

KAPITEL 2: VÖLKER

EIN BESUCH IN EINER DER GROSSEN STÄDTE DER WELTEN von DUNGEONS & DRAGONS, sei es nun Waterdeep, die freie Stadt von Greyhawk oder das ungewöhnliche Sigil, die Stadt der Türen, überwältigt die Sinne. Stimmen plappern in unzähligen verschiedenen Sprachen. Die Düfte Dutzender unterschiedlicher Küchen mischen sich mit den Gerüchen der überfüllten Straßen und dem Gestank schlechter Hygiene. Gebäude in einer Myriade von Architekturstilen zeigen die vielfältige Herkunft ihrer Bewohner.

Und die Leute selbst: Mit ihren unterschiedlichen Größen, Gestalten und Hautfarben, gekleidet in ein schwindelerregendes Spektrum an Stilen und verschiedenfarbigen Stoffen, bilden sie ein Kaleidoskop der Vielfalt. Von kleinen Halblingen und stämmigen Zwergen bis zu majestätisch schönen Elfen, gemischt mit einer Vielzahl von menschlichen Kulturen.

Unter den eher verbreiteten Völkern finden sich auch einige wahrhaft exotische: ein bulliger Drachengeborener, der sich seinen Weg durch die Menge bahnt, und eine verstohlen im Schatten lauernde Tieflingsfrau, welcher der Schalk in den Augen blitzt. Eine Gruppe von Gnomen lacht, als einer von ihnen ein ausgefeiltes hölzernes Spielzeug in Gang setzt, das sich aus eigenem Antrieb bewegt. Halbelfen und Halborks arbeiten in der Stadt, ohne ganz einem der Völker ihrer Eltern anzugehören. Und da, weit vom Sonnenlicht entfernt, ist ein einzelner Drow, ein Flüchtling aus der unterirdischen Weite des Unterreiches, der seinen Platz in einer Welt sucht, die seinesgleichen fürchtet.

EIN VOLK AUSWÄHLEN

Menschen sind das verbreitetste Volk in den D&D-Welten, doch leben sie mit Zwergen, Elfen, Halblingen und unzähligen anderen fantastischen Spezies zusammen. Dein Abenteuer gehört einem dieser Völker an.

Nicht jedes intelligente Volk des Multiversums ist angemessen für einen Spielercharakter. Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen sind für gewöhnlich die Völker, aus denen eine typische Gruppe besteht. Drachenblütige, Gnome, Halbelfen, Halborks und Tieflinge sind als Abenteurer weniger üblich. Drow, eine Unterart der Elfen, sind ebenfalls eine Seltenheit.

Die Wahl des Volkes beeinflusst viele verschiedene Aspekte. Sie legt das Fundament fest, auf dem die gesamte Abenteurerkarriere deines Charakters aufbaut. Behalte bei deiner Entscheidung also die Art von Charakter im Hinterkopf, die du spielen möchtest. Ein Halbling könnte zum Beispiel eine gute Wahl für einen schleichenden Schurken sein, Zwerge geben zähe Kämpfer ab und Elfen können zu Meistern der arkanen Magie werden.

Das Volk deines Charakters wirkt sich nicht nur auf Attributswerte und Merkmale aus, sondern kann dir auch Hinweise für eine spannende Hintergrundgeschichte geben. Jede Beschreibung eines Volkes in diesem Kapitel enthält Informationen, die dir beim Ausspielen deines Charakters helfen, etwa Persönlichkeits- oder Gesellschaftsmerkmale, die körperliche Erscheinung oder die Neigung zu bestimmten Gesinnungen. Diese Details sind Vorschläge, die es dir erleichtern sollen, dir deinen Charakter vorzustellen. Abenteurer können weit von der Norm ihres Volkes abweichen. Überlegungen dazu, warum dein Charakter anders ist, helfen dir vielleicht dabei, den Hintergrund und die Persönlichkeit deines Charakters auszuarbeiten.

VOLKSMERKMALE

Die Beschreibung jedes Volkes beinhaltet bestimmte Merkmale, die unter dessen Angehörigen weit verbreitet sind. Die folgenden Einträge finden sich in den meisten Volksmerkmalen.

ERHÖHUNG DER ATTRIBUTSWERTE

Bei jedem Volk werden ein oder mehrere Attributswerte des Charakters erhöht.

ALTER

Dieser Eintrag gibt an, zu welchem Zeitpunkt ein Angehöriger des Volkes als erwachsen angesehen wird. Darüber hinaus wird auch die übliche Lebenserwartung angegeben. Diese Informationen können dir bei der Entscheidung helfen, wie alt dein Charakter zu Beginn des Spiels sein soll. Du kannst dir ein beliebiges Alter aussuchen und damit gleichzeitig eine Erklärung für einige deiner Attributswerte liefern. Spielst du beispielsweise einen sehr jungen oder alten Charakter, könnte das erklären, warum Stärke oder Konstitution besonders niedrig sind. Andererseits ist ein fortgeschrittenes Alter vielleicht der Grund dafür, dass der Intelligenz- oder Weisheitswert überdurchschnittlich hoch ist.

GESINNUNG

Die meisten Völker tendieren zu bestimmten Gesinnungen. Zwar ist die in diesem Eintrag beschriebene Auswahl für Spielercharaktere nicht bindend, doch lohnen sich Gedanken darüber, warum etwa dein Zwerg chaotisch ist im Gegensatz zu dem eher rechtschaffenen Großteil der Zwergengesellschaft.

GRÖSSE

Charaktere der meisten Völker sind mittelgroß, eine Größenkategorie, die Kreaturen zwischen 120 cm und 240 cm umfasst. Nur die Mitglieder weniger Völker fallen in die Kategorie klein (zwischen 60 cm und 120 cm), wodurch einige Regeln des Spiels anders auf sie angewendet werden. Der wichtigste Unterschied ist, dass kleine Charaktere Probleme damit haben, schwere Waffen zu führen, wie es in Kapitel 5 „Ausrüstung“ näher beschrieben wird.

BEWEGUNGSRATE

Die Bewegungsrate bestimmt, welche Strecke dein Charakter auf Reisen (Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“) und im Kampf (Kapitel 9 „Kampf“) zurücklegen kann.

SPRACHEN

Aufgrund seiner Volkszugehörigkeit kann dein Charakter bestimmte Sprachen sprechen, lesen und schreiben.

VOLKSUNTERARTEN

Manche Völker weisen Unterarten auf. Deren Angehörige besitzen zusätzlich zu den Merkmalen des Ursprungsvolkes auch die Merkmale der Unterart. Die Beziehungen zwischen den Unterarten eines Volkes variieren stark von Volk zu Volk und von Welt zu Welt.

Im Drachenlanzen-Kampagnensetting sind beispielsweise Hügel- und Gebirgswerge verschiedene Klans desselben Volkes, wohingegen sie in den Vergessenen Reichen weit voneinander entfernt in unterschiedlichen Reichen leben und sich selbst als Schildzwerg beziehungsweise Goldzwerg bezeichnen.

ELFEN

„ICH HÄTTE MIR NIE TRÄUMEN LASSEN, DASS SOLCH SCHÖNHEIT existiert“, sagte Goldmond sanft. Der Tagesmarsch war schwierig gewesen, doch die Belohnung war am Ende größer, als sie sich erträumen konnten. Die Gefährten standen auf einer hohen Klippe über der sagenumwogenen Stadt Qualinost. Vier schmale Turmspitzen erhoben sich an den vier Ecken der Stadt wie glitzernde Spindeln, deren brilliantweißer Stein mit glänzendem Silber durchzogen war. Grazile Bögen, die sich von Turmspitze zu Turmspitze schlangen, zogen sich durch die Lüfte. Vor Urzeiten von zwergischen Schmieden gefertigt, waren sie stark genug, um das Gewicht einer Armee zu tragen. Doch sahen sie so zart aus, dass man meinte, ein auf ihnen landender Vogel könne sie aus dem Gleichgewicht bringen. Diese glitzernden Bögen bildeten die einzige Umgrenzung der Stadt. Es gab keine Mauern um Qualinost. Die Elfenstadt öffnete der Wildnis liebevoll ihre Arme.

— Margaret Weis & Tracy Hickman,
Die Chronik der Drachenlanze

Elfen sind ein magisches Volk mit einer fast übernatürlichen Anmut. Obwohl sie in dieser Welt wandeln, sind sie nicht vollständig ein Teil von ihr. Sie leben an Orten von ätherischer Schönheit inmitten uralter Wälder oder in silbrigen Türmen, die vor Feenlicht glitzern und wo sanfte Musik zu angenehmen Düften durch die Lüfte schwebt. Elfen lieben die Natur und die Magie, Kunst und Kunstfertigkeit, Musik und Poesie und die schönen Dinge der Welt.

SCHLANK UND ANMUTIG

Mit ihrer außergewöhnlichen Anmut und ihren feinen Gesichtszügen erscheinen Elfen den Menschen und den Angehörigen vieler anderer Völker als atemberaubend schön. Im Durchschnitt sind sie etwas kleiner als Menschen und reichen von weit unter 150 cm bis knapp über 180 cm. Auch sind sie im Vergleich schlanker, wiegen sie doch kaum 100-145 Pfund. Männer und Frauen sind ungefähr gleich groß, und Männer sind nur wenig schwerer gebaut als Frauen. Die Farbpalette von Haut, Haaren und Augen übersteigt die der Menschen um

viele Facetten: Hauttöne können von kupfernen und bronzefarbenen Schattierungen bis zu bläulichem Weiß reichen, mit grünen oder blauen Haaren und Augen wie Becken voll flüssigem Gold oder Silber. Elfen wächst keine Gesichts- und kaum Körperbehaarung. Sie bevorzugen elegante Kleidung in hellen Farben und erfreuen sich an schlichtem, aber liebevoll gestaltetem Schmuck.

EINE ZEITLOSE PERSPEKTIVE

Elfen können leicht über 700 Jahre alt werden, was ihnen eine weitreichende Perspektive auf Ereignisse verschafft, die kurzlebige Völker viel stärker beunruhigen würden. Oft sind sie eher amüsiert als aufgeregt und neugierig als gierig. Sie neigen dazu, über den Dingen zu stehen und unbeeindruckt von widrigen Umständen zu bleiben. Wenn sie ein Ziel verfolgen, gleichgültig ob sie auf ein Abenteuer ausziehen oder eine neue Fähigkeit oder Kunstform erlernen, sind Elfen konzentriert





und unermüdlich. Sie brauchen lange, um sich mit anderen anzufreunden, und noch länger, um Feinde zu vergessen. Auf unbedeutende Beleidigungen reagieren sie mit Verachtung und auf ernste mit Vergeltung.

Wie die Äste eines jungen Baums sind Elfen flexibel im Angesicht von Gefahr. Sie vertrauen auf Diplomatie und Kompromisse, um Streitigkeiten beizulegen, bevor diese in Gewalt ausbrechen. Auch sind sie dafür bekannt, sich vor Eindringlingen zurückzuziehen, die in ihre Wälder vorstoßen, und die Situation einfach auszusitzen. Doch wenn es nötig ist, zeigen Elfen eine ernste, kämpferische Seite und beweisen dabei ihr Können mit Schwert und Bogen sowie ihr Verständnis für Strategie.

VERSTECKTE WALDKÖNIGREICHE

Die meisten Elfen leben in kleinen Dörfern zusammen, die gut in den Wipfeln des Waldes versteckt sind. Elfen jagen Wild, sammeln Nahrung, pflanzen Bäume an und züchten Gemüse. Ihr Können und ihre Magie erlauben es ihnen, sich selbst zu versorgen, ohne das Land roden oder pflügen zu müssen. Sie sind talentierte Handwerker und stellen fein verarbeitete Kleidung und Kunstobjekte her. Ihr Kontakt mit Außenstehenden ist meist begrenzt, auch wenn einige Elfen ihren Lebensunterhalt damit verdienen, handwerkliche Erzeugnisse gegen Metall zu tauschen (denn Elfen haben kein Interesse am Bergbau).

Trifft man Elfen außerhalb ihrer eigenen Ländereien an, handelt es sich für gewöhnlich um reisende Spielleute, Künstler oder Weise. Menschliche Adelige wetteifern um die Dienste elfischer Lehrmeister, damit sie ihren Kindern die Schwertkunst oder das Wissen um die Magie beibringen.

ERKUNDUNGEN UND ABENTEUER

Meist ziehen Elfen aus reiner Wanderlust auf Abenteuer aus. Da sie so langlebig sind, können sie Jahrhunderte der Erkundungen und Entdeckungen genießen. Sie mögen die Schnellebigkeit der Menschengesellschaft nicht, die zwar Tag für Tag straff organisiert ist, doch sich über die Jahrzehnte fortwährend ändert. Also suchen sie sich in menschlichen Städten Berufe aus, die es ihnen erlauben, frei umherzureisen und ihr eigenes Tempo vorzugeben. Elfen üben sich auch gern in ihren Kampfkünsten oder erringen größere magische Macht, was ihnen das Leben als Abenteurer zu tun erlaubt.

NAMEN DER ELFEN

Elfen werden so lange als Kinder angesehen, bis sie sich selbst zu Erwachsenen erklären, was meist kurz nach ihrem hundertsten Geburtstag stattfindet. In der Zeit davor ruft man sie bei ihrem Kindernamen.

Mit dem Erklären des Erwachsenseins sucht sich jeder Elf einen neuen Namen aus. Trotzdem mag es vorkommen, dass ihn diejenigen, die ihn bereits als Kind oder Jugendlichen kannten, weiterhin mit seinem Kindernamen anreden. Der Erwachsenenname jedes Elfen ist eine einzigartige Kreation, auch wenn ihm mitunter die Namen von respektierten Individuen oder Familienmitgliedern eingewoben werden. Es gibt nur wenige Unterschiede zwischen Männer- und Frauennamen. Die Zusammenfassung weiter unten spiegelt nur generelle Tendenzen wider. Außerdem trägt jeder Elf einen Familiennamen, typischerweise eine Kombination aus anderen elfischen Worten. Manche Elfen, die mit Menschen reisen, übersetzen ihre Familiennamen in die Gemeinsprache, andere belassen ihn in der elfischen Version.

Kindernamen: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Männliche Erwachsenenamen: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolan, Sovelliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

Weibliche Erwachsenenamen: Adrie, Althaea, Anatrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialec, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadanina, Valanthe, Xanaphia



HOCHNÄSIG, ABER FREUNDLICH

Obwohl sie hochnäsig sein können, sind Elfen im Allgemeinen freundlich, selbst denen gegenüber, die ihren hohen Erwartungen nicht entsprechen, was bei den meisten Nichtelfen der Fall ist. Sie vermögen fast in jedem etwas Gutes zu erkennen.

