauso gesund und funktionell wie die deines früheren Körpers und kann sogar fortpflanzungsfähig sein (abhängig von der Biologie deiner Abstammung). Daraufhin ein weiteres *Serum der Geschlechtsumwandlung* einzunehmen, ermöglicht dir entweder, wieder deine ursprüngliche Gestalt anzunehmen oder andere sexuelle Charakteristika anzunehmen, je nach deiner Wahl. Das Elixier hat keine Wirkung, wenn du schwanger bist oder deine Abstammung keine sexuellen Differenzierungen aufweist. Die meisten Abstammungen weisen ein breites Spektrum sexueller Differenzierungen auf, manche davon häufig, andere seltener.

SPRACHENTRANK GEGENSTAND 12

UNGEWÖHNLICH ERKENNTNISMAGIE MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 320 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Dieser saure Trank belebt deine Zunge mit ausgefallenen Aromen und ungewöhnlicher Beredsamkeit, sodass du nach dem Trinken 4 Stunden lang jede Sprache sprechen und verstehen kannst. Es ermöglicht dir nicht, diese Sprachen in schriftlicher Form zu verstehen; der Effekt des Tranks umfasst keine Lesefertigkeiten.

SPRUNGTRANK GEGENSTAND 5

MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 21 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Nachdem du diesen zischenden Trank eingenommen hast, erhältst du für 1 Minute bei jedem Sprung den Effekt von *Springen* auf Grad 1.

TRANK DER RINDENHAUT GEGENSTAND 4

BANNMAGIE NATUR TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 15 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Nachdem du diesen bitteren Tropfen zu dir genommen hast, wird deine Haut dick wie Rinde. Für 10 Minuten wirken auf dich die Effekte von *Rindenhaut* mit Grad 2.

TRANK DES WAHREN BLICKS GEGENSTAND 16

ERKENNTNISMAGIE MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 1.500 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Wenn du diesen klaren, erfrischenden Trank einnimmst, kannst du die Dinge so wahrnehmen, wie sie wirklich sind. Du erhältst die Vorteile von *Wahrer Blick* des 7. Grades mit einem Entgegenwirkenmodifikator von +25.

UNAUFFINDBARKEITSTRANK GEGENSTAND 18

ILLUSION MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 4.400 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Diese mattschwarze Flüssigkeit zu trinken macht dich für Erkenntnismagie unauffindbar. Dies verleiht dir die gleichen Effekte wie *Gedankenleere*, jedoch ohne deren Bonus gegen mentale Effekte. Auf dich wirken zudem die Effekte von *Unsichtbarkeit* des 4. Grades, was gegen *Unsichtbares sehen* des 8. Grades und niedriger wirkt und einen SG von 36 gegen *Wahrer Blick* aufweist. Die Effekte dieses Tranks halten für 10 Minuten an.

UNSICTBARKEITSTRANK GEGENSTAND 4

UNGEWÖHNLICH ILLUSION MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 20 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Ein *Unsichtbarkeitstrank* ist farblos und merkwürdig leicht von Gewicht. Wenn du ihn trinkst, wirken auf dich die Effekte von *Unsichtbarkeit* des 2. Grades.

WAHRHEITSTRANK GEGENSTAND 6

UNGEWÖHNLICH MAGISCH MENTAL TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND VERZAUBERUNG

Preis 46 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Aktivierung ⚡ Interagieren

Für die Dauer von 10 Minuten nach Einnahme dieses klebrigen Tranks kannst du nicht absichtlich lügen und musst möglicherweise sogar die Wahrheit sagen. Nach Einnahme des Tranks führst du einen Willenswurf gegen SG 19 aus. Du kannst einen freiwilligen Fehlschlag oder einen Kritischen Fehlschlag erleiden.

Erfolg Der Trank hat keine Wirkung auf dich.

Fehlschlag Wenn du redest, musst du die Wahrheit sprechen.

Kritischer Fehlschlag Wie bei einem normalen Fehlschlag, und wenn dir jemand eine Frage stellt, musst du einen weiteren Willenswurf gegen SG 19 ausführen. Wenn dieser

Rettungswurf scheitert, musst du die Frage wahrheitsgemäß beantworten, falls du dazu in der Lage bist; falls der Wurf erfolgreich ist, bist du während der Wirkungsdauer des Tranks für eine Weile immun gegenüber weiteren Versuchen, dir die gleiche Frage zu stellen.

WASSERATMUNGSTRANK GEGENSTAND 3

MAGISCH TRANK VERBRAUCHSGEGENSTAND VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 11 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung ➔ Interagieren

Dieser dünnflüssige, graue Trank riecht nach altem Fisch und schmeckt sogar noch schlimmer. Nach Einnahme des Tranks wirken auf dich für 1 Stunde die Effekte von *Wasser atmen* des 2. Grades.

ANDERE VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Auch wenn viele Verbrauchsmaterialien in bestimmte Kategorien wie Tränke und Talismane gehören, passen einige von ihnen nicht in diese Kategorien.

BLITZ-WURFSPEER GEGENSTAND 9

ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 110 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung ➔➔ Befehl, Interagieren

Dieser Gegenstand sieht wie ein normaler Wurfspeer aus, der mit Blitzmotiven als Schnitzerei verziert ist. Wenn er geworfen wird, ohne aktiviert worden zu sein, taumelt er in der Luft und trifft nicht richtig. Wenn du den Wurfspeer aktivierst, tanzt Elektrizität durch die Schnitzereien; wenn du dann den Speer schleuderst, zerberst er augenblicklich und setzt seine Magie in Form eines *Blitzstrahls* des 4. Grades frei, der von deinem Feld ausgeht. Der Blitzstrahl verursacht 5W12 Punkte Elektrizitätsschaden und hat einen Reflex-SG von 25.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Blitzstrahl* (Zaubergrad 4).

ELEMENTAREDELSTEIN GEGENSTAND 10

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 200 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last –

Aktivierung ➔➔ Befehl, Interagieren

Du ruft den Namen eines Elementarherrschers und schleuderst diesen glasartigen Edelstein zur Aktivierung gegen eine harte Oberfläche. Er bricht auf und wirkt *Beschwörung eines Elementars* als Zauber des 5. Grades, was einen unter deiner Kontrolle stehenden Elementar beschwört. Außerdem musst du jede Runde eine Aktion für Aktivierung aufrechterhalten aufwenden, um die Beschwörung fortzuführen.

Dieser Edelstein ist in vier Varianten verfügbar: durchsichtig (Lebender Wirbelwind), hellbraun (Lebender Erdrutsch), rot-orange (Lebender Steppenbrand) und blaugrün (Lebender Wasserfall).



HEILIGES WASSER GEGENSTAND 1

GÖTTLICH GUT FLÄCHENSCHADEN VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung ➔ Angriff

Diese Phiole enthält Wasser, das von einer Gottheit von Guter Gesinnung gesegnet wurde. Du aktivierst eine Phiole *Heiliges Wasser*, indem du sie im Rahmen eines Angriffs wirfst. Es handelt sich bei ihr um eine einfache Wurfwanne mit einer Entfernungseinheit

von 6 m. Anders als eine alchemistische Bombe verleiht sie dem mit ihr ausgeführten Angriff nicht die Kategorie Handhaben.

Heiliges Wasser verursacht 1W6 Punkte Guten Schaden und 1 Punkt Guten Flächenschaden. Sie verletzt ausschließlich Scheusale, Untote und Kreaturen mit Schwäche gegen Guten Schaden.

PULVER DES AUFTAUCHENS GEGENSTAND 6

ERKENNTISMAGIE MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 50 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last –

Aktivierung ➔ Interagieren

Dieses in einem kleinen Schilfrohr gelagerte Pulver hat das Erscheinungsbild von feinem Metallstaub. Wenn du es in die Luft wirfst, legt es sich in einer Explosion mit einem Durchmesser von 3 m, deren Zentrum du darstellst, auf alle anwesenden Kreaturen. Für 1 Minute können die bedeckten Kreaturen weder den Zustand Verborgener noch Unsichtbarer erhalten, noch können sie die Vorteile von *Spiegelbilder* oder ähnlichen Fähigkeiten erlangen, die illusionäre Duplikate erzeugen. Alle im Wirkungsbereich befindlichen Illusionen des 3. Grades oder niedriger werden als solche offenbar, obschon dies nicht ihren Effekt beendet.

PULVER DES VERSCHWINDENS GEGENSTAND 9

ILLUSION MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 135 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last –

Aktivierung ➔ Interagieren

Dieses Pulver schimmert wie tausend winzige Lichtpunkte. Wenn du dieses Pulver aktivierst, indem du es auf dich selbst oder eine Kreatur in Reichweite streust, wirkt auf diese Kreatur *Unsichtbarkeit* als Zauber des 4. Grades mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute. Diese Unsichtbarkeit kann durch keinen Zauber des 3. Grades oder niedriger und durch keinen Gegenstand der 5. Stufe oder niedriger aufgehoben oder durchschaut werden.

RUNENSTEIN GEGENSTAND 1

MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Dieses flache Stück Hartgestein ist speziell zum Gravieren einer magischen Basisrune oder Eigenschaftsrune vorbereitet. Pro Stein kann stets nur eine einzige Rune eingraviert werden. Sobald der Stein graviert wurde, erhält er die zur Schule der Magie der hineingravierten Rune gehörende Kategorie (z.B. Beschwörung). Wenn eine Rune vom *Runenstein* zu einem anderen Objekt transferiert wird, zerbricht der *Runenstein* und ist zerstört. Der aufgeführte Preis ist der eines ungravierten Steins; im Falle eines Steins mit Rune ist diesem Preis der der Rune hinzuzurechnen.

UNHEILIGES WASSER GEGENSTAND 1

BÖSE FLÄCHENSCHADEN GÖTTLICH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 3 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung ➔ Angriff

Diese Wasserphiole enthält die Heimtücke einer Gottheit von Böser Gesinnung. Du aktivierst eine Phiole *Unheiliges Wasser*, indem du sie im Rahmen eines Angriffs wirfst. Es handelt sich bei ihr um eine einfache Wurfwanne mit einer Entfernungseinheit von 6 m. Anders als eine alchemistische Bombe verleiht sie dem mit ihr ausgeführten Angriff nicht die Kategorie Handhaben.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Unheiliges Wasser verursacht 1W6 Punkte Bösen Schaden und 1 Punkte Bösen Flächenschaden. Es verletzt ausschließlich Celestische Kreaturen und Kreaturen mit Schwäche gegen Bösen Schaden.

WAHRHEITSKERZE **GEGENSTAND 8**

UNGEWÖHNLICH MAGISCH MENTAL VERBRAUCHSGEGENSTAND VERZAUBERUNG

Preis 75 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** –

Aktivierung ♦ Interagieren

Diese sich zur Spitze hin verjüngende Kerze hat einen goldenen Docht mit weißer Flamme. Du aktivierst die Kerze, indem du sie anzündest. Dies führt dazu, dass Kreaturen, die nicht weiter als 3 m von der Kerze entfernt sind, plötzlich Schwierigkeiten empfinden, die Unwahrheit zu reden. Kreaturen in der Umgebung erhalten einen Zustandsmalus von -4 auf Würfe fürs Lügen.

Zudem muss jede Kreatur (du selbst eingeschlossen), sobald sie den betroffenen Wirkungsbereich das erste Mal betritt, einem Willenswurf gegen SG 26 ablegen; bei einem Fehlschlag ist sie nicht in der Lage, absichtlich Lügen zu erzählen, solange sie sich in einem Umkreis von 3 m von der entzündeten Kerze aufhält. Dieser Effekt wirkt so lange, wie die Kerze brennt. Ist sie erst einmal angezündet, brennt die Kerze 10 Minuten lang und kann nicht gelöscht werden.

WANDELFEDER **GEGENSTAND 1+**

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** –

Aktivierung ♦ Interagieren

Jede *Wandelfeder* erscheint zunächst als einfache Feder irgendeines exotischen Vogels. Der in Gold getauchte Federschaft trägt eine einzelne arkane Rune. Durch die Aktivierung einer *Wandelfeder* verwandelt diese sich in ein anderes Objekt, das dann verwendet werden kann, wie es für dieses Objekt normal ist. Jede Feder kann nur ein einziges Mal aktiviert werden, wobei die meisten von ihnen permanent zu dem Gegenstand werden, der in ihrer Beschreibung aufgeführt ist.

Variante Anker; Stufe 7; Preis 55 GM

Diese Feder kann ausschließlich auf einem Boot aktiviert werden. Bei Aktivierung verwandelt sich diese Feder in einen mächtigen Anker, der das Boot sofort zum Stillstand bringt. Nach 1 Tag verschwindet der Anker, und das Boot kann sich wieder normal fortbewegen. Der Anker wird durch eine magische Energiekette an dem Boot angebracht, doch diese Kette kann entweder durch *Magie bannen* entfernt oder durch körperliche Gewalt zerstört werden (Härte 30, 40 TP).

Variante Baum; Stufe 6; Preis 38 GM

Diese *Wandelfeder* kann ausschließlich auf einem unbesetzten Stück Erde aktiviert werden. Sobald sie aktiviert wird, verwandelt sich diese Feder in einen 18 m hohen Eichenbaum mit einem 1,50 m breiten Stamm. Solange die Umweltbedingungen gut sind, wird der Baum leben und weiterwachsen.

Variante Fächer; Stufe 4; Preis 15 GM

Diese Feder kann aktiviert werden, indem man mit ihr in eine bestimmte Richtung wedelt. Sollte in dieser Richtung das Segel eines Schiffs liegen, flattert die Feder daraufhin zum Segel herauf und fächert ununterbrochen darauf ein, füllt das Segel mit Luft und gewährt dem Schiff 8 Stunden lang einen +3 m Situationsbonus auf seine Bewegungsrate. Falls sie in irgendeine andere Richtung gewedelt wird, wirkt sie stattdessen ein einzelnes Mal *Windstoß* (SG 20).

Variante Leiter; Stufe 1; Preis 3 GM

Diese *Wandelfeder* verwandelt sich bei Aktivierung permanent in eine 6 m lange Holzleiter.

Variante Peitsche; Stufe 9; Preis 130 GM

Diese Feder verwandelt sich bei Aktivierung in eine +1 *Tanzende Peitsche des Schadens*. Die Peitsche entspringt augenblicklich deinem Griff und wird daraufhin bis zum Ablauf von 1 Minute, oder bis ihr ein Einfacher Wurf auf *Tanzend* misslingt, deine Gegner angreifen. Sobald eine dieser beiden Bedingungen eintritt, verschwindet sie. Falls das Ziel der Peitsche nicht Liegend ist, verwendet die Peitsche ihre Aktionen darauf, diese Kreatur Zu Fall zu bringen, anstelle Angriffsaktionen auszuführen. Der Angriffs-Gesamtmodifikator der Peitsche auf Angriff oder Zu Fall bringen beträgt +18 anstelle des normalen Bonus für eine *Tanzende Waffe*.

Variante Schwanenboot; Stufe 8; Preis 76 GM

Diese Feder kann ausschließlich aktiviert werden, wenn sie in ein großes Gewässer geworfen wird, wie etwa einen See oder einen breiten Fluss. Sie verwandelt sich in ein schwanenförmiges Boot, das in der Lage ist, bis zu 32 Mittelgroße Kreaturen, 8 Große Kreaturen, oder 2 Riesige Kreaturen zu tragen. Das Boot bewegt sich auf dem Wasser mit einer Bewegungsrate von 15 m fort und existiert 1 Tag lang.

Variante Stechpalmenstrauch; Stufe 2; Preis 6 GM

Wenn diese Feder aktiviert wird, verwandelt sie sich augenblicklich in einen lebenden Stechpalmenstrauch, der ein einzelnes Feld ausfüllt. Dieser Strauch kann Standarddeckung bieten. Zudem trägt er 2W4 leuchtend rote Beeren. Auch wenn Stechpalmenbeeren normalerweise giftig sind, sind die am von dieser Feder hervorgerufenen Strauch von nutzbringender Magie erfüllt. Als Aktion zum Interagieren kannst du eine Beere pflücken und essen, um dadurch 1 Trefferpunkt zurückzuerlangen. Sobald sie vom Strauch gepflückt wurde, wird eine Beere binnen weniger Sekunden nichtmagisch. Sie heilt dich also nicht mehr, solltest du sie nicht während deiner Aktion zum Interagieren verzehren.

Wenn die Pflanze auf Erdboden aktiviert wird, wächst sie weiter und gedeiht gut (allerdings produziert sie dann keine neuen heilenden Beeren mehr). Wenn sie anderswo aktiviert wird, verwelkt sie und stirbt innerhalb von 1W4 Tagen.

Variante Truhe; Stufe 3; Preis 10 GM

Wenn du diese *Wandelfeder* benutzt, erscheint eine kleine Holztruhe und öffnet sich sofort. Diese Truhe kann Gegenstände mit einer Gesamtlast von bis zu 10 aufnehmen. Sobald die Truhe geschlossen wird, verwandelt sie sich erneut – diesmal in einen Schlüssel – und nimmt dabei alle hineingelegten Gegenstände mit. Du kannst diesen Schlüssel durch Aufwenden einer Interagieren-Aktion aktivieren, um ihn in ein imaginäres Schloss zu verwandeln, wodurch er sich in eine Truhe zurückverwandelt, in der sich alle darin gelagerten Gegenstände nach wie vor befinden. Sobald sie ein zweites Mal in eine Truhe verwandelt wurde, bleibt diese für immer eine Holztruhe.

Variante Vogel; Stufe 3; Preis 8 GM

Bei Aktivierung verwandelt sich diese Feder in einen kleinen Spatzen, der darauf wartet, dass du ihm eine Nachricht von bis zu 1 Minute Länge anvertraust, zusammen mit dem Namen und dem ungefähren Standort eines Empfängers. Der Empfänger muss jemand sein, den du getroffen hast, und der Ort muss sich in einem Gebiet befinden, das du besucht hast. Nachdem er die Nachricht empfangen hat, fliegt der Vogel los, um sie zu überbringen. Er legt 45 Kilometer pro Stunde zurück und sucht dann an dem von dir angegebenen Ort nach dem Ziel. Falls der Vogel das Ziel aufspürt, bewegt er sich in ein ihm angrenzendes Feld. Daraufhin erklingen vom Aufenthaltsort des Vogels deine Worte. Ist dies abgeschlossen, fliegt der Vogel los und verschwindet. Der Vogel verschwindet ebenso, sollte er nach 10 Stunden auf der Suche nach dem von dir angegebenen Ort das Ziel noch nicht gefunden haben.

VORRICHTUNGEN

Bei Vorrichtungen handelt es sich um kleine Ärgernisse, Warnvorrichtungen und einfache Fallen, die du mit der Fertigkeit Handwerkskunst herstellen kannst, falls du über das Talent Vorrichtung herstellen (Seite 269) verfügst. Der Bau einer Vorrichtung erfordert eine Vorrichtungsausrüstung (Seite 292) und einen Grundstock an Rohmaterialien vom Wert, der im Eintrag „Preis“ der Vorrichtung angegeben ist. Anders als im Fall anderer Gegenstände können gefundene Vorrichtungen nicht in der fertiggestellten Form eingesammelt oder verkauft werden. Vorrichtungen gehören der Kategorie Vorrichtung an.

VORRICHTUNGEN HERSTELLEN

Eine Vorrichtung wird in einem einzelnen 1,50 m großen Feld gebaut. Ist sie erst errichtet, kann sie nicht mehr bewegt werden, ohne sie dabei zu zerstören (und oft auszulösen).

Du musst das Talent Vorrichtung herstellen besitzen, um Vorrichtungen herzustellen. Du kannst 1 Minute aufwenden, um eine Vorrichtung für ihren aufgeführten Preis mittels Handwerkskunst herzustellen. Wenn du eine Vorrichtung zu einem günstigeren Preis herstellen möchtest, musst du dafür – wie bei der Aktivität Herstellen unter Handwerkskunst in Kapitel 4 beschrieben – Auszeit aufwenden. Einige Vorrichtungen weisen zusätzliche Voraussetzungen jenseits der bei der Aktivität Herstellen beschriebenen auf; diese sind in einem solchen Fall in einem eigenen Eintrag „Herstellungsvoraussetzungen“ aufgeführt.

VORRICHTUNGEN ENTDECKEN

Kreaturen können Vorrichtungen entdecken, genauso wie sie jede andere Falle oder Gefahr entdecken können (wie auf Seite 520 beschrieben), wobei der SG für Handwerkskunst des Herstellers als Heimlichkeits-SG der Vorrichtung verwendet wird. Indem du bei der Herstellung von Vorrichtungen besser wirst, werden deine Vorrichtungen von Wesen mit schwächeren Fähigkeiten schwerer zu entdecken. Wenn du den Kompetenzgrad Experte in Handwerkskunst besitzt, kann nur eine Kreatur, die den Kompetenzgrad Geübt in Wahrnehmung besitzt, deine Vorrichtungen aufspüren; wenn du den Kompetenzgrad Meister in Handwerkskunst besitzt, nur eine Kreatur, die den Kompetenzgrad Experte in Wahrnehmung besitzt, und wenn du den Kompetenzgrad Legende in Handwerkskunst besitzt, nur eine Kreatur, die über den Kompetenzgrad Meister in Wahrnehmung verfügt.

Falls dein Kompetenzgrad in Handwerkskunst Experte oder höher ist, können nur Kreaturen deine Vorrichtungen aufspüren, die aktiv danach suchen.

VORRICHTUNGEN AUSLÖSEN

Falls nicht anders in der Beschreibung einer Vorrichtung vermerkt, wird diese ausgelöst, wenn eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer das Feld betritt, was bedeutet, dass ihr Effekt eintritt und die Vorrichtung daraufhin zerstört wird.

VORRICHTUNGEN DEAKTIVIEREN

Sobald eine Kreatur eine Vorrichtung entdeckt, kann sie diese sehr ähnlich jeder anderen physischen Falle mithilfe der Aktion Mechanismus ausschalten deaktivieren, wobei der SG für Handwerkskunst des Herstellers der Vorrichtung als SG fungiert. Indem du bei der Herstellung von Vorrichtungen besser wirst, werden deine Vorrichtungen durch Wesen mit schwächeren Fähigkeiten schwerer auszuschalten. Wenn du ein Experte in Handwerkskunst bist, kann nur eine Kreatur, die in Diebeskunst den Kompetenzgrad Geübt besitzt, deine Vorrichtungen ausschalten, wenn du ein Meister in Handwerkskunst bist, nur eine Kreatur, die den Kompetenzgrad Experte in Diebeskunst besitzt,

und wenn du den Kompetenzgrad Legende besitzt, kann nur eine Kreatur, die den Kompetenzgrad Meister in Diebeskunst besitzt, deine Vorrichtungen entschärfen.

Du kannst eine von dir selbst hergestellte Vorrichtung automatisch deaktivieren, ohne sie auszulösen, indem du eine Aktion zum Interagieren aufwendest, während du dich zu der Vorrichtung angrenzend aufhältst.

ALARMVORRICHTUNG VORRICHTUNG 1

FALLE HÖRBAR MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 3 GM

Du kannst eine Alarmvorrichtung herstellen, indem du ein oder mehrere Lärm verursachende Objekte an einem Stolperdraht oder einer Druckplatte befestigst. Wenn du eine Alarmvorrichtung baust, legst du eine Reichweite zwischen 30 und 150 m fest, bis zu der sie hörbar sein soll. Wenn eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer das Feld betritt, verursacht die Vorrichtung Lärm, der laut genug ist, um von allen Kreaturen in der von dir festgelegten Reichweite gehört zu werden.

ANGRIFFSVORRICHTUNG VORRICHTUNG 8

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 75 GM

Du befestigst einen Stolperfaden oder einen anderen Auslöser an einer Reihe von Steinen oder Holzpfehlen, um damit eine Kreatur zu treffen, die das Feld mit der Vorrichtung betritt. Die Kreatur muss einen einfachen Reflexwurf gegen SG 26 ausführen. Entscheidet man sich für Steine, so verursacht die Vorrichtung 9W8 Punkte Wuchtschaden; entscheidet man sich für Stacheln, so verursacht sie 9W8 Punkte Stichschaden.

AUSWEIDUNGSVORRICHTUNG VORRICHTUNG 20

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 10.000 GM

Wenn eine Kreatur das Feld der Vorrichtung betritt, werden aus dieser ein unglaubliches Arsenal von Klingen losgelassen, die 24W8 Punkte Stichschaden (einfacher Reflexwurf gegen SG 45) verursachen.

BEHINDERNDE VORRICHTUNG VORRICHTUNG 1

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 3 GM

Du legst Brombeergestrüpp, Drähte, klebrige Schmiere oder andere Materialien mit dem Ziel aus, die Bewegung einer Kreatur einzuschränken. Das Feld mit dieser Vorrichtung sowie drei angrenzende Felder (die gemeinsam einen Wirkungsbereich von 3 m x 3 m bilden), werden zu Schwierigem Gelände, sobald die erste Kreatur das Feld der Vorrichtung betritt. Das Schwierige Gelände beeinträchtigt die Bewegung der Kreatur vom ersten Moment an, inklusive seiner Bewegung in das auslösende Feld, und es hält nach Auslösung der Vorrichtung für die Dauer von 1W4 Runden an. Eine Kreatur kann eine Aktion zum Interagieren aufwenden, um das Schwierige Gelände eines einzelnen Felds vorzeitig zu beseitigen.

BEISSVORRICHTUNG VORRICHTUNG 4

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 15 GM

Die Kiefer dieser Vorrichtung schließen sich um das Bein einer darauf tretenden Kreatur. Die Vorrichtung verursacht bei der ersten Kreatur, die ihr Feld betritt, 5W6 Punkte Stichschaden; diese Kreatur muss einen Reflexwurf gegen SG 18 ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.

Erfolg Die Kreatur erleidet den halben Schaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet den vollen Schaden.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet den doppelten Schaden und einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate, bis sie mindestens 1 Trefferpunkt zurückgewinnt.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

BETÄUBUNGSVORRICHTUNG VORRICHTUNG 12

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 320 GM

Diese Vorrichtung ist in der Lage, eine Kreatur mit einem schnellen Schlag zu desorientieren, was diese oft relativ unfähig zur Selbstverteidigung zurücklässt. Die Falle fñgt der ersten Kreatur, die ihr Feld betritt, 6W6 Punkte Wuchtschaden zu; diese Kreatur muss einen Reflexwurf gegen SG 31 ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.

Erfolg Die Kreatur erleidet den halben Schaden, erhält für 1 Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß und ferner den Zustand Betäubt 1.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet den vollen Schaden, erhält für 1 Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß und ferner den Zustand Betäubt 2.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet den doppelten Schaden, erhält für 1 Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß und ferner den Zustand Betäubt 4.

BLUTSPIESSVORRICHTUNG VORRICHTUNG 12

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 320 GM

Wenn eine Kreatur das Feld betritt, springen mit zahlreichen zackigen Dornen bedeckte Stacheln hervor und stechen sie, was ihr 8W8 Punkte Stichschaden und 2W8 Punkte Anhaltendem Blutungsschaden zufñgt. Die Kreatur muss einen Einfachen Reflexwurf gegen SG 31 ausführen. Nach dem ersten Auslösen werden die Stacheln zurückgezogen und springen dann erneut hervor, was sich 1 Minute lang wiederholt. Jede Kreatur, die in das Feld eindringt oder ihren Zug in dem Feld beendet, wird zu einem Reflexwurf gegen den von den Stacheln verursachten Schaden gezwungen.



BOMBENVORRICHTUNG VORRICHTUNG 8

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 75 GM

Du errichst eine Vorrichtung, die drei einfache alchemistische Bomben der 3. Stufe des gleichen Typs in einer Weise katalysiert, dass diese explodieren, sobald eine Kreatur das Feld der Vorrichtung betritt. Das Ziel und alle Kreaturen in angrenzenden Feldern müssen einen Reflexwurf gegen SG 26 ablegen, während die Vorrichtung Schaden in Höhe des Dreifachen des direkten Schadens einer der Bomben verursacht, mit der die Vorrichtung bestückt ist (beispielsweise 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden durch einen Flaschenblitz); die Vorrichtung verursacht keinen Flächenschaden oder andere Effekte.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.

Erfolg Die Kreatur erleidet den halben Schaden und keine weiteren Effekte.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet den vollen Schaden. Sie erleidet zudem alle anderen Effekte eines direkten Treffers einer der Bomben, mit der die Vorrichtung bestückt ist (wie etwa Auf dem Falschen Fuß von Flaschenblitz oder Anhaltender Schaden von einer Säureflasche).

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erleidet den doppelten Schaden sowie alle anderen Effekte eines direkten Treffers (wie beim Fehlschlag).

Herstellungsvoraussetzungen Bereitstellung von sechs Stück der gleichen, Schaden zufñgenden alchemistischen Einfachen Bombe der 3. Stufe.

FESSELNDE VORRICHTUNG VORRICHTUNG 4

UNGEWÖHNLICH FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 15 GM

Um eine Kreatur, die diese Vorrichtung auslöst, legen sich kraftvolle Ranken, Seile oder Drähte.

Die erste das Feld betretende Kreatur muss einen Reflexwurf gegen SG 20 ausführen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.

Erfolg Die Kreatur erleidet für 1 Minute einen Zustandsmalus von -1,50 m auf ihre Bewegungsrate; sie kann diesen Malus vorzeitig mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen SG 18 beenden.

Fehlschlag Wie bei einem Erfolg, aber der Malus beträgt -3 m.

Kritischer Fehlschlag Wie bei einem Erfolg, aber der Malus beträgt -6 m.

HAFTSTAUBVORRICHTUNG VORRICHTUNG 4

UNGEWÖHNLICH FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 15 GM

Diese Vorrichtung zerspringt in einer Explosion aus stark haftendem Pulver, das an einer dieses Feld betretenden Kreatur hängen bleiben kann. Eine Kreatur, die das Feld einer Haftstaubvorrichtung betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 20 ausführen.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet keine Auswirkungen.

Erfolg Das Pulver bleibt am Ziel haften, wodurch dieses verräterische Fußabdrücke hinterlässt. Sollte das Ziel den Zustand Unsichtbar besitzen, erhält es für Kreaturen, die es im sichtbaren Zustand sehen könnten, den Zustand Versteckt statt Unentdeckt.

Fehlschlag Das Pulver bildet auf dem Ziel Klümpchen und blättert stetig davon ab. Sollte das Ziel den Zustand Unsichtbar besitzen, erhält es für Kreaturen, die es im sichtbaren Zustand sehen könnten, den Zustand Verborgene statt Versteckt oder Unentdeckt.

Kritischer Fehlschlag Wie bei einem normalen Fehlschlag; die Kreatur erhält zudem bis zum Ende ihres nächsten Zuges den Zustand Blind.

KLINGENRADVORRICHTUNG VORRICHTUNG 20

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 10.000 GM

Wenn eine Kreatur das Feld betritt, wird auf sie ein tödliches, fliegendes Rad aus rotierenden Klingen abgefeuert, das gegen sie einen Angriff mit einem Angriffsmodifikator von +33 ausführt und 8W8 Punkte Hiebsschaden verursacht. Einmal in jeder deiner Runden kannst du im Umkreis von 36 m zum Rad eine Aktion zum Interagieren aufwenden, um dieses zu veranlassen, 18 m weiter auf die Kreatur zuzufliegen, die es verfolgt, und weitere Angriffsaktionen auszuführen, wenn es sich nach Ende seiner Bewegung im Umkreis von 1,50 m zu seinem Ziel befindet. Nach 1 Minute hört das Rad auf zu rotieren und fällt zu Boden. Kreaturen können das Rad zerstören, um es aufzuhalten (RK 37, REF +20, ZÄH +29, 200 TP, Härte 10, Immunitäten eines Gegenstands).

KRÄHENFUSSVORRICHTUNG VORRICHTUNG 1

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 3 GM

Diese Vorrichtung besteht aus einem versteckten Behälter mit Krähenfüßen (Seite 291), der an einen Stolperdraht angebracht ist. Wenn sie ausgelöst wird, schleudert sie die Krähenfüße entweder auf das Feld der Vorrichtung oder auf ein Feld daneben. Welches Feld es ist, entscheidest du in dem Moment, in dem du die Vorrichtung aufstellst.

Falls die Krähenfüße in ein von einer Kreatur eingenommenes Feld geschleudert werden, muss diese Kreatur den anfallenden Fertigkeitwurf für Akrobatik sofort ausführen, der normalerweise bei Betreten eines Feldes mit Krähenfüßen ansteht.

Herstellungsvoraussetzungen Bereitstellung eines Behälters mit Krähenfüßen.



MARKIERVORRICHTUNG VORRICHTUNG 1

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 3 GM

Diese Vorrichtung wird häufig verwendet, um Eindringlinge für eine spätere Verfolgung oder Identifizierung zu markieren. Wenn du diese Vorrichtung herstellst, musst du dich entscheiden, ob sich ihre Markierungen farbstoff- oder geruchsbasiert gestalten sollen. Beide Formen von Markierungen verleihen einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Spuren lesen, die zur Verfolgung der Kreaturen dienen; sie wirken bis zu 24 Stunden lang, sofern die Farbe oder der Geruch nicht vorher abgewaschen werden (was mindestens 4 l Wasser und 10 Minuten Schrubben erfordert). Eine Kreatur, die ein Feld der Vorrichtung betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 17 ausführen:

Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.**Fehlschlag** Die Vorrichtung markiert die Kreatur.**Kritischer Fehlschlag** Die Vorrichtung markiert die Kreatur; die Kreatur erhält ferner bis zum Ende ihres nächsten Zugs den Zustand Blind.**PFEILHAGELVORRICHTUNG VORRICHTUNG 16**

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 1.500 GM

Wenn eine Kreatur das Feld der Vorrichtung betritt, feuert diese Hunderte und Aberhunderte sorgfältig präparierter Pfeile auf sie ab, was ein Gebiet mit einem Radius von 6 m um das Feld der Vorrichtung mit einem massiven Pfeilhagel eindeckt, der 18W6 Punkte Stichschaden verursacht. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen einfachen Reflexwurf gegen SG 37 ablegen.