Zwerge: „Zwerge sind plumpe, ungeschickte Ochsen. Doch was ihnen an Humor, Benehmen und Kultiviertheit fehlt, machen sie mit Wagemut wieder wett. Ich muss zugeben, dass ihre besten Schmiede fast elfische Qualität erreichen.“

Halblinge: „Die Halblinge sind ein Volk der einfachen Freuden, und das ist eine Eigenschaft, die man nicht verachten sollte. Sie sind gute Leute, die sich umeinander kümmern und ihre Gärten bestellen. Außerdem haben sie sich, wenn es darauf ankommt, als härter erwiesen, als es den Anschein erweckt.“

Menschen: „All diese Hast, ihre Ambitionen und ihr Antrieb, etwas zu erreichen, bevor ihr kurzes Leben endet. Die Angelegenheiten der Menschen scheinen manchmal so sinnlos. Doch dann bemerkt man die Früchte ihrer Arbeit, und muss ihre Leistungen anerkennen. Wenn sie sich doch bloß etwas zügeln könnten und etwas Kultiviertheit lernen würden.“

Famliennamen (Übersetzung in Gemeinsprache): Amakiir (Juwelblume), Amastacia (Sternblume), Galanodel (Mondflüstern), Holimion (Diamanttau), Ilphelkiir (Juwelblüte), Liadon (Silberwedel), Meliamne (Eichenfuß), Nailo (Nachthauch), Siannodel (Mondbach), Xiloscient (Goldblatt)

MERKMALE DER ELFEN

Dein elfischer Charakter besitzt eine Vielzahl an naturgegebenen Fähigkeiten, die von Tausenden Jahren elfischer Kultur hervorgebracht wurden.

Attributwerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht.

Alter: Obwohl Elfen etwa zur gleichen Zeit wie Menschen die körperliche Reife erlangen, geht ihr Verständnis des Erwachsenseins über rein physische Aspekte hinaus und schließt die Lebenserfahrung mit ein. Ein Elf erreicht das Erwachsenenalter typischerweise mit etwa 100 Jahren und kann bis zu 750 Jahre alt werden.

Gesinnung: Da Elfen freiheitsliebend sind und großen Wert auf Vielfalt und Selbstverwirklichung legen, tendieren sie zu sanfteren Ausprägungen des Chaos. Sie schätzen und verteidigen die Freiheit anderer ebenso wie ihre eigene. Gute Gesinnungen überwiegen unter den Elfen. Die Drow sind eine Ausnahme: Ihr Leben im Exil hat sie rücksichtslos und heimtückisch werden lassen. Drow sind meistens böse.

Größe: Elfen sind zwischen 150 cm und 180 cm groß und eher schlank gebaut. Ihre Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht: Da du an zwielichtige Wälder und den Nachthimmel gewöhnt bist, besitzt du überlegene Sicht sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Geschärfte Sinne: Du bist in der Fertigkeit Wahrnehmung geübt.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen im Vorteil und immun gegen Schlafzauber.

Trance: Elfen müssen nicht schlafen, stattdessen verweilen sie täglich während einer vierstündigen tiefen Medi-

tation in einem halbwachen Zustand. In diesen 4 Stunden kannst du nach Belieben träumen, was eigentlich einer mentalen Übung gleichkommt, die über die Jahre zum Reflex wurde. Nachdem du dich auf diese Weise ausgeruht hast, erhältst du die gleichen Vorteile wie ein Mensch, der 8 Stunden geschlafen hat.

Sprachen: Du kannst sowohl Elfish als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Elfish ist eine fließende Sprache mit feinen Betonungen und einer komplizierten Grammatik. Elfische Literatur ist reichhaltig vorhanden und vielschichtig, auch ihre Lieder und Gedichte sind bei anderen Völkern bekannt. Viele Barden lernen diese Sprache, damit sie elfische Balladen ihrem Repertoire hinzufügen können.

Volksunterarten: Eine Abspaltung vor Urzeiten teilte das elfische Volk in drei Unterarten auf: die Waldelfen, die Hochelfen und die Dunkeelfen, für gewöhnlich Drow genannt. Suche dir eine dieser Volksunterarten aus. In manchen Welten sind diese noch weiter unterteilt (wie etwa in den Vergessenen Reichen, in denen es Sonnen- und Mondelfen gibt). Wenn du möchtest, kannst du einer noch kleineren Gruppierung angehören.

HOCHELFEN

Als Hochelf verfügst du über einen scharfen Verstand und hast zumindest die Grundlagen der Magie bereits gemeistert. In vielen fantastischen Spielwelten gibt es zwei Arten von Hochelfen. Die eine ist hochnäsig und einsiedlerisch (wie zum Beispiel die Grau- und Talelfen aus Greyhawk, die Silvanesti aus der Welt der Drachenlanze und die Sonnenelfen der Vergessenen Reiche). Sie sieht sich Nichtelfen gegenüber als überlegen – wenn nicht sogar auch anderen Elfen. Die zweite Art ist verbreiteter und offener (wie zum Beispiel die Hochelfen aus Greyhawk, die Qualinesti aus der Welt der Drachenlanze und die Mondelfen der Vergessenen Reiche). Man trifft sie oft unter Menschen und anderen Völkern an.

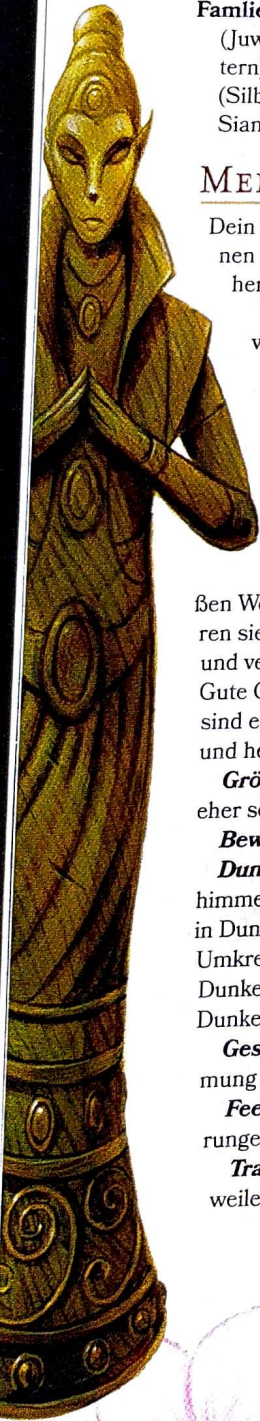
Die Sonnenelfen Faerûns (auch Goldelfen genannt) besitzen bronzefarbene Haut und kupferfarbenes, schwarzes oder gold-blondes Haar. Ihre Augen sind golden, silbern oder schwarz. Mondelfen (auch Silber- oder Graueelfen genannt) weisen eine wesentlich blassere, alabasterfarbene Haut auf, die von sanftem Blau durchzogen ist. Ihr Haar wird von silbrig weißen, schwarzen oder blauen Färbungen bestimmt, jedoch ist blondes, braunes und rotes Haar nicht unüblich. Ihre Augen sind blau oder grün und goldgesprenkelt.

Attributwerterhöhung: Dein Intelligenzwert wird um 1 Punkt erhöht.

Elfische Waffenvertrautheit: Du bist geübt im Umgang mit Langschwertern, Kurzschertern, Langbögen und Kurzbögen.

Zaubertrick: Du beherrscht einen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers. Das Attribut, mit dem du diesen wirkst, ist Intelligenz.

Zusätzliche Sprache: Du kannst dir eine weitere Sprache aussuchen, die du lesen, schreiben und sprechen kannst.



WALDELFEN

Als Waldelf besitzt du scharfe Sinne und eine gute Intuition. Deine flinken Füße tragen dich schnell und lautlos durch die Wälder deiner Heimat. Diese Unterart umfasst sowohl die Wildelfen (Grugach) aus Greyhawk und die Kagonesti aus der Welt der Drachenlanze als auch jene Völker, die in Greyhawk und den Vergessenen Reichen Waldelfen genannt werden. In Faerûn sind Waldelfen (andere Namen für sie sind Wildelfen, Kupferelfen und Grünelfen) zurückhaltend und misstrauisch gegenüber Nichtelfen.

Die Haut der Waldelfen neigt zu kupferfarbenen Tönen, manchmal mit Spuren von Grün. Ihr Haar ist oft braun oder schwarz, doch gelegentlich auch blond oder rötlich. Ihre Augen sind grün, dunkel- oder haselnussbraun.

Attributswerterhöhung: Deine Weisheit wird um 1 Punkt erhöht.

Elfische Waffenvertrautheit: Du bist geübt im Umgang mit Langschwertern, Kurzschertern, Langbögen und Kurzbögen.

Flinkheit: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10,50 m.

Deckmantel der Wildnis: Du kannst versuchen, dich zu verstecken, obwohl du nur von Blattwerk, starkem Regen, fallendem Schnee, Nebel oder anderen natürlichen Phänomenen leicht verschleiert wirst.

DUNKELELFEN (DROW)

Von einer früheren Unterart der Elfen abstammend, wurden die Drow von der Oberfläche der Welt verbannt, da sie der Göttin Lolth auf den Pfad des Bösen folgten. In den Tiefen des Unterreiches bauten sie sich ihre eigene Zivilisation auf, die sich noch immer nach den Lehren von Lolth richtet.

Die auch Dunkelfelfen genannten Drow weisen Hauttöne auf, die an Obsidian oder Kohle erinnern, und besitzen hellweißes oder blassgelbes Haar. Für gewöhnlich haben sie sehr helle Augen (so hell, dass sie oft fälschlicherweise für weiß gehalten werden) in Abstufungen von Lila, Silber, Rosa, Rot und Blau. Sie neigen dazu, kleiner und dünner als andere Elfen zu sein. Drow-Abenteurer sind selten. Sprich mit deinem SL ab, ob du einen spielen kannst.

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert wird um 1 Punkt erhöht.

Überlegene Dunkelsicht: Deine Dunkelsicht hat eine Reichweite von 36 m.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht: Du bist bei Angriffswürfen und Würfungen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen, im Nachteil, wenn sich das, was du treffen oder wahrnehmen willst, in direktem Sonnenlicht befindet.

Drow Magie: Du beherrscht den Zaubertrick *Tanzende Lichter*. Ab der 3. Stufe kannst du den Zauber *Feenfeuer* dank dieses Merkmals einmal wirken. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du dies erneut kannst. Ab der 5. Stufe bist du in der Lage, den Zauber *Dunkelheit* auf die gleiche Weise einzusetzen. Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.

Drow Waffenvertrautheit: Du bist geübt im Umgang mit Rapieren, Kurzschertern und Handarmbrüsten.

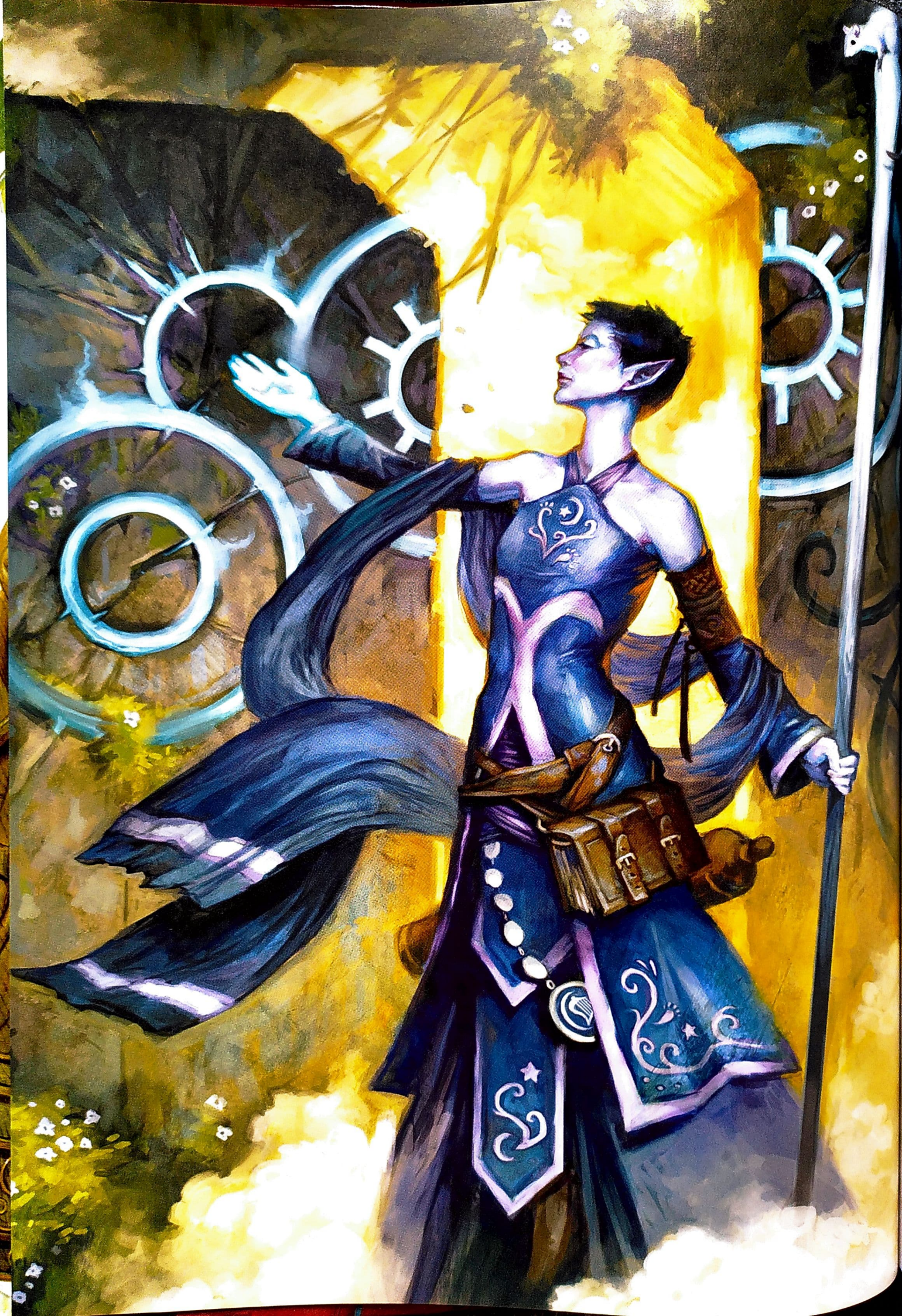
DIE FINSTERNIS DER DROW

Gäbe es nicht eine bekannte Ausnahme, würde das Volk der Drow generell verunglimpft. Im Allgemeinen sind sie ein Volk von Dämonen verehrenden Plünderern, die sich in den unterirdischen Tiefen des Unterreiches tummeln und nur in der schwärzesten Nacht emporkommen, um die verhassten Oberflächenbewohner abzuschlachten und auszurauben. Ihre Gesellschaft ist verkommen und ihre Mitglieder damit beschäftigt, in der Gunst von Lolth zu steigen – ihrer Spinnengöttin, die den Mord und die Ausrottung ganzer Familien als Gunstbeweis für angemessen erachtet –, wodurch die Adelshäuser in einem ständigen Wettkampf um eine gute Stellung gefangen sind.