RUNDUMSPEERVORRICHTUNG VORRICHTUNG 16

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 1.500 GM

Sobald eine Kreatur das Feld der Vorrichtung betritt, lässt diese aus allen Richtungen von brutaler Energie vorangetriebene Speere auf die Kreatur los, was ihr 19W8 Punkte Stichschaden zufügt (einfacher Reflexwurf gegen SG 37).

SCHNAPPVORRICHTUNG VORRICHTUNG 8

UNGEWÖHNLICH FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 75 GM

Du baust Ranken und Seile, um eine Kreatur dort festzusetzen, wo sie sich zu dem Zeitpunkt des Auslösens befindet. Die erste Kreatur, die das Feld betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 26 mit den folgenden Effekten ablegen:

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.**Erfolg** Die Kreatur erleidet für 1 Minute einen Zustandsmalus von -1,50 m auf ihre Bewegungsrate oder bis ihr ein Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen SG 26 gelingt.**Fehlschlag** Die Kreatur erhält für 1 Runde den Zustand Bewegungsunfähig und erleidet daraufhin für 1 Minute einen Zustandsmalus von -1,50 m auf ihre Bewegungsrate. Beide Effekte enden verfrüht, sollte ihr ein Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen SG 26 gelingen.**Kritischer Fehlschlag** Die Kreatur erhält für 1 Minute den Zustand Bewegungsunfähig; dieser Zustand endet verfrüht, sollte ihr ein Fertigkeitwurf zum Entkommen gegen SG 26 gelingen.**SICHELKLINGENVORRICHTUNG VORRICHTUNG 12**

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 320 GM

Beim Betreten des Feldes, in dem diese Vorrichtung aufgebaut ist, schießt eine Reihe scharfer Sichelklingen hervor, um die Kreatur in Stücke zu schneiden. Die Vorrichtung verursacht 14W8 Hiebsschaden (einfacher Reflexwurf gegen SG 31).

SIGNALVORRICHTUNG VORRICHTUNG 1

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 3 GM

Diese beim Jagen und Spurenlesen zum Einsatz kommende, unauffällige Vorrichtung besteht oft aus sorgfältig präparierter Erde, aufgehäuften Sand oder Steinen, klug angeordneter Vegetation und ähnlichem. Wenn eine Kreatur ein Feld mit einer Signalvorrichtung betritt, geschieht mit der Kreatur selbst nichts. Stattdessen wird dadurch eine kleine, unauffällige Änderung des Geländes verursacht. Diese ermöglicht es dem Hersteller der Vorrichtung oder einer anderen Kreatur, die weiß, wonach sie zu suchen hat, zu bestimmen, ob eine Kreatur der entsprechenden Größe das Feld betreten hat.

STACHELVORRICHTUNG VORRICHTUNG 1

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 3 GM

Diese einfache Vorrichtung besteht aus verborgenen Stacheln. Ihr Wirkungsmechanismus verlässt sich auf die Eigengeschwindigkeit einer Kreatur, um diese aufzuschlitzen oder möglicherweise sogar aufzuspießen, wenn sie das Feld mit der Vorrichtung betritt, was ihr 2W8 Punkte Stichschaden zufügt. Die Kreatur muss einen einfachen Reflexwurf gegen SG 17 ablegen.

STOLPERVORRICHTUNG VORRICHTUNG 4

FALLE MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 15 GM

Du ziehst einen üblen Stolperdraht, mit dem sich eine Kreatur zu Fall bringen lässt. Eine Kreatur der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner, die das Feld der Vorrichtung betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen.

Wenn du eine Stolpervorrichtung herstellen möchtest, um eine größere Kreatur zu Fall zu bringen, musst du eine Gruppe von zusammenhängenden Vorrichtungen von einer Länge bauen, die der Seitenlänge der Fläche der Kreatur entspricht. Zudem muss sich die Kreatur in einer Weise bewegen, dass sie sich in alle diese Vorrichtungen gleichzeitig hinein bewegt. Beispielsweise können drei Stolpervorrichtungen in einer Linie von 4,50 m Länge quer über einen breiten Korridor eine Riesige Kreatur zu Fall bringen, die sich direkt in die Reihe von Vorrichtungen hinein bewegt.

Kritischer Erfolg Die Kreatur erleidet keine Auswirkungen.**Erfolg** Die Kreatur erhält bis zum Beginn ihres nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.**Fehlschlag** Die Kreatur wird umgestoßen und erhält den Zustand Liegend.**Kritischer Fehlschlag** Die Kreatur wird umgestoßen und erhält den Zustand Liegend und erleidet zudem 1W6 Punkte Wuchtschaden.**WARNVORRICHTUNG VORRICHTUNG 4**

FALLE HÖRBAR MECHANISCH VERBRAUCHSGEGENSTAND VORRICHTUNG

Preis 15 GM

Mit Hilfe von typischen Materialien aus der Umgebung verbindest du eine schallerzeugende Komponente mit einem Stolperdraht oder einer Druckplatte. Diese Vorrichtung funktioniert ähnlich einer Alarmvorrichtung, die von ihr verursachten unauffälligeren Geräusche fügen sich aber in die Umgebungsgeräusche ein. Du kannst dieses Geräusch erkennen, solange du dich innerhalb eines Radius von 300 m von der Vorrichtung befindest und imstande bist sie zu hören. Suchende andere Kreaturen in diesem Bereich werden möglicherweise ebenfalls auf das Geräusch aufmerksam, wenn das Ergebnis ihres Fertigkeitwurfes für Wahrnehmung deinen Herstellen-SG erreicht oder übertrifft.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

WAFFEN

Waffen können aus wertvollen Materialien hergestellt oder mit Magie aufgeladen werden, um ihnen mächtige und ungewöhnliche Fähigkeiten zu verleihen.

WAFFEN AUS WERTVOLLEN MATERIALIEN

Waffen aus wertvollen Materialien sind teurer und besitzen mitunter besondere Eigenschaften. Du kannst mit Ausnahme von Schwarzholz aus all diesen Materialien Metallwaffen herstellen. Aus Schwarzholz können aber Holz Waffen hergestellt werden. Um den Preis von 10 Stück Munition zu bestimmen, verwende den Grundpreis für eine einzelne Waffe, ohne dabei etwas für die Last aufzuschlagen.

ADAMANTWAFFE

GEGENSTAND 11+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Waffe unterschiedlich; **Last** je nach Waffe unterschiedlich

Adamantwaffen haben ein glänzend schwarzes Aussehen und durchschneiden schwächere Gegenstände mit Leichtigkeit. Jedes Objekt, auf das sie treffen, wird so behandelt, als hätte es halb so viel Härte wie gewöhnlich, es sei denn, die Härte des Objekts ist höher als die der Adamantwaffe.

Variante Normale Adamantwaffe; **Stufe** 11; **Preis** 1.400 GM + 140 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Adamant im Wert von mindestens 175 GM + 17,5 GM pro Last

Variante Hochwertige Adamantwaffe; **Stufe** 17; **Preis** 13.500 GM + 1.350 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Adamant im Wert von mindestens 6.750 GM + 675 GM pro Last



MITHRALWAFFE

GEGENSTAND 11+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Waffe unterschiedlich; **Last** je nach Waffe unterschiedlich

Mithralwaffen sind ein wenig leichter als solche aus Silber. Eine Mithralwaffe ist 1 Last leichter als normal (oder Leichte Last, falls ihre normale Last 1 beträgt; dies reduziert den Lastwert niemals unter Leicht).

Variante Normale Mithralwaffe; **Stufe** 11; **Preis** 1.400 GM + 140 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mithral im Wert von mindestens 175 GM + 17,5 GM pro Last

Variante Hochwertige Mithralwaffe; **Stufe** 17; **Preis** 13.500 GM + 1.350 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mithral im Wert von mindestens 6.750 GM + 675 GM pro Last

ORICALCUMWAFFE

GEGENSTAND 18

SELTEN

Nutzung je nach Waffe unterschiedlich; **Last** je nach Waffe unterschiedlich

Orichalcumwaffen können vier magische Eigenschaftsrunen tragen anstelle von dreien. Aufgrund der zeitverzerrenden Eigenschaften von Orichalcum kostet das Gravieren der *Waffeneigenschaftsrune Schnell* auf eine Orichalcumwaffe die Hälfte des normalen Preises (obwohl die Übertragung der Rune zu einer aus einem anderen Material bestehenden Material voraussetzt, dass du zuerst den verbliebenen Anteil des Preises aufbringst, und dann die Kosten für die Übertragung).

Variante Hochwertige Orichalcumwaffe; **Stufe** 18; **Preis** 22.500 GM + 2.250 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Orichalcum im Wert von mindestens 1.250 GM + 1.125 GM pro Last

SCHWARZHOLZWAFFE

GEGENSTAND 11+

UNGEWÖHNLICH

Nutzung je nach Waffe unterschiedlich; **Last** je nach Waffe unterschiedlich
Schwarzholzwaffen sind so dunkel wie Ebenholz, mit einer leichten lila Färbung. Die Last einer Schwarzholzwaffe ist um 1 verringert (oder

auf Leichte Last, falls ihre normale Last 1 beträgt; dies reduziert den Lastwert niemals unter Leicht).

Variante Normale Schwarzholzwaffe; **Stufe** 11; **Preis** 1.400 GM + 140 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 175 GM + 17,5 GM pro Last

Variante Hochwertige Schwarzholzwaffe; **Stufe** 17; **Preis** 13.500 GM + 1.350 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Schwarzholz im Wert von mindestens 6.750 GM + 675 GM pro Last

SILBERWAFFE

GEGENSTAND 2+

Nutzung je nach Waffe unterschiedlich; **Last** je nach Waffe unterschiedlich
Silberwaffen fügen Kreaturen mit Schwäche gegenüber Silber, wie Werwölfen, zusätzlichen Schaden zu und ignorieren die Resistenzen einiger anderer Kreaturen, wie derer von Teufeln.

Variante Geringwertige Silberwaffe; **Stufe** 2; **Preis** 40 GM + 4 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mindestens 20 SM Silber + 2 SM pro Last

Variante Normale Silberwaffe; **Stufe** 10; **Preis** 880 GM + 88 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mindestens 110 GM Silber + 11 GM pro Last

Variante Hochwertige Silberwaffe; **Stufe** 16; **Preis** 9.000 GM + 900 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mindestens 4.500 GM Silber + 450 GM pro Last

WAFFE AUS

KALTEM EISEN

GEGENSTAND 2+

Nutzung je nach Waffe unterschiedlich; **Last** je nach Waffe unterschiedlich

Waffen aus Kaltem Eisen fügen Kreaturen mit Schwäche gegenüber Kaltem Eisen, wie Dämonen und Feenwesen, zusätzlichen Schaden zu.

Variante Geringwertige Waffe aus Kaltem Eisen; **Stufe** 2; **Preis** 40 GM + 4 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mindestens 20 SM Kaltes Eisen + 2 SM pro Last

Variante Normale Waffe aus Kaltem Eisen; **Stufe** 10; **Preis** 880 GM + 88 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mindestens 110 GM Kaltes Eisen + 11 GM pro Last

Variante Hochwertige Waffe aus Kaltem Eisen; **Stufe** 16; **Preis** 9.000 GM + 900 GM pro Last; **Herstellungsvoraussetzungen** Mindestens 4.500 GM Kaltes Eisen + 450 GM pro Last

HERKÖMMLICHE MAGISCHE WAFFEN

Zahlreiche magische Waffen werden geschaffen, indem man Runen in sie graviert, wie auf Seite 583 beschrieben. Die folgenden Spielwerte für eine *Magische Waffe* decken den Preis und die Eigenschaften der häufigsten Waffen ab, die du nur mit Basisrunen herstellen kannst.

MAGISCHE WAFFE

GEGENSTAND 2+

HERVORRUFUNG MAGISCH

Nutzung in 1 Hand gehalten

Eine *magische Waffe* ist eine Waffe, die ausschließlich mit Basisrunen graviert ist. Eine *Waffenverbesserungsrune* verleiht einen Gegenstandsbonus auf Angriffswürfe mit der Waffe und eine *Schadensrunen* erhöht die Anzahl der Waffenschadenswürfel der Waffe.

Die hier angegebenen Preise beziehen sich auf alle Waffenarten. Sie müssen z.B. nicht von einem Knüppel auf eine Zweihandaxt angepasst werden usw. Diese Waffen sind aus Standardmaterialien gefertigt, nicht aus wertvollen Materialien wie Kaltem Eisen.

Variante +1 Waffe; **Stufe** 2; **Preis** 35 GM

In diese Waffe ist eine +1 *Waffenverbesserungsrune* graviert (Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit der Waffe).

Variante +1 Waffe des Schadens; **Stufe** 4; **Preis** 100 GM

In diese Waffe sind eine +1 *Waffenverbesserungsrune* (Gegenstandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit der Waffe) und eine *Schadensrunen* (ein zusätzlicher Schadenswürfel) graviert.

Variante +2 *Waffe des Schadens*; **Stufe** 10; **Preis** 1.000 GM

In diese Waffe sind eine +2 *Waffenverbesserungsrune* (Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe mit der Waffe) und eine *Schadensrunen* (ein zusätzlicher Schadenswürfel) graviert.

Variante +2 *Waffe des Starken Schadens*; **Stufe** 12; **Preis** 2.000 GM

In diese Waffe sind eine +2 *Waffenverbesserungsrune* (Gegenstandsbonus von +2 auf Angriffswürfe mit der Waffe) und eine *Starke Schadensrunen* (zwei zusätzliche Schadenswürfel) graviert.

Variante +3 *Waffe des Starken Schadens*; **Stufe** 16; **Preis** 10.000 GM

In diese Waffe sind eine +3 *Waffenverbesserungsrune* (Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe mit der Waffe) und eine *Starke Schadensrunen* (zwei zusätzliche Schadenswürfel) graviert.

Variante +3 *Waffe des Mächtigen Schadens*; **Stufe** 19; **Preis** 40.000 GM

In diese Waffe sind eine +3 *Waffenverbesserungsrune* (Gegenstandsbonus von +3 auf Angriffswürfe mit der Waffe) und eine *Mächtige Schadensrunen* (drei zusätzliche Schadenswürfel) graviert.

SPEZIFISCHE MAGISCHE WAFFEN

Diese Waffen haben andere Fähigkeiten als jene, die durch einfaches Gravieren von Runen erreicht werden können. Eine spezifische magische Waffe führt ihre Basisrunen auf, die du wie üblich verbessern, hinzufügen oder übertragen kannst. Auf eine spezifische Waffe kannst du keinerlei Eigenschaftsrunen gravieren, die diese nicht bereits besitzt.

AXT DER VERGELTUNG GEGENSTAND 3

MAGISCH VERZAUBERUNG

Preis 60 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** 2

Die Klinge dieser +1 *Zweihandaxt* ist mit der Darstellung eines menschlichen Schädels verziert. Wenn dir eine Kreatur mit einem Angriff Schaden zufügt, ändert der Schädel sein Aussehen und nimmt das Gesicht dieser Kreatur an. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf deinen nächsten Schadenswurf gegen diese Kreatur, sofern dieser Schadenswurf vor Ende deines nächsten Zuges erfolgt. Da sich das Gesicht jedes Mal neu formt, wenn du selbst Schaden erleidest, fügst du den zusätzlichen Schaden einem Gegner nur dann zu, wenn er dir zuletzt Schaden zugefügt hat.

FINSTERKLINGE GEGENSTAND 9

HERVORRUFUNG MAGISCH

Preis 700 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Diese pechschwarze Klinge gewinnt in der Dunkelheit an Macht. Solange sie in Helles Licht getaucht ist, funktioniert sie wie ein +1 *Kurzschwert* und lässt für *Magie entdecken* oder ähnliche Zauber keine Aura erkennen, es sei denn, die Zauber sind solche des wenigstens 4. Grades.

In Dämmerlicht oder Dunkelheit verwandelt sich die *Finsterklinge* in ein +2 *Kurzschwert des Schadens*. Wann auch immer du die *Finsterklinge* zum Angriff auf eine Kreatur verwendest, gegenüber der du den Zustand Unentdeckt besitzt, fügst du ihr 1W6 Punkte zusätzlichen Präzisionsschaden zu.

Um die Basisrunen der Finsterklinge zu verbessern, beginne mit dem normalen +1 *Kurzschwert*, aber wenn du es über ein +2 *Kurzschwerts des Schadens* hinaus verbesserst, funktionieren die Runen auch in Dämmerlicht oder Dunkelheit.

FLAMMENZUNGE

FEUER HERVORRUFUNG MAGISCH

GEGENSTAND 13+

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieses +2 *Flammende Langschwert des Starken Schadens* hat einen kunstvollen Messinggriff und eine Klinge, die in der Gestalt von stilisierten Flammen geformt ist. Wenn sie geführt wird, projiziert die Klinge einen Leuchteffekt, der einem schimmernden Feuerschein ähnelt und der in einem Radius von 3 m Dämmerlicht verströmt.

Aktivierung ⚡ Befehl, Interagieren; **Effekt** Du wirkst mit dem Schwert den Zauber *Flammen erzeugen* als Arkanen Zauber des 7. Grades, wobei du deinen Nahkampfangriffsmodifikator mit der Waffe *Flammenzunge* auch als deinen Zauberangriffsmodifikator verwendest.

Variante *Flammenzunge*; **Stufe** 13; **Preis** 2.800 GM

Variante *Starke Flammenzunge*; **Stufe** 17; **Preis** 13.800 GM

Hierbei handelt es sich um ein +3 *Stark Flammendes Langschwert des Starken Schadens*. Wenn du das Schwert aktivierst, um mit ihm *Flammen erzeugen* zu wirken, besitzt der Zauber den 9. Grad.

Aktivierung ⚡ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Für 1 Minute brechen aus der *Starken Flammenzunge* Flammen in einem Radius von 3 m hervor. Alle Waffenlosen Angriffe und Angriffe mit hergestellten Waffen, die von dir und deinen Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereichs ausgeführt werden, erhalten die Effekte der *Eigenschaftsrune Flammend*.

FROSTBRAND

HERVORRUFUNG MAGISCH

GEGENSTAND 16

Preis 10.000 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; **Last** 2

Die Klinge dieses +2 *Starken Frost-Zweihänders des Starken Schadens* nur als Eissplittern zu bestehen. Der *Frostbrand* löscht im Umfeld einer Ausstrahlung von 6 m automatisch jegliches nichtmagische Feuer. Solange du ihn führst, erhältst du Feuerresistenz 5.

Aktivierung ⚡ Befehl, Interagieren; **Effekt** Du schwingst *Frostbrand* in den Wirkungsbereich eines derzeit brennenden magischen Feuers; die Klinge veruscht dem Feuer mit einem Entgegenwirkenmodifikator von +27 entgegenzuwirken. Bei einem Fehlschlag kann das Schwert nicht versuchen, dem gleichen Feuer erneut entgegenzuwirken.

GIFTDOLCH

GIFT MAGISCH NEKROMANTIE

GEGENSTAND 5

Preis 150 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Die gezackte Klinge dieses +1 *Dolchs des Schadens* weist einen grünlichen Schimmer auf. Ihr Griff ist so geformt, dass er dem Kopf einer zuschlagenden Schlange ähnelt. Wenn du bei einem Angriffswurf mit dem *Giftdolch* einen Kritischen Erfolg erzielst, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen; bei Misslingen erhält das Ziel den Zustand Kränkelnd 1. Hierbei handelt es sich um einen Gifteffekt. Darüber hinaus kannst du den Dolch aktivieren, um einer Kreatur ein mächtigeres Gift zu injizieren.

Aktivierung ⚡ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Du fügst einer Kreatur mit dem *Giftdolch* Schaden zu; **Effekt** Du vergiftest die getroffene Kreatur mit Dolchgift.

Dolchgift (Gift); **Rettungswurf** ZÄH, SG 21; **Maximale Wirkungs-dauer** 4 Runden. **Phase 1** 1W8 Giftschaden und Kraftlos 1.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

GLÜCKSKLINGE

GEGENSTAND 17+

SELTEN ERKENNTNIS GLÜCK MAGISCH

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Glück und Gunst des Schicksals segnen den Träger dieses +3 *Kurzschwerts des Starken Schadens*. Glücksklingen werden in den verschiedensten Stilen hergestellt, aber ihre Griffe oder Klingen sind stets mit Glückssymbolen wie Klee, Huftisen, Fisch, Marienkäfern oder anderen Symbolen versehen.

Aktivierung ↻ Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Auslöser** Dein Angriff mit der *Glücksklinge* verfehlt; **Effekt** Würfle den auslösenden Angriffswurf erneut aus und verwende das neue Ergebnis. Hierbei handelt es sich um einen Glückseffekt.

Variante Glücksklinge; **Stufe** 17; **Preis** 15.000 GM

Variante Glücksklinge des Wunsches; **Stufe** 19; **Preis** 30.000 GM

Einige *Glücksklingen* bergen ab dem Moment ihrer Herstellung einen *Wunsch* in sich. Solange du die *Glücksklinge* führst, kannst du diesen als einen immanenten arkanen Zauber wirken, was ihn verbraucht. Ein Zauberwirker, der *Wunsch* zu wirken in der Lage ist, kann durch Aufwendung von 8.000 GM und 4 Tagen Auszeit einen neuen *Wunsch* in der Klinge unterbringen. Eine *Glücksklinge des Wunsches* kann nie mehr als einen *Wunsch* auf einmal in sich tragen.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Wunsch*.

HEILIGER RÄCHER

GEGENSTAND 14

UNGEWÖHNLICH GÖTTLICH GUT Hervorrufung RECHTSCHAFFEN

Preis 4.500 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Der schimmernde *Heilige Rächer* ist als Waffe das Symbol schlechthin für mächtige Paladine. Die Parierstange dieses +2 *Heiligen Langschwerts aus Kaltem Eisen des Starken Schadens* ist nach Art eines Paares Engelsschwingen stilisiert. Die Legende will, dass diejenigen, die ihr Spiegelbild in der auf Hochglanz polierten Klinge eines *Heiligen Rächers* erblicken, darin auch ihre Fehler offengelegt sehen. Falls du von Böser Gesinnung bist, erhältst du den Zustand *Kraftlos 2*, solange du diese Waffe trägst oder führst.

Aktivierung ⇨ Befehl, Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Stunde; **Effekt** Du nutzt das Befehlsword und richtest das Schwert auf eine für dich sichtbare Kreatur. Das Schwert wirkt *Gesinnung entdecken*, um Böses zu entdecken, dies zielt aber nur auf die ausgewählte Kreatur ab, anstatt auf einen ganzen Wirkungsbereich.

Paladin Solltest du ein Streiter mit der Berufung des Paladins sein, erhältst du zudem die folgenden beiden Vorteile:

- Wenn du mit dem Heiligen Rächer einer Kreatur von Böser Gesinnung einen Kritischen Treffer zufügst, erhält diese Kreatur für 1 Runde die Zustände *Verlangsamt 1* und *Kraftlos 2*.
- Du kannst das Schwert auf die folgende Weise aktivieren.

Aktivierung ⇨ Befehl; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Voraussetzungen** Du triffst eine Kreatur mit deiner vorherigen Aktion unter Verwendung des *Heiligen Rächers*; **Effekt** Du wirkst *Magie bannen* auf demselben Grad wie deine Fokuszauber als Streiter. Der Effekt muss eine von der getroffenen Kreatur erschaffene Illusion zum Ziel haben, einen Zauber, der auf diese Kreatur einwirkt, oder einen Gegenstand, den diese Kreatur angezogen hat oder trägt. Der Zauber oder Gegenstand, dem du entgegenzuwirken versuchst, muss sich innerhalb von 36 m von dir befinden.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist ein Streiter mit der Berufung des Paladins; je ein Wirken von *Gesinnung entdecken* und *Magie bannen*. Die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen 120 GM Kaltes Eisen beinhalten.

HIMMELSHAMMER

GEGENSTAND 20

SELTEN Hervorrufung MAGISCH

Preis 70.000 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Der robuste Stahlkopf dieses +3 *Flammen-Schock-Orichalcumkriegshammers des Mächtigen Schadens* ist wie ein lodender Komet geformt.

Aktivierung ↻ Befehl; **Auslöser** Dein Angriffswurf mit dem *Himmelshammer* ist ein Kritischer Erfolg; **Effekt** Ein arkaner *Feuerball* des 6. Grades explodiert mit dem *Himmelshammer* als Zentrum. Der Zauber-SG beträgt 45. Du selbst bist den Auswirkungen des *Feuerballs* gegenüber immun, deine Verbündeten hingegen nicht.

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Feuerball* des 6. Grades; und die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Orichalcum im Wert von 12.375 GM umfassen.

KÄMPFERGABEL

GEGENSTAND 3

MAGISCH VERWANDLUNG

Preis 50 GM

Nutzung in 1 oder 2 Händen gehalten; **Last** 1

Dieser +1 *Dreizack*, der normalerweise mit einem dekorativen, an Fischschuppen erinnernden Muster graviert ist, wird häufig von Kriegerern aquatischer Abstammung eingesetzt.

Aktivierung ⇨ Interagieren; **Effekt** Du verlängerst oder verkürzt den Schaft des Dreizacks. Wenn der Dreizack verlängert ist, sind zwei Hände erforderlich, um ihn zu führen. Zudem gehört er dann der Kategorie *Reichweite an*, er verliert jedoch seine Kategorie *Geworfen*.

KUKRI DES BLUTVERGIESSENS **GEGENSTAND 6**

UNGEWÖHNLICH MAGISCH NEKROMANTIE

Preis 240 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Dieses +1 *Kukri des Schadens* hat eine purpurrote Klinge, die in hellem Licht auf unheimliche Weise schimmert. Bei einem Kritischen Treffer verursacht das *Kukri* 1W8 Punkte anhaltenden Blutungsschaden. Sofern das Ziel nicht bereits unter anhaltenden Blutungsschaden leidet, erhältst du zudem 1W8 *Temporäre Trefferpunkte*.

SCHLEUDER DES KATZENJAMMERS

GEGENSTAND 5

Hervorrufung MAGISCH

Preis 155 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Diese aus glänzendem braunem Leder gefertigte +1 *Schleuder des Schadens* weist einen einzelnen in der Schnur verwobenen weißen Faden auf.

Aktivierung ⇨ Interagieren (Schall); **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du ziehst den weißen Faden heraus und wirbelst die Schleuder dann mit hoher Geschwindigkeit im Kreis. Sie gibt eine ohrenbetäubende Schallwelle von sich. Jede Kreatur innerhalb eines Kegels von 9 m erleidet 4W6 Schallschaden (einfacher Zähigkeitswurf gegen SG 21). Jede Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, erhält für 1 Runde den Zustand *Taub* (bzw. im Falle eines Kritischen Fehlschlags für 1 Stunde).



SCHWURBOGEN

GEGENSTAND 11

ERKENNTNIS MAGISCH

Preis 1.300 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 2

Dieser +2 *Kompositlangbogen des Schadens* aus flexiblem weissem Holz mit verzierten und verwinkelten Mustern scheint von Elfen hergestellt worden zu sein. Wenn du einen Pfeil abfeuerst, klingt sein Pfeifen zuweilen im Flug wie eine Stimme, die auf Elfisch flüstert und die rasche Niederlage deiner Feinde herbeiwünscht.

Aktivierung ♦ Befehl; **Effekt** Du leistest einen Schwur, eine bestimmte für dich sichtbare Kreatur zu vernichten. Während der nächsten 7 Tage oder bis diese Kreatur getötet wird (was zuerst eintritt), verursachen deine Angriffe mit dem Bogen gegen diese Kreatur 1W6 zusätzlichen Schaden und erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Lesen der Spuren dieser Kreatur. Deine Kritischen Treffer gegen das Ziel erhalten den Kritischen Spezialisierungseffekt (Seite 283) des Bogens; falls sie dies ohnehin bereits tun würden, erhöhen sie stattdessen den SG des Athletikwurfs auf Entkommen bei Kritischen Treffern auf SG 20.

Nachdem du den Bogen einmal aktiviert hast, kannst du ihn 7 Tage lang nicht erneut aktivieren. Wenn du aber die Kreatur tötetest, gegen die du einen Schwur ausgesprochen hattest, endet der Schwur und du musst nur 10 Minuten warten, bevor du den Bogen erneut aktivieren kannst.

STURMBLITZ

GEGENSTAND 14+

ELEKTRIZITÄT HERVORRUFUNG MAGISCH

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Dieses +2 *Schock-Rapier des Starken Schadens* hat eine goldene Klinge. Solange es geführt wird, ziehen winzige elektrische Entladungen über seine Parierstange hinweg. Wenn sich die Klinge unter freiem Himmel außerhalb ihrer Scheide befindet, ziehen sich über ihr nach und nach langsam Gewitterwolken zusammen.

Aktivierung ♦♦ Befehl, Vorstellung; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du wirkst einen *Blitzstrahl* des 6. Grades (SG 33).

Aktivierung ▷ Befehl; **Häufigkeit** einmal alle 10 Minuten; **Auslöser** Ein Elektrizitätseffekt hat dich oder eine Kreatur im Umkreis von 3 m von dir zum Ziel oder in seinem Wirkungsbereich; **Effekt** Du versuchst die Elektrizität abzulenken, um sie dann von *Sturmbliß* absorbieren zu lassen. Wähle eine zu schützende Kreatur und führe einen Nahkampfangriffswurf gegen den SG des Elektrizitätseffektes aus. Bei Erfolg nimmt die gewählte Kreatur vom auslösenden Effekt keinen Elektrizitätsschaden.

Variante Sturmbliß; Stufe 14; Preis 4.000 GM

Variante Starker Sturmbliß; Stufe 18; Preis 21.000 GM

Hierbei handelt es sich um ein +3 *Schock-Rapier des Starken Schadens*. Wenn das Schwert zum Wirken von *Blitzstrahl* aktiviert wird, besitzt der entstehende Zauber den 8. Grad. (Zauber-SG 38).

TITANENHACKE

GEGENSTAND 19

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG MAGISCH

Preis 36.000 GM

Nutzung in 2 Händen gehalten; Last 16

Dieses 4,50 m lange Grabwerkzeug aus Adamant ist selbst für eine Kreatur der Größenkategorie Groß zu groß, um es als Waffe zu führen. Solltest du allerdings eine Kreatur der Größenkategorie Klein

oder größer sein und einen Gürtel der *Riesenstärke* tragen, kannst du es führen, als wäre es für dich von angemessener Größe und hätte eine Last von 2. Das SL kann dir ferner gestatten, die *Titanenhacke* zu führen, wenn du über andere Möglichkeiten verfügst, Übergroße Waffen zu führen – etwa, wenn du ein Großer Barbar mit dem Rieseninstinkt bist oder es sich bei dir um eine Riesige Kreatur handelt. Wird die *Titanenhacke* als Waffe eingesetzt, weist die die Spielwerte einer +3 *Beißenden Zweihändige Adamantstreithacke des Starken Schadens* auf.

Während du die *Titanenhacke* führst, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Athletik. Du kannst es verwenden, um weiche Erde mit einer Geschwindigkeit von 1 Minute pro Würfel mit 1,50 m Seitenlänge aufzugraben oder einzudrücken oder dich mit einer Geschwindigkeit von 5 Minuten pro Würfel von 1,50 m Seitenlänge durch festen Stein zu brechen.

Aktivierung ♦♦ Interagieren; **Häufigkeit** einmal pro Tag; **Effekt** Du grabst mithilfe der *Titanenhacke* wild den Boden um, um auf nichtmagische Weise die Effekte von *Erdbeben* zu replizieren.

Herstellungsvoraussetzungen Du bist ein Titan; die zur Herstellung verwendeten Rohmaterialien müssen Adamant im Wert von 8.100 GM umfassen.

ZWEIGSTAB

GEGENSTAND 6

MAGISCH VERWANDLUNGSMAGIE

Preis 250 GM

Nutzung in 1 oder 2 Händen gehalten; Last – bis 2

Dieser Gegenstand ist scheinbar nur eine kleine, flache Scheibe aus Zweigen, die wachsen und schrumpfen kann.

Aktivierung ♦ Interagieren; **Effekt** Du lässt die Zweige schnell wachsen oder schrumpfen, wodurch sie sich zu einem +1 *Kampfstab des Schadens*, einem +1 *Bo-Stab des Schadens* oder zur ursprünglichen Scheibenform umgestalten. In seiner Scheibenform verursacht der Stecken unerhebliche Last und muss in einer Hand gehalten werden, um aktiviert zu werden.

In seinen anderen Formen verursacht er die gleiche Last wie eine normale Waffe seines Typs. Deinen Griff um den Stab kannst du bereits als Teil der Aktivierung wechseln.

Wenn du den Gegenstand ausfahren lässt, kannst du die Energie seiner plötzlichen Ausdehnung für einen Hochsprung verwenden oder um so eine Tür oder dergleichen aufzubrechen, indem du z.B. die Scheibe vor ihrer Aktivierung in einen Spalt quetschst. Der Stecken führt einen Fertigkeitwurf für Athletik mit einem Modifikator von +15 aus.