Immerhin ein Drow geht neue Wege. In der Welt der Vergessenen Reiche lebt Drizzt, ein Waldläufer des Nordens, der seine Qualitäten als gutherziger Verteidiger der Unschuldigen und Schwachen unter Beweis gestellt hat. Er sagte sich von seiner Herkunft los und durchwandert seitdem einsam eine Welt, die ihn mit Angst und Abscheu betrachtet. Drizzt ist ein Vorbild für die wenigen Drow, die seinem Beispiel folgen und versuchen, sich ein Leben fernab der niederträchtigen Gesellschaft ihrer Heimat aufzubauen.

Drow wachsen in dem Glauben auf, dass die Oberflächenbewohner minderwertig sind und zu nichts anderem als Sklaven taugen. Selbst wenn Drow ein Gewissen entwickeln oder es für notwendig halten, mit den Angehörigen anderer Völker zu kooperieren, fällt es ihnen schwer, diese Vorurteile abzubauen – besonders da sie oft Ziel von Hass und Anfeindungen sind.







HALBLINGE

DER HALBLING REGIS, IM UMGEBUNG VON HUNDERTEN MEILEN der einzige seiner Art, verschränkte die Hände hinter dem Kopf und lehnte sich gegen die moosbewachsene Rinde des Baumstumpfs. Regis war klein, selbst für die Maßstäbe seines Volkes, da er mit seinem Schopf aus lockigem braunem Haar kaum an die 90 cm heranreichte. Sein Bauch hingegen war ziemlich dick von seiner Liebe für ein gutes Mahl oder mehreren, wenn sich die Gelegenheit ergab. Der knorrige Ast, der ihm als Angelrute diente, ragte über ihm auf und war zwischen zwei seiner Zehen eingeklemmt, über dem ruhigen See hängend und sich perfekt in der glasigen Oberfläche des Maer Dualdon widerspiegelnd.

– R. A. Salvatore, *Der gesprungene Kristall*

Der Komfort eines Heims ist das Lebensziel der meisten Halblinge. Ein Platz, um sich in Ruhe und Frieden niederzulassen, weit weg von plündernden Monsterhorden und sich bekämpfenden Armeen. Ein knisterndes Feuer, ein üppiges Mahl, ausgesuchte Getränke und anregende Unterhaltungen. Obwohl manche Halblinge ihre Tage in abgelegenen landwirtschaftlichen Gemeinschaften verbringen, bilden andere nomadische Verbände, die ständig auf der Reise sind, gelockt von den offenen Straßen und der Weite des Horizonts, um die Wunder neuer Länder und Völker zu entdecken. Doch selbst diese Wanderer lieben Frieden, Essen, Heim und Herd, auch wenn das Heim ein Wagen ist, der eine dreckige Straße entlangzuckelt, oder ein Floß, das einen Strom hinabtreibt.

KLEIN UND PRAKTISCH

Die kleinen Halblinge überleben in einer Welt voller größerer Kreaturen, indem sie vermeiden, bemerkt zu werden, oder – falls das nicht klappt – indem sie Streitigkeiten aus dem Weg gehen. Mit ihren knapp 90 cm Größe erwecken sie den Eindruck, harmlos zu sein, und haben es so für Jahrhunderte geschafft, im Schatten von Imperien und unbehelligt von Kriegen und politischen Unruhen zu leben. Bei einem Gewicht von 40-45 Pfund neigen sie dazu, stämmig zu sein.

Die Haut der Halblinge kann von bräunlich bis blass mit einem Rotstich reichen, ihr für gewöhnlich gelocktes Haar ist braun oder sandfarben. Meist haben sie braune oder hellbraune Augen. Männliche Halblinge tragen oft lange Koteletten, Vollbärte hingegen sind selten und Schnurrbärte noch seltener. Halblinge mögen schlichte Kleidung, die bequem und praktisch ist, wobei sie helle Farben bevorzugen.

Die Vorliebe der Halblinge zum praktischen Nutzen geht über ihre Kleiderwahl hinaus. Sie erfreuen sich an den einfachen Dingen des Lebens und machen sich wenig aus Angeberei. Selbst die wohlhabendsten Halblinge verstauen ihre Reichtümer in Kisten im Keller, anstatt sie zur Schau zu stellen. Sie finden gern eine direkte Lösung für ein Problem und bringen kaum Geduld für Unentschlossenheit auf.

FREUNDLICH UND NEUGIERIG

Halblinge sind ein umgängliches und fröhliches Volk. Sie schätzen die Beziehungen zu Familie und Freunden ebenso wie den Komfort von Heim und Herd, ohne allzu große Träume von Ruhm und Gold zu hegen. Sogar die Abenteurer unter ihnen wagen sich aus Beweggründen in die Welt, die mit



Gemeinschaft, Freundschaft, Wanderlust oder Neugier zusammenhängen. Sie lieben es, Neues zu entdecken, selbst einfache Dinge wie exotisches Essen oder unbekannte Kleidungsstile.

Halblinge empfinden schnell Mitleid und hassen es, Lebewesen leiden zu sehen. Sie sind großzügig und teilen bereitwillig alles, was sie besitzen – auch in schlechten Zeiten.

IN DER MENGE UNTERGEHEN

Halblinge sind geschickt darin, sich an eine Gesellschaft von Menschen, Zwergen oder Elfen anzupassen, indem sie sich nützlich machen, und sind in diesen oft willkommen. Die Kombination aus ihrer angeborenen Heimlichkeit und ihrer unauffälligen Natur hilft ihnen dabei, ungewollte Aufmerksamkeit zu vermeiden.

Halblinge arbeiten bereitwillig mit anderen zusammen und sind ihren Freunden gegenüber stets treu, ob es nun Halblinge sind oder nicht. Sie können eine bemerkenswerte Wildheit an den Tag legen, wenn Freunde, Familie oder Gemeinschaft bedroht werden.

RUSTIKALE HERZLICHKEIT

Die meisten Halblinge leben in kleinen, friedlichen Gemeinschaften mit großen Bauernhöfen und gut gepflegten Ländereien. Königreiche gründen sie äußerst selten, auch besitzen sie nur vereinzelt Land abseits ihres beschaulichen Grund und Bodens. Für gewöhnlich gibt es weder Adel noch Königshäuser unter den Halblingen, lieber halten sie sich an den Rat und die Führung der Familienältesten – denn die Familie hat Bestand, während Imperien aufsteigen und wieder zerfallen.

Viele Halblinge leben unter anderen Völkern, wo ihre harte Arbeit und Loyalität ihnen reichlich Lohn und leibliches Wohl bietet. Manche Halblinggemeinschaften sehen das Reisen als Lebensart und fahren mit Wagen oder Booten von Ort zu Ort, ohne jemals sesshaft zu werden.

UMGÄNGLICH UND POSITIV

Halblinge geben sich Mühe, mit jedem auszukommen, und hüten sich vor Verallgemeinerungen, besonders vor negativen.

Zwerge: „Zwerge geben treue Freunde ab, und man kann sich darauf verlassen, dass sie ihr Wort halten. Doch warum fällt es ihnen so schwer, ab und zu mal zu lächeln?“

Elfen: „Sie sind so hübsch! Ihre Gesichter, ihre Musik, ihre Anmut, einfach alles. Es ist, als ob sie einem wundervollen Traum entsprungen sind. Doch man kann nie wissen, was hinter ihren lächelnden Gesichtern vor sich geht – sicherlich mehr, als sie sich jemals anmerken lassen.“

Menschen: „Menschen sind uns wirklich sehr ähnlich. Zumindest einige von ihnen. Wenn man abseits der Burgen und Festungen mit den Hirten und Bauern spricht, lernt man gute, aufrichtige Leute kennen. Nicht, dass etwas mit den Baronen und Soldaten nicht stimmen würde, denn man muss ihre Überzeugung und Hingabe bewundern. Indem sie ihr eigenes Land schützen, schützen sie uns ebenfalls.“

MÖGLICHKEITEN ENTDECKEN

Normalerweise entscheiden sich Halblinge für den Weg des Abenteurers, um ihre Gemeinschaft zu verteidigen, ihre Freunde zu unterstützen oder die weite und wundervolle Welt zu entdecken. Für sie ist das Abenteuerleben weniger eine Karriere als eine Gelegenheit oder manchmal eine Notwendigkeit.

NAMEN DER HALBLINGE

Ein Halbling besitzt einen Vornamen, einen Familiennamen und möglicherweise einen Spitznamen. Bei Familiennamen handelt es sich oft um Spitznamen, die so treffend waren, dass sie über Generationen hinweg weitergegeben wurden.

Männliche Vornamen: Alton, Ander, Cade, Coorin, Eldon, Errich, Finan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Weibliche Vornamen: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paella, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Familiennamen: Buschsammler, Dickdorn, Fallkraut, Grünflasche, Goldbarren, Hochhügel, Hügelspitz, Strammgurt, Teeblatt, Unterast

MERKMALE DER HALBLINGE

Dein Halbling-Charakter besitzt eine Anzahl von Merkmalen, die er mit allen anderen Halblingen gemein hat.

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht.

Alter: Ein Halbling erreicht mit 20 Jahren das Erwachsenenalter und lebt etwa 150 Jahre.

Gesinnung: Die meisten Halblinge sind rechtschaffen gut. Generell sind sie mitfühlend, warmherzig und freundlich und tolerieren keine Form der Unterdrückung. Sie lieben geordnete Verhältnisse und sind traditionell veranlagt. Die Unterstützung der Familie und der Komfort des Althergebrachten sind Säulen, auf denen die Halbling-Gemeinschaft erbaut ist.

Größe: Im Mittel sind Halblinge etwa 90 cm groß und wiegen dabei um die 40 Pfund. Deine Größenkategorie ist klein.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,50 m.

Halblingsglück: Würfelst du bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf eine 1, darfst du den Wurf wiederholen, musst das zweite Ergebnis aber verwenden.

Tapferkeit: Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen, um zu vermeiden, verängstigt zu werden.

Halblingsgewandtheit: Du kannst dich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen eingenommen werden, die eine Größenkategorie größer sind als du.

Sprachen: Du kannst sowohl Halblingisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Die Sprache der Halblinge ist zwar nicht geheim, doch wird sie ungern mit anderen geteilt. Halblinge schreiben sehr wenig, daher gibt es nur wenig Literatur. Wissen, Geschichten oder Gedichte werden größtenteils mündlich überliefert. Fast alle Halblinge bedienen sich der Gemeinsprache, um sich mit den Leuten zu unterhalten, durch deren Länder sie reisen oder in deren Städten sie sich niederlassen.

Volksunterarten: Die beiden Hauptarten von Halblingen sind eher nah verwandte Familien als wahre Volksunterarten und werden Leichtfüße und Stämmige genannt.

LEICHTFÜSSE

Als Leichtfuß-Halbling kannst du dich mühelos verstecken und sogar andere Leute als Deckung verwenden. Du neigst dazu, umgänglich zu sein,

und kommst gut mit anderen aus. In der Welt der Vergessenen Reiche sind Leichtfüße die am weitesten verbreiteten Halblinge und deswegen die gewöhnlichste Unterart. Im Vergleich zu den übrigen Halblingen sind sie besonders anfällig für die Wanderlust. Daher tummeln sie sich oft bei anderen Völkern oder pflegen einen nomadischen Lebensstil. In der Welt von Greyhawk werden diese Halblinge Haarfüße oder Großgefährten genannt.

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert wird um 1 Punkt erhöht.

Angeborene Verstoßenheit: Du kannst sogar versuchen, dich zu verstecken, wenn du nur von einer Kreatur verschleiert wirst, die lediglich eine Größenkategorie größer ist als du selbst.

STÄMMIGE

Als Stämmiger bist du zäher als andere Halblinge und verfügst über eine gewisse Resistenz gegen Gifte. Manche sagen, dass in Stämmigen Zwergenblut fließt. In der Welt der Vergessenen Reiche werden diese Halblinge Starkherzen genannt und sind dort im Süden am weitesten verbreitet.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 1 Punkt erhöht.

Unempfindlichkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und besitzt eine Resistenz gegen Schaden durch Gifte (siehe Kapitel 9 „Kampf“).



MENSCHEN

DIES WAREN DIE GESCHICHTEN DER RUHELOSEN LEUTE, DIE vor langer Zeit in See stachen und die Flüsse abfuhren, erst um zu plündern und zu brandschatzen, dann um zu siedeln. Doch gab es da eine Energie, eine Liebe zum Abenteuer, die aus jeder Seite sprach. Liriel las bis tief in die Nacht und zündete eine kostbare Kerze nach der anderen an. Sie hatte nie viele Gedanken an die Menschen verschwendet, diese Geschichten jedoch faszinierten sie. Auf diesen vergilbten Seiten fand sie Erzählungen von mutigen Helden, seltsamen und wilden Tieren, mächtigen primitiven Göttern und einer Magie, die Teil dieses fernen Landes war.

— Elaine Cunningham, *Daughter of the Drow*

In den Chroniken der meisten Welten sind die Menschen das jüngste der verbreiteten Völker. Sie erscheinen spät auf der Bühne der Welt und leben im Vergleich zu Zwergen, Elfen und Drachen nur kurz. Möglicherweise liegt es gerade an dieser Kurzlebigkeit, dass sie danach streben, so viel wie möglich in den ihnen gegebenen Jahren zu erreichen. Vielleicht haben sie auch das Gefühl, dass sie den älteren Völkern etwas beweisen müssen, und bauen daher mächtige Imperien auf der Basis von Eroberung und Handel auf. Was immer sie anspornt, die Menschen sind Erfinder und Pioniere, die treibenden Kräfte dieser Welten.