ZWERGISCHER

WURFKRIEGSHAMMER

GEGENSTAND 13

HERVORRUFUNG MAGISCH

Preis 2.750 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last 1

Dieser +2 *Kriegshammer des Schadens* ist mit Edelmetallen besetzt und mit geometrischen Mustern im zwergischen Stil verziert. Wenn du ein Zwerg bist, funktioniert ein *Zwergischer Wurfkriegshammer* wie ein +2 *Zurückkehrender Kriegshammer des Starken Schadens* mit der Kategorie Geworfen 9 m, zudem fügen deine Angriffe mit dem Hammer Riesen 1W8 Punkte zusätzlichen Schaden zu.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ZAUBERSTÄBE

Zauberstäbe sind kurze, schlanke Gegenstände und in der Regel aus Holz gefertigt. Ein Zauberstab erlaubt das Wirken eines bestimmten Zaubers, ohne dabei einen Zauberplatz aufzuwenden. Sie können einmal pro Tag verwendet werden, lassen sich aber überladen. Ein überladener Zauberstab kann unter großem Risiko erneut eingesetzt werden. Jeder Zauberstab trägt in sich einen Zauber eines bestimmten Grades, der bei Herstellung des Stabes festgelegt wird. Zaubertricks, Fokuszauber und Rituale können nicht in Zauberstäben untergebracht werden.

Solltest du einen Zauberstab entdecken, kannst du versuchen herauszufinden, welchen Zauber er enthält. Falls es sich dabei um einen gewöhnlichen Zauber von deiner Zauberliste handelt oder um einen dir bekannten Zauber, kannst du eine einzelne Aktion zum Wissen abrufen aufwenden, die dir automatisch gelingt. Sollte er das nicht sein, musst du auf Magie identifizieren (Seite 237) zurückgreifen.

EINEN ZAUBER MIT EINEM ZAUBERSTAB WIRKEN

Ein Zauberstab enthält einen Zauber, der einmal am Tag gewirkt werden kann. Um einen Zauber mit einem Stab zu wirken, muss dieser in einer Hand gehalten und unter Aufwendung der für diesen Zauber normalen Anzahl von Aktionen mit einer Aktivität zum Zauber wirken aktiviert werden.

Er muss sich dafür zudem auf deiner Zauberliste befinden. Da du derjenige bist, der den Zauber wirkt, verwende deinen Zauberangriffswurf und Zauber-SG. Der Zauber gehört deiner magischen Tradition an.

Ein mit einem Zauberstab gewirkter Zauber erfordert keine physische Materielle Komponente, aber du musst jegliche Materiellen Komponenten, die normalerweise zum Wirken des Zaubers erforderlich wären, durch Gesten als Komponente ersetzen. Falls der Zauber einen Fokus benötigt, muss dieser Fokus immer noch vorhanden sein, um den Zauber mit einem Zauberstab zu wirken. Falls der Zauber Kosten verursacht, musst du diese Kosten zum Wirken immer noch aufwenden.

EINEN ZAUBERSTAB ÜBERLADEN

Nachdem der Zauber mit dem Stab das erste Mal an diesem Tag gewirkt worden ist, kannst du versuchen, ihn ein weiteres Mal zu wirken. Hierdurch überlädst du den Stab, was das Risiko einschließt, ihn zu zerstören. Wirke den Zauber erneut und führe dann einen Einfachen Wurf gegen SG 10 aus. Bei einem Erfolg erhält der Stab den Zustand beschädigt. Bei einem Fehlschlag wird der Stab zerstört. Wenn jemand versucht, einen Zauberstab zu überladen, der an diesem Tag bereits überladen wurde, wird der Zauberstab automatisch zerstört (selbst wenn er vielleicht zwischenzeitlich repariert wurde) und es wird kein Zauber gewirkt.

SPIELWERTE VON ZAUBERSTÄBEN

Die Grundwerte eines Zauberstabs sind stets dieselben, sofern für einen speziellen Zauberstab nichts anderes angegeben ist. Er verursacht leichte Last, und zur Aktivierung muss er in einer Hand gehalten werden. Jeder Stab enthält einen spezifischen Grad dieses Zaubers. Wenn du einen Zauberstab aktivierst, kannst du den Zauber ausschließlich auf dem angegebenen Grad wirken, aber du kannst einen Stab mit einer Erhöhten Variante eines Zaubers herstellen.

DIVERSE SPIELWERTE

Jeder Typ von Zauberstab hat eine Stufe und einen Preis, die vom Grad des Zaubers bestimmt werden. Der Seltenheitsmodifikator des Zauberstabs entspricht dem Seltenheitsmodifikator



BEISPIEL-ZAUBERSTAB

Dieser Beispiel-Zauberstab verfügt über den Zauber *Heilung*.

ZAUBERSTAB DER HEILUNG GEGENSTAND 3+

MAGISCH NEKROMANTIE POSITIV ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Die goldenen Endkappen dieses weißen Holzstabs sind mit rubinroten Cabochons verziert.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; du wirkst *Heilung* auf der angegebenen Stufe.

Variante Zauber des 1. Grades; **Stufe** 3; **Preis** 60 GM

Variante Zauber des 2. Grades; **Stufe** 5; **Preis** 160 GM

Variante Zauber des 3. Grades; **Stufe** 7; **Preis** 360 GM

Variante Zauber des 4. Grades; **Stufe** 9; **Preis** 700 GM

Variante Zauber des 5. Grades; **Stufe** 11; **Preis** 1.500 GM

Variante Zauber des 6. Grades; **Stufe** 13; **Preis** 3.000 GM

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe** 15; **Preis** 6.500 GM

Variante Zauber des 8. Grades; **Stufe** 17; **Preis** 15.000 GM

Variante Zauber des 9. Grades; **Stufe** 19; **Preis** 40.000 GM

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Heilung* auf dem aufgeführten Zaubergrad.

des Zaubers. Die Kategorien des Gegenstands variieren ebenfalls in Abhängigkeit dazu. Ein Zauberstab gehört den in seinen Spielwerten angegebenen Kategorien an (in der Regel nur Magisch und Zauberstab), und darüber hinaus allen Kategorien des darin gespeicherten Zaubers.

EINEN ZAUBERSTAB HERSTELLEN

Größtenteils ähnelt der Herstellungsprozess eines Zauberstabs sehr dem jedes anderen magischen Gegenstands. Wenn du den Herstellungsprozess beginnst, wähle einen Zauber, der in dem Stab festgehalten werden soll. Während des Herstellungsprozesses muss dieser Zauber entweder von dir oder von jemandem in deiner Anwesenheit gewirkt werden. Diesen Zauber zu wirken bringt nicht seine normalen Effekte hervor; stattdessen wird die Magie innerhalb des Zauberstabs fixiert. Der Zauberwirker muss jegliche Kosten für den Zauber aufwenden.

Der Zauber muss von einem Zauberwirker und unter Aufwendung eines Zauberplatzes gewirkt werden. Du kannst einen Zauberstab beispielsweise nicht auf Grundlage eines Zaubers herstellen, der mithilfe eines anderen magischen Gegenstands gewirkt wurde.

MAGISCHE ZAUBERSTÄBE

Die einfachste Art eines Zauberstabs enthält einen Zauber, von dem sich sein Preis und seine Stufe ableiten. Der Stab gehört den Kategorien Magisch und Zauberstab an, sowie darüber hinaus allen Kategorien des Zaubers. Der Name eines Magischen Zauberstabs mit einem darin gespeicherten Zauber lautet einfach „Zauberstab des/der,“ gefolgt vom Namen des Zaubers.

GEWÖHNLICHER ZAUBERSTAB GEGENSTAND 3+

MAGISCH ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L

Dieser Stab ist ungefähr 0,30 m lang und enthält einen einzelnen Zauber. Das Aussehen steht in der Regel in einer Beziehung zum enthaltenen Zauber.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; du wirkst einen Zauber der angegebenen Stufe.

Variante Zauber des 1. Grades; **Stufe** 3; **Preis** 60 GM

Variante Zauber des 2. Grades; **Stufe** 5; **Preis** 160 GM

Variante Zauber des 3. Grades; **Stufe** 7; **Preis** 360 GM

Variante Zauber des 4. Grades; **Stufe 9; Preis 700 GM**

Variante Zauber des 5. Grades; **Stufe 11; Preis 1.500 GM**

Variante Zauber des 6. Grades; **Stufe 13; Preis 3.000 GM**

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe 15; Preis 6.500 GM**

Variante Zauber des 8. Grades; **Stufe 17; Preis 15.000 GM**

Variante Zauber des 9. Grades; **Stufe 19; Preis 40.000 GM**

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken des Zaubers auf dem aufgeführten Zaubergrad.

SPEZIELLE ZAUBERSTÄBE

Spezielle Zauberstäbe können nur bestimmte Zauber in sich aufnehmen, wie in ihren Spielwerten angegeben. Sie verändern entweder die Effekte des Zaubers oder die Weise seiner Wirkung kann. Der Eintrag „Herstellungsvoraussetzungen“ führt auf, welche Art von Zaubern der Stab in sich aufnehmen kann.

ZAUBERSTAB DER AUSDEHNUNG

GEGENSTAND 4+

MAGISCH ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Die Spitze dieses Zauberstabs teilt sich gabelförmig auf, anstelle konisch zuzulaufen.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; diese Aktivierung erfordert \blacklozenge , falls den Zauber zu wirken normalerweise \blacklozenge erfordert, oder \blacklozenge , falls er normalerweise \blacklozenge erfordert; **Effekt** Du wirkst den Zauber und erhöht seinen Wirkungsbereich. Erhöhe den Radius einer Explosion, die normalerweise einen Radius von mindestens 3 m aufweist, um 1,50 m; verlängere einen Kegel oder eine Linie, die normalerweise 4,50 m lang oder kürzer ist, um 1,50 m; oder verlängere einen längeren Kegel oder eine längere Linie um 3 m.

Variante Zauber des 1. Grades; **Stufe 4; Preis 100 GM**

Variante Zauber des 2. Grades; **Stufe 6; Preis 250 GM**

Variante Zauber des 3. Grades; **Stufe 8; Preis 500 GM**

Variante Zauber des 4. Grades; **Stufe 10; Preis 1.000 GM**

Variante Zauber des 5. Grades; **Stufe 12; Preis 2.000 GM**

Variante Zauber des 6. Grades; **Stufe 14; Preis 4.500 GM**

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe 16; Preis 10.000 GM**

Variante Zauber des 8. Grades; **Stufe 18; Preis 24.000 GM**

Variante Zauber des 9. Grades; **Stufe 20; Preis 70.000 GM**

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken eines Zaubers des entsprechenden Grades. Der Zauber muss einen Zeitaufwand von \blacklozenge oder \blacklozenge aufweisen, darf keine Wirkungsdauer besitzen und muss einen Wirkungsbereich in Form einer Explosion (3 m oder mehr), eines Kegels oder einer Linie aufweisen.

ZAUBERSTAB DER MANNIGFALTIGEN GESCHOSSE

GEGENSTAND 5+

HERVORRUFUNG KRAFT MAGISCH ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Dieser Zauberstab weist an der Spitze einen geschnitzten Drachenkopf und in der Mitte eine polierte Metallkugel auf.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; **Effekt** Du wirkst *Magisches Geschoss* auf dem angegebenen Zaubergrad. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, wird vom Stab zu Beginn jedes deiner Züge ein zusätzliches Geschoss abgefeuert – oder mehrere –, als ob du die \blacklozenge -Version eines *Magischen Geschosses* gewirkt hättest. Wähle Ziele für jedes von ihnen. Dies hält 1 Minute an, bis du den Stab nicht länger führst oder bis du den Stab erneut zu aktivieren versuchst (was zuerst eintritt).

Variante Zauber des 1. Grades; **Stufe 5; Preis 160 GM**

Variante Zauber des 3. Grades; **Stufe 9; Preis 700 GM**

Variante Zauber des 5. Grades; **Stufe 13; Preis 3.000 GM**

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe 17; Preis 15.000 GM**

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Magisches Geschoss* des entsprechenden Grades.

ZAUBERSTAB DER

SCHWELENDEN FEUERBÄLLE GEGENSTAND 8+

HERVORRUFUNG FEUER MAGISCH ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Dieser geschwärzte, stark verbrannte Stab verströmt einen leichten Geruch nach Fledermausguano.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; **Effekt** Du wirkst *Feuerball* des entsprechenden Grades. Jede Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, erleidet anhaltenden Feuerschaden.

Variante Zauber des 3. Grades; **Stufe 8; Preis 500 GM; Anhaltender Schaden 1W6**

Variante Zauber des 5. Grades; **Stufe 12; Preis 2.000 GM; Anhaltender Schaden 2W6**

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe 16; Preis 10.000 GM; Anhaltender Schaden 3W6**

Variante Zauber des 9. Grades; **Stufe 20; Preis 70.000 GM; Anhaltender Schaden 4W6**

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Feuerball* des entsprechenden Grades.

ZAUBERSTAB DES TODES GEGENSTAND 16+

ILLUSION MAGISCH ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

An der Spitze dieses polierten, schwarzen Zauberstabs sitzt ein grüner Edelstein; jeder, der in diesen hineinschaut, erblickt anstelle seines Gesichts das Abbild eines grinsenden Totenschädels.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; **Effekt** Du wirkst *Finger des Todes* des entsprechenden Grades. Falls der Zauber sein Ziel tötet, entspringt aus dem Leichnam in einer Ausstrahlung mit 6 m Radius Negative Energie, die Negativen Energieschaden in Höhe des doppelten Zaubergrades verursacht.

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe 16; Preis 10.000 GM**

Variante Zauber des 8. Grades; **Stufe 18; Preis 24.000 GM**

Variante Zauber des 9. Grades; **Stufe 20; Preis 70.000 GM**

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken von *Finger des Todes* des entsprechenden Grades.

ZAUBERSTAB DER VERLÄNGERUNG

GEGENSTAND 5+

MAGISCH ZAUBERSTAB

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last L**

Dieser Stab erhöht die Dauer eines Zaubers. Gelbe Glut wirbelt über seine Oberfläche, bis der Zauber endet.

Aktivierung (Zauber wirken); **Häufigkeit** einmal pro Tag, plus Überladen; die Aktivierung erfordert \blacklozenge , falls das Wirken des Zaubers normalerweise \blacklozenge erfordert, oder \blacklozenge , falls der Zauber normalerweise \blacklozenge erfordert; **Effekt** Du wirkst den Zauber, und seine Dauer erhöht sich um die Hälfte.

Variante Zauber des 1. Grades; **Stufe 5; Preis 160 GM**

Variante Zauber des 2. Grades; **Stufe 7; Preis 360 GM**

Variante Zauber des 3. Grades; **Stufe 9; Preis 700 GM**

Variante Zauber des 4. Grades; **Stufe 11; Preis 1.400 GM**

Variante Zauber des 5. Grades; **Stufe 13; Preis 3.000 GM**

Variante Zauber des 6. Grades; **Stufe 15; Preis 6.500 GM**

Variante Zauber des 7. Grades; **Stufe 17; Preis 15.000 GM**

Variante Zauber des 8. Grades; **Stufe 19; Preis 40.000 GM**

Herstellungsvoraussetzungen Ein Wirken eines Zaubers des entsprechenden Grades. Der Zauber muss einen Zeitaufwand von \blacklozenge oder \blacklozenge und eine Dauer von nicht weniger als 10 Minuten und nicht länger als 1 Stunde aufweisen.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ZAUBERSTECKEN

Ein Zauberstecken ist ein unverzichtbares Accessoire für einen Zauberwirker von höherem Status. Ein solcher Stecken wird während eines Vorbereitungsprozesses an eine Person gebunden. Danach kann der Vorbereitende – und ausschließlich er – den Stecken nutzen, um im Verlauf des Tages eine Reihe von Zaubern zu wirken. Die Zauber, die mithilfe eines Zaubersteckens gewirkt werden können, sind in Form einer Aufzählung gelistet, die nach Zaubergraden unter jeder Variante des Zaubersteckens aufgeführt sind. Viele Zauberstecken sind in mehreren Versionen erhältlich, wobei die mächtigeren Versionen mehr Zauber enthalten und mehr Ladungen aufnehmen können – ein solcher Zauberstecken enthält stets zusätzlich zu den Zaubern, die in ihrem eigenen Eintrag angegeben wurden, die Zauber aller Versionen niedriger Grade. Alle Zauberstecken gehören der Kategorie Zauberstecken an.

EINEN ZAUBER MIT EINEM ZAUBERSTECKEN WIRKEN

Ein Zauberstecken wird während der täglichen Vorbereitungen mit Ladungen angefüllt. Die Person, die einen Zauberstecken vorbereitet hat, kann diese Ladungen aufwenden, um mit ihnen Zauber zu wirken. Du kannst nur dann aus einem Zauberstecken Zauber wirken, wenn sich dieser Zauber auf deiner Zauberliste befindet, du Zauber des entsprechenden Grades zu wirken in der Lage bist und eine Anzahl von Ladungen aus dem Zauberstecken aufwendest, die dem Grad des Zaubers entsprechen. Einen Zauber von einem Zauberstecken zu wirken setzt voraus, dass der Zauberstecken gehalten wird (in der Regel in einer Hand) und du ihn aktivierst, indem du den Zauber wirkst (dies erfordert die für den Zauber übliche Anzahl an Aktionen).

Verwende deinen Zauberangriffswurf und Zauber-SG, wenn du einen Zauber mit einem Zauberstecken wirkst. Der Zauber erhält die deiner magischen Tradition entsprechende Kategorie (Arkan, Göttlich, Naturmagie oder Okkult) und kann durch Modifikationen beeinflusst werden, die normalerweise beim Zauberwirken angewandt werden können, wie zum Beispiel Metamagische Talente. Du musst jegliche Materialkomponenten, Kosten oder Foki bereitstellen, die der Zauber erfordert, andernfalls scheitert sein Wirken.

Vorbereitete Zauberwirker und spontane Zauberwirker verfügen beide je über eine einzigartige Methode, die Art, wie ihre Zauberstecken ihre Ladungen erhalten, zu verändern, und wie diese Ladungen verwendet werden können (siehe die Abschnitte Vorbereitete Zauberwirker und Spontane Zauberwirker unten).

MIT EINEM ZAUBERSTECKEN EINEN ZAUBERTRICK WIRKEN

Falls ein Zauberstecken einen Zaubertrick enthält, kannst du diesen Zaubertrick mithilfe des Zaubersteckens wirken, ohne Ladungen aufzuwenden. Der Grad des Zaubertricks wird auf den Grad angehoben, auf dem du Zaubertricks wirkst.

EINEN ZAUBERSTECKEN VORBEREITEN

Während deiner täglichen Vorbereitungen kannst du den Stecken vorbereiten und ihm dabei kostenlose Ladungen verleihen. Wenn du dies tust, erhält dieser Zauberstecken eine Anzahl von Ladungen, die dem Grad des höchstgradigsten Zauberplatzes entspricht, den du wirken kannst. Du musst keinerlei Zauber wirken, um ihm auf diese Weise Ladungen zu verleihen. Niemand kann mehr als einen Zauberstecken pro Tag vorbereiten; genauso wenig kann ein einzelner Zauberstecken von mehr als einer Person pro Tag vorbereitet werden. Falls die Ladungen nicht innerhalb von 24 Stunden verwendet werden, sind sie verloren. Den Zauberstecken vorzubereiten entfernt jegliche Ladungen aus ihm, die vorher eventuell in ihm gespeichert waren. Du kannst einen Zauberstecken nur vorbereiten, wenn sich mindestens einer der Zauber des Steckens auf deiner Zauberliste befindet.

VORBEREITENDE ZAUBERWIRKER

Ein vorbereitender Zauberwirker – wie etwa ein Druiden, Kleiriker oder Zauberer – kann einen Teil seiner eigenen Magie in einem Zauberstecken unterbringen, um die Anzahl an Ladungen im Stecken zu erhöhen. Wenn ein vorbereitender Zauberwirker einen Zauberstecken vorbereitet, kann er einen Zauberplatz aufwenden, um dem Zauberstecken eine Anzahl von Ladungen zu verleihen, die dem Grad des Zaubers entspricht. Er kann auf diese Weise maximal einen Zauber pro Tag aufwenden. Beispiel: Ezren ist imstande, Zauber des 3. Grades zu wirken; bereitet er einen Zauberstecken vor, erhält dieser 3 Ladungen. Ezren kann aber einen seiner Zauberplätze aufwenden, um die Anzahl der Ladungen zu erhöhen (+3 Ladungen für einen Zauberplatz des 3. Grades, +2 Ladungen im Falle eines Zauberplatzes des 2. Grades oder +1 Ladung bei einem Zauberplatz des 1. Grades).

SPONTANE ZAUBERWIRKER

Ein spontaner Zauberwirker (z.B. ein Barde oder ein Zauberer) kann die Anzahl der Ladungen reduzieren, die zur Aktivierung eines Zaubersteckens erforderlich sind, indem er diese mit seiner eigenen Energie ergänzt. Wenn ein spontaner Zauberwirker einen Zauberstecken aktiviert, kann er 1 Ladung des Zaubersteckens und einen seiner Zauberplätze aufwenden, um aus dem Zauberstecken einen Zauber desselben Grades (oder niedriger) wie der Grad des aufgewandten Zauberplatzes zu wirken. Hierdurch ändert sich nicht die Anzahl an Aktionen, die zum Wirken des Zaubers erforderlich sind. Beispiel: Seoni ist imstande, Zauber des 3. Grades zu wirken und hat einen Zauberstecken vorbereitet; der Stecken besitzt daher 3 Ladungen. Sie kann dann 1 Ladung und einen ihrer Zauberplätze des 3. Grades aufwenden, um mit dem Stecken einen Zauber des 3. Grades zu wirken, oder 1 Ladung und einen ihrer Zauberplätze 2. Grades, um mit dem Stecken einen Zauber 2. Grades zu wirken. Alternativ kann sie auch wie jeder andere Zauberwirker die 3 Ladungen des Zaubersteckens normal aufwenden, um mit ihnen einen Zauber des 3. Grades des Steckens zu wirken, ohne einen ihrer eigenen Plätze dafür ausgeben zu müssen.

MIT EINEM ZAUBERSTECKEN ANGREIFEN

Zauberstecken gelten gleichzeitig als Waffen der Keulengruppe (Seite 280), was in ihrem Preis inbegriffen ist. Wie Kampfstäben können sie mit Runen graviert werden. Dies hat keinerlei Einfluss auf ihre Eigenschaften beim Zauberwirken.

GRÜNER ZAUBERSTECKEN GEGENSTAND 6+

ERKENNTNISMAGIE **MAGISCH** **ZAUBERSTECKEN**

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

An diesem Eichenast wachsen im Frühjahr Blätter, die im Herbst die Farbe ändern und im Winter fallen. Solange du diesen Zauberstecken führst, erhältst du einen +2 Situationsbonus auf Naturwürfe auf Pflanzen identifizieren.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Begrüner Zauberstecken; **Stufe** 6; **Preis** 225 GM

- **Zaubertricks** *Verstrickende Ranke*
- **Grad 1** *Shillelagh* (kann auch den Grünen Zauberstecken selbst zum Ziel haben)
- **Grad 2** *Baumgestalt, Holz formen, Rindenhaut, Verstricken*

Variante Starker Begrüner Zauberstecken; **Stufe** 12; **Preis** 1.750 GM

- **Grad 3** *Dornenwand*
- **Grad 4** *Mit Pflanzen sprechen, Rindenhaut*
- **Grad 5** *Dornenwand, Pflanzengestalt*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER BANNMAGIE GEGENSTAND 6+

BANNMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser kunstvoll geschnitzte Holzstab fühlt sich warm an und pocht vor innerer Energie. Solange du diesen Zauberstecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Bannmagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken der Bannmagie; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** Schild
- **Grad 1** Alarm, Federfall
- **Grad 2** Energien widerstehen, Magie bannen, Temperaturen trotzen

Variante Starker Zauberstecken der Bannmagie; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM

- **Grad 3** Alarm, Glyphe der Abwehr
- **Grad 4** Dimensionsanker, Energien widerstehen, Magie bannen

Variante Mächtiger Zauberstecken der Bannmagie; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** Temperaturen trotzen, Verbannung
- **Grad 6** Abstoßung, Magie bannen

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER BESCHWÖRUNGSMAGIE GEGENSTAND 6+

BESCHWÖRUNGSMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Stecken aus Eschenholz ist mit Tiersymbolen verziert; führt du ihn, so erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Beschwörungsmagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken der Beschwörungsmagie; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** Verstrickende Ranke
- **Grad 1** Beschwörung eines Konstruktes, Unauffälliger Diener
- **Grad 2** Beschwörung eines Elementars, Beschwörung eines Konstruktes, Geisterross, Verhüllender Nebel

Variante Starker Zauberstecken der Beschwörungsmagie; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM

- **Grad 3** Beschwörung eines Elementars, Beschwörung eines Konstruktes, Stinkende Wolke
- **Grad 4** Beschwörung eines Elementars, Beschwörung eines Konstruktes, Erschaffung, Geisterross

Variante Mächtiger Zauberstecken der Beschwörungsmagie; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** Beschwörung eines Elementars, Beschwörung eines Konstruktes, Schwarze Tentakel
- **Grad 6** Beschwörung eines Elementars, Beschwörung eines Konstruktes, Geisterross

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER ERKENNTISMAGIE GEGENSTAND 6+

ERKENNTISMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Auf der Oberfläche dieses knorrigen Holzstabs tauchen in scheinbar zufälligen Mustern Halbedelsteine auf. Solange du ihn führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Erkenntnismagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken der Erkenntnismagie; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** Magie entdecken

- **Grad 1** Zielsicherer Schlag
- **Grad 2** Dunkelsicht, Sprache verstehen, Unsichtbares sehen

Variante Starker Zauberstecken der Erkenntnismagie; **Stufe** 10;

Preis 900 GM

- **Grad 3** Hellhören, Dunkelsicht
- **Grad 4** Hellsehen, Sprache verstehen, Telepathie

Variante Mächtiger Zauberstecken der Erkenntnismagie; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** Ausspähende Augen, Verständigung
- **Grad 6** Telepathie, Wahrer Blick

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER HEILUNG GEGENSTAND 4+

MAGISCH NEKROMANTIE ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Stab aus glattem, weißem Holz schließt an jedem Ende mit einem goldenen Kreuz ab, das mit einer Vielzahl von Rubin-Cabochoons verziert ist. Ein Zauberstecken der Heilung verleiht einen Gegenstandsbonus auf die Trefferpunkte, die du regenerierst, wann immer du unter Aufwendung deiner eigenen Zauberplätze oder von Ladungen des Zaubersteckens den Zauber Heilung wirkst.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken der Heilung; **Stufe** 4; **Preis** 90 GM

Der Gegenstandsbonus Heilung beträgt +1.

- **Zaubertrick** Stabilisieren
- **Grad 1** Heilung

Variante Starker Zauberstecken der Heilung; **Stufe** 8; **Preis** 470 GM

Der Gegenstandsbonus Heilung beträgt +2.

- **Grad 2** Genesung, Heilung, Sinne wiederherstellen
- **Grad 3** Heilung, Krankheit kurieren

Variante Mächtiger Zauberstecken der Heilung; **Stufe** 12; **Preis** 1.800 GM

Der Gegenstandsbonus Heilung beträgt +3.

- **Grad 4** Genesung, Heilung
- **Grad 5** Heilung, Krankheit kurieren, Lebensatem

Variante Wahrer Zauberstecken der Heilung; **Stufe** 16; **Preis** 9.200 GM

Der Gegenstandsbonus auf Heilung-Zauber beträgt +4.

- **Grad 6** Genesung, Heilung, Sinne wiederherstellen
- **Grad 7** Heilung, Krankheit kurieren, Regeneration

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER HERVORRUFUNGSMAGIE GEGENSTAND 6+

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Zauberstecken verjüngt sich zur Basis hin und ist an der Spitze in Form einer edelsteinbesetzten Spirale geschnitzt. Solange du diesen Zauberstecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Hervorrufungsmagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken der Hervorrufungsmagie; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

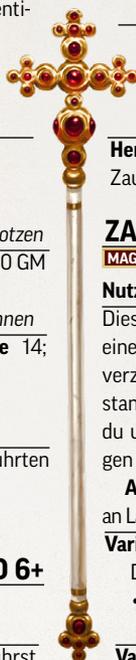
- **Zaubertrick** Kältestrahl
- **Grad 1** Magisches Geschoss, Schockgriff
- **Grad 2** Glitzerstaub, Säurepfeil

Variante Starker Zauberstecken der Hervorrufungsmagie; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM

- **Grad 3** Blitzstrahl, Magisches Geschoss
- **Grad 4** Angriffssturm, Feuerball

Variante Mächtiger Zauberstecken der Hervorrufungsmagie; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** Kältekegel, Magisches Geschoss



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

- **Grad 6** *Energiewand, Kettenblitz*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER ILLUSIONSMAGIE GEGENSTAND 6+

ILLUSION **MAGISCH** **ZAUBERSTECKEN**

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser kunstvoll gestaltete Metallstab glänzt dank seiner wertvollen Einlegearbeiten aus Gold. Wenn du mit dem Stecken einen Zauber wirkst, blitzt über seine Oberfläche das illusorische Bild von irgendetwas, das du begehrt. Solange du diesen Zauberstecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Illusionsmagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu laden.

Variante *Zauberstecken der Illusionsmagie*; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** *Geisterhaftes Geräusch*
- **Grad 1** *Scheinobjekt, Verkleidende Illusion*
- **Grad 2** *Bauchreden, Gegenstand verkleiden, Scheinkreatur*

Variante *Starker Zauberstecken der Illusionsmagie*; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM

- **Grad 3** *Gegenstand verkleiden, Verkleidende Illusion*
- **Grad 4** *Scheinkreatur, Schleier*

Variante *Mächtiger Zauberstecken der Illusionsmagie*; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** *Schleier, Szenisches Trugbild*
- **Grad 6** *Ablenkendes Trugbild, Halluzination erzeugen*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER MACHT GEGENSTAND 16

SELTEN **HERVORRUFUNGSMAGIE** **MAGISCH** **ZAUBERSTECKEN**

Preis 10.000 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

An der Spitze dieses Stabs aus magisch gehärtetem Holz befindet sich eine silberne Skulptur mit magischen Runensymbolen. Wenn er als Waffe eingesetzt wird, ist ein *Zauberstecken der Macht* ein +2 *Stab des Starken Schadens*.

Einen *Zauberstecken der Macht* absichtlich zu zerstören entfesselt einen ungeheuren Energiestoß. Wenn du den Zauberstecken führst, kannst du eine Aktion zum Interagieren nutzen, um ihn zu zerbrechen. Dies ruft eine magische Explosion mit einem Radius von 9 m mit dem Zauberstecken als Mittelpunkt hervor. Sie verursacht 2W8 Punkte Kraftschaden pro bis zum Moment der Explosion noch im Zauberstecken verbleibender Ladung (einfacher Reflexwurf gegen SG 40). Dein Rettungswurf ist automatisch ein Kritischer Fehlschlag. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 fallen, stirbt augenblicklich. Hierbei handelt es sich um einen Todeseffekt.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

- **Grad 1** *Schwächestrah*
- **Grad 2** *Dauerhafte Flamme*
- **Grad 3** *Schweben*
- **Grad 4** *Kreatur lähmen, Kugel der Unverwundbarkeit*
- **Grad 5** *Magisches Geschoss*
- **Grad 6** *Energiewand*
- **Grad 7** *Kältekegel, Feuerball, Blitzstrahl*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER NEKROMANTIE GEGENSTAND 6+

MAGISCH **NEKROMANTIE** **ZAUBERSTECKEN**

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser verzerrte und grob wirkende Zauberstecken ist mit grässlichen Totenkopf- und Knochenmotiven verziert. Solange du diesen Zauber-

stecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Nekromantie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante *Zauberstecken der Nekromantie*; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** *Eiskalte Berührung*
- **Grad 1** *Finstere Tentakel, Schwächestrah*
- **Grad 2** *Sanfte Ruhe, Taubheit verursachen*

Variante *Starker Zauberstecken der Nekromantie*; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM

- **Grad 3** *Blindheit verursachen, Vampirgriff*
- **Grad 4** *Entkräftung, Finstere Tentakel*

Variante *Mächtiger Zauberstecken der Nekromantie*; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** *Sanfte Ruhe, Todeswolke*
- **Grad 6** *Finstere Tentakel, Vampirische Blutlust*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER TIERE GEGENSTAND 4+

ERKENNTISMAGIE **MAGISCH** **ZAUBERSTECKEN**

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Stecken ist von geschnitzten Tier- und Monsterköpfen gekrönt. Solange du diesen Zauberstecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Naturkunde zum Identifizieren von Tieren.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante *Zauberstecken der Tiere*; **Stufe** 4; **Preis** 90 GM

- **Zaubertrick** *Richtung wissen*
- **Grad 1** *Beschwörung eines Tieres, Magische Fänge*

Variante *Starker Zauberstecken der Tiere*; **Stufe** 8; **Preis** 460 GM

- **Grad 2** *Beschwörung eines Tieres, Mit Tieren sprechen, Tierbote*
- **Grad 3** *Beschwörung eines Tieres, Tiergestalt*

Variante *Mächtiger Zauberstecken der Tiere*; **Stufe** 12; **Preis** 1.900 GM

- **Grad 4** *Beschwörung eines Tieres*
- **Grad 5** *Beschwörung eines Tieres, Raserei des Werwolfs, Tiergestalt*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DER VERWANDLUNGSMAGIE GEGENSTAND 6+

MAGISCH **VERWANDLUNGSMAGIE** **ZAUBERSTECKEN**

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Eine Glaskugel auf diesem Metallstab enthält feinen, gewellten Sand. Solange du diesen Stab trägst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Verwandlungsmagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante *Zauberstecken der Verwandlungsmagie*; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** *Magisches Siegel*
- **Grad 1** *Schnelle Schritte, Springen*
- **Grad 2** *Humanoide Gestalt, Kreatur vergrößern*

Variante *Starker Zauberstecken der Verwandlungsmagie*; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM

- **Grad 3** *Flossen, Springen*
- **Grad 4** *Gasförmige Gestalt, Stein formen*

Variante *Mächtiger Zauberstecken der Verwandlungsmagie*; **Stufe** 14; **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** *Humanoide Gestalt*
- **Grad 6** *Böswillige Verwandlung, Drachengestalt, Fleisch zu Stein*

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.



ZAUBERSTECKEN DER VERZAUBERUNGSMAGIE GEGENSTAND 6+

VERZAUBERUNG MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Den Kopf dieses ansehnlich gefertigten Holzstabs bildet ein Edelstein mit hypnotischer Ausstrahlung. Solange du diesen Stecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Verzauberungsmagie.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken der Verzauberungsmagie; **Stufe** 6; **Preis** 230 GM

- **Zaubertrick** Benommenheit
- **Grad 1** Befehl, Kreatur bezaubern
- **Grad 2** Fürchterlicher Lachanfall, Hauch des Stumpfsinns

Variante Starker Zauberstecken der Verzauberungsmagie; **Stufe** 10;

Preis 900 GM

- **Grad 3** Kreatur lähmen
- **Grad 4** Einflüsterung, Kreatur bezaubern, Verwirrung

Variante Mächtiger Zauberstecken der Verzauberungsmagie; **Stufe** 14 (Ungewöhnlich); **Preis** 4.000 GM

- **Grad 5** Befehl, Tiefe Verzweiflung
- **Grad 6** Kreatur beherrschen, Schwachsinn

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DES FEUERS GEGENSTAND 3+

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser Stab hat das Erscheinungsbild eines geschwärzten und verbrannten Stücks Eschenholz. Er riecht leicht nach Ruß und weist das Leuchten von Holzglut auf. Du kannst eine Aktion zum Interagieren verwenden, um mit der Spitze dieses Steckens eine Fackel, ein Stück Zunder oder eine brennbare Substanz zu berühren und dadurch eine Flamme zu entzünden.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken des Feuers; **Stufe** 3; **Preis** 60 GM

- **Zaubertrick** Flammen erzeugen
- **Grad 1** Brennende Hände

Variante Starker Zauberstecken des Feuers; **Stufe** 8; **Preis** 450 GM

- **Grad 2** Brennende Hände, Flammenkugel
- **Grad 3** Feuerball, Flammenkugel

Variante Mächtiger Zauberstecken des Feuers; **Stufe** 12; **Preis** 1.800 GM

- **Grad 4** Feuerball, Feuerschild, Feuerwand
- **Grad 5** Feuerball, Feuerwand

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DES LICHTS GEGENSTAND 8

HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Preis 425 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Die Spitze dieses einfachen Eisenstabs ist mit einem facettierten, transparenten Edelstein besetzt.

Aktivierung ✦ Interagieren; **Effekt** Der Edelstein an der Spitze des Zaubersteckens leuchtet wie eine Fackel auf und verstrahlt für 10 Minuten in einem Radius von 6 m helles Licht (und Dämmerlicht im Bereich der darauf folgenden 6 m).

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

- **Zaubertrick** Licht
- **Grad 2** Dauerhafte Flamme
- **Grad 3** Dauerhafte Flamme, Gleißendes Licht

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DES MAGISTERS GEGENSTAND 20

SELTEN HERVORRUFUNGSMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Preis 90.000 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Sigillen und Runen uralter, mächtiger Magien bedecken die eiserne Verkleidung dieses langen Holzsteckens. Ein Zauberstecken des Magisters ist ein +3 Stab des Mächtigen Schadens, und solange du ihn führst, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber.

Einen Zauberstecken des Magisters vorsätzlich zu zerstören, setzt eine wahrhaft verheerende Welle arkaner Energie frei, die mit zunehmender Entfernung nachläßt. Wenn du diesen Zauberstecken führst, kannst du ihn unter Aufwendung einer Interagieren-Aktion zerbrechen. Dies ruft eine magische Explosion mit einem Radius von 9 m mit dem Zauberstecken als Mittelpunkt hervor. Dies verursacht 2W10 Punkte Kraftschaden pro im Zauberstecken verbleibender Ladung (einfacher Reflexwurf gegen SG 40); dein eigener Rettungswurf ist automatisch ein Kritischer Fehlschlag. Die Explosion hallt über die anfängliche Explosionszone hinaus und verursacht bei Kreaturen jenseits der Grenze von 9 m, aber innerhalb eines Radius von 18 m, immer noch die Hälfte dieses Schadens. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 fallen, stirbt augenblicklich. Hierbei handelt es sich um einen Todeseffekt.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

- **Zaubertrick** Licht, Magie entdecken, Magierhand, Telekinetisches Geschoss
- **Grad 1** Verschießen
- **Grad 2** Glitzerstaub, Klopfen, Kreatur vergrößern, Spinnennetz, Telekinetisches Kampfmanöver, Unsichtbarkeit
- **Grad 3** Blitzstrahl, Feuerball, Magie bannen
- **Grad 4** Feuerball, Feuerwand, Kreatur vergrößern, Spinnennetz, Unsichtbarkeit
- **Grad 5** Kältekegel, Telekinetischer Transport, Wände passieren
- **Grad 6** Auflösen, Blitzstrahl, Feuerball, Magie bannen
- **Grad 7** Ebenenwechsel, Feuerwand, Kältekegel, Wände passieren
- **Grad 8** Feuerball, Magierüstung
- **Grad 9** Beschwörung eines Drachen, Magie bannen, Meteoritenschwarm

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.

ZAUBERSTECKEN DES MENTALISTEN GEGENSTAND 4+

ERKENNTNISMAGIE MAGISCH ZAUBERSTECKEN

Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** 1

Dieser polierte Holzstab ist mit einem verschlungenen Motiv versehen, das an die Falten eines Gehirns erinnert. Solange du diesen Zauberstecken führst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von Magie der Kategorie Mental.

Aktivierung Zauber wirken; **Effekt** Du wendest die erforderliche Anzahl an Ladungen des Steckens auf, um einen Zauber von seiner Liste zu wirken.

Variante Zauberstecken des Mentalisten; **Stufe** 4; **Preis** 90 GM

- **Zaubertrick** Benommenheit
- **Grad 1** Gedankenverbindung, Phantomschmerz

Variante Starker Zauberstecken des Mentalisten; **Stufe** 8; **Preis** 450 GM

- **Grad 2** Paranoia
- **Grad 3** Phantomschmerz, Schnelle Erinnerung

Variante Mächtiger Zauberstecken des Mentalisten; **Stufe** 12; **Preis** 1.800 GM

- **Grad 4** Erinnerung verändern, Telepathie
- **Grad 5** Phantomschmerz, Synaptischer Impuls, Synästhesie

Herstellungsvoraussetzungen Jeweils ein Wirken jedes aufgeführten Zaubers mit dem aufgeführten Grad.



ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

ANHANG: ZUSTÄNDE

Während ihrer Abenteuer werden Charaktere und zuweilen auch ihre Besitztümer von Fähigkeiten und Effekten betroffen, die Zustände verleihen. Dies könnte z. B. ein Zauber oder magischer Gegenstand sein, der dich unsichtbar macht oder mit Furcht erfüllt. Zustände verändern dich auf die eine oder andere Weise und repräsentieren alles von der Einstellung anderer Kreaturen dir gegenüber und wie sie mit dir interagieren bis hin zu was passiert, wenn eine Kreatur dein Blut aussaugt oder dir die Lebensessenz raubt.

Zustände sind anhaltend. Bist du von einem Zustand betroffen, so währen seine Effekte, bis die angegebene Wirkungsdauer des Zustandes endet, der Zustand entfernt wird oder Bedingungen des Zustandes selbst für sein Ende sorgen.

ZUSTANDSWERTE

Manche Zustände besitzen einen Zahlenwert, den Zustandswert. Diese Zahl steht hinter dem Zustand und verdeutlicht die Schwere eines Zustandes. Oft ist dieser Wert zugleich der Bonus oder Malus, den du durch den Zustand erlangst. Diese Werte können häufig durch Fertigkeiten, Zauber oder auch einfaches Abwarten und Aussetzen reduziert werden. Sollte ein Zustandswert auf 0 reduziert werden, endet der fragliche Zustand.

UNTERDRÜCKENDE ZUSTÄNDE

Manche Zustände unterdrücken andere. Trifft dies zu, ist es stets speziell im Eintrag des unterdrückenden Zustandes aufgeführt. Wenn dies geschieht, werden alle Effekte des unterdrückten Zustandes solange unterdrückt, bis der unterdrückende Zustand endet. Die Wirkungsdauer des unterdrückten Zustandes läuft weiter und könnte enden, während er unterdrückt ist.

AUFLISTUNG DER ZUSTÄNDE

ANHALTENDER SCHADEN

Anhaltender Schaden entspringt Effekten wie z. B. Säure, in Flammen stehen oder vielen anderen Situationen. Die Formulierung ist grob „X Anhaltender [Art]Schaden“, wobei „X“ die Menge des verursachten Schadens und „[Art]“ die Schadensart ist. Du erleidest Anhaltenden Schaden nicht augenblicklich, sondern am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedes Mal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um zu sehen, ob du dich von dem Anhaltenden Schaden erholst. Bei Erfolg endet der Zustand. Andernfalls können du oder ein angrenzender Verbündeter eine Aktivität aus meistens 2 Aktionen aufwenden, um dir einen weiteren Einfachen Wurf zu ermöglichen.

AUF DEM FALSCHEN FUSS

Du bist abgelenkt oder anderweitig nicht imstande, dich vollständig auf deine Verteidigung zu konzentrieren. Du erleidest einen Situationsmalus von -2 auf deine RK. Einige Effekte verleihen dir diesen Zustand nur gegenüber bestimmten Kreaturen oder gegen bestimmte Angriffe. Andere – insbesondere Zustände – können dir diesen Zustand gegen alles verleihen. Sollte eine Regel nicht spezifizieren, dass der Zustand Auf dem Falschen Fuß nur hinsichtlich bestimmten Situationen gilt, so gilt er für alle; so besagten viele Effekte einfach: „Das Ziel ist auf dem Falschen Fuß betroffen.“

AUSGELAUGT

Wenn eine Kreatur dir erfolgreich Blut oder Lebenskraft aussaugt, kostet dich dies Gesundheit. Ausgelaugt besitzt stets einen Zustandswert. Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf konstitutionsbasierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an Trefferpunkten gleich deiner Stufe (Minimum 1) multipliziert mit deinem Zustandswert für Ausgelaugt; deine maximalen Trefferpunkte werden ebenfalls um diesen Betrag gesenkt, solange du Ausgelaugt besitzt.

Beispiel: Ein Effekt verleiht deinem Charakter der 3. Stufe den Zustand Ausgelaugt 3; er verliert 9 Trefferpunkte und seine Trefferpunkte-Maximum wird um 9 gesenkt. Der Verlust dieser Trefferpunkte zählt nicht als Erleiden von Schaden.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1. Dies erhöht deine maximalen Trefferpunkte, gibt dir aber nicht augenblicklich die verlorenen Trefferpunkte zurück.

BELASTET

Du schleppst mehr Gewicht, als du vernünftig tragen kannst. Während du diesen Zustand besitzt, erhältst du zudem den Zustand Unbeholfen 1 und erleidest einen Malus von 3 m auf all deine Bewegungsraten. Wie bei allen Mali auf deine Bewegungsrate kann dies deine Bewegungsrate nicht unter 1,50 m senken.

BENOMMEN

Deine Gedanken und Instinkte sind umnebelt. Benommen besitzt stets einen Zustandswert. Du erhältst einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf Intelligenz-, Weisheit- und Charismabasierende Würfe und SG, darunter Willenswürfe, Zaubrangriffswürfe, Zauber-SG und Fertigkeitwürfe, die auf diesen Attributswerten basieren. Wenn du einen Zauber wirkst, während du den Zustand Benommen besitzt, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + deinen Zustandswert für Benommen ablegen; bei einem Fehlschlag wird der Zauber unterbrochen.

BEOBSACHTET

Alles in direkter, unbehinderter Sicht besitzt dir gegenüber den Zustand Beobachtet. Sollte eine Kreatur sich bemühen, nicht entdeckt zu werden, etwa indem sie Heimlichkeit nutzt, um sich zu verstecken, kann sie den Zustand Beobachtet verlieren und stattdessen den Zustand Unentdeckt oder Versteckt erlangen. Solltest du anstelle oder neben Sicht über einen anderen Genauen Sinn verfügen, könntest du imstande sein eine Kreatur oder einen Gegenstand stattdessen mittels dieses Sinnes zu beobachten. Du kannst eine Kreatur nur mit Genauen Sinnen beobachten. Solltest du die Aktion Suchen einsetzen, dabei aber nur Ungenaue Sinne verwenden, so bleibt eine Kreatur dir gegenüber Versteckt, statt den Zustand Beobachtet zu erhalten.

BESCHÄDIGT

Beschädigt ist ein Zustand, der Gegenstände betrifft. Ein Gegenstand erhält diesen Zustand, wenn Schaden seine Trefferpunkte auf oder unter den Beschädigungswert reduziert. Ein Beschädigter Gegenstand kann nicht für seine normale Funktion genutzt werden und verleiht auch keine Boni – mit Ausnahme von Rüstung. Eine Beschädigte Rüstung verleiht immer noch ihren Gegenstandsbonus auf die RK, zugleich aber einen Zustandsmalus auf die RK abhängig von ihrer Kategorie: –1 im Fall einer Beschädigten Leichten Rüstung, –2 im Fall einer Beschädigten Mittelschweren Rüstung oder –3 im Fall einer Beschädigten Schweren Rüstung.

Ein Beschädigter Gegenstand verleiht immer noch die Mali und Einschränkungen, die sich normalerweise daraus ergeben, wenn man ihn trägt oder hält. Eine Beschädigte Rüstung hätte immer noch ihr GE-Limit, den Malus für Rüstung auf Fertigkeitwürfe usw.

Sollte ein Effekt einem Gegenstand automatisch den Zustand Beschädigt verleihen, dessen Trefferpunkte über dem Beschädigungswert liegen, so werden die aktuellen Trefferpunkte des Gegenstandes auf den Beschädigungswert reduziert.

BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Viele Effekte, die dir den Zustand Beschleunigt verleihen, spezifizieren die Arten von Aktionen, die du mit dieser zusätzlichen Aktion ausführen kannst. Solltest du aus mehreren Quellen den Zustand Beschleunigt erhalten, kannst du die erhaltene zusätzliche Aktion für jede Aktion nutzen, welche dir ermöglicht wird. Da der Zustand Beschleunigt zu Beginn deines Zuges eintritt, erlangst du nicht sofort Aktionen, solltest du den Zustand Beschleunigt während deines Zuges erhalten.

BETÄUBT

Du nimmst nichts mehr wahr. Du kannst nicht handeln, während du den Zustand Betäubt besitzt. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst – dies kann sich über mehrere Züge hinziehen. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen. Beispiel: Du besitzt Betäubt 4; mit Beginn deines Zuges erhältst du 3 Aktionen zurück, welche du sogleich verlierst. Dies reduziert deinen Zustand auf Betäubt 1. Zu Beginn deines nächsten Zuges verlierst du 1 weitere Aktion und kannst die anderen beiden Aktionen normal nutzen; dein Zustandswert für Betäubt sinkt auf 0 und der Zustand endet.

Alternativ kann der Zustand Betäubt auch eine Wirkungsdauer aufweisen, z. B. „Betäubt für 1 Minute“; in diesem Fall verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle deine Aktionen.

Betäubt unterdrückt Verlangsamt. Sollte die Wirkungsdauer deines Zustandes Betäubt enden, während du noch Verlangsamt besitzt, zählst du die durch Betäubt verlorenen Aktionen gegen jene, die du durch Verlangsamt verlierst. Wenn du z. B. zu Beginn deines Zuges die Zustände Betäubt 1 und Verlangsamt 2 besitzt, würdest du 1 Aktion durch Betäubt und nur 1 weitere Aktion durch Verlangsamt verlieren, sodass du noch 1 Aktion für diesen Zug übrig hast.

BEWEGUNGSUNFÄHIG

Du kannst keine Handlungen der Kategorie Bewegung nutzen. Solltest du Bewegungsunfähig sein, weil dich etwas festhält, dann aber eine andere Kraft versuchen, dich aus deinem Feld zu

ZUSTANDSGRUPPEN

Manche Zustände sind relativ zueinander oder besitzen ein gemeinsames Thema. Es mag nützlich sein, sie zusammen zu betrachten, um ihre Interaktionen untereinander zu verstehen:

Einstellungen: Feindselig, Freundlich, Gleichgültig, Hilfsbereit, Unfreundlich

Gesenkte Attribute: Belastet, Benommen, Ausgelaugt, Kraftlos, Unbeholfen

Grade der Wahrnehmung: Beobachtet, Unbemerkt, Unentdeckt, Versteckt

Sinne: Blind, Geblendet, Taub, Unsichtbar, Verborgen

Tod und Sterben: Bewusstlos, Sterbend, Todgeweiht, Verwundet

REGELN FÜR TOD UND STERBEN

Die Zustände Bewusstlos, Sterbend, Todgeweiht und Verwundet beziehen sich allesamt auf den Prozess, wie man dem Tode näher kommt. Du findest die vollständigen Regeln auf den Seiten 459–461. Die wichtigste, bei den Zuständen nicht enthaltene Information ist dabei die Folgende – Wirst du auf 0 Trefferpunkte reduziert, gehst du mit den folgenden Effekten K.O.:

- Deine Initiative verschiebt sich direkt vor die der Kreatur oder des Effektes, die oder der dich auf 0 Trefferpunkte reduziert hat.
- Du erhältst den Zustand Sterbend 1. Sollte der Effekt, der dich ausgeschaltet hat, ein Kritischer Erfolg des Angreifers oder das Resultat eines Kritischen Fehlschlages deinerseits sein, erhältst du stattdessen den Zustand Sterbend 2. Solltest du den Zustand Verwundet besitzen, so erhöhe deinen Zustandswert für Sterbend um deinen Zustandswert für Verwundet. Sollte der Schaden aus einem Nichttödlichen Angriff oder Effekt resultieren, so erhältst du bei 0 Trefferpunkten nicht den Zustand Sterbend, sondern nur den Zustand Bewusstlos.

bewegen, so muss dieser Kraft ein Wurf entweder gegen den SG des dich festhaltenden Effektes oder die relevante Verteidigung (meistens den Zähigkeits-SG) des dich Festhaltenden gelingen.

BEWUSSTLOS

Du schläfst oder wurdest K.O. geschlagen. Du kannst nicht handeln. Du erleidest einen Zustandsmalus von –4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Wenn du diesen Zustand erlangst, stürzt du zu Boden, erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen, außer der Effekt besagt anderes oder der SL legt fest, dass du dich in einer Position befindest, in welcher dies nicht geschieht.

Solltest du infolge des Zustandes Sterbend den Zustand Bewusstlos erhalten haben, kannst du nicht aufwachen, solange du 0 Trefferpunkte hast. Solltest du auf 1 Trefferpunkt oder mehr geheilt werden, verlierst du die Zustände Bewusstlos und Sterbend und kannst in deinem nächsten Zug normal handeln.

Solltest du Bewusstlos sein und 0 Trefferpunkte besitzen, aber nicht den Zustand Sterbend haben, kehrst du nach Verstreichen von genügend Zeit auf natürlichem Wege auf 1 Trefferpunkt zurück und erwachst. Der SL bestimmt die Dauer deiner Bewusstlosigkeit (zwischen 10 Minuten und mehreren Stunden). Solltest du während dieser Zeit geheilt werden, verlierst du den Zustand Bewusstlos und kannst in deinem nächsten Zug normal handeln.

Solltest du Bewusstlos sein und mehr als 1 Trefferpunkt besitzen – z. B. weil du schläfst oder aufgrund eines Effektes den

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Zustand Bewusstlos besitzt –, wachst du auf eine der folgenden Weisen auf; dabei verlierst du den Zustand Bewusstlos:

- Du erleidest Schaden, sofern dieser dich nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert. Sollte der Schaden dich auf 0 Trefferpunkte reduzieren, bleibst du Bewusstlos und erhältst zudem den Zustand Sterbend.
- Du erlangst Heilung (natürliche Heilung durch Ausruhen ausgenommen).
- Jemand nutzt die Handlung Interaktion, um dich wachzurütteln.
- Um dich herum herrscht Lärm – dies weckt dich aber nicht automatisch. Vielmehr kannst du automatisch zu Beginn deines Zuges einen Wahrnehmungswurf gegen den SG des Lärms ablegen (oder den niedrigsten SG, sollte es mehrere Lärmquellen geben); bei Erfolg erwachst du. Sollten Kreaturen um dich herum sich bemühen, leise zu bleiben, so erfolgt dieser Wahrnehmungswurf gegen ihren Heimlichkeits-SG. Manche magischen Effekte lassen dich aber so tief schlafen, dass du diesen Wahrnehmungswurf nicht ablegen kannst.
- Solltest du nur schlafen, bestimmt der SL, dass du normal aufwachst, wenn du ausgeschlafen hast oder etwas deine Ruhe stört.

BLIND

Du kannst nicht sehen. Normales Gelände ist für dich Schwieriges Gelände. Du kannst nichts mittels Sicht wahrnehmen. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erleidest du einen Zustandsmalus von –4 auf Wahrnehmungswürfe. Du bist gegen Sichtbare Effekte immun. Blind unterdrückt Geblendet.

ERSCHÖPFT

Du bist erschöpft und kannst nur wenig Energie mobilisieren. Du erhältst einen Statusmalus von -1 auf deine RK und Rettungswürfe. Bist du auf Erkundung, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen. Der Zustand Erschöpft verschwindet nach einer Nacht erholsamen, ungestörten Schlafs.

FASZINIERT

Du bist gezwungen, deine Aufmerksamkeit völlig auf etwas zu konzentrieren; dies lenkt dich von allem ab, was um dich herum geschieht. Du erleidest einen Zustandsmalus von –2 auf Wahrnehmungs- und Fertigkeitwürfe und kannst keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, außer die beabsichtigten Konsequenzen stehen (nach Maßgabe des SL) in Bezug auf das Ziel deiner Faszination. Du könntest möglicherweise Suchen und Wissen abrufen hinsichtlich des Zieles nutzen, aber wohl keinen Zauber wirken, der eine andere Kreatur zum Ziel hat. Dieser Zustand endet, sollte eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten nutzen.

FEINDSELIG

Dieser Zustand reflektiert die Einstellung einer Kreatur gegenüber einem bestimmten Charakter und betrifft nur Kreaturen, bei denen es sich nicht um Spielercharaktere handelt; die Einstellung eines SC kann nur mittels übernatürlicher Effekt (z.B. Zaubern) fremdbestimmt werden. Eine Kreatur, die einem Charakter gegenüber Feindselig eingestellt ist, möchte ihm aktiv ein Leid zufügen. Sie wird ihn nicht zwangsläufig angreifen, aber definitiv nicht auf Erbitten-Handlungen eingehen.

FLIEHEND

Du musst davonrennen; der Grund ist Furcht oder ein anderer Zwang. Während deines Zuges musst du alle verfügbaren Aktionen aufwenden, um der Quelle dieses Effektes schnellstmöglich zu entkommen (z. B. indem du Bewegungsaktionen zur Flucht nutzt oder deiner Flucht im Weg stehende Türen öffnest usw.). Die Quelle ist in der Regel der Effekt oder Zauberwirker, welcher dir den Zustand verliehen hat; manche Effekte könnten aber auch etwas anderes als die Quelle definieren. Solange du den Zustand Fliehen besitzt, kannst du die Aktionen Verzögern oder Vorbereiten nicht nutzen.

FREUNDLICH

Dieser Zustand reflektiert die Einstellung einer Kreatur gegenüber einem bestimmten Charakter und betrifft nur Kreaturen, bei denen es sich nicht um Spielercharaktere handelt; die Einstellung eines SC kann nur mittels übernatürlicher Effekt (z.B. Zaubern) fremdbestimmt werden. Eine Kreatur, die einem Charakter gegenüber Freundlich eingestellt ist, mag diesen Charakter, und wird wahrscheinlich einfachen und sicheren Erbitten-Handlungen zustimmen und nachkommen, die zu erfüllen sie nicht viel kosten. Sollte der Charakter oder einer seiner Verbündeten eine feindselige Handlung gegen die Kreatur ausführen, verschlechtert sich die Einstellung der Kreatur abhängig von der Schwere der feindseligen Handlung (der SL hat das letzte Wort).

GEBLENDET

Deine Augen sind überstimuliert. Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgen.

GEBUNDEN

Du bist gefesselt und kannst dich kaum bewegen oder eine Kreatur hat dich im Haltegriff. Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensiv oder Handhaben ausüben mit Ausnahme von Versuchen mittels Fertigkeitwürfen zum Entkommen oder Gewaltsam öffnen deinen Fesseln zu enttrinnen. Gebunden unterdrückt Gefrissen.

GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig. Solltest du in diesem Zustand eine Handhabehandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren; lege den Wurf ab, nachdem du die erforderliche Anzahl an Aktionen aufgewendet hast, aber ehe die Effekte zur Wirkung kommen.

GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL). Deine Sinne funktionieren noch immer, du nimmst aber nur wahr, was dir möglich ist, ohne dich zu bewegen, daher kannst du im Zustand Gelähmt die Aktion Suchen nicht nutzen.

GESTEUERT

Jemand anders trifft deine Entscheidungen für dich. Meistens wirst du in diesem Fall magisch befehligt oder beherrscht. Der Steuernde bestimmt dein Handeln und kann dich jede dir mögliche Handlung, darunter Angriffe, Reaktionen und sogar Verzögern, durchführen lassen. Der Steuernde muss in der Regel keine eigenen Aktionen aufwenden, wenn er dich steuert.

GLEICHGÜLTIG

Dieser Zustand reflektiert die Einstellung einer Kreatur gegenüber einem bestimmten Charakter und betrifft nur Kreaturen, bei denen es sich nicht um Spielercharaktere handelt; die Einstellung eines SC kann nur mittels übernatürlicher Effekt (z.B. Zaubern) fremdbestimmt werden. Eine Kreatur, die einem Charakter gegenüber Gleichgültig eingestellt ist, kümmert sich nicht um den Charakter. Sofern keine andere Einstellung angegeben ist, kannst du davon ausgehen, dass eine Kreatur einem Charakter gegenüber Gleichgültig eingestellt ist.

HILFSBEREIT

Dieser Zustand reflektiert die Einstellung einer Kreatur gegenüber einem bestimmten Charakter und betrifft nur Kreaturen, bei denen es sich nicht um Spielercharaktere handelt; die Einstellung eines SC kann nur mittels übernatürlicher Effekt (z.B. Zaubern) fremdbestimmt werden. Eine Kreatur, die einem Charakter gegenüber Hilfsbereit eingestellt ist, möchte ihm aktiv helfen. Sie wird nachvollziehbaren Erbitten-Handlungen des Charakters nachkommen, welche nicht ihren Zielen im Wege stehen oder ihre Lebensumstände gefährden. Sollte der Charakter oder einer seiner Verbündeten eine feindselige Handlung gegen die Kreatur ausführen, verschlechtert sich die Einstellung der Kreatur abhängig von der Schwere der feindseligen Handlung (der SL hat das letzte Wort).

KRAFTLOS

Du bist körperlich geschwächt. Kraftlos besitzt immer einen Zustandswert. Wenn du diesen Zustand besitzt, erleidest du einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkerbasierende Würfe und SG, darunter stärkerbasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

KRÄNKELEND

Du fühlst dich krank. Kränkelnd hat stets einen Zustandswert. Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Solange du diesen Zustand besitzt, kannst du freiwillig nichts zu dir nehmen (Elixiere und Tränke eingeschlossen).

Du kannst eine einzelne Aktion aufwenden, um zu würgen; dies gestattet dir augenblicklich einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effektes, der dir den Zustand Kränkelnd verliehen hat. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (oder um 2 bei einem Kritischen Erfolg).

LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du im Zustand Liegend nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand Liegend. Du kannst liegend die Aktion In Deckung gehen nutzen, um dich zu ducken und Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen, selbst wenn du dich nicht hinter einen Gegenstand begeben kannst; dies verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Solltest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend erhalten, so stürzt du ab (siehe Seite 464 für die Regeln zu Stürzen). Beim Schwimmen kannst du nicht den Zustand Liegend erhalten.

STERBEND

Du verblutest oder stehst anderweitig an der Schwelle zum Tod. Während du diesen Zustand hast, besitzt du zugleich den Zustand Bewusstlos. Sterbend besitzt stets einen Zustandswert.

REGELN ZU ANHALTENDEM SCHADEN

Die folgenden Regeln gelten in bestimmten Fällen von Anhaltendem Schaden:

Unterstützte Erholung

Du kannst Bemühungen unternehmen, um dich von Anhaltendem Schaden zu erholen. Ebenso kann dir ein Verbündeter helfen und dir so einen zusätzlichen Einfachen Wurf vor dem Ende deines Zuges ermöglichen. Dies ist üblicherweise eine Aktivität, die 2 Aktionen erfordert, zudem muss die fragliche Handlung nachvollziehbar (nach Maßgabe des SL) deine Chancen verbessern. Möglicherweise willst du eine Flamme ersticken, Säure abwaschen oder mittels Heilkunde Erste Hilfe leisten, um eine Blutung zu stillen. Dies erlaubt dir dann augenblicklich einen zusätzlichen Einfachen Wurf. Der SL entscheidet, wie deine Hilfe sich auswirkt, wobei er die folgenden Beispiele als Richtlinien nutzt:

- Senke den SG des Einfachen Wurfes auf 10 für eine besonders passende Form der Hilfe – z. B. wenn du in Flammen stehst und mit Wasser übergossen wirst.
- Beende den Zustand automatisch aufgrund der Art von Hilfe – z. B. beendet Heilung, die dich wieder auf dein TP-Maximum bringt, anhaltenden Blutungsschaden, oder wird anhaltender Feuerschaden beendet, wenn du dich in einen See stürzt und untertauchst.
- Die Anzahl an Aktionen, die nötig ist, um dir zu helfen, kann sinken oder steigen, sollte der Helfer besonders effektiv oder inkompetent sein.

Anhaltender Schaden endet irgendwann automatisch – Feuer findet keine Nahrung mehr, Blut gerinnt usw. Dies tritt in der Regel nach 1 Minute ein, der SL kann aber auch anderes bestimmen.

Immunitäten, Resistenzen und Schwächen

Immunitäten, Resistenzen und Schwächen gelten auch hinsichtlich Anhaltenden Schadens. Verursacht ein Effekt einen Ausgangsschaden neben dem Anhaltenden Schaden, so gelten Immunitäten, Resistenzen und Schwächen separat für den Ausgangs- und den Anhaltenden Schaden. Wenn ein Effekt den Ausgangsschaden vereitelt, vereitelt er in der Regel auch Anhaltenden Schaden – tritt dich eine Hiebwaaffe, welche Blutungsschaden verursachen würde, vereitelt du aber den Hiebschaden der Waffe, so erleidest du auch keinen Blutungsschaden, da du nicht geschnitten wurdest. Der SL kann in manchen Situationen anders entscheiden.

Mehrere Anhaltende Schadenszustände

Du kannst gleichzeitig von mehreren Anhaltenden Schadenszuständen betroffen sein, solange sie unterschiedliche Schadensarten besitzen. Solltest du mehr als einen Anhaltenden Schadenszustand derselben Art erhalten, so unterdrückt der höhere Schadenswert den niedrigeren. Der durch Anhaltenden Schaden erlittene Schaden tritt stets auf einmal ein – sollte etwas ausgelöst werden, wenn du Schaden erleidest, so wird es nur einmal ausgelöst. Beispiel: Solltest du den Zustand Sterbend und mehrere Arten Anhaltenden Schadens besitzen, so erhöht der Anhaltende Schaden den Zustandswert für Sterbend nur einmal pro Runde und nicht für jeden Anhaltenden Schadenszustand einzeln, unter dem du leidest.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG

AKTIONEN ERLANGEN UND VERLIEREN

Beschleunigt, Verlangsamt und Betäubt sind die hauptsächlichen Methoden, wie du bei einem Zug Aktionen erlangen oder verlieren kannst. Die Regeln hierfür findest du auf Seite 462. Diese Zustände modifizieren, wieviele Aktionen du zu Beginn deines Zuges erlangst – solltest du den Zustand z. B. mitten während deines Zuges erhalten, verändert dies die Anzahl deiner Aktionen während dieses Zuges nicht. Solltest du unter widersprüchlichen Zuständen leiden, welche die Anzahl deiner Aktionen beeinflussen, wählst du, welche Aktionen du verlierst. Der Zauber *Hast* gibt dir z. B. eine Aktion, die du nur für Laufen oder einen Angriff benutzen kannst; solltest du ebenso den Zustand *Verlangsamt* besitzen, könntest du dich entscheiden, auf die durch *Hast* gewonnene Aktion zu verzichten und so deine übrigen, flexibleren Aktionen behalten. Manche Zustände hindern dich daran, bestimmte Handlungen auszuführen (meistens Reaktionen). Andere Zustände wie z. B. *Gelähmt* besagen einfach, dass du nicht handeln kannst. Wenn du nicht handeln kannst, kannst du gar keine Aktionen ausführen. Im Gegensatz zu *Betäubt* oder *Verlangsamt*, verändert dies nicht die Anzahl an erlangten Aktionen; solltest du also irgendwie während deines Zuges von deiner Lähmung geheilt werden, kannst du augenblicklich handeln.