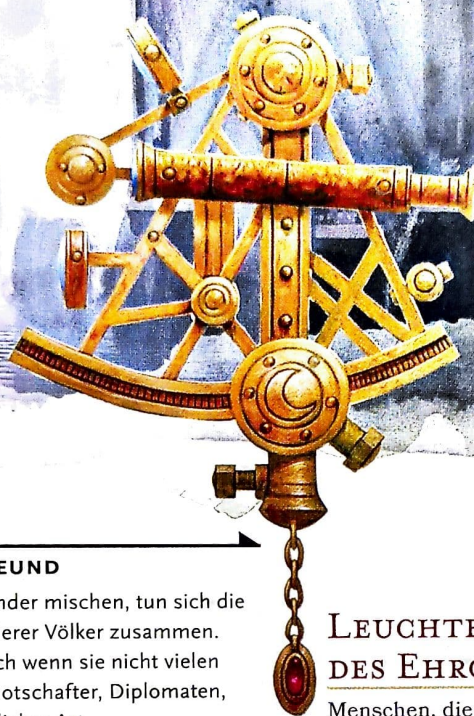
EIN BREITES SPEKTRUM

Mit ihrem Hang zu Wanderung und Eroberung unterscheiden sich die Menschen körperlich stärker voneinander, als dies bei anderen Völkern der Fall ist. Es gibt keinen typischen Menschen. Der Einzelne kann zwischen 150 cm und 180 cm groß sein und 125-250 Pfund wiegen. Die Hautfarben der Menschen reichen von nahezu Schwarz bis Blassweiß, die Farbe ihres Haars von Schwarz über Kupfer bis Goldblond (sei es lockig, gewellt oder glatt). Männer können eine Gesichtsbehaarung tragen, die spärlich oder dicht sein kann. Viele Menschen haben Einschläge von nichtmenschlichem Blut in sich und weisen Spuren ihrer elfischen, orkischen oder anderen Abstammung auf. Menschen erreichen das Erwachsenenalter mit dem Ende ihres zweiten Jahrzehnts und leben kaum ein Jahrhundert lang.



VIelfalt in allen Dingen

Menschen sind das anpassungsfähigste und ambitionierteste unter den verbreiteten Völkern. Sie besitzen stark unterschiedliche Interessen, Moralvorstellungen und Gebräuche in den vielen Ländern, in denen sie sich angesiedelt haben. Wenn sich Menschen einmal niederlassen, bleiben sie auch. Sie erbauen Städte, die über Zeitalter hinweg fortbestehen, und gründen große Königreiche, die viele Jahrhunderte überdauern. Ein Mensch mag zwar eine relativ kurze Lebensspanne besitzen, doch die Nationen oder Kulturen dieses Volkes erhalten bereits Traditionen aufrecht, die ihre Ursprünge in einer Zeit haben, die über die Erinnerung jedes Einzelnen hinausgehen. Meist leben Menschen vollkommen in der Gegenwart, was gut zu einem Leben als Abenteurer passt, doch planen sie auch für die Zukunft und sind bestrebt, ein bleibendes Vermächtnis zu hinterlassen. Einzeln und als Gruppe sind Menschen geschickte Anpassungskünstler, die schnell auf gesellschaftliche und politische Veränderungen reagieren.



JEDERMANNS ZWEITBESTER FREUND

So bereitwillig, wie sie sich untereinander mischen, tun sich die Menschen auch mit Angehörigen anderer Völker zusammen. Sie verstehen sich mit fast jedem, auch wenn sie nicht vielen nahestehen. Menschen arbeiten als Botschafter, Diplomaten, Händler, Richter und Funktionäre jeglicher Art.

Zwerge: „Sie sind ein beherztes Volk, unerschütterliche Freunde und stehen zu ihrem Wort. Doch ihre Gier nach Gold wird eines Tages ihr Untergang sein.“

Elfen: „Man sollte sich am besten nicht in die Wälder der Elfen begeben. Sie mögen keine Eindringlinge und es könnte leicht passieren, dass du verzaubert oder von Pfeilen durchlöchert wirst. Trotzdem ist ein Elf, der seinen verdammten Stolz überwinden kann und dir auf Augenhöhe begegnet, jemand, von dem du eine ganze Menge lernen kannst.“

Halblinge: „Es gibt kaum etwas Besseres als zu einem Halbling eingeladen zu werden, solange du dir nicht den Kopf an der Decke stößt – gutes Essen und gute Geschichten an einem netten, warmen Feuer. Wenn die Halblinge nur einen Hauch ambitionierter wären, würden sie wirklich etwas erreichen.“

LANGLEBIGE INSTITUTIONEN

Wo bei Elfen und Zwergen ein Einzelner die Verantwortung übernimmt, einen besonderen Ort zu bewachen oder ein Geheimnis zu bewahren, erfinden die Menschen geheiligte Befehle und Institutionen für diesen Zweck. Während bei den Zwergen die Klans und bei den Halblingen die Ältesten das uralte Wissen und die Traditionen an die nächste Generation weitergeben, bevorzugen die Menschen Tempel, Regierungsgebäude, Bibliotheken und Gesetzestexte, um ihre Geschichte festzuhalten. Menschen träumen von der Unsterblichkeit und sie erreichen sie, indem sie sicherstellen, dass man sich noch an sie erinnert, wenn sie bereits lange gestorben sind (bis auf die wenigen, die das Unleben oder den Aufstieg zum Göttlichen wählen, um dem Griff des Todes zu entkommen).

Auch wenn es einige Menschen gibt, die Fremden gegenüber misstrauisch sind, gelten ihre Gemeinschaften im Allgemeinen als offen und tolerant. Die Länder der Menschen heißen eine große Anzahl von Nichtmenschen willkommen, verglichen mit dem Anteil Menschen, die in den Gefilden anderer Völker leben.

LEUCHTENDE BEISPIELE DES EHERGEIZES

Menschen, die das Abenteuer suchen, sind die wagemutigsten und ehrgeizigsten Mitglieder eines wagemutigen und ehrgeizigen Volkes. Sie wollen in den Augen ihrer Mitmenschen Ehre erlangen, indem sie Macht, Wohlstand und Ruhm anhäufen. Mehr als andere Völker treten Menschen für eine Sache ein, anstatt für ein Territorium oder eine Gruppe.

NAMEN UND ETHNIEN DER MENSCHEN

Da es unter den Menschen eine größere Vielfalt als bei allen anderen Völkern gibt, haben sie als Gesamtheit keine typischen Namen. Die Eltern mancher Menschen bevorzugen für ihre Kinder Namen aus anderen Sprachen wie dem Elfischen oder Zwergischen (die dann mehr oder weniger richtig ausgesprochen werden), doch die meisten Eltern geben ihren Sprösslingen Namen, die einen Bezug zu der Kultur ihrer Region oder den Traditionen ihrer Vorfahren haben.

Die materielle Kultur und die körperlichen Charakteristika der Menschen können sich stark von Region zu Region unterscheiden. In der Welt der Vergessenen Reiche sind beispielsweise die Kleidung, die Architektur, die Küche, die Musik und die Literatur in den nordwestlichen Ländern der Silbermarken völlig anders als im entfernten Turmish oder Impiltur im Osten, und noch unverwechselbarer im weit abgelegenen Kara-Tur. Die physischen Eigenschaften der Menschen verändern sich in Abhängigkeit von den uralten Wegen der Völkerwanderungen, sodass die Menschen der Silbermarken jede mögliche Kombination von Zügen und Färbungen aufweisen können.

In den Vergessenen Reichen sind neun ethnische Gruppen weit verbreitet, auch wenn es noch ein Dutzend anderer in den abseits gelegenen Gegenden von Faerûn gibt. Diese Gruppen und deren typische Namen können als Inspiration genutzt werden, um Namen aus jeder anderen Welt zu erfinden, in der Menschen leben.

CALISHITEN

Kleiner und schwächlicher gebaut als die meisten anderen Menschen, besitzen die Calishiten dunkelbraune Haut, Haare und Augen. Man findet sie hauptsächlich im Südwesten Faerûns.

Calishitische Namen: (männliche) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (weibliche) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (Nachnamen) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

CHONDATHANER

Chondathaner sind ein schlanker Menschenschlag mit gelbbrauner Haut und dunklem Haar, das beinahe blond oder fast schwarz sein kann. Die meisten sind groß und besitzen grüne oder braune Augen, auch wenn dies nicht auf jeden zutrifft. Menschen chondathanischer Herkunft beherrschen die zentralen Länder von Faerûn und diejenigen um die See des Sternenregens.

Chondathanische Namen: (männliche) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (weibliche) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (Nachnamen) Schlenderkopf, Beuchemann, Falbdrache, Gleichholz, Graufeste, Tallstag

DAMARANER

Die primär im Nordwesten von Faerûn angesiedelten Damaraner sind von mittlerer Größe und Statur. Ihre Haut ist von heller bis gelbbrauner Farbe, ihr Haar für gewöhnlich braun oder schwarz. Die Augenfarbe variiert, auch wenn braune Augen am häufigsten sind.

Damaranische Namen: (männliche) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (weibliche) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (Nachnamen) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

ILLUSKANER

Illuskaner sind ein großes hellhäutiges Volk mit blauen bis hin zu stahlgrauen Augen. Die meisten haben rabenschwarzes Haar, nur diejenigen im äußersten Nordwesten besitzen blondes, rotes oder hellbraunes.

Illuskanische Namen: (männliche) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (weibliche) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (Nachnamen) Blankholz, Helder, Hornrabe, Knappmann, Sturmböe, Flusswind

MULAN

Vorherrschend an der östlichen und südöstlichen Küste der Inneren See leben die schlanken, groß gewachsenen und bernsteinhäutigen Mulan. Sie haben braune oder hellbraune Augen und ihre Haarfarbe reicht von Schwarz bis Dunkelbraun, wobei in Ländern, in denen die Mulan regieren, die Adeligen und viele andere ihre Köpfe blank rasiert tragen.

Mulanische Namen: (männliche) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (weibliche) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (Nachnamen) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

RASHEMI

Am häufigsten findet man die Rashemi im Osten der Inneren See und oft gemischt lebend mit den Mulan. Sie neigen zu einem kleinen, stämmigen und muskulösen Körperbau. Für gewöhnlich besitzen sie dunkle Haut, dunkle Augen und dickes schwarzes Haar.

Rashemi-Namen: (männliche) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (weibliche) Fyevorra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (Nachnamen) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

SHOU

Die Shou sind die zahlreichste und mächtigste ethnische Gruppe in Kara-Tur, das weit im Osten Faerûns liegt. Sie haben gelblich-bronzefarbene Haut, schwarze Haare und dunkle Augen. Die Nachnamen werden für gewöhnlich vor den Vornamen genannt.

Shou-Namen: (männliche) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (weibliche) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (Nachnamen) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

TETHYRIANER

Weit verteilt über die Schwertküste am westlichen Rand von Faerûn siedeln die Tethyrianer. Sie sind ein Volk von mittlerer Größe und ihre dunkle Haut wird heller, je weiter man nach Norden kommt. Haar- und Augenfarben variieren stark, am häufigsten jedoch gibt es braune Haare und blaue Augen. Die Tethyrianer verwenden hauptsächlich chondathanische Namen.

TURAMI

Das an der Südküste der Inneren See beheimatete Volk der Turami ist im Allgemeinen groß und kräftig gebaut. Es besitzt dunkle, mahagonifarbene Haut, lockige Haare und dunkle Augen.

Turami-Namen: (männliche) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (weibliche) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (Nachnamen) Agosto, Astorio, Calabria, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

MERKMALE DER MENSCHEN

Obwohl es schwierig ist, die Kulturen der Menschen zu verallgemeinern, besitzt dein menschlicher Charakter folgende Merkmale.

Attributswerterhöhung: Jeder einzelne Attributswert wird um 1 Punkt erhöht.

Alter: Menschen erreichen das Erwachsenenalter mit 16 bis 20 Jahren und leben weniger als ein Jahrhundert.

Gesinnung: Menschen neigen nicht zu einer bestimmten Gesinnung. Man findet die Besten und die Schlimmsten unter ihnen.

Größe: Körperbau und Wuchs der Menschen schwanken stark, sie werden von kaum 150 cm bis weit über 180 cm groß. Unabhängig davon, wo du in dieser Spanne angesiedelt bist, ist deine Größenkategorie mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

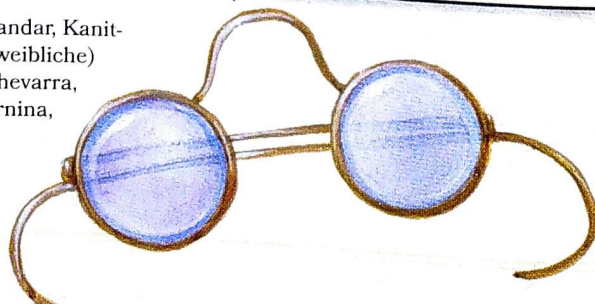
Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch eine andere Sprache deiner Wahl lesen, schreiben und sprechen. Typischerweise lernen Menschen die Sprache der Leute, mit denen sie am meisten zu tun haben, sogar undeutliche Dialekte. Sie streuen beim Reden gern Worte aus anderen Sprachen ein, zum Beispiel orkische Flüche, elfische Ausdrücke für Musik, zwergische Militärbegriffe und dergleichen.

Sollte deine Spielrunde die optionale Talentregel aus Kapitel 6 verwenden, kann dein SL dir erlauben, die folgende Merkmalsvariante zu nutzen. Alle nachfolgenden Merkmale ersetzen die oben beschriebene Attributswerterhöhung der Menschen.

Attributswerterhöhung: Du darfst zwei verschiedene Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen.

Fertigkeiten: Du erhältst Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl.

Talent: Du erhältst ein Talent deiner Wahl.





ZWERGE

„BIST SPÄT DRAN, ELF!“, ERTÖNTE SCHNEIDEND EINE VERTRAUTE Stimme. Bruenor Heldenhammer stieg über den Rücken seines toten Feindes, unbeeindruckt von der Tatsache, dass das schwere Monster auf seinem elfischen Freund lag. Trotz der zusätzlichen Unannehmlichkeit waren die lange, spitze und mehrmals gebrochene Nase und der graumelierte, feuerrote Bart des Zwerges ein willkommener Anblick für Drizzt. „Wusste doch, dass ich dich in Schwierigkeiten vorfinden würde, wenn ich rauskomm‘, um nach dir zu sehen.“

— R. A. Salvatore, *Der gesprungene Kristall*

Königreiche voller antiker Erhabenheit, in den Fuß von Bergen geschlagene Hallen, der Widerhall von Spitzhacken und Hämmern aus tiefen Minen und feurigen Schmieden, die Verbundenheit mit Klan und Tradition und ein brennender Hass auf Goblins und Orks, diese Dinge verbinden alle Zwerge miteinander.

KURZ UND STÄMMIG

Mutig und zäh sind Zwerge als fähige Krieger. Minen-, Stein- und Metallarbeiter bekannt.