Solltest du jemals *Sterbend 4* erreichen, stirbst du. Wenn du den Zustand *sterbend* hast, musst du jeweils zu Beginn deines Zuges einen *Erholungswurf* (siehe Seite 459) ablegen, um zu bestimmen, ob sich deine Lage verbessert oder verschlechtert. Solltest du den Zustand *Sterbend* besitzen und Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für *Sterbend* um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).

Wenn du durch einen Erfolg bei einem *Erholungswurf* den Zustand *Sterbend* verlierst, aber immer noch 0 Trefferpunkte hast, behältst du den Zustand *Bewusstlos*, kannst aber erwachen, wie bei *Bewusstlos* beschrieben. Du verlierst den Zustand *Sterbend* automatisch und erwachst, solltest du jemals 1 Trefferpunkt oder mehr besitzen. Wenn du den Zustand *Sterbend* verlierst, erhältst du den Zustand *Verwundet 1* (solltest du bereits den Zustand *Verwundet* besitzen, steigt dein Zustandswert für *Verwundet* um 1).

TAUB

Du kannst nicht hören. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du hören kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche erfordern, aber auch auf anderen Sinnen basieren. Solltest du eine Handlung der Kategorie *Hörbar* ausführen, musst du einen *Einfachen Wurf* gegen SG 5 ablegen; bei Mislingen ist die Handlung verloren – lege diesen Wurf ab, nachdem du die erforderliche Anzahl an Aktionen aufgewendet hast, aber ehe Effekte zur Geltung kommen. Du bist gegen *Hörbare* Effekte immun.

TODGEWEIHT

Eine mächtige Kraft hält deine Seele umklammert und ruft dich ins Grab. *Todgeweiht* besitzt stets einen Zustandswert. Der Zustandswert für *Sterbend*, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für *Todgeweiht* reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für *Sterbend* auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich. Wenn du stirbst, verlierst du den Zustand *Todgeweiht*. Dein Zustandswert für *Todgeweiht* sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

UNBEHOLFEN

Deine Bewegungen werden unbeholfen und ungenau. Unbeholfen besitzt stets einen Zustandswert. Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Unbeholfen auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

UNBEMERKT

Besitzt du einer Kreatur gegenüber den Zustand *Unbemerkt*, so weiß diese Kreatur nicht, dass du zugegen bist. Du besitzt der Kreatur gegenüber zugleich den Zustand *Unentdeckt*. Dieser Zustand betrifft Fähigkeiten, welche nur gegen Ziele genutzt werden könnten, die nicht von deiner Anwesenheit wissen.

UNENTDECKT

Wenn du gegenüber einer Kreatur den Zustand *Unentdeckt* besitzt, kann diese dich nicht sehen, hat keine Vorstellung, auf welchem Feld du dich befinden könntest, und dich auch nicht als Ziel auswählen. Flächeneffekte, welche den Bereich betreffen, in dem du befindest, wirken immer noch auf dich. Solange du für eine Kreatur *Unentdeckt* bist, besitzt sie dir gegenüber den Zustand *Auf dem Falschen Fuß*.

Eine Kreatur, für die du *Unentdeckt* bist, kann raten, in welchem Feld du dich befindest, um dich als Ziel auszuwählen; hierzu muss sie ein Feld wählen und einen Angriff ausführen. Dies wirkt wie der Angriff auf eine *Versteckte* Kreatur (*Einfacher Wurf* gegen SG 11, siehe Seite 466), allerdings legt der SL den *Einfachen Wurf* und den *Angriffswurf* verdeckt ab. Sollte der Angriff scheitern, so verrät der SL nicht, ob dies am Scheitern des *Einfachen Wurfs*, am Scheitern des *Angriffswurfs* oder an der Wahl des falschen Feldes gelegen hat.

Eine Kreatur kann die Aktion *Suchen* nutzen beim Versuch dich aufzuspüren – siehe Seite 471.

UNFREUNDLICH

Dieser Zustand reflektiert die Einstellung einer Kreatur gegenüber einem bestimmten Charakter und betrifft nur Kreaturen, bei denen es sich nicht um Spielercharaktere handelt; die Einstellung eines SC kann nur mittels übernatürlicher Effekt (z.B. Zaubern) fremdbestimmt werden. Eine Kreatur, die einem Charakter gegenüber *Unfreundlich* eingestellt ist, mag ihn nicht und misstraut ihm. Die *Unfreundliche* Kreatur ist nicht bereit, einer *Erbitten-Handlung* des Charakters nachzugeben.

UNSICHTBAR

Während du den Zustand *Unsichtbar* besitzt, kann man dich nicht sehen. Du besitzt allen gegenüber den Zustand *Unentdeckt*. Kreaturen können mittels der Aktion *Suchen* versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen *Heimlichkeit-SG* gelingen, so erhältst du dieser Kreatur gegenüber den Zustand *Versteckt*, bis du *Schleichen* nutzt, um wieder *Unentdeckt* zu werden. Solltest du *Unsichtbar* werden, während man dich sehen kann, so besitzt du diesem *Beobachter* gegenüber den Zustand *Versteckt* (statt *Unentdeckt*), bis du erfolgreich *Schleichen* nutzt. Du kannst nicht im *unsichtbaren* Zustand den Zustand *Beobachtet* erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

VERÄNGSTIGT

Furcht hat dein Herz erfasst und deine Nerven zittern. Dieser Zustand hat stets einen Zustandswert. Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für *Verängstigt* auf alle Würfe und SG. Außer es ist anderweitig spezifiziert,

sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

VERBORGEN

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Verborgen besitzt, z. B. weil du dich in dichtem Nebel befindest, bist du für diese Kreatur schwer zu sehen. Du kannst immer noch den Zustand Beobachtet haben, es ist aber schwieriger, dich als Ziel auszuwählen. Eine Kreatur, vor der du Verborgen bist, muss einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, wenn sie dich zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder anderen Effekts machen will. Flächeneffekte unterliegen diesem Einfachen Wurf nicht. Sollte der Wurf scheitern, betrifft dich der Angriff, Zauber oder Effekt nicht.

VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Verlangsamt hat stets einen Zustandswert. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamt. Da Verlangsamt sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamt während deines Zuges erhalten.

VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Normalerweise erlangst du den Zustand Versteckt mittels Schleichen oder Verstecken. Nutzt man die Aktion Suchen nur mit Ungenauen Sinnen, so bleibt eine Kreatur Versteckt, statt den Zustand Beobachtet zu erlangen. Eine Kreatur, der gegenüber du Versteckt bist, erhält dir gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß; will sie dich zum Ziel eines Angriffs machen, muss ihr zuerst ein Einfacher Wurf gegen SG 11 gelingen, um dich für einen Angriff, einen Zauber oder anderen Effekt ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte sind hiervon ausgenommen).

Eine Kreatur könnte imstande sein, dich mittels der Aktion Suchen in den Zustand Beobachtet zu versetzen – siehe auch Seite 471.

VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt. Du kannst weder handeln noch etwas wahrnehmen. Du wirst zu einem Gegenstand, dessen Last dem Doppelten deiner normalen Last entspricht (meistens 12 bei einer Versteinerten Mittelgroßen Kreatur oder 6 bei einer Versteinerten Kleinen Kreatur). Du hast RK 9, Härte 8 und dieselben aktuellen Trefferpunkte wie zu Lebzeiten. Du besitzt keinen Beschädigungswert. Wirst du wieder in Fleisch zurückverwandelt, besitzt du dieselbe Anzahl an Trefferpunkten wie als Statue. Sollte die Statue zerstört werden, stirbst du augenblicklich. Während du den Zustand Versteinert besitzt, befinden sich dein Körper und Geist in Stasis, sodass du weder alterst, noch das Verstreichen der Zeit bemerkst.

VERWIRRT

Du bist nicht bei Sinnen und greifst unkontrolliert an. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß, behandelst niemanden als deinen Verbündeten (andere könnten dich aber immer noch als ihren Verbündeten behandeln) und kannst weder die Aktionen Verzögern und Vorbereiten nutzen noch Reaktionen.

Du nutzt alle deine Aktionen für Angriffe oder zum Wirken offensiver Zaubertricks, wobei der SL dich anderen Aktionen nutzen lassen kann, um Angriffe zu ermöglichen – z. B. Ziehen einer Waffe, sich zu einem Ziel hinbewegen usw. Der SL bestimmt

REDUNDANTE ZUSTÄNDE

Du kannst einen Zustand nur einmal zugleich besitzen. Sollte ein Effekt dir einen Zustand verleihen, den du bereits besitzt, währt der fragliche Zustand nun für die längere Wirkungszeit der beiden Versionen. Die Wirkungsdauer des kürzeren Zustandes endet effektiv; sollte der für diesen Zustand verantwortliche Effekt dir weitere Zustände verliehen haben, so sind diese nicht betroffen.

Beispiel: Du wurdest von einem Monster getroffen, welches dir deine Gesundheit raubt; deine Verletzungen verleihen dir den Zustand Kraftlos 2 und den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Ende des nächsten Zuges des Monsters. Vor dem Ende des nächsten Zuges der Kreatur vergiftet dich eine Falle und verleiht dir Kraftlos 2 für 1 Minute. In diesem Fall ersetzt Kraftlos 2 für 1 Minute das vorherige Kraftlos 2. Da Auf dem Falschen Fuß nicht betroffen ist, behältst du diesen Zustand bis zum Ende des nächsten Zuges des Monsters.

Eine Fähigkeit, welche einen Zustand entfernt, entfernt sie vollständig unabhängig vom Zustandswert oder wie oft du davon betroffen warst. Im Beispiel oben würde ein Zauber, der dich vom Zustand Kraftlos befreit, diesen völlig entfernen und müsste nicht zweimal gewirkt werden.

Redundante Zustände mit Werte

Zustände mit unterschiedlichen Werten werden als unterschiedliche Zustände betrachtet. Solltest du mehrfach von einem Zustand mit einem Wert betroffen sein, wirkt nur der Zustand mit dem höchsten Wert auf dich. Du solltest aber die Wirkungsduern im Auge behalten, sollte eine Version des Zustandes einen geringeren Wert aber eine längere Wirkungsdauer besitzen. Beispiel: Du unterliegst Verlangsamt 2 mit Wirkungsdauer 1 Runde und Verlangsamt 1 mit Wirkungsdauer 6 Runden; in der ersten Runde wirkt Verlangsamt 2 und die nächsten 5 Runden dann Verlangsamt 1. Sollte etwas den Zustandswert reduzieren, so gilt dies für alle Zustände dieses Namens, die dich betreffen. Folgebeispiel: Du unterliegst den oben genannten Zuständen, allerdings reduziert etwas deinen Zustandswert für Verlangsamt um 1; Verlangsamt 2 wird auf Verlangsamt 1 reduziert mit Wirkungsdauer 1 Runde, während Verlangsamt 1 auf Verlangsamt 0 reduziert und damit entfernt wird.

dabei zufällig, wen du angreifst. Solltest du kein mögliches Ziel haben, greifst du dich selbst an; du triffst dich automatisch, landest aber keine Kritische Treffer. Solltest du nicht angreifen oder Zauber wirken können, brabbelst du zusammenhangslos vor dich hin und verschwendest so deine Aktionen.

Wenn du Schaden durch einen Angriff oder Zauber erleidest, kannst du einen Einfachen Wurf gegen SG 11 ablegen, um dich von deiner Verwirrung zu erholen und den Zustand zu beenden.

VERWUNDET

Du bist ernsthaft verletzt. Dieser Zustand hat stets einen Zustandswert. Verlierst du den Zustand Sterbend und besitzt noch nicht den Zustand Verwundet, so erhältst du Verwundet 1. Solltest du den Zustand Sterbend verlieren und den Zustand Verwundet bereits besitzen, so steigt dein Zustandswert für Verwundet um 1. Solltest du den Zustand Verwundet besitzen und dann den Zustand Sterbend erhalten, so steigt dein Zustandswert für Sterbend um deinen Zustandswert für Verwundet.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen Trefferpunkte zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an Trefferpunkte zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME

SPIELERNAME

ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)

ABSTAMMUNG UND HERKUNFT

HINTERGRUND

KLASSE

GRÖÙE **GESINNUNG** **KATEGORIEN**

GOTTHEIT

STUFE

HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST STÄRKE -MODIFIKATOR

GE GESCHICKLICHKEIT -MODIFIKATOR

KO KONSTITUTION -MODIFIKATOR

IN INTELLIGENZ -MODIFIKATOR

WE WEISHEIT -MODIFIKATOR

CH CHARISMA -MODIFIKATOR

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. = 10

GE **MAX.** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

ODER

UNGERÜSTET **LEICHT** **MITTELSCHWER** **SCHWER**

G E M L **G E M L** **G E M L**

Schild **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

TREFFERPKT.

MAX. **AKTUELL** **TEMPORÄR**

STERBEND **VERWUNDET**

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

KLASSEN-SG

GRUNDW. = 10

ATTRIBUT **KG** **G E M L** **GGSTD.**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX **WILLEN** **ZÄHIGKEIT**

GE **KG** **WE** **KG** **KO** **KG**

GGSTD. **G E M L** **GGSTD.** **G E M L** **GGSTD.** **G E M L**

NOTIZEN

WAHRNEHMUNG

WE **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S** **W**

WAFFE **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S** **W**

WAFFE **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S** **W**

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S** **W**

WAFFE **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S** **W**

WAFFE **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S** **W**

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH **G E M L**

KRIEGSWAFFEN **G E M L**

ANDERE **G E M L**

ANDERE **G E M L**

FERTIGKEITEN

AKROBATIK = **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

ARKANE KÜNSTE = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

ATHLETIK = **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

DARBIETUNG = **CH** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

DIEBESKUNST = **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

DIPLOMATIE = **CH** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

EINSCHÜCHTERN = **CH** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

GESELLSCHAFTSKUNDE = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

HANDWERKSKUNST = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

HEILKUNDE = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

HEIMLICHKEIT = **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

KENNTNIS = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

KENNTNIS = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

NATURKUNDE = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

OKKULTISMUS = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

RELIGIONSKUNDE = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

TÄUSCHUNG = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

ÜBERLEBENSKUNST = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	TALENT 1.
	HERKUNFT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	KLASSENMERKMAL 1.
	KLASSENMERKMAL 1.
	TALENT 1.
	TALENT 2.
	KLASSENMERKMAL 3.
	TALENT 4.
	KLASSENMERKMAL 5.
	TALENT 6.
	KLASSENMERKMAL 7.
	TALENT 8.
	KLASSENMERKMAL 9.
	TALENT 10.
	KLASSENMERKMAL 11.
	TALENT 12.
	KLASSENMERKMAL 13.
	TALENT 14.
	KLASSENMERKMAL 15.
	TALENT 16.
	KLASSENMERKMAL 17.
	TALENT 18.
	KLASSENMERKMAL 19.
	TALENT 20.

BONUSTALENTE

INVENTAR

AM LEIB GETRAGENE GEGENSTÄNDE	RESONANZ (MAX. 10)	LAST	BEREITGEHALTENE GEGENSTÄNDE	LAST	SONSTIGE GEGENSTÄNDE	LAST



BELADEN ST

= 5+

MAXIMAL ST

= 10+

Four circular icons labeled KM, SM, GM, and PM.

CHARAKTERSKIZZE

ETHN. ZUGEHÖRIGKEIT

NATIONALITÄT

GEBURTSORT

ALTER

GESCHLECHT & ANREDE

GRÖSSE

GEWICHT

AUSSEHEN

PERSÖNLICHKEIT

EINSTELLUNG

ANSICHTEN

VORLIEBEN

ABNEIGUNGEN

SCHLAGWÖRTE

KAMPAGNENNOTIZEN

NOTIZEN

VERBÜNDETE

GEGNER

ORGANISATIONEN

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITE
------	----------	------------	-------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITE
------	----------	------------	-------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITE
------	----------	------------	-------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITE
------	----------	------------	-------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITE
------	----------	------------	-------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITE
------	----------	------------	-------

BESCHREIBUNG

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITE
------	--	------------	-------

AUSLÖSER BESCHREIBUNG

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITE
------	--	------------	-------

AUSLÖSER BESCHREIBUNG

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITE
------	--	------------	-------

AUSLÖSER BESCHREIBUNG

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITE
------	--	------------	-------

AUSLÖSER BESCHREIBUNG

GLOSSAR UND INDEX

Dieser Anhang enthält Seitenweise zu den grundlegenden Regelementen des Spiels, eine vollständige Definition der meisten Kategorien und eine teilweise Definition vieler anderer Regeln samt Formeln zur Berechnung.

Abenteuer Eine einzelne Geschichte aus Aufhänger, Handlung und Ende. Die Spielercharaktere erleben ein Abenteuer im Rahmen einer oder mehrerer Spielsitzungen; ein Abenteuer kann Teil einer größeren Kampagne aus mehreren Abenteuern sein (SL) 486–489

Aberration (Kategorie) Aberrationen sind Kreaturen von jenseits des Multiversums oder Korruptionen der natürlichen Ordnung.

Abstammung Die generelle Volkszugehörigkeit einer Kreatur. Jeder Spielercharakter wählt als ersten Schritt im Rahmen der Charaktererschaffung eine Abstammung. 12, 22, 24–25, **32–59**

Absuchen (Erkundungsaktivität) Nach versteckten Dingen Ausschau halten. 479

Adamant (Material) 577

Agil (Waffeneigenschaft) 282

Akrobatik (Fertigkeit) Handlungen, welche Koordination und Eleganz erfordern. (GE) 240–241

Aktion ♦ Eine Handlung, die eine der drei Aktionen verbraucht, die du pro Zug nutzen kannst. 17, **461**

Aktionen Diskrete Handlungen, welche einen bestimmten Effekt generieren und möglicherweise einen Wurf zur Bestimmung des Ergebnisses erfordern. Mit Aktionen können viele Dinge erreicht werden, z.B. Fortbewegen, Angreifen, Zaubern oder mit Gegenständen interagieren. Die meisten Kreaturen können während ihres Zuges bis zu 3 Aktionen ausführen. 17, **461–463**

Aktion ♦ *Siehe auch* Aktion. 471
Feindliche Aktionen 305

Aktivierung aufrechterhalten ♦ (Aktion) Halte die Aktivierung eines Magischen Gegenstandes mit Aufrechterhaltbarer Aktivierung bis zum Ende deines nächsten Zuges aufrecht. 534

Aktivität Handlungen, die mehr als eine Aktion erfordern. Aktivitäten während deines Zuges erfordern 2 Aktionen ♦♦ oder 3 Aktionen ♦♦♦. Erkundungsaktivitäten und Auszeitaktivitäten können Minuten, Stunden oder Tage in Anspruch nehmen. 17, **461–462**
Erkundungsaktivitäten 479–480
in Begegnungen 472

Alchemist (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Alchemisten.

Alchemist (Klasse) 70–81

Alchemistische Gegenstände 543–554
Archetyp Alchemist 220
Alchemistenrüstung 554
Ausrüstungssätze und Werkzeuge 288

Alchemistisch (Kategorie) Alchemistische Gegenstände werden von den Reaktionen alchemistischer Reagenzien angetrieben. Sie sind nicht magisch und strahlen keine magische Aura aus. 543–554

Alchemistischen Gegenstand identifizieren (Fertigkeitsnutzung) Die Eigenschaften eines alchemistischen Gegenstandes bestimmen. (Handwerk-kunst, Geübt) 247

Allgemein (Kategorie) Eine Art von Talenten, welche jeder Charakter unabhängig von Abstammung und Klasse wählen kann, solange er die Voraussetzungen erfüllt. Du kannst ein Talent dieser Kategorie wählen, wenn deine Klasse dir ein Allgemeines Talent verleiht. 255

Alter 29

Am Experten orientieren (Erkundungsaktivität) Profitiere vom Fertigkeit-kompetenzgrad eines anderen. 479

Anathema Gebote, Verhaltensregeln und Einschränkungen, die einem Charakter von der Quelle seiner Macht auferlegt werden; verstößt der Charakter dagegen, kann er damit verbundene Fähigkeiten verlieren. 86–87, 106, 132, 180

Angriff ♦ (Einfache Aktion) Führe einen Angriff mit einer Waffe oder einem Waffenlosen Angriff aus. 471

Angriffsfläche Die Felder, die eine Kreatur auf einem Raster belegt. 473–474

Anhaltender Schaden (Zustand) Du erleidest jede Runde Schaden. 618

Anleitung Ein Rezept oder Anweisungen, die zum Herstellen eines Gegenstandes nötig sind. 293–294
Formelbuch (Alchemist) 73, 81

Anstrengend (Kategorie) Anstrengende Handlungen erfordern derart viel Kraft oder Aufwand, dass man nicht mehrere davon direkt aufeinander

ausführen kann. Du kannst pro Zug nur 1 Anstrengende Aktion oder Aktivität ausführen.

Anzweifeln Versuche, eine Illusion zu ignorieren. 298

Apex (Kategorie) Wenn du einem Gegenstand der Kategorie Apex Resonanz verleiht, verbessert er einen deiner Attributswert entweder um 2 oder auf insgesamt 18, sollte dies der höhere Wert sein. Dies verleiht dir die Vorteile des neuen Attributswertes, solange die Resonanz währt. Ein Apexgegenstand verleiht diesen Vorteil nur mit dem ersten Mal, zu dem er während einer Periode von 24 Stunden mit Resonanz aufgeladen wird. Solltest du bereits einem Apexgegenstand Resonanz verliehen haben und während der Wirkungszeit einem zweiten Apexgegenstand Resonanz verleihen, erhältst du nicht die Erhöhung des Attributswertes, wohl aber eventuelle andere Effekte, die sich aus der Resonanz ergeben. 561–562

Archetyp (Kategorie) Ein Talent, welches zu einem Archetypen gehört. 219

Archetyp Eine thematische Spezialisierung deines Charakters, welche du über deine Kallentalente wählst. 219–231

Archon (Kategorie) Angehörige dieser Gruppe von Celestischen sind die Beschützer des Himmel und Rechtschaffenen Gut. Sie besitzen Dunkelsicht und eine Schwäche gegen Bösen Schaden.

Arkan (Kategorie) Diese Magie entstammt der Arkanen Tradition, die auf Logik und Rationalität basiert. Alles mit dieser Kategoriezugehörigkeit ist magisch. 299

Arkane Zauberliste 307–309

Arkane Künste (Fertigkeit) Wissen über arkane Magie und Kreaturen. (IN) 241

Astral (Kategorie) Astrale Kreaturen sind Einheimische der Astralebene. Sie können die grundlegenden Umgebungseffekte der Astralebene überleben.

Ätherisch (Kategorie) Ätherische Kreaturen sind Einheimische der Ätherebene. Sie können die grundlegende Umgebungseffekte der Ätherebene überleben.

Athletik (Fertigkeit) Körperliche Kraft- und Ausdauerakte. (ST) 242–243

Attributsmodifikator Ein auf deinem Attributswert basierender Wert, welcher bei Berechnungen hinzuaddiert wird. 20

Attributsschwäche Eine Attributsschwäche senkt einen deiner Attributswerte um 2. 20, 26

Attributsverbesserung Eine Attributsverbesserung gestattet dir, einen deiner Attributswerte um 2 zu heben (oder um 1, sollte der Wert bereits höher als 17 sein). Solltest du mehrere Attributsverbesserungen gleichzeitig erhalten, so musst du sie auf verschiedene Attributswerte verteilen. 20

Attributswert Jede Kreatur besitzt sechs Attribute: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Diese Werte repräsentieren ihr ungeschliffenes Potential und dienen als Grundspielwerte. 12, **19–20**, 24, 26

Auswürfeln (alternative Regel) 20

Schlüsselattribut (Fertigkeit) 233

Schlüsselattribut (Klasse) 67

Umlernen 4481, 502

Auf dem Falschen Fuß (Zustand) Du erhältst einen Situationsmalus von -2 auf deine RK. 618

Aufgeladen (Kategorie) 72, 75

Aufheben ♦ (Aktion) Beende einen Zauber oder den Effekt eines magischen Gegenstandes, sofern du ihn vorzeitig aufheben kannst. 305, 534

Aufrechterhaltbar Ein Zauber mit dieser Wirkungsdauer kann mit der Aktion Zauber aufrechterhalten verlängert werden. 304

Aufsitzen ♦ (Besondere Einfache Aktion) Steig auf eine verbündete Kreatur, um sie zu reiten. 472

Aufstehen ♦ (Einfache Aktion) Steh auf und verliere den Zustand Liegend. 470

Aufstiegsgeschwindigkeit 509

Auftreten (Fertigkeitsnutzung) Beindrucke andere mit einer Darbietung. (Darbietung) 244

Aura Eine Aura ist eine Ausstrahlung, die ständig von dir ausgeht und Kreaturen in einem bestimmen Wirkungsradius betrifft. Eine Aura kann sich zudem auf eine magische Signatur eines Gegenstandes oder einer Kreatur mit starker Gesinnung beziehen.

Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten (Fertigkeitsnutzung) Erlange vorübergehend Zugang zu einem arkanen Zauber. (Arkane Künste, Geübt) 241

Ausgelaugt (Zustand) Blutverlust oder ein ähnlicher Effekt zehrt an deiner Gesundheit. 618

Ausgeprägt (Kategorie) Ein Leiden dieser Kategorie ist schwerer zu überwinden. Dir müssen zwei Rettungswürfe in Folge gelingen, um ein virulentes Leiden um 1 Phase zu senken. Ein Kritischer Erfolg reduziert die Phase eines virulenten Leidens nur um 1 statt um 2.

Auslöser Ein bestimmtes Ereignis, welches dich eine Reaktion oder Freie Aktion nutzen lässt. 18, 305–306, **462**

Ausrüstung *Siehe auch* Gegenstand oder Gegenstände. 27, 270–295

Ausspähung (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie lässt dich aus der Ferne durch einen Sensor oder Apparat sehen, hören oder andere sensorische Informationen erlangen, wobei nicht deine eigenen Augen oder Ohren zum Einsatz kommen.

Austrahlung (Wirkungsbereich) 457

Auszeit (Kategorie) Eine Aktivität dieser Kategorie erfordert wenigstens einen Tag und kann nur während der Auszeit genutzt werden. 17, 234

Auszeit Ein Spielmodus, bei dem die Charaktere nicht im Abenteuer unterwegs sind. Tage vergehen schnell am Tisch und die Charaktere kümmern sich um langfristige Aktivitäten. 12, **481**

Auszeit leiten (SL) 500–502

Auszeitaktivitäten 461–462, 481

Azata (Kategorie) Diese Gruppe von Celestischen ist im Elysium heimisch. Sie sind in der Regel Chaotisch Gut und besitzen Dunkelsicht und eine Schwäche gegen Bösen Schaden und Kaltes Eisen.

Balancieren **◆** (Fertigkeitsnutzung) Fortbewegung auf einer schmalen oder instabilen Oberfläche (Akrobatik) 240

Bannen *Siehe auch* Entgegenwirken. 305, 458–459

Bannmagie (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie sind mit der Schule der Bannmagie assoziiert; meistens handelt es sich Schutzzauber. 297

Barbar (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Barbaren.

Barbar (Klasse) 82–93

Archetyp 221

Barde (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Bardens.

Barde (Klasse) 94–103

Archetyp 222

Kompositionszauber 97, **386–387**

Okkulte Zauberliste 314–316

Bauwerke 555

Bedrängen (Fertigkeitsnutzung) Bringe jemanden dazu zu tun, was du willst (Einschüchtern) 246

Beeindrucken (Fertigkeitsnutzung) Ändere die Einstellung eines anderen. (Diplomatie) 245

Befehlswort (Gegenstandaktivierungskomponente) 533

Befestigt (Waffeneigenschaft) 282

Begegnung Ein Spielmodus, bei dem die Zeit in Runden zu jeweils 6 Sekunden gemessen wird und die Beteiligten präzise Aktionen ausführen. Kämpfe finden im Rahmen von Begegnungen statt. 10–12, **468–478**

Begegnungen erstellen (SL) 488–489

Begegnungen leiten (SL) 493–496

Besondere Kämpfe (Berittener Kampf, Luftkampf, Wasserkampf) 478

Gesellschaftliche Begegnungen (SL) 494–496

Initiative 468

Beidhändig (Waffeneigenschaft) 282

Belastet (Zustand) Zu viel Last behindert deine Bewegungen. 618

Belohnungen 507–511

Benommen (Zustand) Du kannst nicht klar denken, so dass es dir u.a. schwerfällt zu zaubern. 618

Beobachter (Kategorie) Kreaturen von einer der Neutral gesonnenen Ebenen und solche mit einer starken Verbindung zu diesen werden als Beobachter bezeichnet. Beobachter können die grundlegenden Umgebungseffekte der Ebenen der Äußeren Sphäre überleben.

Beobachtet (Zustand) Man kann dich bestens sehen. 466, **618**

Bequem (Rüstungseigenschaft) 274

Berittener Kampf 478

Berührung Ein Zauber, der erfordert, dass du das Ziel berührst. 304

Beschädigt (Zustand) Dieser Gegenstand kann nur zu seinen normalen Einsatzzwecken verwendet werden, bis er repariert wurde. 619

Beschädigungswert (BW) Werden die TP eines Gegenstandes auf oder unter diesen Wert reduziert, erhält er den Zustand Beschädigt. 272–273

Beschleunigt (Zustand) Du erlangst jeden Zug eine zusätzliche Aktion. 619

Beschworen (Kategorie) Eine Kreatur, die mit einem Zauber oder Effekt der Schule der Beschwörungsmagie gerufen wird, erhält die Kategorie Beschworen. Eine beschworene Kreatur kann keine anderen Kreaturen beschwören, Dinge von Wert erschaffen oder Zauber wirken, die einen

Preis haben (z.B. Materialien verbrauchen). Die Kreatur erhält ferner die Kategorie Scherge. Sollte sie versuchen, einen Zauber zu wirken, dessen Grad gleich oder höher dem Grad des sie beschwörenden Zaubers ist, so überwindet dies die Magie der Beschwörung – der gewirkte Zauber scheitert und der Beschwörungszauber endet. Ansonsten verwendet die beschworene Kreatur die üblichen Regeln für Kreaturen ihrer Art. Sie greift deine Feinde in der Regel nach bestem Können an. Wenn du mit ihr kommunizieren kannst, kannst du versuchen, ihr Anweisungen zu geben, wobei der SL bestimmt, in welchem Umfang die Kreatur deinen Befehlen folgt. Nachdem du den Beschwörungszauber fertiggewirkt hast, nutzt die beschworene Kreatur augenblicklich ihre 2 Aktionen für diesen Zug. Beschworene Kreaturen können mittels verschiedener Zauber und Effekte gebannt werden. Sie werden automatisch gebannt, sollten sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden oder die Wirkungsdauer des Beschwörungseffektes enden.

Beschwörung (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie werden mit der Schule der Beschwörungsmagie assoziiert; in der Regel geht es um Beschwörung, Erschaffung, Teleportation oder das Bewegen von Dingen. 297

Besessenheit (Kategorie) Effekte dieser Kategorie gestatten einer Kreatur, ihren Geist und Verstand in ein Ziel zu projizieren. Eine gegen mentale Effekte immune Kreatur kann keine Besessenheitseffekte einsetzen. Während jemand von einem Ziel Besitz ergriffen hat, ist sein eigener Körper bewusstlos und kann nicht normal erwachen, außer der Besessenheitseffekt gestattet ihm, auch körperlich in das Ziel einzufahren. Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet der Besitzergreifende die Hälfte dieses Schadens als mentalen Schaden. Ein Besitzergreifender verliert die Vorteile aller aktiven Zauber oder Fähigkeiten, welche seinen Körper betreffen, erlangt aber die Vorteile solcher aktiven Effekte, welche das Ziel betreffen. Er kann die rein körperlichen Fähigkeiten des Zieles nutzen, aber nicht seine eigenen, sofern es sich nicht um Zauber und/oder rein mentale Fähigkeiten handelt. Der SL bestimmt, ob eine Fähigkeit rein körperlich oder rein mental ist. Ein Besitzergreifender nutzt den Angriffsmodifikator, die RK, den Reflex- und Zähigkeitswurf, die Wahrnehmung und körperlichen Fertigkeiten des Zieles, aber seinen eigenen Willenswurf, seine mentalen Fertigkeiten, einen Zauberangriffswurf und Zauber-SG; er profitiert von Resonanzgegenständen, wo es relevant wird (seine eigenen Resonanzgegenstände greifen, wenn er seine eigenen Werte nutzt, während die Resonanzgegenstände des Zieles greifen, wenn er dessen Werte nutzt). Ein Besitzergreifender erhält keine Vorteile durch das Wirken von Zaubern, welche normalerweise nur den Zaubrer selbst betreffen, da er sich nicht in seinem eigenen Körper befindet. Er muss seine eigenen Aktionen nutzen, um die besessene Kreatur zum Handeln zu bringen. Sollte ein Besitzergreifender durch eine Kombination aus Schaden an seinem wahren Körper und mentalen Schaden auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, geht er K.O. und endet die Besessenheit augenblicklich. Sollte das Ziel zuerst auf 0 TP reduziert werden, kann der Besitzergreifende entweder mit dem Körper bewusstlos werden und die Besessenheit weiterführen oder den Effekt als Freie Aktion beenden und in seinen Körper zurückkehren. Sollte das Ziel sterben, so endet die Besessenheit augenblicklich und erhält der Besitzergreifende für 1 Minute den Zustand Betäubt.

Besondere Einfache Aktion 472

Bestie (Kategorie) Eine tierähnliche Kreatur, aber mit einem Intelligenzmodifikator von +3 oder besser. Könnte zu Sprache und Vernunft fähig sein.

Betäubt (Zustand) Du kannst für eine Anzahl an Runden oder eine bestimmte Zeit nicht handeln. 619

Bewegung (Kategorie) Eine Aktion dieser Kategorie enthält die Bewegung von einem Feld in ein anderes. 474

Bewegungsrage Eine Entfernungsangabe in Metern, welche ein Charakter mit einer Aktion maximal zurücklegen kann. *Siehe auch* Fortbewegung. 13, **463**

Aktionen Laufen und Vorsichtiger Schritt 471

Bewegungsraten für Fliegen, Graben, Klettern und Schwimmen 463

Fortbewegung auf einem Raster 473–476

Malus auf die Bewegungsrate durch die Rüstung 274

Reisegeschwindigkeit 479

Bewegungsunfähig (Zustand) Du kannst dich nicht bewegen. 619

Bewusstlos (Zustand) Du schläfst oder bist K.O. 622–623

Tod, Sterbend und Bewusstlos 459–461

Bis du das nächste Mal deine täglichen Vorbereitungen triffst Ein Zauber mit dieser Wirkungsdauer hält an, bis du dich wieder vorbereitest; du kannst die Dauer verlängern, indem du seinen Zauberplatz unbelegt lässt. 305

Blick abwenden **◆** (Besondere Einfache Aktion) Verleiht einen Bonus von +2 gegen Effekte der Kategorie Sichtbar. 472

Blind (Zustand) Du kannst nicht sehen. 620

Blutung (Schadenskategorie) Eine Art von anhaltendem Schaden. 452

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Bollwerk (Rüstungseigenschaft) 274

Bombe (Kategorie) Eine Alchemistische Bombe verbindet explosive Komponenten und explodiert, sowie sie eine Kreatur oder einen Gegenstand trifft. Die meisten Alchemistischen Bomben verursachen Schaden, wobei manche andere Effekte produzieren. 544-546

Bonus Ein positiver Wert, der bei Berechnungen hinzuaddiert wird. Nutze aber immer nur den höchsten Bonus einer Kategorie (Gegenstand, Situation, Zustand). 12, **444-445**

Böse (Kategorie) Böse Effekte manipulieren oft die Energien der böse gesonnenen Äußeren Ebenen und sind ein Anathema für göttliche Diener guter Götter oder Guter Gesinnung.

Böse (Schadenskategorie) 452

Celestischer (Kategorie) Kreaturen, welche von den guten Existenzebenen des Multiversums stammen oder eine starke Verbindung zu diesen besitzen; Celestische können die grundlegenden Umgebungseffekte der Ebenen der Äußeren Sphäre überleben.

Chaotisch (Kategorie) Chaotische Effekte manipulieren oftmals Energien der chaotisch gesonnenen Äußeren Ebenen und sind ein Anathema für göttliche Diener Rechtschaffener Gottheit oder Rechtschaffener Gesinnung. Eine Kreatur dieser Kategorie besitzt eine Chaotische Gesinnung.

Chaotisch (Schadenskategorie) 452

Charakter Dieser Begriff ist synonym mit Kreatur, wird aber eher für Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere verwendet als für Monster. 8-9, **19-30**

Charaktererschaffung 19-30

Charakterbogen Vorformatierte Seiten, auf denen du die Spielwerte, Talente, Zauber, sonstige Entscheidungen und Einzelheiten deines Charakters vermerken kannst. 24-25, **624-627**

Charisma (CH) Dieser Attributwert bemisst deinen Charme und die Kraft deiner Persönlichkeit. 19

Dämmerlicht Kreaturen und Gegenstände in Dämmerlicht sind Verborgene. 464

Dämmersicht (Sinn) Du kannst bei Dämmerlicht sehen wie bei hellem Licht. 464

Dämon (Kategorie) Eine Gruppe von Scheusalen aus dem Abyss oder aus dem Abyss stammend. Die meisten sind unläuterbar Chaotisch Böse und besitzen Dunkelsicht. 433

Darbietung (Fertigkeit) Nutze dein Können für eine Show. (CH) **244, 504**

Deckung Wenn du dich hinter einem physikalischen Hindernis befindest, erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf deine RK, Reflexwürfe gegen Flächeneffekte und Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Starke Deckung bietet einen Bonus von +4. Kreaturen können Schwache Deckung in Form eines Situationsbonus von +1 auf deine RK bieten. 477

Demoralisieren (Fertigkeit) Verängstige deine Gegner. (Einschränkungen) 246

Diebeskunst (Fertigkeit) Stehle Gegenstände, knacke Schlösser und schalte Mechanismen aus. (GE) 244

Dinosaurier (Kategorie) Diese Reptilien haben seit Urzeiten überlebt.

Diplomatie (Fertigkeit) Beeinflusse andere mittels Verhandlungen und Schmeichelei. (CH) **245, 505**

Domäne 441

Drache (Kategorie) Drachen sind reptilische Kreaturen, die zumeist über Flügel oder andere Flugfähigkeiten verfügen. Die meisten können Odenwaffen nutzen und sind gegen Lähmung und Schlaf immun. 433

Drachenhaut (Material) 579

Druide (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse der Druidenklasse.

Druide (Klasse) 104-115

Archetyp 223

Naturzauberliste 312-314

Ordenszauber 387-389

Duerger (Kategorie) Unterirdisch lebende Verwandte der Zwerge, besitzen in der Regel Dunkelsicht und Immunität gegen Gift; lassen sich nicht leicht von Illusionen täuschen.

Dunkel elf (Kategorie) Unterirdische Verwandte der Elfen; besitzen in der Regel Dunkelsicht und angeborene magische Fähigkeiten.

Dunkelheit (Kategorie) Dunkelheitseffekte löschen nichtmagisches Licht im Wirkungsbereich und können schwächerem magischen Licht entgegenwirken (siehe Seite 459). In der Regel musst du deine Dunkelheitmagie direkt auf die Lichtmagie wirken, um sie aufzuheben, allerdings versuchen einige Dunkelheitzauber automatisch, Licht entgegenzuwirken. 464

Dunkelheit Kreaturen und Gegenstände in Dunkelheit sind Unentdeckt oder Versteckt; Kreaturen ohne Dunkelsicht erhält in Dunkelheit den Zustand Blind. 464

Dunkelsicht (Sinn) Du kannst klar bei Dunkelheit sehen, wenn auch nur in Schwarz-weiß. 465

Durchschlagend (Waffeneigenschaft) 282

Durst 500

Dynamisch (Waffeneigenschaft) 282

Ebene (des Multiversums) 418-419

Effekt Ein Effekt ist das Ergebnis einer Fähigkeit, wobei der genau Effekt zuweilen vom Ergebnis eines Wurfes abhängt. 455-457

Eid (Kategorie) 183

Eilen (Erkundungsaktivität) Bewege dich mit deiner doppelten Reisegeschwindigkeit. 480

Einfache Aktion Eine Aktion, die alle Kreaturen nutzen können. 469-472

Einfacher Wurf Ein Wurf mit einem W20, der keine Modifikatoren, Boni oder Mali erhält und den reinen Zufall repräsentiert. 450

Eingeatmet (Kategorie) Dieses Gift wird eingeatmet. 550

Eingenommen (Kategorie) Dieses Gift wird in Essen oder Trinken o.ä. gemischt. 550

Einkommen verdienen (Fertigkeit) Verdiane Geld mit einer Fertigkeit während der Auszeit. (Darbietung, Handwerkskunst, Kenntnis; Geübt) 234-237

Tipps für den SL 504-505

Einschränkungen 487

Einschüchtern (Fertigkeit) Unterwirf andere mittels Drohungen deinem Willen. (CH) **246, 505**

Einzigartig (Kategorie) Ein Regelement dieser Kategorie ist einmalig. 13

Elektrizität (Kategorie) Effekte dieser Kategorie verursachen Elektrizitätsschaden. Eine Kreatur dieser Kategorie verfügt über eine magische Verbindung zu Elektrizität.

Elektrizität (Schadenskategorie) 452

Elementar (Kategorie) Elementare sind direkt mit einem Element verbundene Kreaturen und Einheimische der Elementarebenen. Elementare müssen nicht atmen.

Elf (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie gehört der Abstammung Elf an. Elfen sind ein mysteriöses Volk mit reichhaltigen magischen Traditionen und großem Wissen. Sie verfügen in der Regel über Dämmersicht. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Elfen gewählt und/oder genutzt werden. Eine Waffe dieser Kategorie wird von Elfen erschaffen und/oder verwendet. 34-37, 431

Halbelf 51, 54

Elixier (Kategorie) Elixiere sind alchemistische Flüssigkeiten, die genutzt werden, indem man sie trinkt. 546-550

Energie (Schadenskategorie) Eine Oberkategorie, welcher Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Kraft-, Schall- und Negativer und Positiver Energieschaden unterfallen. 452

Engel (Kategorie) Diese Gruppe von Celestischen ist im Nirvana heimisch. Die meisten Engel sind Neutral Gut, besitzen Dunkelsicht und eine Schwäche gegen Bösen Schaden.

Entdeckung (Kategorie) Effekte dieser Kategorie versuchen, die Präsenz oder den Aufenthaltsort einer Person, Sache oder Aura zu bestimmen.

Entgegenwirken Der Prozess, mit dem ein Effekt einen anderen aufzuheben versucht. 305, **458-459**

Entkommen (Einfache Aktion) Versuche dich zu befreien, wenn du gefesselt, gefesselt oder bewegungsunfähig bist. 470

Entwaffnen (Waffeneigenschaft) 282

Entwaffnen (Fertigkeit) Zwing eine Kreatur, einen Gegenstand fallen zu lassen (Athletik, Geübt) 243

EP (Erfahrungspunkte) Siehe auch Erfahrungspunkte. 8, 507-508

Erbitten (Fertigkeit) Überzeuge jemanden, dass er dir einen Gefallen tut. (Diplomatie) 245

Erde (Kategorie) Effekte mit dieser Kategorie manipulieren Erde oder zaubern sie herbei. Manipulierende Effekte haben keine Wirkung in Bereichen ohne Erde. Kreaturen dieser Kategorie bestehen hauptsächlich aus Erde oder besitzen eine magische Verbindung zu diesem Element.

Erfahrungspunkte (EP) Diese Punkte bemessen das Vorankommen eines Spielercharakter und werden im Spielverlauf angehäuft. Normalerweise erreicht ein SC eine neue Stufe jedes Mal, wenn er 1.000 EP angesammelt hat. 8

Begegnungsbudget (SL) 489

EP-Belohnungen (SL) 507-508

Stufenaufstieg 31

Erfolg Ein Ergebnis eines Wurfes, welcher den SG erreicht oder übertrifft. Wird der SG gar um 10 oder mehr übertroffen, liegt ein Kritischer Erfolg vor. Sollte nicht benannt sein, was bei einem Erfolg geschieht, so bedeutet dies, dass bei einem Erfolg kein Effekt eintritt. 445-446

Erfolgsgrad Die vier möglichen Ergebnisse eines Wurfes: Kritischer Erfolg, Erfolg, Fehlschlag, Kritischer Fehlschlag. 445-446

Ergreifen (Waffeneigenschaft) 282

Ergreifen ♦ (Fertigkeitsnutzung) Ergreife oder fessele eine Kreatur. (Athletik) 242

Erholungswurf Ein Einfacher Wurf, um zu sehen, ob es dir besser oder schlechter geht, während du den Zustand Sterbend besitzt. 459

Erkenntnismagie (Kategorie) Die Schule der Erkenntnismagie befasst sich in der Regel mit dem Erlangen und Weitergeben von Informationen oder der Vorhersage von Ereignissen. 297

Erkundung (Kategorie) Eine Aktivität dieser Kategorie erfordert mehr als einen Zug und kann in der Regel nur im Erkundungsmodus genutzt werden. 17, 234

Erkundung Ein Spielmodus, der zum Reisen, für Nachforschungen und andere Erkundungstätigkeiten genutzt wird. Der SL bestimmt, wie schnell und wie viel Zeit vergeht. 10, **479–480**
Erkundungen leiten (SL) 496–500
Erkundungsaktivitäten 461, **479–480**

Eröffnung (Kategorie) Manöver dieser Kategorie funktionieren nur als erster Angriff während deines Zuges. Du kannst eine Handlung der Kategorie Eröffnung nur nutzen, wenn du während dieses Zuges noch keine Handlung der Kategorie Angriff oder Eröffnung ausgeführt hast.

Erschöpft (Zustand) Deine Verteidigungen sind geschwächt und du kannst dich während der Erkundung nicht fokussieren. 620

Erschütterungssinn (Sinn) Spüre die Bewegung von Kreaturen auf Oberflächen. 465

Erste Hilfe leisten ♦♦ (Fertigkeitsnutzung) Stabilisiert eine sterbende Kreatur oder stillt eine Blutung. (Heilkunde) 248

Ersticken 478

Ertrinken und Ersticken 478

Experte (Kompetenzgrad) Addiere deine Stufe +4 auf assoziierte Würfe und SG. 13, 444

Explosion (Wirkungsbereich) 457

Extradimensional (Kategorie) Dieser Effekt oder Gegenstand erschafft einen Extradimensionalen Raum. Wird ein Extradimensionaler Raum in einem anderen Extradimensionalen Raum platziert, funktioniert er nicht, bis er wieder entfernt wird.

Extrafokus (Kategorie) Ein Gegenstand dieser Kategorie kann dir einen zusätzlichen Fokuspunkt geben. Dieser Fokuspunkt ist nicht Teil deines Fokusvorrats und zählt nicht gegen dessen Limit. Du kannst von diesem Punkt nur profitieren, wenn du einen Fokusvorrat besitzt; seine Nutzung könnte Einschränkungen unterliegen. Du kannst maximal 1 Fokuspunkt am Tag von Gegenständen dieser Kategorie erhalten. 535

Fähigkeit Dies ist eine allgemeine Bezeichnung für Regeln, die Ausnahmen zu den Grundregeln darstellen. Eine Fähigkeit kann allen möglichen Quellen entspringen, so dass „eine Fähigkeit, welche dir einen Bonus auf Schadenswürfe verleiht“ ein Talent, ein Zauber usw. sein könnte.

Falle (Kategorie) Eine Gefahr oder ein Gegenstand dieser Kategorie wird gebaut, um Störenfriede aufzuhalten. 520–522

Fälschung herstellen (Fertigkeitsnutzung) Fälsche ein Dokument während der Auszeit. (Gesellschaftskunde, Geübt) 246

Fasziniert (Zustand) Du musst dich ganz dem Subjekt deiner Faszination widmen. 620

Fee (Kategorie) Kreaturen der Ersten Welt werden als Feen oder Feenkreaturen bezeichnet.

Fehlschlag Ein Wurfresultat, welches den SG nicht erreicht. Liegt es 10 oder mehr unter dem SG, liegt ein Kritischer Fehlschlag vor. Sollte zu einem Wurf kein Fehlschlageintrag existieren, passiert nichts bei einem Fehlschlag. 445–446

Feindliche Handlung 305

Feindselig (Zustand) Ein NSC mit diesem Zustand greift dich wahrscheinlich an. 620

Fertigkeit (Kategorie) Ein Allgemeines Talent dieser Kategorie verbessert deine Fertigkeiten und ihre Anwendungen oder ermöglicht dir neue Nutzungen des Talents. Ein Talent dieser Kategorie kann gewählt werden, wenn die Klassenprogression ein Fertigkeitstalent oder ein Allgemeines Talent gewährt. Archetyptalente dieser Kategorie können anstelle eines Fertigkeitstalents gewählt werden, sofern du über das entsprechende Einstiegstalent verfügst. 219, 255

Fertigkeit Ein Spielwert, welcher die Fähigkeit zum Ausführen bestimmter Handlungen repräsentiert, die Anleitung oder Übung erfordern. Fertigkeitsschlüsselattribut = Modifikator des Fertigkeitsschlüsselattributs + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 13, 28, **233–253**
Allgemeine Fertigkeitsschlüsselattributs 234–240
Fertigkeitstalent (eine Unterart der Allgemeinen Talente mit Bezug auf Fertigkeiten) 68, **255**
Fertigkeitsverbesserung 68

Jemand anderem helfen (Reaktion, um einem Verbündeten einen Bonus auf seinen Wurf zu geben) 470
Malus aufgrund von Rüstung 234, 274
SG (Tipps für SL) 504–506

Feuer (Kategorie) Effekte der Kategorie Feuer verursachen Feuerschaden oder manipulieren Feuer oder zaubern es herbei. Manipulierende Effekte haben keine Effekte in Regionen ohne Feuer. Kreaturen dieser Kategorie bestehen hauptsächlich aus Feuer oder besitzen eine magische Verbindung zu diesem Element.

Feuer (Schadenskategorie) 452

Finesse (Waffeneigenschaft) 282

Finte ♦ (Fertigkeitsnutzung) Führe jemanden in die Irre, so dass er sich auf dem Falschen Fuß befindet. (Täuschung, Geübt) 252

Flächenschaden (Kategorie) Wenn du eine Wurfwaffe dieser Kategorie verwendest, addierst du nicht deinen Stärkewirkfaktor auf den Schadenswurf. Scheitert der Angriff, gelingt er oder erzielst du gar einen Kritischen Erfolg, so erleiden alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Ziel (das Ziel eingeschlossen) den aufgeführten Flächenschaden. Das Ziel des Angriffes erleidet den Flächenschaden auch bei einem Fehlschlag, nicht aber bei einem Kritischen Fehlschlag. Addiere den Ausgangsschaden und den Flächenschaden zusammen, ehe die Schwächen oder Resistenzen des Zieles zur Anwendung kommen. Bei einem Kritischen Treffer wird der Flächenschaden nicht multipliziert. 544

Flankieren Befinden sich zwei Kreaturen auf entgegengesetzten Seiten eines Zieles und nehmen es so in die Zange, ist der Gegner flankiert und hinsichtlich dieser Kreaturen auf dem Falschen Fuß betroffen. 476

Flexibel (Rüstungseigenschaft) 275

Fliegen ♦ (Besondere Einfache Aktion) Bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate für Fliegen. 472
Bewegungsrate für Fliegen 463
Luftkampf 478

Fliehend (Zustand) Du musst wegrennen. 620

Fluch (Kategorie) Ein Fluch ist ein Effekt, der ein langfristiges Leiden auf eine Kreatur legt. Flüche sind immer magisch und meistens das Ergebnis einer Falle oder eines Zaubers. 457–458

Fokus (Zauberkomponente) 303

Fokus erneuern (Aktivität) Erlange 1 Fokuspunkt zurück. 302

Fokuspunkt Sofern du Fokuszauber wirken kannst, besitzt du dafür einen Vorrat an Fokuspunkten. Du erlangst Fokuspunkte zurück, indem du die Aktivität Fokus erneuern nutzt. 300, 302

Fokuszauber Ein Zauber dieser Art kann nur von einer bestimmten Klasse gewirkt werden; er verbraucht einen Fokuspunkt und wird im Grad automatisch auf deine halbe Stufe (aufgerundet) erhöht. Fokuszauber besitzen stets noch eine Beschreibung wie z.B. „Domänenzauber“ oder „Ki-Zauber“. 300, 302, 386–407
Fokus erneuern (Aktivität) 302

Formwandel (Kategorie) Effekte, welche die Gestalt einer Kreatur auch nur leicht verändern, gehören der Kategorie Formwandel an. Alle Aktionen der Kategorie Zuschlagen, welche ein Formwandeleffekt verleiht, sind magisch. Du kannst von mehreren Zaubern der Kategorie Formwandel zugleich betroffen sein, allerdings kann ein Körperteil stets nur einem Effekt unterliegen – ein neuer Formwandeleffekt auf ein bereits betroffenes Körperteil versucht, diesem entgegenzuwirken (auf dieselbe Weise wie im Fall von zwei Gestaltwandeleffekten, siehe dort). Ein Formwandeleffekt kann zudem enden, solltest du von einem Gestaltwandeleffekt betroffen sein, welcher deinen Formwandeleffekt unzulässig macht oder überschreibt. Der SL bestimmt, welche Formwandeleffekte zusammen genutzt werden können und welche nicht.

Fortbewegung 463–464
Besondere Bewegungsarten 463
Bewegungsrate (am Boden) 13, 24, 463
Erzwungene Bewegung 475
in Begegnungen und auf einem Raster 473–477
ohne Raster 494

Fortstoßen (Waffeneigenschaft) 282

Fortstoßen ♦ (Fertigkeitsnutzung) Schube eine Kreatur. (Athletik) 242

Freie Aktion ♦ Eine Handlung, die keine deiner Aktionen verbraucht. Freie Aktionen mit Auslösern können zu jeder Zeit genutzt werden und verbrauchen nicht deine 1 Reaktion pro Runde. 17, **461–462**

Freundlich (Zustand) Ein NSC mit diesem Zustand hat dir gegenüber eine positive Einstellung. 620

Freundliche Spielumgebung 8, 485–486

Fungus (Kategorie) Funguskreaturen gehören dieser Kategorie an. Sie unterscheiden sich von normalen Pilzen.

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Für Ablenkung sorgen ♦ (Fertigkeitsnutzung) Lenke jemanden ab. (Täuschung) 252

Furcht (Kategorie) Furchteffekte erzeugen das Gefühl Furcht. Effekte dieser Kategorie gehören stets auch den Kategorien Mental und Gefühl an.

Gebäude (Kategorie) 555

Gebundet (Zustand) Alles besitzt dir gegenüber den Zustand Verborgenen. 620

Gebunden (Zustand) Du bist gefesselt oder von einer Kreatur in den Zustand Gefrissen versetzt. 620

Gefahr Gefahren sind nicht von Kreaturen ausgehende Gefahren, denen Abenteurer auf ihren Reisen begegnen; dies umfasst Umgebungsgefahren, Spukerscheinungen und Fallen. Einfache Gefahren haben einen einmaligen Effekt, während eine Komplexe Gefahr im Begegnungsmodus nach einer spezifischen Routine arbeitet. 498, **520-529**
Einfache Gefahren 522-526
EP für Gefahren 507-508, 521
Komplexe Gefahren 526-529

Gefährlich (Waffeneigenschaft) 282

Gefährliches Gelände (Gelände) Du erleidest Schaden, wenn du dich durch dieses Gelände bewegst. 476

Gefährte (Kategorie) Ein Gegenstand dieser Kategorie kann von einem Tiergefährten oder ähnlichen Kreatur getragen werden. Ein Gefährte kann bis zu zwei mit Resonanz aufgeladene Gegenstände tragen. 562

Gefühl (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie verändert die Gefühle einer Kreatur. Effekte dieser Kategorie besitzen zudem stets die Kategorie Mental. Kreaturen mit besonderer Ausbildung oder mechanischer oder künstlicher Intelligenz sind gegen Gefühleffekte immun.

Gegenstand aktivieren (Aktivität) Du lieferst die erforderlichen Komponenten, um einen alchemistischen oder magischen Gegenstand zu aktivieren. Die Anzahl der erforderlichen Aktionen variiert je nach Gegenstand. 532-533

Gegenstand Ein Objekt, welches du mit dir führst, hältst oder benutzt. Gegenstände verleihen zuweilen auf bestimmte Würfe einen Gegenstandsbonus oder -malus. 270-295, 530-617
Alchemistische Gegenstände 543-554
Alchemistische und magische Gegenstände aktivieren 532-534
Anleitungen 293-294
Benutzen und Tragen 271-272
Gegenstandsbonus oder -malus 444-445
Gegenstandsstufe 271, 534
Größe 295
Handwerkskunst 246
Kaufen und Verkaufen (SL) 502
Last 271-272
Magische Gegenstände 531-535
Materialien 576-578
Minderwertig 273
Resonanz und magische Gegenstände 531
Runen 583-588
Rüstungen 274-276, 579-582
Schaden an Gegenständen 272-273
Schatztabellen (SL) 536-542
Schilde 277, 589-592
Seltenheit 534
Waffen 278-286, 608-611

Gegenstand einstecken ♦ (Fertigkeitsnutzung) Nimm einen Gegenstand unbemerkt an dich. (Diebeskunst) 244

Gegenstand fallenlassen *Siehe auch* Loslassen. 271, 273

Gegenstand hervorholen *Siehe auch* Interagieren. 271, 273

Gegenstand verbergen ♦ (Fertigkeitsnutzung) Verstecke einen Gegenstand an deiner Person. (Heimlichkeit) 249

Gegenstandsbonus Ein Bonus aus einem Gegenstand. 444-445

Gegenstandsmalus Ein Malus aus einem Gegenstand. 444-445

Gegenzauber ➤ Eine Reaktion, die manche Zauberwirker nutzen können, um Zaubern entgegenzuwirken. 198, 209

Gegriffen (Zustand) Eine Kreatur, ein Gegenstand oder Magie hält dich fest. 620

Geist (Kategorie) Geister sind ephemere Kreaturen, die durch ihr spirituelles Selbst definiert werden und oft über keine körperliche Gestalt verfügen; nicht mit dem gleichnamigen Monster zu verwechseln.

Geistlos (Kategorie) Eine geistlose Kreatur besitzt entweder programmierte oder nur rudimentär vorhandene mentale Attribute. Die meisten (wenn nicht alle) ihrer mentalen Attributmodifikatoren betragen -5. Die Kreatur ist gegen alle Effekte der Kategorie Mental immun.

Gelähmt (Zustand) Du kannst dich nicht bewegen oder verteidigen. 620

Gelände **475-476**, 497-498
Umgebung 512-517

Gelegenheitsangriff ➤ Eine Reaktion, die Kämpfer und einige andere Charaktere ausführen können. 118, 473

Genauer Sinn Ein Sinn, welcher einer Kreatur den Zustand Beobachtet verleihen kann, z.B. die menschliche Sicht. 644

Geruchssinn (Sinn) Das Aufspüren von Dingen am Geruch ist ein Ungenauer Sinn mit begrenzter Reichweite. 465

Geschicklichkeit (GE) Dieses Attribut bemisst deine Beweglichkeit und Gewandtheit. 19
Begrenzung des Geschicklichkeitsmodifikators (Rüstung) 274

Geschlecht und Auftreten 29

Geschoss (Waffeneigenschaft) 283

Gesellschaftskunde (Fertigkeit) Wissen über Zivilisationen, Kulturen und Geschichte. (IN) 248

Gesinnung (Schadenskategorie) Eine Oberkategorie für Schaden, welche Bösen, Chaotischen, Guten und Rechtschaffenen Schaden umfasst. 452

Gesinnung Die Gesinnung repräsentiert die grundlegende moralische und ethische Einstellung einer Kreatur auf der Gut-Böse- und der Ordnung-Chaos-Achse. 12, **28-29**

Gestaltwandel (Kategorie) Diese Effekte transformieren das Ziel in eine neue Gestalt. Ein Ziel kann stets nur unter dem Effekt eines Gestaltwandel-effektes stehen. Sollte er von einem zweiten Effekt betroffen werden, versucht dieser, dem ersten Effekt entgegenzuwirken; bei Erfolg überschreibt er den alten Effekt, andernfalls wirkt der neue Effekt nicht auf das Ziel. Alle Handlungen der Kategorie Offensive, die ein Gestaltwandel-effekt spezifisch verleiht, sind magisch. Sofern nicht anders vermerkt, erlauben Gestaltwandelzauber dem Ziel nicht, das Aussehen einer bestimmten individuellen Kreatur anzunehmen, wohl aber das Aussehen einer generischen Kreatur einer allgemeinen Art oder Abstammung. Solltest du über einen Gestaltwandelzauber eine Kampfgestalt annehmen, können die speziellen Spielwerte nur über Situationsboni und Zustandsboni bzw. -mali angepasst werden. Sofern nicht anders vermerkt, hindert dich die Kampfgestalt am Zaubern, Sprechen und den meisten Handlungen der Kategorie Handhaben, welche Hände erfordern (im Zweifel entscheidet der SL). Deine Ausrüstung wird von deiner Gestalt absorbiert; die ständig aktiven Eigenschaften deiner Ausrüstung funktionieren noch, du kannst aber keine Gegenstände aktivieren.