Obwohl sie wesentlich weniger als 150 cm messen, ist ihr Körper so breit und kompakt gebaut, dass sie mitunter das Gewicht eines Menschen erreichen, der gut 60 cm größer ist. In Tapferkeit und Ausdauer kommen Zwerge jedem größeren Volk gleich. Ihre Hautfarbe reicht von tiefem Braun zu helleren Nuancen mit rötlichen Anteilen, doch die häufigsten Schattierungen sind Hellbraun und ein dunkleres Gelbbraun, ganz ähnlich bestimmter Erdtöne. Ihr Haar, das sie

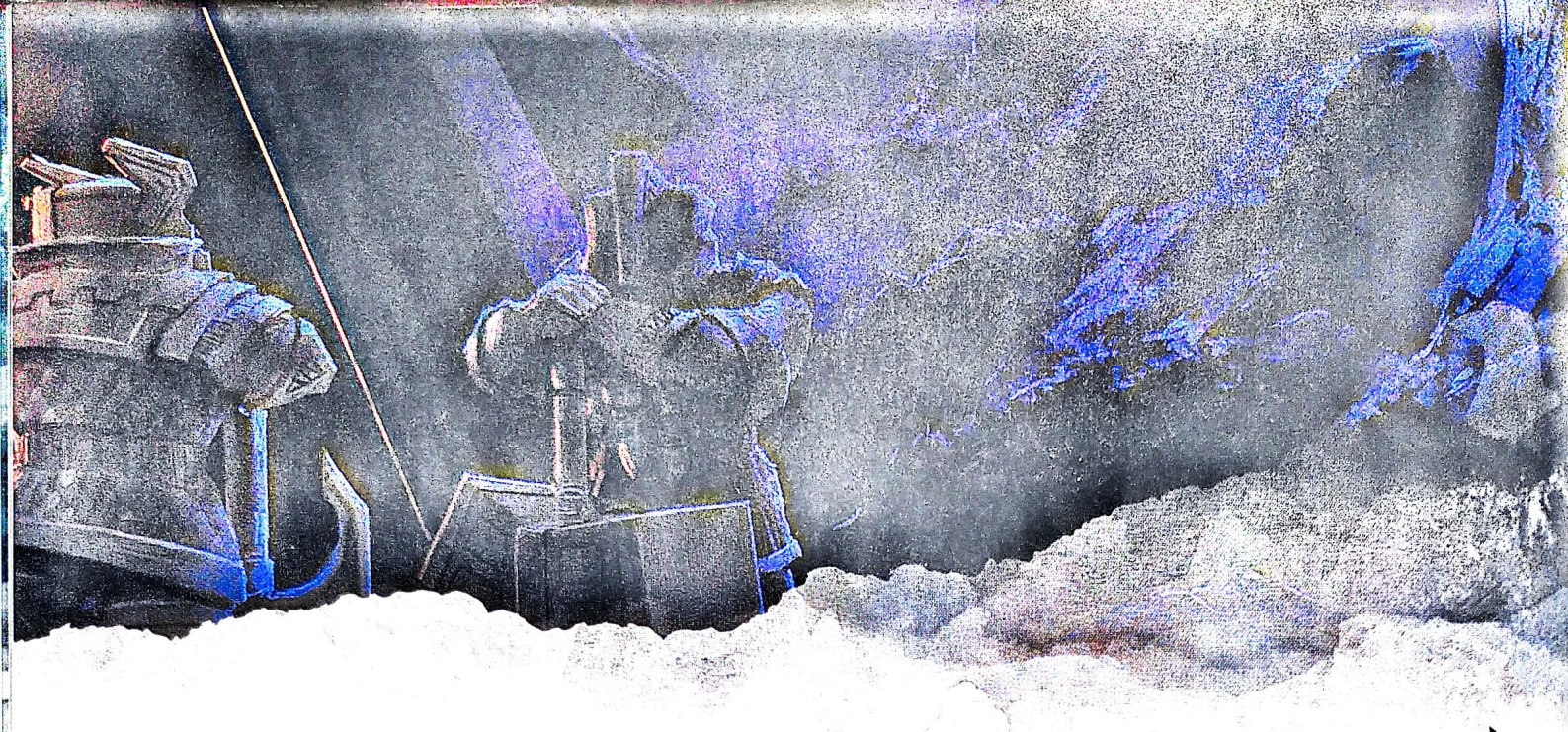
in einfacher Tracht lang tragen, ist für gewöhnlich schwarz, grau oder braun, auch wenn hellhäutige Zwerge oft rote Haare besitzen. Männliche Zwerge schätzen ihre Bärte sehr und pflegen sie sorgfältig.

GUTES GEDÄCHTNIS, LANGANHALTENDER GROLL

Zwerge erreichen ein Alter von bis zu 400 Jahren, daher können sich die ältesten unter ihnen oft noch an eine vollkommen andere Welt erinnern. Einige der weisen Zwerge in der Zitadelle von Felbarr (in den Vergessenen Reichen) kennen beispielsweise noch den Tag, an dem vor mehr als drei Jahrhunderten Orks die Festung eroberten und die Zwergenbewohner in eine mehr als 250-jährige Verbannung jagten. Diese lange Lebensdauer gibt ihnen eine Sicht auf die Welt, die kurzlebigen Völkern wie den Menschen oder Halblingen fehlt.

Zwerge sind solide und standhaft wie ihre geliebten Berge, sie überdauern die Jahrhunderte mit stoischem Durchhaltevermögen und wenigen Veränderungen. Sie respektieren die Traditionen ihres Klans und geben diese auch nicht leichtfertig auf, können manche ihre Ahnenreihe doch bis zur Gründung der urältesten Festungsanlagen am Anbeginn der Zeit zurückverfolgen. Teil dieser Traditionen ist die Verehrung der zwergischen Götter, welche Ideale wie fleißige Arbeit, Kampfgeschick und das Schmiedehandwerk hochhalten.

Einzelne Zwerge sind zielstrebig und loyal, stehen zu ihrem Wort und handeln mit schneller Entschlossenheit, die manchmal an Sturheit grenzt. Viele Zwerge besitzen einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und vergessen ihnen zugefügtes Leid nur langsam. Ein Unrecht, das einem Zwerg angetan wird, wird gleichzeitig auch seinem ganzen Klan angetan. So kann sich der Rachedurst eines Einzelnen schnell zu einer ausgewachsenen Blutfehde des Klans entwickeln.



KLANS UND KÖNIGREICHE

Die Königreiche der Zwerge erstrecken sich tief unter den Bergen, wo ihr Volk nach Edelsteinen und wertvollen Metallen gräbt, um wundervolle Gegenstände daraus zu fertigen. Zwerge lieben die Schönheit und Kunstfertigkeit, die edles Metall und feiner Schmuck ausstrahlen. Dies geht mitunter so weit, dass mancher ob dieser Liebe in Habsucht verfällt. Reichtümer, die sie nicht im Berg finden, eignen sie sich durch Handel an. Zwerge besitzen eine Abneigung gegen Boote, also beschäftigen sie Menschen und Halblinge, um zwergische Waren entlang der Wasserwege zu befördern. Vertrauenswürdige Mitglieder anderer Völker sind in den Siedlungen der Zwerge willkommen, auch wenn selbst ihnen manche Bereiche dort verboten sind.

Die bestimmende Kraft der Zwergengesellschaft sind die Klans. Zwerge legen großen Wert auf ihre soziale Stellung. Selbst wenn sie weit von der Heimat entfernt leben, halten sie ihre Familienzugehörigkeit und die damit verbundene Identität stets in Ehren, begrüßen Verwandte stürmisch und rufen ihre Vorfahren in Schwüren und Flüchen an. Ohne Klan zu sein, ist das Schlimmste, was einem Zwerg widerfahren kann.

Auf Wanderschaft ziehende Zwerge sind in der Regel Handwerker, vor allem Waffenschmiede, Rüstungsbauer und Juweliere. Manche werden auch Söldner oder Leibwächter, die wegen ihrer Tapferkeit und Loyalität sehr gefragt sind.

GÖTTER, GOLD UND KLANS

Zwerge, die ein Abenteuerleben aufnehmen, könnten von der Sehnsucht nach Schätzen getrieben sein, ob nun für sie selbst oder einen bestimmten Zweck – vielleicht sogar aus dem gutherzigen Drang, anderen zu helfen. Andere Zwerge treibt der Befehl oder die Inspiration einer Gottheit an, eine Berufung oder das einfache Verlangen, einem einzelnen Zwergengott Ruhm einzubringen. Auch der Klan und die Vorfahren können wichtige Quellen der Motivation sein. So trachtet der eine Zwerg vielleicht danach, die verlorene Ehre seines Klans wiederherzustellen, eine uralte Schmach, die diesem zugefügt wurde, zu rächen oder sich nach der eigenen Verbannung einen neuen Platz in der Gemeinschaft zu verdienen. Ein anderer Zwerg könnte nach jener Axt suchen, die einer seiner mächtigen Vorfahren führte und die vor Jahrhunderten auf einem Schlachtfeld verloren ging.

LANGSAMER VERTRAUENSAUFBAU

Zwerge kommen ganz passabel mit den meisten Völkern aus. „Zwischen einem Bekannten und einem Freund liegen etwa 100 Jahre“ ist ein Sprichwort, das zwar übertrieben ist, doch in jedem Fall aufzeigt, wie schwierig es für die Angehörigen anderer Völker sein kann, das Vertrauen eines Zwerges zu gewinnen.

Elfen: „Es ist unklug, sich auf einen Elf zu verlassen. Man kann nie sagen, was er als Nächstes vorhat. Wenn ein Kampf ausbricht, kann er sowohl anfangen, ein Lied zu singen, als auch das Schwert ziehen. Elfen sind flatterhaft und leichtfertig. Zwei Dinge kann man allerdings über sie sagen: Zwar gibt es nicht viele Schmiede unter ihnen, doch die leisten sehr gute Arbeit. Und wenn Orks und Goblins aus den Bergen strömen, ist es gut, einen Elf im Rücken zu haben. Nicht so gut wie einen Zwerg, doch hassen sie die Orks genauso sehr wie wir.“

Halblinge: „Sie sind sicher ein angenehmes Volk. Doch zeig mir einen Helden unter den Halblingen. Ein Imperium, eine glorreiche Armee ... selbst einen Schatz, der die Zeitalter überdauert und von der Hand eines Halblings erschaffen wurde. Nichts dergleichen! Wie soll man sie da ernst nehmen können?“

Menschen: „Da nimmt man sich Zeit, um eine Menschenfrau kennenzulernen, und schon liegt sie im Sterbebett. Mit ein wenig Glück hat sie Nachkommen, eine Tochter oder Enkelin vielleicht, die Herz und Hände von vergleichbarer Güte haben wie sie. Kaum freundest du dich mit einem Menschen an, ist er schon wieder fort! Was sie sich auch in den Kopf setzen, sie kriegen es, sei es ein Drachenhort oder der Thron eines Imperiums. Diese Hingabe muss einem einfach Bewunderung abringen, selbst wenn sie sie öfters in Schwierigkeiten bringt, als es ihnen lieb ist.“



NAMEN DER ZWERGE

Der Name eines Zwerges wird ihm nach strenger Tradition von einem der Klanältesten verliehen. Jeder anständige Zwergennamen wurde schon seit Generationen wieder und wieder verwendet. Ein Zwergennamen gehört dem Klan, nicht dem Einzelnen.

Missbraucht ein Zwerg seinen Namen oder bringt Schande über ihn, wird er ihm entzogen und es ihm per Gesetz verboten, einen anderen Zwergennamen an dessen Stelle anzunehmen.

Männliche Vornamen: Adrik, Alberich, Baeren, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

Weibliche Vornamen: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunndola, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Klannamen: Balderk, Heldenhammer, Starkamboss, Dankil, Feuerschmiede, Frostbart, Gorunn, Holderhek, Eisenfaust, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

MERKMALE DER ZWERGE

Dein Zwergencharakter besitzt eine Vielzahl angeborener Fähigkeiten, die Teil seiner zwergischen Abstammung sind.

Attributwerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 2 Punkte erhöht.

Alter: Zwerge reifen in der gleichen Geschwindigkeit wie Menschen heran, doch werden sie bis zu ihrem 50. Sommer als jung angesehen. Im Durchschnitt erreichen sie ein Alter von 350 Jahren.

Gesinnung: Die meisten Zwerge sind rechtschaffen, da sie fest an die Vorteile einer gut durchstrukturierten Gesellschaft glauben. Sie neigen ebenfalls zu einer guten Gesinnung, mit ihrem starken Sinn für Gerechtigkeit und dem Glauben, dass jeder verdient, an den Vorzügen einer gerechten Ordnung teilzuhaben.

Größe: Zwerge sind zwischen 120 cm und 150 cm groß und wiegen meist um die 150 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,50 m. Deine Bewegungsrate wird nicht durch das Tragen von schwerer Rüstung reduziert.

Dunkelsicht: Das Leben unter Tage hat dazu geführt, dass Zwerge selbst bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen können. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Zwergische Unverwundlichkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen Gifte im Vorteil und besitzt eine Resistenz gegen Schaden durch Gifte (siehe Kapitel 9 „Kampf“).

Zwergisches Kampfttraining: Du bist geübt im Umgang mit Streitäxten, Beilen, leichten Hämmern und Kriegshämmern.

Handwerkliches Geschick: Du bist geübt mit den Werkzeugen eines der folgenden Berufe: Braumeister, Schmied oder Steinmetz.

Steingespür: Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegen sollst, der mit der Herkunft von Steinarbeiten zu tun hat, wirst du als geübt in der Fertigkeit angesehen und darfst deinen doppelten Übungsbonus auf den Wurf addieren anstatt nur den einfachen.

Sprachen: Du kannst sowohl Zwergisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Zwergisch ist voller harter Konsonanten und kehliger Geräusche, sodass es nicht verwundert, dass sich diese Merkmale auch in der Aussprache anderer Sprachen wiederfinden, die ein Zwerg beherrscht.

Volksunterarten: Zwei große Unterarten des zwergischen Volkes bewohnen die Welten von DUNGEONS & DRAGONS: die Gebirgswerge und die Hügelzwerge. Wähle eine dieser Volksunterarten.

GEBIRGSZWERG

Als Gebirgswerg bist du stark, zäh und an ein hartes Leben in rauer Umgebung gewöhnt. Du bist wahrscheinlich eher größer (für einen Zwerg) und neigst zu einem helleren Hautton. Die Schildzwerge des nördlichen Faerûn sowie der herrschende Hylar-Klan und der adelige Daewar-Klan aus der Welt der Drachenlanze zählen zu dieser Unterart.

Attributwerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht.

Zwergische Rüstungsvertrautheit: Du bist geübt im Umgang mit leichten und mittelschweren Rüstungen.