Gesten (Zauberkomponente) 303

Gesteuert (Zustand) Eine andere Kreatur bestimmt dein Handeln. 620

Geübt (Kompetenzgrad) Addiere deine Stufe + 2 auf assoziierte Würfe und SG. Manche Fertigkeitsnutzungen und viele andere Regelemente verlangen den Kompetenzgrad Geübt. 13, 444

Gewaltsam öffnen ♦ (Fertigkeitsnutzung) Öffne etwas mittels Körpereinsatz. (Athletik) 242

Aufbrechen-SG (SL) 514

Gewöhnlich (Kategorie) Alles, das keiner anderen Seltenheitskategorie (Ungewöhnlich, Selten oder Einzigartig) angehört, besitzt automatisch die Kategorie Gewöhnlich. Diese Seltenheit bedeutet, dass eine Fähigkeit, ein Gegenstand oder ein Zauber für alle Charaktere verfügbar ist, welche die jeweiligen Voraussetzungen erfüllen. 13

Gift (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie überträgt ein Gift oder verursacht Giftschaden. Ein Gegenstand dieser Kategorie ist giftig und könnte ein Leiden verursachen. 457-458, 550-554

Gift (Schadenskategorie) 452

Gigantisch (Größenkategorie) 473-475

Gleichgültig (Zustand) Ein NSC mit diesem Zustand ist dir gegenüber weder positiv noch negativ eingestellt. 621

Glück (Kategorie) Ein Glückseffekt verändert zu deinem Vorteil, wie du würfelst. Ein Wurf kann niemals von mehr als einem Glückseffekt profitieren; sollten mehrere zur Anwendung kommen, so wählst du, welcher greifen soll. Sollte derselbe Wurf von einem Glücks- und einem Unglückseffekt betroffen sein, so heben sich beide gegenseitig auf und würfelst du normal. 449

GM (Goldmünze) 271

Gnom (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie ist ein Angehöriger der Abstammung Gnom. Gnome sind kleine, magiebegabte Leute, welche nach neuen Erfahrungen suchen und meistens über Dämmerlicht verfügen. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Gnomen gewählt und/oder genutzt werden. Eine Waffe dieser Kategorie wird von Gnomen erschaffen und/oder verwendet. 38-41, 431

Goblin (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie kann einer von vielen Unterarten angehören, zu denen u.a. Goblin, Hobgoblins und Grottschrate zählen. Goblins haben meistens Dunkelsicht. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Goblins gewählt und/oder genutzt werden. Eine Waffe dieser Kategorie wird von Goblins erschaffen und/oder verwendet. 42-45, 432

Golarion Die Pathfinder-Hintergrundwelt. 12, **416-441**

Goldmünze (GM) 271**Götter** *Siehe auch* Gottheit. 437–440**Gottheit** Gottheiten sind mächtige Wesenheit, die jenseits der Welt leben und ihren wirklich treu ergebenden Anhängern Macht in Form von Zaubern verleihen. 29, **437–440**

Gottheit eines Klerikers 132

Gottheit eines Streiters 180

Göttlich (Kategorie) Die Magie entspringt der Göttlichen Tradition und erlangt ihre Kraft von Gottheiten und ähnlichen Quellen. Alles in dieser Kategorie ist magisch. 299

Göttliche Zauberliste 310–311

Graben \blacklozenge (Besondere Einfache Aktion) Bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate für Graben. 472

Bewegungsrate für Graben 463

Groß (Größenkategorie) 473–474**Größenkategorie** Eine Kreatur kann Winzig, Klein, Mittelgroß, Groß, Riesig oder Gigantisch sein. 473–474

Größe von Gegenständen 295

Gruppenreihenfolge 497**Gut** (Kategorie) Gute Effekte manipulieren oftmals die Energien der Gut gesonnenen Äußerer Ebenen und sind Anathema für Diener Böser Gottheiten und Böse Göttliche Diener.**Gut** (Schadenskategorie) 452**Halbelf** (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie ist zum Teil Mensch und zum Teil Elf. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Halbfelfen gewählt und/oder genutzt werden. 51, 54**Halbling** (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie gehört der Abstammung Halbling an. Diese kleinen Leute sind freundliche Wanderer und angeblich vom Glück gesegnet. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Halblingen gewählt und/oder genutzt werden. Eine Waffe dieser Kategorie wird von Halblingen hergestellt und/oder genutzt. 46–49, 432**Halbork** (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie ist zum Teil Mensch und zum Teil Ork. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Halborks gewählt und/oder genutzt werden. 52, 54–55**Halt ergreifen** \blacklozenge (Besondere Einfache Aktion) Versuche, dich während eines Sturzes irgendwo festzuhalten. 472**Haltung** (Kategorie) Eine Haltung ist eine allgemeine Kampfstrategie, die du verfolgst, indem zu eine Handlung der Kategorie Haltung nutzt, bis du bewusstlos wirst, ihre Voraussetzungen nicht länger erfüllt, die Begegnung endet oder du eine neue Haltung nutzt. Hast du eine Haltungshandlung genutzt, kannst du für 1 Runde keine weitere Haltungshandlung einsetzen. Du kannst eine Haltung nur im Begegnungsmodus einnehmen und nutzen.**Handwerkskunst** (Fertigkeit) Stelle Gegenstände her, verstehe und repariere sie. (IN) 246–248**Hang** (Gelände) Du musst Klettern nutzen, um einen Hang hinaufzukommen. 476**Härte** Ein Spielwerte, der die Haltbarkeit eines Gegenstandes repräsentiert. 272, 576**Häufigkeit** Eine Fähigkeit, welche nicht beliebig oft genutzt werden kann, könnte eine Häufigkeit aufführen. 18**Heilkunde** (Fertigkeit) Heile Leute und hilf ihnen, sich von Leiden zu erholen. (WE) 248–249**Heilung** (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie stellt den Körper einer Kreatur wieder her; in der Regel bedeutet dies die Wiederherstellung von Trefferpunkten, zuweilen aber auch die Heilung von Krankheiten und anderen schwächenden Effekten.**Heilung** 459

Heilkunde 248–249

Langfristige Ruhe (Auszeit) 481

Natürliche Heilung 480

Heimlichkeit (Fertigkeit) Unbemerkt bleiben und Gegenstände verbergen. (GE) 249–250**Heimtückisch** (Waffeneigenschaft) 282**Heldenpunkt** Diese Punkte währen nur jeweils maximal eine Spielsitzung. Du kannst 1 Heldenpunkt aufwenden, um einen Wurf zu wiederholen, oder alle Heldenpunkte ausgeben, um nicht zu sterben. 29, **467**
Heldenpunkte verteilen (SL) 507**Helles Licht** Du kannst bei hellem Licht normal sehen. 464**Herkunft** Eine Wahl, bei der du deine Abstammung weiter ausdefiniert. 33**Herstellen** (Fertigkeitsnutzung) Stelle während der Auszeit einen Gegenstand her. (Handwerkskunst, Geübt) 246–248

Herstellungsvoraussetzungen für Gegenstände 535

Tipps für den SL 504

Hervorrufung (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie sind mit der Schule der Hervorrufungsmagie assoziiert und umfassen üblicherweise elementare und Energiekräfte. 298**Hieschaden** (Schadenskategorie) Eine Art von körperlichem Schaden. 452**Hilfsbereit** (Zustand) Ein NSC mit diesem Zustand unterstützt dich wahrscheinlich. 621**Hindurchturnen** \blacklozenge (Fertigkeitsnutzung) Bewege dich durch die Angriffsfläche einer anderen Kreatur. (Akrobatik) 240**Hindurchzwängen** (Fertigkeitsnutzung) Bewege dich durch eine Lücke oder Engstelle. (Akrobatik, Geübt) 241**Hintergrund** Die Erfahrungen deines Charakters vor seinem Abenteuerleben. Jeder Charakter wählt einen Hintergrund während der Charaktererschaffung. 12, 25, **60–64****Hinweisen** \blacklozenge (Besondere Einfache Aktion) Weise auf die Position einer unentdeckten Kreatur hin. 472**Hochsprung** \blacklozenge (Fertigkeitsnutzung) Spring nach oben. (Athletik) 242**Hörbar** (Kategorie) Hörbare Aktionen und Effekte sind geräuschbasierend. Eine Kreatur kann eine Aktion dieser Kategorie nur erfolgreich ausführen, wenn sie sprechen oder anderweitig die nötigen Geräusche produzieren kann. Ein Zauber oder Effekt dieser Kategorie wirkt nur, wenn das Ziel ihn hören kann. Dies gilt nur für die geräuschbasierenden Elemente des Effektes (nach Maßgabe des SL). Dies unterscheidet solche Effekte von Schalleffekten, welche auch Ziele betreffen, die nicht hören können (z.B. taube Ziele), solange der Effekt selbst Geräusche hervorbringt.**Humanoider** (Kategorie) Humanoide Kreaturen denken und verhalten sich weitestgehend wie Menschen. In der Regel stehen sie aufrecht und besitzen zwei Arme und zwei Beine.**Hunger und Durst** 500**Illusion** (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie sind mit der Schule der Illusionsmagie assoziiert und umfassen in der Regel die Täuschung sensorischer Wahrnehmung. 298**Im Flug manövrieren** \blacklozenge (Fertigkeitsnutzung) Vollführe im Fliegen eine schwierige Bewegung. (Akrobatik, Geübt) 241**Immunität** Eine Immunität lässt eine Kreatur alle Effekte, Zustände und jeden Schaden einer bestimmten Art ignorieren. 451–453
Immunitäten von Gegenständen 273

Temporäre Immunität 453

In Deckung gehen (Einfache Aktion) Erhalte Deckung oder bessere deine Deckung zu Starker Deckung. 471**Informationen sammeln** (Fertigkeitsnutzung) Misch dich unters Volk, um Informationen zu erlangen. (Diplomatie) 245
Tipps für SL 505**Initiative** Zu Beginn einer Begegnung würfeln alle Beteiligten ihre Initiative aus, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der sie handeln. 13, **468**, 498–499

Verzögern (Einfache Aktion) 471

Integriert (Waffeneigenschaft) 283**Intelligenz** (IN) Dieses Attribut bemisst deinen Intellekt und dein logisches Denkvermögen. 19**Interagieren** \blacklozenge (Einfache Aktion) Ergreife einen Gegenstand oder manipulierte ihn. 470
Gegenstandaktivierungskomponente 533**Jemand anderem helfen** \blacklozenge (Einfache Aktion) Verschafft einem Verbündeten einen Bonus auf einen Angriffs- oder Fertigkeitwurf. 470**K.O.** Wenn du auf 0 HP reduziert wirst, erhältst du die Zustände Bewusstlos und Sterbend. 459–460**Kälte** (Kategorie) Effekte dieser Kategorie verursachen Kälteschaden. Kreaturen dieser Kategorie besitzen eine Verbindung zu magischer Kälte.**Kälte** (Schadenskategorie) 452**Kaltes Eisen** (Material) 577**Kampagne** Eine längere Geschichte mit Blickpunkt auf eine Gruppe von Charakteren, die mehrere Abenteuer umfasst. 9, **483–486****Kampf** *Siehe auch* Begegnung. 468–478**Kämpfer** (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Kämpfers.**Kämpfer** (Klasse) 116–129

Archetyp 224

Kampfrausch (Kategorie) 87**Kampfunfähig** (Kategorie) Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann einen Charakter vollständig aus dem Kampf nehmen oder ihn sogar töten, ist aber schwieriger gegen mächtigere Charaktere anzuwenden. Sollte ein Zauber dieser Kategorie angehören, behandelt jede Kreatur, deren Stufe über dem doppelten Grad des Zaubers liegt, das Ergebnis ihres Wurfes gegen Kampfunfähigkeit durch den Zauber als um einen Schritt besser oder das Ergebnis des Wurfes des Zauberwirkers, um sie Kampfunfähig zu machen, als um einen Schritt schlechter. Sollte ein anderer Effekt dieser Kategorie

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

angehören, so erhält eine Kreatur dieselben Vorteile, sofern ihre Stufe über der Stufe des Gegenstandes, der Gefahr oder Kreatur liegt, von der der Effekt ausgeht.

Katastrophe 518–519

Kategorie Ein Stichwort, welches Informationen zu einem Regelement liefert. Die Kategorie verweist oft darauf, wie andere Regeln mit einer Fähigkeit, einer Kreatur, einem Gegenstand oder anderem Regelement dieser Kategorie interagiert. Die Kategorien eines Regelements sind oft invers unter seinem Namen aufgeführt. Individuelle Kategorien sind in diesem Anhang aufgeführt. 13

Rüstungseigenschaften 274–275

Waffeneigenschaften 282–283

Kegel (Wirkungsbereich) 457

Kenntnis (Fertigkeit) Kenne spezialisierte Informationen zu einem eher eng-fassten Thema. (IN) 247–248

Klasse Die von einem Charakter gewählte Abenteurerprofession. Jeder Charakter wählt während der Charaktererschaffung eine Klasse. 12, 22–23, 25–26, **66–213**

Klassenmerkmal Eine Fähigkeit, welche von einer Klasse verliehen wird, ist ein Klassenmerkmal. Klassenmerkmal sind hauptsächlich Klassentalente und andere der Klasse eigenen Fähigkeiten. 68

Klassen-SG Ein Klassen-SG bestimmt die Schwierigkeit von Würfeln gegen manche Fähigkeiten, die du über deine Klasse erlangst. Klassen-SG = 10 + Kompetenzbonus + Schlüsselattributmodifikator 29

Klein (Größenkategorie) 473–475

Kleriker (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Klerikers

Kleriker (Klasse) 130–141

Archetyp 225

Domänenzauber 389–399

Gottheiten und Domänen 132, 437–441

Göttliche Zauberliste 310–311

Klettern ♦ (Fertigkeitsnutzung) Bewege dich entlang einer Steigung oder einer vertikalen Oberfläche (Athletik) 242–243

Bewegungsrate für Klettern 463

Klimata 517–518

KM (Kupfermünze) 271

Kompetenzgrad Ein Maßstab für das Können eines Charakters im Hinblick auf bestimmte Handlungen mit fünf Rängen: Ungeübt, Geübt, Experte, Meister und Legende. Der Kompetenzgrad verleiht einen Kompetenzbonus (Ungeübt +0, Geübt Stufe +2, Experte Stufe +4, Meister Stufe +6, Legende Stufe +8). 13, **444**

Kompetenzgrade zu Spielbeginn 26, **68**

Minimumkompetenzgrade für Gefahren 520–522

Komplex (Kategorie) Eine Gefahr dieser Kategorie führt während einer Begegnung eigene Züge aus. 520–521, 526–529

Komponente Ein Vorgang, der genutzt wird, um Zauber zu wirken oder Gegenstände zu aktivieren. 303, 532–533

Komposition (Kategorie) Um einen Zauberspruch oder Fokuszauber dieser Kategorie zu wirken, nutzt du in der Regel eine Art von Darbietung. Sollte der Zauber eine Verbale Komponente enthalten, musst du eine Hörbare Darbietung nutzen; sollte der Zauber als Komponente Gesten enthalten, musst du eine Sichtbare Darbietung einsetzen. Der Zauber erlangt alle Kategorien der genutzten Darbietung. Du kannst pro Zug maximal einen Kompositionszauber wirken und kannst stets nur einen aktiv haben. Solltest du einen neuen Kompositionszauber wirken, enden alle anhaltenden Effekte deines vorangegangenen Kompositionszaubers. 97, 99, **386–387**

Konstitution (KO) Dieser Attributswert bemisst deine Abhärtung und Ausdauer. 19

Konstrukt (Kategorie) Ein Konstrukt ist eine künstliche Kreatur, die mittels einer anderen Kraft als Nekromantie belebt wird. Konstrukte sind oft geistlos; sie sind gegen Gifte, Krankheiten und den Zustand Gelähmt immun und könnten über Härte verfügen basierend auf den Materialien, aus denen sie konstruiert wurden. Konstrukte sind weder lebende Kreaturen noch Untote. Wird ein Konstrukt auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird es zerstört.

Kontakt (Kategorie) Dieses Gift wird durch Hautkontakt übertragen. 550

Konzentration (Kategorie) Ein Handlung dieser Kategorie erfordert Konzentration und mentale Disziplin.

Körperlich (Schadenskategorie) Eine Oberkategorie, welche Hieb-, Stich- und Wuchtschaden umfasst. 452

Kraft (Kategorie) Effekte dieser Kategorie verursachen kinetischen Kraftschaden oder erschaffen Gegenstände aus reiner magischer Energie.

Kraft (Schadenskategorie) 452

Kraftlos (Zustand) Dir fehlt deine übliche Stärke. 621

Kränkelnd (Zustand) Dir dreht sich der Magen um. 621

Krankheit (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie steckt Ziele mit wenigstens einer Krankheit an. Eine Krankheit unterfällt in der Regel der Kategorie Leiden. 445–458

Krankheit behandeln (Fertigkeitsnutzung) Behandle eine Erkrankung während der Auszeit. (Heilkunde, Geübt) 249

Kreatur Ein aktiver Teilnehmer an der Handlung und der Welt. Dies umfasst Monster, Nichtspielercharaktere (vom SL gespielt) und Spielercharaktere (von den anderen Spielern dargestellt).

Monster identifizieren 238–239, 506

Kreaturen aufspüren 465–467

Kriechen ♦ (Einfache Aktion) Bewege dich im Zustand Liegend um 1,50 m. 470

Kritisch Du kannst einen größeren Erfolg (einen Kritischen Erfolg) erzielen, indem du den SG um 10 oder mehr übertriffst – oder einen furchtbareren Misserfolg (einen Kritischen Fehlschlag), indem du SG um 10 oder mehr verfehlst. 445–446

Kritische Spezialisierung (Waffen) 283–284

Kritischer Treffer (Angriff) 469

Kupfermünze (KM) 271

Last Ein Wert, welcher Größe, Gewicht und allgemeine Unhandlichkeit oder andere Schwierigkeiten beim Mitführen eines Gegenstandes abstrakt zusammenfasst. 10 Gegenstände mit Leichter Last entsprechen 1 Last; ebenso entsprechen 1.000 Münzen 1 Last. Ein Charakter erhält den Zustand Belastet, sowie er mehr Last trägt als seinen ST-Modifikator + 5. Ein Charakter kann maximal Last in Höhe seines ST-Modifikators +10 tragen. 29, **271–272**

Größenänderungen 295

Kreatur (Winzig 1, Klein 3, Mittelgroß 6, Groß 12, Riesig 24, Gigantisch 48) 272

Laufen ♦ (Einfache Aktion) Bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate. 471

Laut (Rüstungseigenschaft) 275

Lebensunterhaltungskosten 294, 501

Legende (Kompetenzgrad) Addiere deine Stufe + 8 auf assoziierte Würfe und SG 13, 444

Leiden Ein Leiden kann eine Kreatur lange Zeit über mehrere Phasen hinweg betreffen. Die am weitesten verbreiteten Leiden sind Flüche, Gifte und Krankheiten. 458–459

Lesnik Dies sind kleine, grob humanoide Pflanzenkreaturen. 434

Licht (Kategorie) Lichteffekte überwinden nichtmagische Dunkelheit in ihrem Wirkungsbereich und können magischer Dunkelheit entgegenwirken. Um Dunkelheitsmagie entgegenzuwirken, muss du sie in der Regel direkt als Ziel wählen; manche Lichtzauber versuchen aber, Dunkelheit automatisch entgegenzuwirken.

Licht und Dunkelheit 301, 464

Liegend (Zustand) Du liegst auf dem Boden und bist leichter anzugreifen. 621

Linie (Wirkungsbereich) 457

Litanei (Kategorie) Litaneien sind besondere Stoßgebetszauber, die in der Regel von Streitern genutzt werden und eine Aktion erfordern; meistens verleihen sie Immunität gegen weitere Litaneien.

Loslassen ♦ (Einfache Aktion) Lass etwas los, das du hältst. 470

Luft (Kategorie) Effekte mit dieser Kategorie manipulieren die Luft oder zaubern sie herbei. Eine Manipulation hat im Vakuum oder einem Bereich ohne Luft keinen Effekt. Kreaturen dieser Kategorie bestehen hauptsächlich aus Luft oder besitzen eine magische Verbindung zu diesem Element.

Luftkampf 478

Lügen (Fertigkeitsnutzung) Täusche jemanden mit der Unwahrheit. (Täuschung) 252–253

Magie entdecken (Erkundungsaktivität) Wirke in regelmäßigen Intervallen *Magie entdecken*. 479

Magie identifizieren (Fertigkeitsnutzung) Die Eigenschaften von Magie bestimmen. (Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus, Religionskunde; Geübt) 237–238

Tipps für SL 505

Magie Siehe auch Gegenstand, Zauber. 297–306

Magier (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Magiers

Magier (Klasse) 142–153

Archetyp 226

Arkane Zauberliste 307–310

Schulenzauber 399–401

Magisch (Kategorie) Ein Gegenstand dieser Kategorie ist von magischen Energien erfüllt, welche nicht an eine bestimmte Tradition gebunden sind. Ein magischer Gegenstand strahlt eine magische Aura aus, welche seine dominante Schule der Magie ausweist. Manche Effekte und Gegenstände sind aber auch besonders eng mit einer bestimmten magischen Tradition verbunden; diese gehören nicht der Kategorie Magisch an, sondern besitzen

die Kategorie Arkan, Göttlich, Natur oder Okkult. Ein Gegenstand einer dieser Kategorien ist ein magischer Gegenstand. 535
Magische Gefahren 520-522

Magische Traditionen Arkane Magie, Göttliche Magie, Natur und Okkulte Magie sind die Traditionen der Magie. 299

Magischer Gegenstand *Siehe auch* Gegenstand. 531-617

Malus Ein negativer Wert, der zu einer Berechnung hinzuaddiert wird. Addiere stets nur den schlimmsten Malus einer Kategorie (Gegenstand, Situation, Zustand. 12, **444-445**
Malus für Entfernung 279, 446-447
Malus für Mehrfachangriffe (-5 auf den zweiten, -10 auf jeden weiteren Angriff) 446

Malus für Mehrfachangriffe Du erleidest diesen Malus auf alle Angriffe während deines Zuges nach dem ersten. Der zweite Angriff unterliegt einem Malus von -5 und alle weiteren unterliegen einem Malus von -10 (oder -4 und -8, sollte deine Waffe oder dein Waffenloser Angriff der Kategorie Agil angehören). 446

Manipulieren (Kategorie) Du musst einen Gegenstand körperlich manipulieren oder Gesten ausführen, um eine Aktion dieser Kategorie nutzen zu können. Kreaturen ohne passende Gliedmaßen können keinen Aktionen dieser Kategorie ausführen. Manipulieren löst oft Reaktionen aus.

Material (Zauberkomponente) 303

Materialien 576-578

Mechanisch (Kategorie) Eine Gefahr dieser Kategorie ist ein hergestellter körperlicher Gegenstand. 521-522

Mechanismus ausschalten $\blacktriangleright\blacktriangleright$ (Fertigkeitsnutzung) Entschärfe einer Falle oder ähnlich komplexen Mechanismus. (Diebeskunst, Geübt) 244-245

Meister (Kompetenzgrad) Addiere deine Stufe + 6 auf assoziierte Würfe und SG. 13, 444

Mensch (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie gehört Abstammung Mensch an. Menschen sind ein unterschiedliches und anpassungsfähiges Volk. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Menschen gewählt und/oder genutzt werden. 50-59, 430-431

Mental (Kategorie) Ein mentaler Effekt kann den Verstand des Zieles verändern; er wirkt nicht auf Gegenstände oder geistlose Kreaturen.

Mental (Schadenskategorie) 452

Metamagie (Kategorie) Aktionen dieser Kategorie verändern die Eigenschaften deiner Zauber (meistens kommen Metamagische Talente dabei zum Einsatz). Du musst eine Metamagie-Aktion direkt vor dem Wirken des zu verändernden Zaubers nutzen. Solltest du dazwischen andere Aktionen ausführen (Freie Aktionen und Reaktionen eingeschlossen), so geht der Vorteil der Metamagie-Aktion verloren. Alle zusätzlichen Effekte, welche die Metamagie-Aktion dem Zauber hinzufügt, sind Teil des Zauber-effektes, nicht der Metamagie-Aktion selbst. 304

Mithral (Material) 578

Mittelgroß (Größenkategorie) 473-475

Mixtur (Kategorie) 75

Modifikator Ein Wert, der einer Berechnung hinzugefügt wird, kann positiv oder negativ sein. 444-445
Attributmodifikator 20

Mönch (Kategorie) Fähigkeiten dieser Kategorie gehören zur Klasse des Mönchs. Eine Waffe dieser Kategorie wird hauptsächlich von Mönchen verwendet.

Mönch (Klasse) 154-165
Archetyp 227
Ki-Zauber 157, **401-402**

Monster Ein Monster ist eine in der Regel nichtmenschliche Kreatur, welche den SC irgendwie im Weg steht. In den meisten Kampagnen sind freundliche Monster eher die Ausnahme. Der SL spielt alle Monster, denen die SC begegnen. 8
Monster identifizieren 238-239, 506

Motiv erkennen \blacktriangleright (Einfache Aktion) Erkenne, ob eine Kreatur lügt. 470

Multiplizieren 444

Munition 280, 592-594

Münzen 271

Mutagen (Kategorie) Ein Elixier dieser Kategorie verwandelt und verändert vorübergehend Körper und Geist des Konsumenten; es hat stets einen oder mehrere positive und einen oder mehrere negative Effekte. Mutagene sind Gestaltwandel-effekte, d.h. du kannst stets nur von maximal einem zugleich profitieren.

Nachladen 279

Nachsetzen (Kategorie) Handlungen dieser Kategorie gestatten dir, auf vorherigen Angriffen aufzubauen. Eine Aktion dieser Kategorie kann nur genutzt werden, wenn für dich der Malus für Mehrfachangriffe zum Greifen kommen. Manche dieser Aktionen sorgen für einen Effekt bei einem

Fehlschlag; derartige Effekte kommen aber nicht bei einem Kritischen Fehlschlag zum Tragen. Gelingt die Nachsetzenaktion, kannst du wählen, stattdessen den Fehlschlageffekt zur Anwendung zu bringen (z.B. weil dein Angriff aufgrund einer Resistenz keinen Schaden verursacht). Da eine Nachsetzenaktion einen Malus für Mehrfachangriffe voraussetzt, kannst du sie nicht außerhalb deines Zuges nutzen, selbst wenn du die Aktivität Vorbereiten nutzt.

Nachtwache 499

Natur (Kategorie) Diese Magie entstammt der Naturtradition und steht mit der Natur und den Instinkten in Verbindung. Alles mit dieser Kategorie ist magisch. 299

Naturzauberliste 312-314

Naturkatastrophe 518-519

Naturkunde (Fertigkeit) Wissen über die Natur und Naturzauber. (WE) 251-252

Natürliche 1, Natürliche 20 Wenn du mit einem W20 würfelst, und eine 1 erwürfelst, so wird dein Erfolg um einen Schritt verschlechtert. Ist dein Würfelergebnis dagegen eine 20, wird dein Erfolg um einen Schritt verbessert (z.B. von Erfolg zu Kritischer Erfolg). 445-446

Negativ (Kategorie) Effekte dieser Kategorie heilen untote Kreaturen mit Negativer Energie, fügen lebenden Kreaturen Negativen Energieschaden zu oder manipulieren Negative Energie.

Negativer Energieschaden (Schadenskategorie) 452

Nekromantie (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie werden mit der Schule der Nekromantie assoziiert und betreffen in der Regel die Kräfte von Leben und Tod. 298

Nichtspielercharakter (NSC) Ein vom SL kontrollierter Charakter. 13

Nichttödlich (Waffeneigenschaft) 283

Nichttödlicher Angriff 453

Nutzung Wie ein Gegenstand getragen, gehalten oder anderweitig genutzt wird. 535

Objekt *Siehe auch* Gegenstand. 271-273

Offenbarung (Kategorie) Effekte dieser Kategorie lassen dich die Dinge sehen, wie sie wirklich sind.

Offensive (Kategorie) Eine Fähigkeit dieser Kategorie enthält eine Offensivhandlung, meistens einen Angriff. Jeder Angriff nach dem ersten während deines Zuges unterliegt den Regeln für Mehrfachangriffe. 12, **446-447**

Offensive Wenn eine Kreatur einer anderen Kreatur Schaden zufügen will, nutzt sie die Aktion Angriff oder eine andere Offensivaktion. Die meisten Offensivaktionen erfordern einen Angriffswurf gegen die Rüstungsklasse des Zieles. Nahkampfangriffswurf = 1W20 + ST-Modifikator (optional GE-Modifikator im Falle einer Finessewaffe) + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali; Fernkampfangriffswurf 1W20 + GE-Modifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 27, 278, **446-447**

Jemand anderen helfen (Reaktion, um einem Verbündeten einen Bonus auf dessen Angriffswurf zu verleihen) 470

Kritische Treffer **445-446**, 451, 469-470

Malus für Mehrfachangriffe (-5 auf den zweiten Angriff, -10 auf weitere Angriffe) 446

Nichttödlicher Angriff 453

Waffenloser Angriff 278

Zauberangriffswurf 305, **447-448**

Angriff (Aktion) 471

Okkult (Kategorie) Diese Magie entspringt der okkulten Tradition und greift auf bizarre und kaum greifbare Mysterien zurück. Alles in dieser Kategorie ist magisch. 299

Okkulte Zauberliste 314-316

Okkultismus (Fertigkeit) Wissen über Philosophien, Mystik und okkulte Magie. (IN) 252

Öl (Kategorie) Öle sind magische Gele, Pasten, Salben oder auch Öle, welche in der Regel aufgetragen und dabei verbraucht werden. 594-595

Orichalcum (Material) 578

Ork (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie ist ein Angehöriger der Abstammung Ork. Diese grünhäutigen Leute haben oft Dunkelsicht. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Orks gewählt und/oder verwendet werden. Ein Gegenstand dieser Kategorie wird von Orks erschaffen und/oder verwendet. 434
Halbork 52, 55

Paladin Ein Rechtschaffener Guter Streiter. 180

Parade (Waffeneigenschaft) 283

Pathfinder Society Eine weltweit organisierte Spielkampagne. 492

Gesellschaft der Kundschafter 417, 436

Patzer Umgangssprachlich für einen Kritischen Fehlschlag. 445

Pflanze (Kategorie) Pflanzenkreaturen gehören der Kategorie Pflanze an. Sie unterscheiden sich von normalen Pflanzen. Magische Effekte dieser Kate-

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

gorie manipulieren Pflanzen oder pflanzliche Masse oder zaubern sie herbei. Pflanzenmanipulierende Effekte haben keinen Effekt in einem Bereich ohne Pflanzen.

Phase Einer der Schritte, in denen ein Leiden verläuft. 458

Platinmünze (PM) 271

PM (Platinmünze) 271

Positiv (Kategorie) Effekte dieser Kategorie heilen lebende Kreaturen mit Positiver Energie, fügen Untoten Positiven Energieschaden zu oder manipulieren Positive Energie.

Positiver Schaden (Schadenskategorie) 452

Präzision (Schadenskategorie) Eine Schadensart, welche den aufgeführten Schaden des Angriffs erhöht und dieselbe Schadenskategorie nutzt, statt einen eigenen Betrag hinzuzuaddieren. 452

Preis Die Menge an Währung, die du normale aufwenden musst zum Erwerb eines Gegenstandes. 271, 535

Rast Charaktere erlangen mit 8 Stunden Schlaf Ressourcen und TP (normalerweise Stufe x KO-Mod) zurück, 499-500

Längerfristige Ruhe 481

Tipps für SL 499-500, 502

Raster Eine Karte mit Feldern mit 2,5 cm Seitenlänge, die genutzt wird, um aufzuzeigen, wer wo ist und wie die Beteiligten sich bewegen. 473

Spiel ohne Raster (SL) 494

Reaktion ➤ Eine Aktion, die du sogar außerhalb deines Zuges nutzen kannst. Du kannst 1 Reaktion pro Runde nutzen. 17, 461-462, 472-473

Rechtschaffen (Kategorie) Rechtschaffene Effekte manipulieren oft die Energien von Rechtschaffen gesonnenen Äußerer Ebenen und sind Anathema für göttliche Diener Chaotischer Götter und Chaotische göttliche Diener. Eine Kreatur dieser Kategorie besitzt eine Rechtschaffene Gesinnung.

Rechtschaffen (Schadenskategorie) 452

Reflex (REF) Eine Art von Rettungswurf, die genutzt wird, um schnell auszuweichen.

Reflexmodifikator = GE-Modifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 13, 448-449

Reichweite (Waffeneigenschaft) 283

Reichweite 304, 455

Entfernungseinheit 279, 446-447

Reisegeschwindigkeit 479

Reiter (Waffeneigenschaft) 283

Reittier Ein Tiergefährte mit dieser besonderen Fähigkeit unterstützt seinen Reiter. 214

Religionkunde (Fertigkeit) Wissen über Gottheiten, Religionen und göttliche Magie. (WE) 252

Reparieren (Fertigkeitsnutzung) Repariere einen zerbrochenen oder beschädigten

Gegenstand. (Handwerkskunst) 246-247

Resistenz Reduziert erlittenen Schaden einer bestimmten Art. 453

Resonanz (Kategorie) Ein Charakter kann maximal 10 magische Gegenstände dieser Kategorie tragen. Solange er zu einem getragenen Resonanzgegenstand keine Resonanz aufgebaut hat, kommen die magischen Effekte des Gegenstandes nicht zur Anwendung und kann er auch nicht aktiviert werden. Der Charakter erlangt aber immer noch alle normalen Vorteile, die der Gegenstand liefert, z.B. dass ein Hut den Regen abhält. 531

Resonanz aufbauen (Aktivität) Investiere deine Energie in einen Gegenstand, während du ihn anlegst. 531

Rettungswurf (Wurf) Ein Wurf, um einem gefährlichen Effekt auszuweichen oder ihn abzuschwächen. Du legst Rettungswürfe automatisch ab, ohne dass es Aktionen oder Reaktionen verbraucht. Der nichthandelnde Charakter würfelt mit einem W20, während die handelnde Kreatur den SG liefert. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Reflex, Willen und Zähigkeit (abgekürzt REF, WIL und ZÄH). 13, 27, 305, 448-449

Einfacher Rettungswurf 305, 449

Richtungssinn ➤ (Fertigkeitsnutzung) Erkenne deine genaue Position. (Überlebenskunst) 253

Tipps für SL 506

Riese (Kategorie) Riesen sind massive humanoide Kreaturen. 433-434

Riesig (Größenkategorie) 473-475

Ritual Eine Kategorie von Zauber, welche während der Auszeit gewirkt wird und keine Zauberplätze verbraucht. 408-415

RK (Rüstungsklasse) Siehe auch Rüstungsklasse. 12, 29, 274, 447

Rollenspiel (RPG) Eine interaktive Geschichte, bei welcher ein Spieler, der Spielleiter (SL), die Szene beschreibt und Herausforderungen präsentiert, während die anderen Spieler in die Rollen der Spielercharaktere (SC) schlüpfen und diese Herausforderungen zu überwinden versuchen. 7

Rollenspiel Das Beschreiben der Handlungen eines Charakters – und dies oft aus dessen Perspektive. 13

RPG (Rollenspiel) 7

Runde Eine Zeitperiode während einer Begegnung, bei der alle Beteiligten Gelegenheit zum Handeln erhalten. Eine Runde dauert etwa 6 Sekunden in der Spielwelt. 13, 468-469

Wirkungsdauer in Runden 304

Runden 444

Rune 583-588

Runenstein 603

Rüstung 274-276

Magische und Exotische Rüstungen 579-582

Runen 583-588

Rüstungsklasse (RK) Dieser Wert repräsentiert, wie schwer eine Kreatur zu treffen ist. In der Regel ist die RK der SG eines Angriffswurfes. RK = 10 + GE-Modifikator (ggf. durch Rüstung eingeschränkt) + Kompetenzbonus + Gegenstandsbonus der Rüstung + sonstige Boni + Mali. 12, 29, 274, 447

Salve (Waffeneigenschaft) 282

Säure (Kategorie) Effekte dieser Kategorie verursachen Säureschaden. Kreaturen dieser Kategorie besitzen eine magische Verbindung zu Säure.

Säure (Schadenskategorie) 452

SC (Spielercharakter) Siehe auch Spielercharakter. 13

Schaden Erleidet eine Kreatur Schaden, verliert sie Trefferpunkte im Verhältnis 1:1. Nahkampfschadenswurf = Schadenswürfel der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs + ST-Modifikator + Boni + Mali; Fernkampfschadenswurf = Schadenswurf der Waffe + ST-Modifikator im Falle einer Wurfwaffe + Boni + Mali 450-453

Andauernder Schaden (Zustand) 621

Nichttödlicher Angriff/Nichttödlicher Schaden 453

Schaden im Zustand Sterbend 459

Schadenskategorien 451, 452

Schadenswürfel 279, 450-451

Umgebungsschaden (SL) 512

Verdoppeln und Halbieren 451

Massiver Schaden (Du stirbst, sollte ein Schaden dir das Doppelte oder mehr deiner maximalen TP zufügen.) 461

Schall (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie funktioniert nur, wenn er ein Geräusch machen kann; d.h. er hat keine Wirkung in einem Bereich von Stille oder im Vakuum. Dies unterscheidet ihn von einem Hörbaren Zauber, der nur effektiv ist, wenn das Ziel ihn hören kann. Ein Schalleffekt könnte Schallschaden verursachen.

Schall (Schadenskategorie) 452

Schatten (Kategorie) Diese Magie umfasst Schatten oder nutzt die Energien der Schattenebene.

Schatz Siehe auch Gegenstand. 508-511, 530-617

Schatztabelle 536-542

Scherge (Kategorie) Schergen sind Kreaturen, die direkt einer anderen Kreatur dienen. Eine Kreatur dieser Kategorie kann nur 2 Aktionen pro Zug und keine Reaktionen ausführen. Dein Scherge agiert im Kampf während deines Zuges einmal pro Runde, sofern du eine Aktion aufwendest, um ihm Befehle zu geben. Im Falle eines Tiergefährten nutzt du Tier anweisen; im Falle eines Schergen, der ein Effekt eines Zaubers oder magischen Gegenstandes ist, z.B. ein beschworener Diener, nutzt du die Aktion Zauber aufrechterhalten oder Aktivierung aufrechterhalten; sofern nicht anders spezifiziert, gibst du verbale Befehle (die genutzte Aktion besitzt die Kategorien Hörbar und Konzentration). Sollte ein Scherge keine Befehle erhalten, nutzt er Aktionen nur, um sich zu verteidigen oder um offenkundigen Schaden zu entkommen. Sollte ein Scherge 1 Minute lang keine Anweisungen erhalten, verhalten sich intelligente Schergen, wie sie möchten, folgen Tiere ihren Instinkten und bleiben geistlose Schergen tatenlos.

Scheusal (Kategorie) Kreaturen, die von den Böse gesonnenen Ebenen stammen oder zu diesen starke Verbindungen besitzen, werden als Scheusale bezeichnet. Sie können die grundlegenden Umgebungseffekten der Existenzebenen der Äußerer Sphäre überleben.

Schild 277

Aktion Schild heben 472

Magische und besondere Schilde 589-591

Reaktion Schildblock 265

Schild heben ➤ (Besondere Einfache Aktion) Addiere den Bonus deines Schildes auf deine RK. 472

Schlaf (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie kann eine Kreatur müde werden oder einschlafen lassen.

Schleichen ➤ (Fertigkeitsnutzung) Bewege dich leise, während du versteckt bist (Heimlichkeit) 249-250

Schlick (Kategorie) Schlicke sind Kreaturen mit einfacher Anatomie. Sie haben meistens niedrige mentale Attributswerte und sind immun gegen mentale Effekte und Präzisionsschaden.

Schloss knacken \blacklozenge (Fertigkeitsnutzung) Öffne ein Schloss. (Diebeskunst, Geübt) 245

Schlüsselattribut Dein Schlüsselattribut ist jener Attributswert, mit dem du deinen Klassen-SG bestimmst und deinen Zauberangriffswurf und Zauber-SG, falls du ein Zauberwirker bist. Das Schlüsselattribut für eine Fertigkeit ist der für diese Fertigkeit genutzte Attributsmodifikator. 67, 233

Schmale Oberfläche (Gelände) Du musst Balancieren nutzen, um eine schmale Oberfläche wie z.B. ein Hochseil oder einen Felsvorsprung zu überqueren. 476

Schrift entziffern (Fertigkeitsnutzung) Verstehe obskure oder kodierte Texte. (Arkane Künste, Gesellschaftskunde, Okkultismus, Religionskunde; Geübt) 238

Schriftrolle (Kategorie) Eine Schriftrolle enthält einen Zauber, den du wirken kannst, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. 595-596

Schritt \blacklozenge (Einfache Aktion) Bewege dich um 1,50 m, ohne Reaktionen auszulösen. 471

Schule Die Magie ist in acht Schulen unterteilt: Bannmagie, Beschwörungsmagie, Erkenntnis- und Hervorrufungsmagie, Illusionsmagie, Nekromantie, Verwandlungsmagie und Verzauberungsmagie. 297-298

Schurke (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Schurken.

Schurke (Klasse) 166-177
Archetyp 228

Schusslinie 304, 457

Schwäche Erhöht den erlittenen Schaden der fraglichen Art. 453

Schwächung Eine Schwächung fügt einer Kreatur Zustände und andere negative Effekte hinzu. Wird die Kreatur von einer neuen Schwächung betroffen, endet die Wirkung einer eventuellen anderen Schwächung, unter der sie leidet. 181, 182

Schwarzholz (Material) 578

Schwieriges Gelände (Gelände) Das Betreten eines Feldes mit Schwierigem Gelände kostet zusätzliche 1,50 m an Bewegungsrate bzw. zusätzliche 3 m bei Sehr Schwierigem Gelände. 475-476

Schwierigkeitsgrad (SG) Der Wert, gegen den du würfelst und den du erreichen oder übertreffen musst. Um einen SG aus einem Modifikator zu generieren (z.B. den Wahrnehmungs-SG), addiere 10 auf den Modifikator. 445
Beispiel-SG (Ungeübt 10, Geübt 15, Expert 20, Meister 30, Legende 40) 503
Entgegenwirken-SG 459
Klassen-SG (10 + Kompetenzbonus + Schlüsselattributsmodifikator) 29
Schwierigkeit anpassen (SL) 503-504
SG bestimmen (SL) 503-506
Stufenbasierender SG (SL) 503
Zauber-SG (10 + Magisches Schlüsselattributsmodifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali) 298, **447-448**

Schwimmen \blacklozenge (Fertigkeitsnutzung) Bewege dich im Wasser. (Athletik) 243
Bewegungsrate für Schwimmen 463
Wasserkampf 478

Schwung (Waffeneigenschaft) 283

Selten (Kategorie) Diese Seltenheitsstufe gibt an, dass ein Regelement in der Spielwelt nur sehr schwer zu finden ist. Ein seltenes Talent, ein seltener Zauber oder Gegenstand oder dergleichen ist für die Spieler nur verfügbar, wenn der SL entscheidet, es zu einem Teil der Kampagne zu machen; meistens wird es im Spiel entdeckt. 13

Seltenheit Gibt an, wie häufig man auf etwas in der Spielwelt stoßen kann. Die Seltenheitsgrade sind Gewöhnlich, Ungewöhnlich, Selten und Einzigartig. Alles ohne aufgeführte Seltenheit ist Gewöhnlich. 13, 535
Tipps für SL 488

SG (Schwierigkeitsgrad) Siehe auch Schwierigkeitsgrad. 445, 503-506

Sich fallenlassen \blacklozenge (Einfache Aktion) Lass dich zu Boden fallen. 471, 621

Sichtbar (Kategorie) Ein sichtbarer Effekt kann nur Kreaturen betreffen, die ihn sehen können. Dies betrifft nur die sichtbaren Teile des Effektes nach Maßgabe des SL.

Sichtlinie 457

Silber (Material) 579

Silbermünze (SM) 271

Sinne 464-465

Situationsbonus Ein Bonus, der aus einer Situation erwächst. 444-445

Situationsmalus Ein Malus, der aus einer Situation erwächst. 445

SL (Spielleiter) Siehe auch Spielleiter. 12, 482-529

SM (Silbermünze) 271

Spähen (Erkundungsaktivität) Vorausmarschieren und nach Gefahren Ausschau halten. 480

Spieler Einer der realen Leute, die das Spiel spielen. 7

Spielercharakter (Charakter oder SC) Ein von einem Spieler (außer dem SL) erschaffener, dargestellter und/oder kontrollierter Charakter. 13
Charaktererschaffung 19-30

Spieleiter (SL) Der Spieler, welcher die Spielregeln anwendet und interpretiert und die Elemente der Handlung und der Welt erzählt, welche die anderen Spieler erkunden. 12, 482-529

Spielmodus Die drei Arten, auf die das Spiel gespielt wird – Auszeit, Begegnungen und Erkundung –; jede hat eine eigene Zeitskala und Grad an Regelpräzision. 10-12, 468-481
Spielmodi leiten (SL) 493

Spisitzung Eine Pathfinder-Spisitzung dauert meistens ein paar Stunden 7, 489-491

Sprache (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie erfordert, dass das Ziel die genutzte Sprache versteht, um zu funktionieren.

Sprache 65, 432

Sprechen 471

Springen \blacklozenge (Einfache Aktion) Spring horizontal 3 m weit (4,50 m bei einer Bewegungsrate von 9 m oder mehr) oder vertikal 0,90 m und horizontal 1,50 m. 471

Spukerscheinung (Kategorie) Eine Gefahr dieser Kategorie ist ein spirituelles Echo und entsteht oftmals durch einen tragischen Tod. Um eine Spukerscheinung zur Ruhe zu legen, muss oft ihre unerledigte Angelegenheit vollendet werden. Andernfalls kehrt der Spuk nach einiger Zeit zurück.

Spuren folgen (Fertigkeitsnutzung) Folge der Fährte einer Kreatur. (Überlebenskunst) 253
Tipps für SL 506

Spuren verwischen (Fertigkeitsnutzung) Verberge deine Fährte während der Erkundung. (Überlebenskunst, Geübt) 252

Stärke (ST) Diese Attribut bemisst deine Kraft. 19
Stärkevorteil (bei Rüstungen) 274

Stecken (Kategorie) Dieser magische Gegenstand enthält Zauber eines gemeinsamen Themas und gestattet einem Zauberkundigen, weitere Zauber zu wirken, indem er den Stecken vorbereitet. 614-617

Stehlen \blacklozenge (Fertigkeitsnutzung) Jemanden einen Gegenstand fortnehmen. (Diebeskunst) 244

Sterbend (Zustand) Du bist auf 0 TP reduziert und dem Tode nahe. 621-622
Regeln zu Tod und Sterbend 459-461

Stichschaden (Schadens-kategorie) Eine Art von körperlichem Schaden. 452

Streiter (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Streiters.

Streiter (Klasse) 178-189
Archetyp 229
Stoßgebetszauber 182, **402-403**
Gottheiten 437-440

Stufe Ein Wert, um grob die Macht von etwas zu bemessen. Ein Charakter besitzt eine Stufe im Bereich 1 bis 20, ebenso haben andere Aspekte des Spieles auch Stufen (bei Zaubern sind es Grade). **13**, 271, 534
Entgegenwirkenstufe 459
Stufenaufstieg 31
Zaubergrad (Grad 1-10)

Sturz abfangen \blacklozenge (Besondere Einfache Aktion) Nutze Akrobatik, um beim Fliegen deinen Sturz zu verlangsamen. 472

Stürzen Wenn du mehr als 1,50 m tief stürzt, erleidest du Wuchtschaden (halbiere die gestürzte Strecke; du erleidest 1 Punkt Wuchtschaden pro verbleibende 0,30 m) und erhältst den Zustand Liegend. 464

Suchen \blacklozenge (Einfache Aktion) Suche einen Bereich mittels Wahrnehmung nach Kreaturen oder Gegenständen ab. 471

Tägliche Vorbereitungen Während deiner morgendlichen Vorbereitungen machst du deine Ausrüstung bereit, bereitest deine Zauber vor und triffst alle sonstigen Vorbereitungen für den Tag. 480, 500

Talent Eine Fähigkeit, welche du für deinen Charakter über seine Abstammung, seinen Hintergrund, seine Klasse, sein allgemeines Training oder sein Fertigkeitstraining erlangst oder wählst. Manche Talente erlauben besondere Aktionen. 12, 18
Abstammungstalent 33
Allgemeines Talent 68, **255**
Archetyptalent 219
Fertigkeitstalent (Allgemeines Talent, welches Fertigkeiten verbessert) 68, **255**
Klassentalent 68

Talisman (Kategorie) Ein Talisman ist ein kleiner Gegenstand, der an einer Rüstung, einem Schild oder einer Waffe befestigt wird. Um einen an einem Gegenstand befestigten Talisman zu aktivieren, musst du den Gegenstand am Leib oder in Händen tragen. Die Aktivierung brennt einen Talisman permanent aus. 596-601

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHÄTZE

ANHANG

Talisman anbringen (Aktivität) Aktivität, um einen Talisman an einem Gegenstand anzubringen. 596

Taub (Zustand) Du kannst nicht hören. 622

Täuschung (Fertigkeit) Trickse und täusche. (CH) **252-253, 505**

Teleportation (Kategorie) Teleportationseffekte gestatten dir, dich ohne Zeitverlust von einem Punkt zu einem anderen zu bewegen. Teleportationen lösen normalerweise keine Reaktionen aus, die durch Fortbewegung ausgelöst werden.

Temporäre Immunität Ein Effekt, der eine Kreatur vorübergehend immun macht, lässt diese Kreatur neue Effekte desselben Namens vermeiden, der Effekt beendet aber keine bereits anhaltenden Effekte oder Zustände. 453

Temporäre Trefferpunkte 461

Teufel (Kategorie) Eine Gruppe von Scheusalen aus der Hölle. Die meisten sind unläuterbar Rechtschaffen Böse. Sie verfügen meistens über Mächtige Dunkelsicht, Immunität gegen Feuer und Telepathie. 434

Tier (Kategorie) Ein Tier ist eine Kreatur mit relativ niedriger Intelligenz. Sein Intelligenzmodifikator ist in der Regel nicht besser als -4; es beherrscht keine Sprachen und kann nicht intelligenzbasierenden Fertigkeiten ausgebildet werden.

Tier anweisen (Fertigkeitsnutzung) Bringe ein Tier dazu, dir zu gehorchen. (Naturkunde) 251

Tier ausbilden (Allgemeines Talent) **267, 506**

Tiergefährte 214-217

Tod (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie tötet dich augenblicklich, so er dich auf 0 TP reduziert. Manche Todeseffekte können dich dem Tod näherbringen oder direkt töten, ohne dich dabei auf 0 TP reduzieren zu müssen. 461

Tod und Sterbend 459-461
Sofortiger Tod 461

Todgeweiht (Zustand) Deine Seele ist in Gefahr, wodurch du dem Tode näherkommst. 622

Tödlich (Waffeneigenschaft) 283

TP (Trefferpunkte) *Siehe auch* Trefferpunkte. 12, 26, 67-68, 459-461

Tradition Eine fundamentale Kategorie der Magie (Arkan, Göttlich, Natur oder Okkult). 297, 299

Trank (Kategorie) Ein Trank ist eine magische Flüssigkeit, welche durch Trinken aktiviert (und meistens verbraucht) wird. 601-603

Trefferpunkte (TP) Ein abstrakter Spielwert, wie viel Schaden eine Kreatur erleiden kann, ehe sie bewusstlos wird oder stirbt. Schaden reduziert die Trefferpunkte auf einer 1:1-Basis, während Heilung Trefferpunkte mit derselben Rate wiederherstellt. 12, 26, 67-68, 459-461
aus Abstammung 33
aus Klasse 67-68
Temporäre Trefferpunkte 461
von Gegenständen 272-273, 461

Überleben (Fertigkeitsnutzung) Finde kostenlose Nahrung und Unterschlupf. (Gesellschaftskunde oder Überlebenskunst) 238
Tipps für SL 506

Überlebenskunst (Fertigkeit) Berechne die Wildnis und überlebe dort. (WE) 253-253

Überraschungsangriff 499-500

Umgebung (Kategorie) Eine Gefahr dieser Kategorie ist ein gefährlicher Teil der Natur, z.B. Treibsand oder schädlicher Schimmel.

Umgebung 512-519

Umlernen Du kannst während der Auszeit umlernen und für deinen Charakter getroffene Wahlentscheidungen ändern. 481
Tipps für SL 502

Umsehen (Erkundungsaktivität) Studiere deine Umgebung. 480

Unbegrenzt Ein Zauber mit dieser Wirkungsdauer währt ewig. 305

Unbeholfen (Zustand) Du kannst dich nicht so problemlos oder elegant wie üblich bewegen. 622

Unbemerkt (Zustand) Eine Kreatur hat überhaupt keine Ahnung von deiner Anwesenheit. 467, **622**

Unbemerkt bleiben (Erkundungsaktivität) Nutze Heimlichkeit, um dich unbemerkt fortzubewegen. 480

Unebener Boden (Gelände) Du musst beim Überqueren von unebenen Boden balancieren oder stürzt. 476

Unentdeckt (Zustand) Eine Kreatur kennt deine genaue Position nicht. 466-467, **622**

Unfreundlich (Zustand) Ein NSC mit diesem Zustand mag dich nicht. 622

Ungenauer Sinn Ein Sinn der Kreaturen den Zustand Versteckt, aber nicht Beobachtet verleihen kann, z.B. das menschliche Gehör. 464

Ungerüstete Verteidigung 274, 275

Ungeübt (Kompetenzgrad) Der geringste Kompetenzgrad (Bonus +0). 10, 13, 444

Ungewöhnlich (Kategorie) Etwas mit dieser Seltenheit erfordert besonderes Training oder entstammt einer bestimmten Kultur oder Region der Welt. Manche Charakteroptionen geben Zugang zu ungewöhnlichen Optionen; der SL kann bestimmen, dass jeder zu ihnen Zugang hat. 13

Unglück (Kategorie) Ein Unglückseffekt wirkt sich nachteilig darauf aus, wie du würfelst. Ein Wurf kann nie von mehr als einem Unglückseffekt betroffen sein. Sollten mehrere Unglückseffekte wirken würden, so wählt der SL den schlechtesten aus und wendet ihn an. Sollte derselbe Wurf von einem Glücks- und einem Unglückseffekt betroffen sein, so heben sie einander auf und du würfelst normal. 449

Unsichtbar (Zustand) Kreaturen können dich nicht sehen. 467, **622**

Unterbrechende Handlungen 462-463
Aktivierung von Gegenständen unterbrechen 532
Zauber unterbrechen 303

Unterstützung ♦ Weise deinen Tiergefährten an, dich zu unterstützen. 215

Untot (Kategorie) Diese einst lebendigen Kreaturen wurden nach dem Tod mit Negativer Energie und seelenverderbender böser Magie erfüllt. Wird ein Untoter auf 0 TP reduziert, wird er zerstört. Untote Kreaturen erleiden durch Positive Energie Schaden, werden durch Negative Energie geheilt und profitieren nicht von Effekten der Kategorie Heilung.

Vager Sinn Ein Sinn, der eine unbemerkte Kreatur wahrnehmen, aber nicht ihre Position bestimmen kann, z.B. der menschliche Geruchssinn. 465

Verängstigt (Zustand) Furcht schwächt deine Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten. 623

Verbal (Zauberkomponente) 303

Verborgen (Zustand) Du bist schlecht zu sehen und daher auch schwer ins Ziel zu nehmen. 467, **623**

Verbrauchsgegenstand (Kategorie) Ein Gegenstand dieser Kategorie kann nur einmal benutzt werden. Sofern nicht anders vermerkt, wird er nach der Aktivierung zerstört. Zu den Verbrauchsgegenständen zählen u.a. Alchemistische Gegenstände und magische Verbrauchsgegenstände wie Schriftrollen und Talismane. Stellt ein Charakter Verbrauchsgegenstände her, kann er immer vier Stück zugleich fertigen. 592-604
Alchemistische Gegenstände 543-554
Verbrauchsgegenstände herstellen 247-248

Verbündeter Jemand auf deiner Seite; du zählst nicht als dein eigener Verbündeter. 456

Verdeckt (Kategorie) Der SL legt den fraglichen Wurf verdeckt ab. 450

Vergiftung behandeln ♦ (Fertigkeitsnutzung) Hilf einem vergifteten Patienten bei der Erholung. (Heilkunde, Geüb) 249

Verkleiden (Fertigkeitsnutzung) Gib dich als jemand anderer aus. (Täuschung) 252-253

Verlangsamt (Zustand) Du verlierst jeden Zug Aktionen. 622

Vermögen Der Reichtum eines Charakters nach seiner Stufe. 508-511

Versteckt (Zustand) Eine Kreatur weiß, wo du bist, kann dich aber nicht sehen. 466, **623**

Verstecken ♦ (Fertigkeitsnutzung) Verstecke dich. (Heimlichkeit) 250

Versteint (Zustand) Du wurdest in Stein verwandelt. 623

Verteidigen (Erkundungsaktivität) Reise mit verteidigungsbereitem Schild. 480

Vertrauter Eine Winzige, mystisch an dich gebundene Kreatur. 217-218

Verwandlung (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie sind mit der Schule der Verwandlungsmagie assoziiert und verändern in der Regel die Gestalt ihrer Ziele. 298

Verwirrt (Zustand) Du greifst jeden an. 623

Verwundet (Zustand) Du bist beinahe gestorben und immer noch nicht außer Gefahr. 623

Verwundung (Kategorie) Das Gift wird im Rahmen einer Verletzung übertragen. 550

Verzauberung (Kategorie) Effekte und magische Gegenstände dieser Kategorie sind mit der Schule der Verzauberungsmagie assoziiert und betreffen normalerweise Gedankenkontrolle, Gefühlsmanipulation und andere mentale Effekte. 297

Verzögern ♦ (Einfache Aktion) Führe deinen Zug später aus. 471

Verzögerung Die Zeit, bis ein Leiden, ein Elixier oder ein Trank zu wirken beginnt. 458, 534

Vettel (Kategorie) Diese Kreaturen sind bössartige Zauberkundige, welche sind in Zirkeln zusammenfinden.

Vielseitig (Waffeneigenschaft) 283

Volksgruppen von Golarion 55, 430-431

Voraussetzung Viele Talente und andere Fähigkeiten können nur gewählt werden, wenn du ihre Voraussetzungen erfüllst. Voraussetzungen sind oftmals Talente oder bestimmte Kompetenzgrade. 18

Vorbereiten ♦ (Einfache Aktion) Berechne eine Aktion vor, die du außerhalb deines Zuges nutzen willst. 471

Vorbereitungen Siehe auch Tägliche Vorbereitungen. 480, 500

Vorhersage (Kategorie) Effekte dieser Kategorie bestimmen, was wohl in der nahen Zukunft geschieht. Die meisten Vorhersagen unterfallen auch der Kategorie der Erkenntnismagie.

Vorrichtung (Kategorie) Solche Fallen werden normalerweise von Waldläufern hergestellt und folgen besonderen Regeln, wie man sie schnell zusammenbauen und auf dem Schlachtfeld verwenden kann. 266, **605-607**

Vorstellen (Gegenstandaktivierungskomponente) 533

W4, W6, W6, W10, W12, W20 und W% Kürzel für unterschiedliche Würfel, ein W20 ist z.B. ein zwanzigseitiger Würfel. 7

Waffe 278-286
Waffen führen 272
Magische und besondere Waffen 608-611
Runen 583-588

Waffenlos (Waffeneigenschaft) 283

Wahrnehmung Ein Spielwert für deine Fähigkeit, versteckte Gegenstände oder ungewöhnliche Dinge zu bemerken. Wahrnehmung wird meistens für Initiativwürfe verwendet. Wahrnehmungsmodifikator = WE-Modifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 13, 27, **448, 464-467**
Initiative 448, 468

Währung 12, 271

Waldläufer (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Waldläufers.

Waldläufer (Klasse) 190-201
Archetyp 230

Wand 306, **514**

Wasser (Kategorie) Effekte dieser Kategorie manipulieren oder zaubern Wasser herbei. Manipulierende Effekte wirken nicht in Regionen ohne Wasser. Kreaturen dieser Kategorie bestehen hauptsächlich aus Wasser oder besitzen eine magische Verbindung zu dem Element.

Wasserkampf 478

Weihe (Kategorie) Ein Zauber dieser Kategorie verstärkt einen Bereich für einen längeren Zeitraum. Auf einen Bereich kann stets nur ein Weiheeffekt wirken. Wird ein neuer Effekt trotz bereits bestehender Effekte in seinem Wirkungsbereich gewirkt, versucht er, allen mit ihm überlappenden Weiheeffekten entgegenzuwirken.

Weisheit (WE) Dieser Attributswert bemisst deine Aufmerksamkeit und Intuition. 19

Weitsprung **◆◆** (Fertigkeitsnutzung) Ein horizontaler Sprung (Athletik) 242-243

Wertvoll (Kategorie) Weltvolle Materialien mit besonderen Eigenschaften gehören der Kategorie Wertvoll an. Sie können beim Herstellen von Gegenständen als Grundmaterialien verwendet werden. 576-578
Rüstungen und Waffen aus wertvollen Materialien. 579-580, 608-609
Schaden durch wertvolle Materialien 452

Wetter 497, 517-518

Willen (WIL) Ein Rettungswurf, der genutzt wird, um Effekten zu widerstehen, welche den Geist und die Persönlichkeit zum Ziel haben. Willensmodifikator = WE-Modifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 13, **449**

Winzig (Größenkategorie) 473-475

Wirkungsbereich Form und Größe eines Effektes. 304, 456-457

Wirkungsdauer 455
Zauber 304-305

Wissen abrufen **◆** (Fertigkeitsnutzung) Versuche, dich an etwas zu erinnern, indem du eine Fertigkeit anwendest. 238-239
Tipps für SL 505-506

Wucht (Schadenskategorie) Eine Art von körperlichem Schaden. 452

Wunden versorgen (Fertigkeitsnutzung) Gib einer Kreatur Trefferpunkte zurück. (Heilkunde, Geübt) 249

Wurf Ein Wurf mit einem W20, auf welchen Modifikatoren, Boni und Mali addiert werden und dessen Endergebnis mit einem Schwierigkeitsgrad verglichen wird. 10, **443-450**
Einfacher Wurf 450
Erfolgsgrade (Kritischer Erfolg, Erfolg, Fehlschlag, Kritischer Fehlschlag) 445-446
Erholungswurf (während man den Zustand Sterbend besitzt) 459
Malus für Rüstung (Malus auf Fertigkeitwürfe aufgrund behindernder Rüstung) 274
Verdeckter Wurf (durch den SL) 234, **450**

Wurf Wenn du einen Würfel rollst, führst du einen Wurf aus. Am meisten verwendest du den W20 und addierst Modifikatoren, um einen SG zu erreichen. 10, 443-450

Wurf wiederholen Eine Fähigkeit, welche dich einen Wurf wiederholen lässt, gehört der Kategorie Glück oder Unglück an. 499, 467

Würfel 7, 8, 279

Würfelfwurf Wann immer du einen Würfel rollst. 10, 443-450

Wurfsergebnis 445

Wurfswaffe (Waffeneigenschaft) 283

Zähigkeit (ZÄH) Ein Art von Rettungswurf, um Giften, Krankheiten und anderen physischen Effekten zu widerstehen. Zähigkeitsmodifikator = KO-Modifikator + Kompetenzgrad + sonstige Boni + Mali. 13, **449**

Zauber aufrechterhalten **◆** (Aktion) Halte einen Aufrechterhaltbaren Zauber aufrecht. 304

Zauber Ein magischer Effekt, welcher mittels mystischer Anrufungen und Gesten erzeugt wird, die nur jenen bekannt sind, welche über besondere Ausbildung oder angeborene Fähigkeiten verfügen. 13, **297-415**
Auslöser 305-306
Entgegenwirken 305
Fokuszauber (Blutlinien-, Domänen-, Ki-, Kompositions-, Ordens- Schulen- und Stoßgebetzauber) 300-302, 386-407
Identifizieren 237-238, **305**
Immanente Zauber 302
Komponenten 303
Mit Zaubern angreifen 298, **305**
Reichweite 304
Rituale 408-415
Schule 297-298
Spontane Zauber 298-299
Traditionen (Arkan, Göttlich, Natur und Okkult) 297, 299
Unterbrechen 303
Vorbereitete Zauber 298
Wände 306
Wirkungsbereiche 304
Wirkungsdauer **304-305, 499**
Zauber wirken und die Aktivität Zauber wirken 302-303
Zauberangriffswurf (magischer Schlüsselattributsmodifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali) 298
Zauberbeschreibungen 316-385
Zaubergrad Grad 1-10
Zaubergrad erhöhen 299
Zauberlisten 307-315
Zauberplätze 298-299
Zauberrepertoire (die einem Spontanen Zauberkundigen bekannten Zauber) 96-97, 193
Zauber-SG (10 + magischer Schlüsselattributsmodifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali) 298
Zaubertricks 300
Ziele 304

Zauber erlernen (Fertigkeitsnutzung) Erlerne einen neuen Zauber. (Arkane Künste, Naturkunde, Okkultismus, Religionskunde; Geübt) 239-240
Tipps für SL 505

Zauber wiederholen (Erkundungsaktivität) Wirke einen Zauber während der Reise immer wieder. 480

Zauber wirken (Aktivität) Du lieferst die erforderlichen magischen Komponenten, um einen magischen Zauber zu wirken. Die Anzahl der nötigen Aktionen variiert nach Zauber. 302-303

Zauberangriffswurf Du legst einen Zauberangriffswurf ab, wenn du gezielte Magie gegen eine Kreatur einsetzt. Dein Malus für Mehrfachangriffe kommt zum Tragen. Zauberangriffswurfmodifikator = Magischer Schlüsselattributsmodifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 298, 305, **447-448**

Zauberbuch 144, 146, 288, 297

Zauberer (Kategorie) Eine Fähigkeit der Klasse des Zauberers

Zauberer (Klasse) 142-153
Archetyp 226
Blutlinienzauber 206-207, 404-407
Zauberlisten 307-315

Zauberkundiger/Zauberwirker Ein Charakter, dessen Klassen oder Archetyp ihm das Klassenmerkmal Zauberei verleiht. Ein Charakter ist noch kein Zauberkundiger oder Zauberwirker, nur weil er Fokuszauber oder Immanente Zauber wirken kann.

Zauber-SG Dein Zauber-SG bemisst, wie schwer es ist, deinen Zaubern mit Rettungswürfen zu widerstehen oder ihnen entgegenzuwirken. Zauber-SG = 10 + magischer Schlüsselattributsmodifikator + Kompetenzbonus + sonstige Boni + Mali. 298, 448

Zauberstab (Kategorie) Ein Zauberstab enthält einen einzelnen Zauber, den du einmal am Tag wirken kannst. 612-613

Zauberstecken 280, **614-617**

ÜBERBLICK

ABSTAMMUNGEN
& HINTERGRÜNDE

KLASSEN

FERTIGKEITEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

DAS ZEITALTER
DER VERLORENEN
OMEN

SPIELREGELN

SPIELLEITEN

HANDWERKS-
KUNST
& SCHATZE

ANHANG

Zaubertrick (Kategorie) Ein Zauber, den du beliebig oft wirken kannst und der automatisch auf einen Zaubergrad gleich deiner halben Stufe (aufgerundet) erhöht wird. 300

Ziel 304, 455–456

Zu Fall bringen (Waffeneigenschaft) 283

Zu Fall bringen ♦ (Fertigkeitsnutzung) Wurf eine Kreatur zu Boden. (Athletik) 243

Zug Teil einer Begegnung; während einer Runde besitzt jede Kreatur einen Zug, die sie in der Regel für bis zu 3 Aktionen nutzen kann. 13, 468–469

Zugang (Kategorie) Du musst ein Talent dieser Kategorie als Einstieg zu einem Archetypen wählen. 219

Zusatzklasse (Kategorie) Archetypen der Kategorie Klasse repräsentieren eine Verzweigung deiner Ausbildung in die Spezialisierung einer anderen Klasse. Du kannst das Zugangstalent eines Klassenarchetypen nicht wählen, wenn du der fraglichen Klasse bereits angehörst. 219

Zustand Ein anhaltender Effekt, welcher verändert, wie ein Charakter handeln kann, oder der einige seiner Spielwerte modifiziert. 12, 453, 454, 618–623

Zustandsbonus Ein Bonus, in der Regel aus einem Zauber oder Zustand erwächst und einen vorteilhaften Zustand repräsentiert. 444–445

Zustandsmalus Ein Malus, in der Regel aus einem Zauber oder Zustand erwächst und einen nachteiligen Zustand repräsentiert. 444–445

Zwerg (Kategorie) Eine Kreatur dieser Kategorie gehört der Abstammung Zwerg an. Zwerge sind stämmige Leute, die oft unter der Erde leben und meistens über Dunkelsicht verfügen. Eine Fähigkeit dieser Kategorie kann nur von Zwergen gewählt und/oder genutzt werden. Ein Gegenstand dieser Kategorie wird von Zwergen erschaffen und/oder verwendet. 56–59, 432

Zwilling (Waffeneigenschaft) 283

Open game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Zaubers, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, Ausrüstung, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Grundregelwerk (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Grundregelwerk (2. Edition)** © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

PAIZO INC.

Creative Directors James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design Jason Bulmahn

Managing Developers Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer John Compton

Developers Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer Thurston Hillman

Senior Designer Stephen Radney-MacFarland

Designers Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor Judy Bauer

Senior Editor Christopher Paul Carey

Editors James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro

Art Director Sonja Morris

Senior Graphic Designers Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist Tony Barnett

Franchise Manager Mark Moreland

Project Manager Gabriel Waluconis

Paizo CEO Lisa Stevens

Chief Creative Officer Erik Mona

Chief Financial Officer John Parrish

Chief Operations Officer Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer Vic Wertz

Director of Sales Pierce Watters

Sales Associate Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing Jim Butler

Marketing Manager Dan Tharp

Licensing Manager Glenn Elliott

Public Relations Manager Aaron Shanks

Customer Service & Community Manager Sara Marie

Operations Manager Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Human Resources Generalist Angi Hodgson

Accountant Christopher Caldwell

Data Entry Clerk B. Scott Keim

Director of Technology Raimi Kong

Web Production Manager Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator Rick Kunz

Customer Service Team Katina Davis, Virginia Jordan,

Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather

Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), Chapter 8 (with the exception of domains), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

External Tools: Lines and veils were originally published in *Sex & Sorcery*, by Ron Edwards, © 2003, Adept Press. The X-Card by John Stavropoulos (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>) is published under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0) License. They are used here by permission, and are not Open Game Content released under the Open Game License.

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

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, and Starfinder are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

VERBESSERE DEIN SPIEL

Diese Einführung in das Pathfinder-Rollenspiel bietet dir alle wichtigen Grundlagen, um in eine Welt grenzenloser phantastischer Abenteuer einzutauchen! Wähle aus Abstammungen wie Elfen, Menschen oder Goblins und Charakterklassen wie dem Alchemisten, dem Kämpfer oder dem Zauberer, um einen Helden nach deinem Geschmack zu schaffen – einen Helden, der geboren ist, um eine Legende zu werden! Die neuen Pathfinder-Regeln sind nicht nur leichter zu lernen und ermöglichen ein schnelles Spiel, sondern auch eine tiefere Möglichkeit zur persönlichen Gestaltung als je zuvor!

Dieser unverzichtbare Band enthält alle wichtigen Grundregeln für Spieler und Spielleiter und ist dein erster Schritt zu neuen heldenhaften Abenteuern!