HÜGELZWERG

Als Hügelzwerg besitzt du scharfe Sinne, eine starke Intuition und eine bemerkenswerte Widerstandsfähigkeit. Die Goldzwerge aus Faerûn in ihrem mächtigen südlichen Königreich sind ebenso Hügelzwerge wie die verbannten Neidar und die entwurzelten Klar von Krynn in der Welt der Drachenlanze.

Attributwerterhöhung: Dein Weisheitswert wird um 1 Punkt erhöht.

Zwergische Zähigkeit: Dein Trefferpunktemaximum erhöht sich um 1 Punkt und um 1 weiteren Punkt jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst.

DUERGAR

In Städten tief im Unterreich leben die Duergar oder auch Grauzwerge. Diese verschlagenen und verstohlenen Sklavenhändler überfallen die Welten der Oberfläche, um Gefangene zu machen, die sie dann an die anderen Völker des Unterreiches verkaufen. Sie besitzen angeborene magische Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, sich unsichtbar zu machen oder kurzfristig auf Riesengröße anzuwachsen.





DRACHENBLÜTIGE

IHR VATER STAND AUF DER ERSTEN DER DREI STUFEN, DIE VOM Portal hinunterführten und hielt inne. Die Schuppen in seinem Gesicht waren an den Rändern heller geworden, doch Mehen der Klanlose sah immer noch so aus, als ob er einen ausgewachsenen Bären allein bezwingen könnte. Seine vertraute, abgenutzte Rüstung hatte er abgelegt und durch einen violettgefärbten Schuppenpanzer mit strahlend silbernen Rändern ersetzt. Auf seinem Ärmel prangte eine Verzierung, die das Wappen eines fremdländischen Hauses zeigte. Immerhin war das Schwert auf seinem Rücken noch dasselbe, das er seit dem Zeitpunkt trug, als er damals die sich selbst überlassenen Zwillinge vor den Toren Arush Vayems fand. Ihr ganzes Leben lang hatte Farideh gewusst, dass es ein Glück war, gelernt

zu haben, im Gesicht ihres Vaters zu lesen. Ein Mensch, der noch nicht einmal in ihren oder Havilars Augen eine Regung entdecken konnte, würde nur die Ausdruckslosigkeit eines Drachen in Mehens Gesicht sehen. Doch für sie sprach sein Gesicht Bände: die Stellung der Schuppen, die Krümmung seines Kamms, der Ausdruck seiner Augen oder die geringe Öffnung des Mauls. Dieses Mal allerdings erschien ihr jede Schuppe unbeweglich – und selbst Farideh sah nur die Ausdruckslosigkeit eines Drachen.

— Erin M. Evans, *The Adversary*

Von Drachen abstammend, wie ihr Name verrät, wandeln die Drachenblütigen durch die Welt, die mit furchtsamer Verständnislosigkeit auf sie reagiert. Geformt von Drachengöttern oder den Drachen selbst, wurden sie ursprünglich als einzigartiges Volk in Dracheneiern ausgebrütet, das die besten Eigenschaften der Drachen und der Humanoiden vereint. Manche Drachenblütige sind ergebene Diener von wahren Drachen, andere bilden die Reihen von Soldaten in großen Kriegen und wieder andere finden sich umhertreibend wieder, ohne klare Berufung im Leben.

STOLZE VERWANDTE DER DRACHEN

Drachenblütige sehen ganz wie humanoide Drachen auf zwei Beinen aus, nur ohne Schwanz und Flügel. Die ersten Drachenblütigen besaßen Schuppen in lebhaften Schattierungen, die mit der Färbung ihrer Dracheneiheren übereinstimmte. Doch Generationen der Vermischung haben ein einheitlicheres Erscheinungsbild geschaffen. Ihre kleinen, feinen Schuppen sind für gewöhnlich bronze- oder messingfarben und weisen manchmal Nuancen von Rot, Rost, Gold oder grünlichem Kupfer auf. Sie sind hoch gewachsen und stark gebaut, wobei sie bis zu 195 cm groß und über 300 Pfund schwer werden können. Ihre Füße sind kräftig, ebenso wie ihre Hände, an denen sich jeweils drei krallenbewehrte Finger und ein ebensolcher Daumen befinden.

In manchen Drachenblütigen ist das Blut einer bestimmten Drachenart besonders stark. Diese besitzen oft Schuppen, deren Tönung näher an die ihrer drakonischen Vorfahren heranreicht und die hellrot sein können, grün, blau oder weiß, glänzend schwarz oder in den Farben von funkelndem metallischem Gold, Silber, Messing, Kupfer oder Bronze.



UNABHÄNGIGE KLANS

Für jeden Drachenblütigen ist der Klan wichtiger als das Leben selbst. Hingabe und Respekt für den Klan stehen bei diesem Volk über allem anderen, sogar über den Göttern. Das Verhalten eines Drachenblütigen spiegelt die Ehre seines Klans wider, und diesem Schande zu bereiten, kann zur Vertreibung und zum Exil führen. Jeder Drachenblütige kennt seine Stellung und seine Pflichten innerhalb des Klans, und die Ehre verlangt die Einhaltung der damit verbundenen Grenzen.

Ein fortwährender Drang zur Selbstverbesserung ist bezeichnend für das gesamte Volk und sichert dessen Unabhängigkeit. Drachenblütige schätzen hohe Kunstfertigkeit und Perfektion in allen Bereichen. Sie verabscheuen es zu scheitern und schwingen sich selbst zu extremen Leistungen auf, ehe sie etwas aufgeben. Die Meisterschaft über eine bestimmte Fertigkeit ist das Lebensziel eines jeden Drachenblütigen. Mitglieder anderer Völker, die eine ähnliche Hingabe an den Tag legen, verdienen sich daher schnell ihren Respekt.

Auch wenn alle Drachenblütigen nach einem unabhängigen Leben trachten, wissen sie, dass sie in manchen Situationen auf Hilfe angewiesen sind. Jedoch ist die beste Quelle solcher Hilfe der Klan, der sich wiederum zuerst an einen anderen Klan der Drachenblütigen wendet, bevor er ein anderes Volk oder gar die Götter um Beistand ersucht.

NAMEN DER DRACHENBLÜTIGEN

Drachenblütige haben einen persönlichen Namen, der ihnen bei der Geburt gegeben wird, doch nennen sie als Zeichen der Ehre ihren Klannamen zuerst. Der Jugendname oder Spitzname wird unter guten Freunden als Ausdruck der Zuneigung verwendet und könnte an ein Ereignis erinnern oder auf einem Wesenszug basieren.

Männliche Vornamen: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogat, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

Weibliche Vornamen: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

Jugendnamen: Kletterer, Ohrenkrümmer, Hüpfen, Frommer, Schildbeißer, Eifriger

UNGEWÖHNLICHE VÖLKER

Die Drachenblütigen und die nachfolgenden Völker in diesem Kapitel sind selten. Sie existieren nicht in jeder D&D-Welt und selbst wenn es sie gibt, sind sie weit weniger verbreitet als Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen.

In den großen, kosmopolitischen Städten des Multiversums würdigen die meisten Leute die exotischen Völker zwar kaum eines zweiten Blickes, doch in den kleinen Dörfern und Städtchen, die über das Land verteilt sind, ist das anders. Die Bevölkerung dort ist den Anblick solcher Sonderlinge nicht gewohnt und reagiert dementsprechend.

Drachenblütige: Es ist leicht, einen Drachenblütigen für ein Monster zu halten, besonders wenn die Schuppenfarbe seine chromatische Abstammung verrät. Solange er aber nicht zerstörungswütig Feuer speit, begegnen die Leute ihm eher mit Vorsicht als mit blankem Entsetzen.

Gnome: Gnome sehen nicht gefährlich aus und können einen solchen Verdacht schnell mit ihrem guten Humor entkräften. Das gemeine Volk reagiert oft neugierig auf Gnome, da sie selten zuvor einen gesehen haben, und begegnen ihnen kaum feindselig oder mit Furcht.

Halbelfen: Auch wenn nur wenige bereits Halbelfen gesehen haben, so wissen doch fast alle, dass es sie gibt. Die Ankunft eines fremden Halbelfen ist daher oft von Gerüchten und Gerede hinter seinem Rücken begleitet. Ihm werden eher verstohlene Blicke zugeworfen, als dass man ihm mit offener Neugierde oder Abneigung begegnet.

Halborks: Für gewöhnlich trifft es zu, dass Halborks kampfeslustig und leicht zu erzürnen sind. Daher legen die meisten Leute eine besondere Vorsicht an den Tag, solange sich ein unbekannter Angehöriger dieses Volkes in der Nähe befindet. Ladenbesitzer könnten heimlich ihre wertvollen und zerbrechlichen Waren verstecken, wenn ein Halbork das Geschäft betritt, oder Gäste einer Taverne nach und nach dem Raum verlassen, weil sie befürchten, dass eine Schlägerei ausbrechen könnte.

Tieflinge: Halborks begegnet man zwar mit bewährter Vorsicht, doch Tieflinge sind ein Quell übernatürlicher Angst. Das Böse ihrer Herkunft ist schon an ihren Zügen zu erkennen, und was den Großteil der Bevölkerung angeht, könnte der Tiefling auch ein Teufel aus den Neun Höllen sein. Die Leute könnten schützende Gesten machen oder die Straßenseite wechseln, wenn er auf sie zukommt, und mancher Ladenbesitzer schließt lieber sein Geschäft, bevor er einen Tiefling hereinlässt.



Klannamen: Cleththintiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

MERKMALE DER DRACHENBLÜTIGEN

Deine drakonische Herkunft manifestiert sich in einer Vielzahl von Merkmalen, die du mit anderen Drachenblütigen teilst.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Charismawert um 1 Punkt.

Alter: Junge Drachenblütige wachsen schnell heran. Bereits wenige Stunden nach dem Schlüpfen können sie aufrecht gehen, und mit drei Jahren sehen sie aus wie ein menschliches Kind mit zehn. Als Erwachsene gelten sie mit etwa 15. Sie erreichen ein Alter von bis zu 80 Jahren.

Gesinnung: Drachenblütige neigen zu Extremen, wobei sie eine bewusste Entscheidung für eine der beiden Seiten des kosmischen Krieges zwischen Gut und Böse treffen (die von Bahamut und Tiamat verkörpert werden). Die meisten Drachenblütigen sind gut, doch diejenigen, welche auf der Seite von Tiamat stehen, können schreckliche Übeltäter sein.

Größe: Drachenblütige sind mit ihren über 180 cm und etwa 250 Pfund weit größer und schwerer als Menschen. Deine Größenkategorie ist dennoch mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

DRAKONISCHE ABSTAMMUNG

Drache	Schadensart	Odemwaffe
Schwarz	Säure	1,50 m x 9 m Linie (GES-RW)
Blau	Blitz	1,50 m x 9 m Linie (GES-RW)
Messing	Feuer	1,50 m x 9 m Linie (GES-RW)
Bronze	Blitz	1,50 m x 9 m Linie (GES-RW)
Kupfer	Säure	1,50 m x 9 m Linie (GES-RW)
Gold	Feuer	4,50 m Kegel (GES-RW)
Grün	Gift	4,50 m Kegel (KON-RW)
Rot	Feuer	4,50 m Kegel (GES-RW)
Silber	Kälte	4,50 m Kegel (KON-RW)
Weiß	Kälte	4,50 m Kegel (KON-RW)

DRAKONIER

In der Welt der Drachenlanze lernten die Anhänger der bösen Göttin Takhisis ein dunkles Ritual, mit dessen Hilfe sie die Eier metallischer Drachen korrumpieren und so böse Drachenblütige erschaffen konnten, die Drakonier genannt werden. Fünf Arten von Drakoniern, die zu den fünf Arten der metallischen Drachen passen, kämpften für Takhisis im Krieg der Drachenlanze: Aurak (Gold), Baaz (Messing), Bozak (Bronze), Kapak (Kupfer) und Sirak (Silber). Anstelle einer Odemwaffe verfügten sie über einzigartige magische Fähigkeiten.

Drakonische Abstammung: Deine Vorfahren waren Drachen. Wähle eine Drachenart aus der Tabelle für drakonische Abstammung, die deine Odemwaffe und deine Schadensresistenz festlegt.

Odemwaffe: Du kannst eine Aktion verwenden, um zerstörerische Energie aus deinem Maul zu entfesseln. Deine drakonische Abstammung bestimmt die Größe, die Form und die Schadensart der Odemwaffe. Wenn du diese einsetzt, muss jede Kreatur im Wirkungsbereich einen Rettungswurf ablegen, dessen Art von deiner Odemwaffe abhängt. Der SG für diesen Wurf entspricht 8 + deinem Konstitutionsmodifikator + deinem Übungsbonus. Eine Kreatur erleidet 2W6 Schaden bei einem misslungenen Rettungswurf und die Hälfte bei einem Erfolg. Der Schaden steigt auf 3W6 mit der 6. Stufe, auf 4W6 mit der 11. Stufe und auf 5W6 mit der 16. Stufe.

Nachdem du deine Odemwaffe eingesetzt hast, musst du eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du sie erneut benutzen kannst.

Schadensresistenz: Du besitzt eine Resistenz gegen jene Schadensart, die mit deiner drakonischen Abstammung in Verbindung steht.

Sprachen: Du kannst sowohl Drakonisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Drakonisch gilt als die älteste bekannte Sprache und findet oft beim Studium der Magie Anwendung. Für die meisten anderen Kreaturen klingt sie harsch, da sie zahlreiche harte Konsonanten und Silben enthält.



GNOME

MIT SEINEM DÜNNEN STRÄHNIGEN HAAR, SEINER walnussbraunen Haut und den stechenden, türkisfarbenen Augen stand Burgell da, der nur halb so groß wie Aeron war, und musste auf einen Hocker steigen, um durch das Guckloch zu schauen. Wie die meisten Wohnhäuser in Oeble war dieses Heim für Menschen gebaut worden und kleinere Besucher mussten mit den daraus resultierenden Unannehmlichkeiten (so gut sie konnten) zurechtkommen. Doch zumindest bot die relative Größe der Unterkunft Burgell ausreichend Platz, um seine gesamte Ausrüstung in Gnomengröße unterzubringen. Der vordere Teil des Zimmers war seine Werkstatt und enthielt eine seltsame Ansammlung von Werkzeugen: Hämmer, Meißel, Sägen, Dietriche, gefärbte Linsen, Vergrößerungsgläser sowie Tiegel voll pulverisierter und zerkleinerter Zutaten, die man zum Wirken von Zaubersprüchen benötigte. Eine fette graue Katze, die Vertraute des Magiers, lag zusammengerollt auf einem Zauberbuch. Sie öffnete ihre gelben Augen, warf Aeron einen abschätzigen Blick zu und schien dann weiterzuschlafen.

— Richard Lee Byers, *The Black Bouquet*

Wo Gnome ihre eng verbundenen Gemeinschaften bilden, erfüllt ein konstantes Brummen von geschäftiger Aktivität die Nachbarschaft. Laute Geräusche durchbrechen das Summen: das Rattern von schleifenden Zahnrädern hier, eine kleine Explosion dort, ein Schrei der Überraschung oder des Erfolgs, untermalt mit schallem Gelächter. Gnome genießen das Leben in vollen Zügen und erfreuen sich an jedem Moment, den sie mit Erfindung, Entdeckung, Forschung, kreativer Arbeit oder Spiel verbringen.

LEBHAFTER AUSDRUCK

Die Hingabe und die Begeisterung eines Gnoms für das Leben spricht aus jeder Faser seines winzigen Körpers. Gnome sind im Durchschnitt etwa 90 cm groß und wiegen 40-45 Pfund. Ihre eher dunkelhäutigen Gesichter sind für gewöhnlich mit einem breiten Lächeln geschmückt (das auch von ihren gewaltigen Nasen nicht verdeckt wird) und ihre hellen Augen strahlen vor Lebensfreude. Das blonde Haar der Gnome neigt dazu, in alle Richtungen abzustehen, als ob es das unersättliche Interesse seines Besitzers an allem, was ihn umgibt, zum Ausdruck bringen wollte.



Bereits an der Erscheinung lässt sich die Persönlichkeit eines Gnoms erkennen. Der Bart eines männlichen Gnoms ist im Kontrast zu seinem wilden Haar sorgfältig gestutzt, doch oft auch in seltsame Gabelungen oder zu kleinen Spitzen geformt. Die Kleidung, die für gewöhnlich in Erdtönen gehalten ist, wird hingebungsvoll mit Stickereien, Handarbeiten und glitzernden Edelsteinen verziert.

VERGNÜGTE HINGABE

Soweit es Gnome betrifft, gibt es nichts Wundervolleres, als am Leben zu sein. Aus den drei- bis fünfhundert Jahren, die ihnen gegeben sind, quetschen sie noch das letzte Quäntchen Glück. Menschen mögen sich wundern, wie man es schafft, sich über die Dauer eines so langen Lebens nicht zu langweilen. Elfen wiederum kosten in aller Ruhe die Schönheit der Welt aus. Gnome jedoch scheinen sich trotz all der Zeit, über die sie verfügen, nur darum zu sorgen, dass sie nicht genug sehen und erleben könnten.

Sie sprechen, als ob sie die Gedanken nicht schnell genug aus dem Kopf bekommen könnten. Selbst wenn sie ihre Meinungen und Ideen mehrfach darlegen, schaffen sie es jedes Mal, dem Gegenüber genau zuzuhören und die angemessenen Ausdrücke der Überraschung oder der Anerkennung anzubringen.

Obwohl Gnome Scherze jeder Art lieben, besonders Streiche und Wortspiele, sind sie ebenso engagiert bei ernsteren Vorhaben. Viele Gnome sind fähige Ingenieure, Alchemisten, Tüftler und Erfinder. Sie scheuen sich nicht, Fehler zu machen, und können über diese und sich selbst lachen. Auch gehen sie gewagte (manchmal törichte) Risiken ein und träumen von großen Zielen.



IMMER DANKBAR

Es ist selten, dass ein Gnom sich feindselig oder bössartig verhält, außer er ist schwer verwundet oder schwebt in Lebensgefahr. Gnome wissen, dass die meisten anderen Völker ihren Sinn für Humor nicht teilen, doch sie erfreuen sich an jedermanns Gesellschaft – so wie sie sich an allem erfreuen können.

HELLE BAUTEN

Gnome richten sich ihre Heime in hügeligen, waldbewachsenen Gegenden ein. Sie leben unterirdisch, erfreuen sich jedoch an der natürlichen, lebendigen Welt der Oberfläche, wann immer sie können. Ihre Behausungen sind entweder durch deren schlaue Konstruktion oder durch geschickte Illusion verborgen. Gäste werden schnell in die hellen Bauten hineingeführt. Besucher, die nicht willkommen sind, finden diese oft erst gar nicht.

Gnome, die sich in Siedlungen der Menschen niedergelassen haben, arbeiten meist als Edelsteinschleifer, Ingenieure oder Tüftler. Manche Menschenfamilien unterhalten gnomische Lehrmeister, die sicherstellen, dass ihre Schüler sowohl etwas lernen als auch Spaß dabei haben. Mitunter kommt es vor, dass ein Gnom im Laufe seines langen Lebens mehrere Generationen einer einzelnen Menschenfamilie unterrichtet.

DIE WELT ENTDECKEN

Neugierige und impulsive Gnome könnten Abenteuer als Weg erachten, die Welt zu entdecken oder ihre Liebe zum Erkunden auszuleben. Als Bewunderer schöner Edelsteine und anderer wertvoller Gegenstände halten manche Gnome das Abenteuerleben für einen schnellen, wenn auch gefährlichen Weg, Reichtum zu erlangen. Gleichgültig, was sie dazu treibt, auf Abenteuer auszuziehen, so versuchen Gnome, die sich für diesen Lebensstil entscheiden, auch daraus so viel Freude wie möglich zu gewinnen. Manchmal macht sie das zu einer großen Belastung für ihre Kameraden.

NAMEN DER GNOME

Gnome lieben Namen, und die meisten besitzen davon etwa ein halbes Dutzend. Die Mutter, der Vater, die Klanältesten, Onkel und Tanten, jeder gibt dem Neugeborenen einen Namen. Dazu kommen unzählige Spitznamen, die beibehalten werden – oder eben nicht. Gnomische Namen sind typischerweise Abwandlungen von Namen der Vorfahren oder entfernten Verwandten, auch wenn einige völlige Neuschöpfungen sind. Falls Gnome mit Menschen oder anderen zu tun haben, die „erbsenzählerisch“ in Bezug auf Namen sind, verwenden sie nicht mehr als drei: den Vornamen, den Klannamen und

einen Spitznamen, von denen sie sich jeweils denjenigen aussuchen, dessen Aussprache am lustigsten ist.

Männliche Vornamen: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Zook

Weibliche Vornamen: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

Klannamen: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Spitznamen: Bierschwap, Aschenherz, Dachs, Mantel, Doppelschloss, Schuftenschläger, Fnipper, Ku, Nim, Einschuh, Pock, Glitterstein, Entenstolperer

MERKMALE DER GNOME

Dein gnomischer Charakter teilt einige Eigenschaften mit allen anderen Gnomen.

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenzwert wird um 2 Punkte erhöht.

Alter: Gnome sind genauso schnell entwickelt wie Menschen und erreichen mit ungefähr 40 Jahren das Erwachsenenalter. Sie werden zwischen 350 und fast 500 Jahren alt.

Gesinnung: Gnome sind meist guter Gesinnung. Diejenigen, die eher rechtschaffen sind, werden Weise, Ingenieure, Forscher, Lehrmeister, Ermittler oder Erfinder. Diejenigen, die zum Chaos neigen, leben oft als Minnesänger, Trickdiebe, Wanderer oder fantasievolle Juweliere. Gnome sind gutherzig, und sogar die Trickdiebe unter ihnen sind eher verspielt als böswillig.

Größe: Gnome werden zwischen 90 cm und 120 cm groß bei einem Gewicht von etwa 40 Pfund. Deine Größenkategorie ist klein.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,50 m.

Dunkelsicht: Das Leben unter der Erde hat dazu geführt, dass Gnome selbst bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen können. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Gnomische Gerissenheit: Du bist im Vorteil bei allen Rettungswürfen gegen Magie, wenn sie auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basieren.

Sprachen: Du kannst sowohl Gnomisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Die gnomische Sprache bedient sich der zwergischen Schrift. Gnomische Literatur ist für ihre technischen Abhandlungen und ihr katalogisiertes Wissen über die Natur bekannt.

Volksunterarten: Es gibt zwei Volksunterarten der Gnome in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS: Felsengnome und Waldgnome. Wähle eine dieser beiden Unterarten.

FELSENGNOME

Als Felsengnom besitzt du einen natürlichen Einfallsreichtum und eine Zähigkeit, die über die der anderen Gnome hinausgeht. Felsengnome machen den Großteil der gnomischen Bevölkerung aus. Dazu gehören etwa auch die Tüftlergnome in der Welt der Drachenlanze.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 1 Punkt erhöht.

Artefaktkunde: Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegst, der mit magischen Gegenständen, alchemistischen Objekten oder technischen Gerätschaften zu tun hat, darfst du deinen doppelten Übungsbonus anstatt des einfachen zum Wurf addieren.

Tüftler: Du bist geübt im Umgang mit Handwerkszeug (Tüftlerwerkzeug). Wendest du sowohl 1 Stunde Zeit als auch 10 GM an Material auf, kannst du mit diesem Werkzeug ein winziges aufziehbares Gerät konstruieren (RK 5, TP 1). Dieses wird nach 24 Stunden aufhören zu funktionieren (außer du wendest 1 Stunde Arbeitszeit auf, um es funktionstüchtig zu halten). Alternativ kannst du eine Aktion nutzen, um es zu demontieren. Beim Demontieren gewinnst du die Materialien zurück, die zur Herstellung nötig waren. Du kannst bis zu drei aktive Geräte gleichzeitig besitzen. Wähle bei der Herstellung aus folgenden Möglichkeiten:

Aufziehspielzeug: Dein aufziehbares Spielzeug kann ein Tier, Monster oder eine Person darstellen, wie etwa einen Frosch, eine Maus, einen Vogel, einen Drachen oder einen Soldaten. Wird es auf den Boden gesetzt, bewegt sich das Spielzeug in jedem deiner Züge 1,50 m in eine zufällige Richtung. Dabei macht es passende Geräusche zu der Kreatur, die es darstellt.

TIEFENGNOME

Eine dritte Volksunterart der Gnome, die Tiefengnome (oder Svirfnebli), leben in kleinen Gemeinschaften im ganzen Unterreich verteilt. Im Gegensatz zu den Drow und den Duergar sind die Svirfnebli genauso häufig von guter Gesinnung wie ihre Vettern an der Oberfläche. Allerdings ist ihr Humor aufgrund der beklemmenden Umgebung etwas gedämpft und ihr Erfindungsreichtum erstreckt sich zumeist auf Steinarbeiten.

Anzündler: Das Gerät erzeugt eine kleine Flamme, mit der man eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer entzünden kann. Das Gerät zu verwenden, kostet dich eine Aktion.

Spieluhr: Wird die Spieluhr geöffnet, ertönt ein Lied in moderater Lautstärke. Die Musik endet mit dem Lied oder wenn man das Gerät wieder schließt.

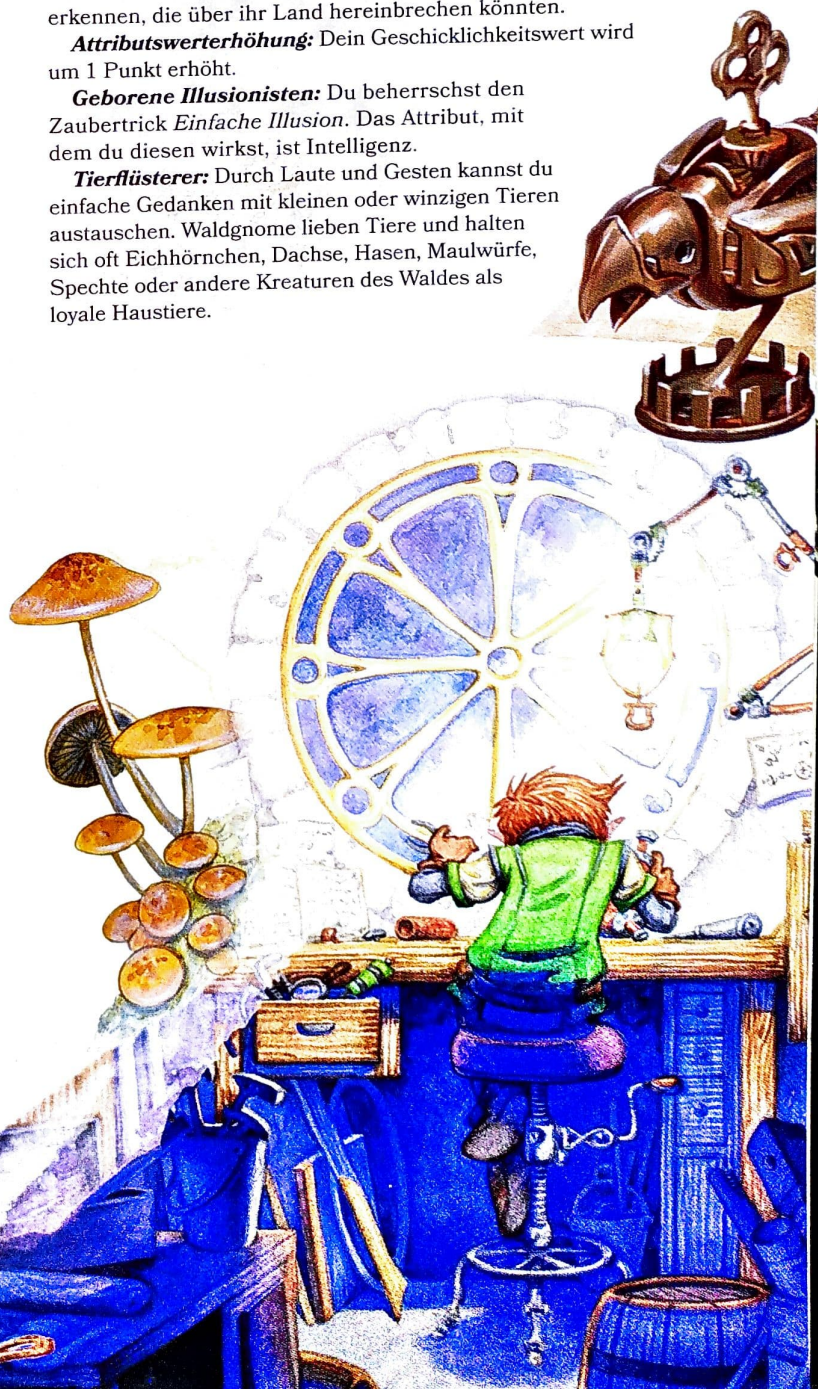
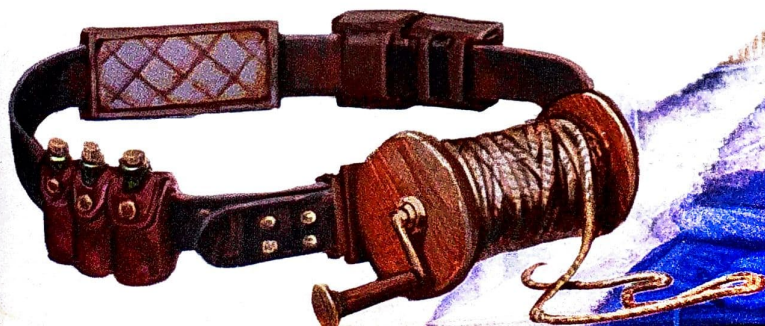
WALDGNOME

Als Waldgnom verfügst du über eine natürliche Begabung für Illusionen, außerdem wohnt dir eine gewisse Schnelligkeit und Heimlichkeit inne. In der Welt von DUNGEONS & DRAGONS sind Waldgnome selten und von einem gewissen Mysterium umgeben. Sie leben in versteckten Gemeinschaften in dunklen Wäldern und nutzen Illusion und Täuschung, um sich vor Bedrohungen zu schützen oder ihre Flucht zu verschleiern, falls sie entdeckt werden. Waldgnome begegnen anderen gutgesinnten Waldbewohnern freundlich, Elfen und gute Feenwesen sehen sie als ihre wichtigsten Verbündeten an. Oft freunden sich diese Gnome mit kleinen Waldtieren an und verlassen sich auf deren Hilfe, um Gefahren frühzeitig zu erkennen, die über ihr Land hereinbrechen könnten.

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert wird um 1 Punkt erhöht.

Geborene Illusionisten: Du beherrscht den Zauberspruch *Einfache Illusion*. Das Attribut, mit dem du diesen wirkst, ist Intelligenz.

Tierflüsterer: Durch Laute und Gesten kannst du einfache Gedanken mit kleinen oder winzigen Tieren austauschen. Waldgnome lieben Tiere und halten sich oft Eichhörnchen, Dachse, Hasen, Maulwürfe, Spechte oder andere Kreaturen des Waldes als loyale Haustiere.





HALBELFEN

FLINT BLINZELTE IN DIE UNTERGEHENDE SONNE. ER GLAUBTE, den Umriss eines Mannes gesehen zu haben, der sich den Weg hinaufbegab. Stehend lehnte sich Flint wieder zurück in den Schatten der großen Kiefer, um besser sehen zu können. Der Gang des Mannes war von einer leichten Anmut gekennzeichnet – einer elfischen Anmut, hätte Flint gedacht, doch der Körper des Mannes besaß die grobe Statur und die festen Muskeln eines Menschen, und auch die Gesichtsbehaarung sprach unzweifelhaft gegen einen Elfen. Alles, was der Zwerg von dem Gesicht des Mannes unter der grünen Kapuze erkennen konnte, war gebräunte Haut und ein rotbrauner Bart. Ein Langbogen hing über die Schulter geworfen hinab, ein Schwert baumelte an der linken Seite. Der Mann war in weiches Leder gekleidet, in das jene feinen Muster eingearbeitet waren, welche die Elfen so liebten. Doch kein Elf in der Welt von Krynn hätte einen solchen Bart haben können, kein Elf außer ...

„Tanis?“, fragte Flint zögernd, als sich der Mann näherte.

„Eben der.“ Das bärtige Gesicht des Neuankömmlings verzog sich zu einem Grinsen. Er breitete seine Arme aus, und bevor der Zwerg ihn davon abhalten konnte, wurde Flint umarmt und vom Boden gehoben. Der Zwerg drückte seinen alten Freund einen kurzen Augenblick lang, dann erinnerte er sich schnell wieder an seine Würde, verzog das Gesicht und befreite sich aus der Umarmung des Halbelfen.

— Margaret Weis und Tracy Hickman,
Die Chronik der Drachenlanze

Sie leben in zwei Welten und gehören doch keiner der beiden wirklich an. Halbelfen vereinen die besten Eigenschaften ihrer elfischen und menschlichen Eltern: Neugier, Erfindungsgeist und Ambitioniertheit der Menschen gemischt mit den scharfen Sinnen, der Liebe zur Natur und dem künstlerischen Geschmack der Elfen. Manche Halbelfen leben unter Menschen, von denen sie sich durch ihre Gefühlsbetontheit und ihre körperlichen Unterschiede absetzen, und wo sie Freunde und Geliebte altern sehen, während sie selbst kaum vom Lauf der Zeit betroffen sind. Andere wählen ein Leben in einem Reich der Elfen, deren Zeitlosigkeit sie ruhelos werden lässt. Viele Halbelfen haben Schwierigkeiten, sich in einer dieser Gesellschaften einzugliedern, und wählen daher ein Leben als Wanderer und Abenteurer entweder in Einsamkeit oder gemeinsam mit anderen Außenseitern und Ausgestoßenen.

AUS ZWEI WELTEN

Für Menschen sehen Halbelfen wie Elfen aus, für Elfen wie Menschen. Von der Größe her liegen sie zwischen ihren Eltern, auch wenn sie weder so schlank wie Elfen noch so breit gebaut wie Menschen sind. Sie werden zwischen 150 cm und etwa 180 cm groß und wiegen dabei 100-180 Pfund, wobei Männer nur ein wenig größer und schwerer sind als Frauen. Halbelfenmänner besitzen eine Gesichtsbehaarung und lassen sich manchmal einen Bart wachsen, um ihre elfische Herkunft zu verbergen. Die Züge und Hautfarben der Halbelfen liegen irgendwo zwischen ihren elfischen und menschlichen Eltern und zeigen eine Vielfalt, die noch ausgeprägter ist als jene, die bei beiden Völkern zu finden ist. Sie neigen dazu, die Augenfarbe ihres elfischen Elternteils zu erben.



DIPLOMATEN UND WANDERER

Es gibt keine Nation der Halbelfen, doch sind sie in den Städten der Menschen willkommen, auch wenn sie in den Wäldern der Elfen etwas weniger gern gesehen werden. In großen Städten und in Gegenden, in denen Elfen und Menschen sich gegenseitig beeinflussen, sind Halbelfen manchmal so zahlreich, dass sie eigene kleine Gemeinschaften bilden. Sie mögen die Gesellschaft anderer Halbelfen, da diese die einzigen sind, die wirklich verstehen, was es bedeutet, zwischen beiden Welten zu leben.

In den meisten Teilen der Welt sind Halbelfen jedoch so selten, dass Jahre vergehen können, ohne dass sie auf einen anderen treffen. Manche ziehen es vor, bewohnte Gebiete zu meiden, und wandern als Fallensteller, Förster, Jäger oder Abenteurer durch die Wildnis und stattdessen der Zivilisation nur selten einen Besuch ab. Wie ihre elfischen Vettern lassen sich diese Halbelfen von der Wanderlust treiben, die ihre Langlebigkeit mit sich bringt. Andere hingegen stürzen sich voll in die Gesellschaft und nutzen ihr Charisma und ihre sozialen Fertigkeiten als Diplomaten oder Betrüger.

NAMEN DER HALBELFEN

Halbelfen verwenden entweder die menschliche oder die elfische Namensgebung. Als ob sie ihr Dasein als Außenseiter betonen wollten, nehmen Halbelfen, die unter Menschen groß werden, häufig elfische Namen an und Halbelfen, die bei Elfen aufwachsen, oft menschliche.

MERKMALE DER HALBELFEN

Dein Halbelfcharakter teilt manche Eigenschaften mit den Elfen, andere sind einzigartig für sein Volk.

Attributwerterhöhung: Dein Charismawert wird um 2 Punkte erhöht. Außerdem steigen zwei weitere Attributswerte deiner Wahl um je 1 Punkte an.

Alter: Halbelfen entwickeln sich in der gleichen Geschwindigkeit wie Menschen und erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 20 Jahren. Sie leben jedoch viel länger als Menschen und werden oft älter als 180 Jahre.

Gesinnung: Halbelfen besitzen die chaotische Neigung ihrer elfischen Vorfahren. Sie schätzen sowohl persönliche Freiheit als auch den kreativen Ausdruck, weder hegen sie Sympathien für Anführer noch legen sie Wert auf Gefolge. Oft

HERAUSRAGENDE BOTSCHAFTER

Viele Halbelfen lernen bereits in frühen Jahren, mit jedermann auszukommen, Feindseligkeiten zu zerstreuen und Gemeinsamkeiten zu finden. Als Volk besitzen sie die Anmut der Elfen, doch ohne deren Distanziertheit, und die Energie der Menschen ohne deren Rüpelhaftigkeit. Sie geben oft hervorragende Botschafter und Zwischenhändler ab (außer zwischen Elfen und Menschen, da jede Seite denkt, der Halbelf bevorzuge die jeweils andere).

scheren sie sich nicht um Regeln, missachten die Ansprüche anderer und erweisen sich manchmal als unzuverlässig oder zumindest unberechenbar.

Größe: Halbelfen sind etwa so groß wie Menschen, also zwischen 150 cm und 180 cm. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht: Dank deines elfischen Blutes besitzt du eine überlegene Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen im Vorteil und immun gegen Schlafzauber.

Vielseitigkeit: Du bist geübt in zwei Fertigkeiten deiner Wahl.

Sprachen: Du kannst Elfish, die Gemeinsprache und eine weitere Sprache deiner Wahl lesen, schreiben und sprechen.





HALBORKS

DAS KRIEGSOBERHAUPT MHURREN ERHOB SICH VON SEINEN Schlaffellen und seiner Frau, um sich ein kurzes Kettenhemd aus schweren Stahlringen über die dicke, muskelbepackte Brust zu streifen. Für gewöhnlich stand er vor den anderen Kriegern auf, da er einen großen Anteil menschlichen Blutes in sich trug und ihm das Tageslicht weniger ausmachte als den übrigen Stammesmitgliedern. Bei den Blutigen Schädeln wurde ein Krieger nach seiner Stärke, seiner Gewitztheit und seiner Wildheit beurteilt. Menschliche Vorfahren waren keine Schande, solange er genauso stark, ausdauernd und blutrünstig war wie seine vollblütigen Verwandten. Halborks, die schwächer als ihre Kameraden waren, hielten bei den Blutigen Schädeln nicht lange durch, genau wie bei jedem anderen Orkstamm. Doch oft war es so, dass ein wenig menschliches Blut gerade die richtige Mischung aus Ehrgeiz, Selbstdisziplin und Gerissenheit ergab, um es weit zu bringen – so wie Mhurren. Er war der Herr eines Stammes, der mit 2.000 Speeren und dem stärksten Anführer in Thar aufwarten konnte.

— Richard Baker, *Swordmage*

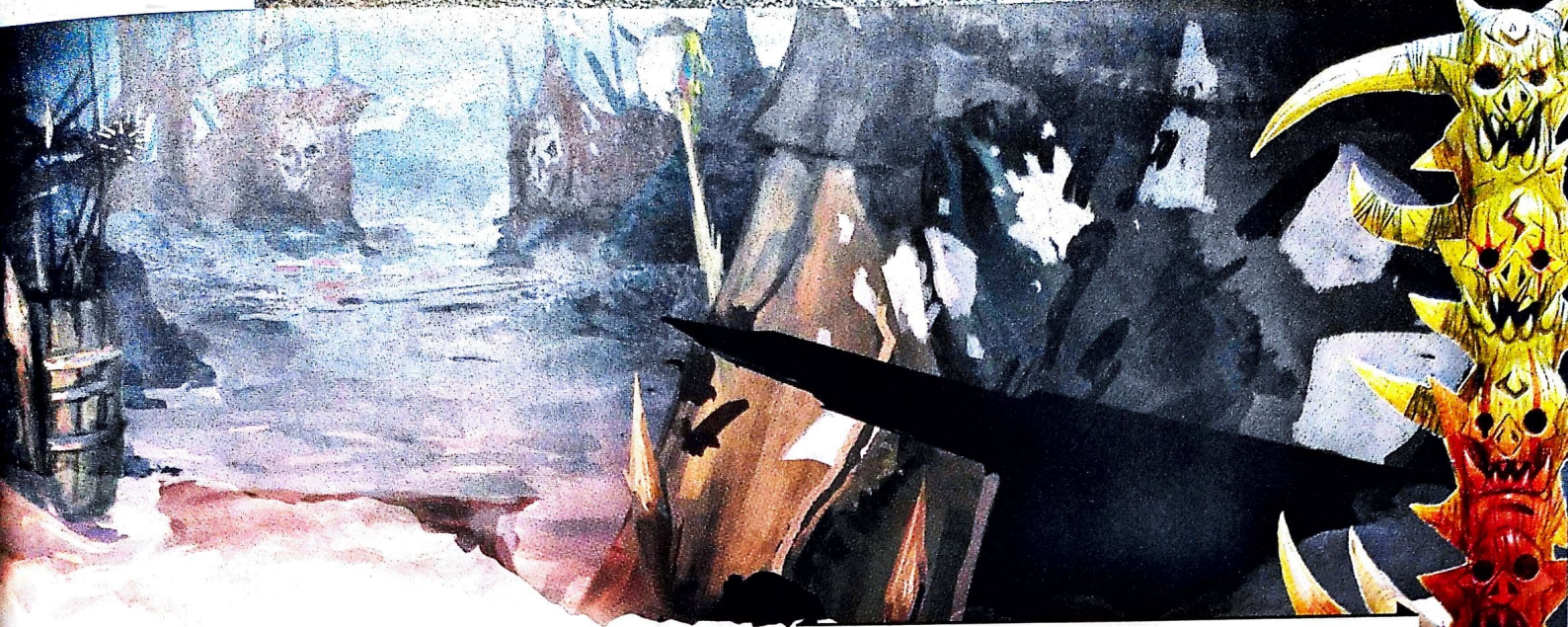
Ob unter der Führung eines mächtigen Kriegsherrn vereint oder nach jahrelangen Konflikten einen Waffenstillstand aushandelnd, bilden die Stämme der Orks und der Menschen zuweilen Allianzen, deren gebündelte Kraft sie zum Schrecken für die nahegelegenen zivilisierten Länder macht. Aus Allianzen, die durch Heirat besiegelt werden, gehen Halborks hervor. Manche von ihnen wachsen zu stolzen Anführern von Orkstämmen heran, wobei ihr menschliches Blut ihnen oft einen Vorsprung gegenüber ihren vollblütigen Orkrivalen verschafft. Andere wagen sich in die Welt hinaus, um ihren Wert bei den Menschen und anderen zivilisierten Völkern unter Beweis zu stellen. Viele werden zu Abenteurern, die Ruhm durch ihre mächtigen Taten erlangen und aufgrund ihrer barbarischen Gebräuche und wilden Raserei gefürchtet sind.

NARBENÜBERSÄT UND STARK

Die gräuliche Pigmentierung der Halborks, ihre geschwungene Stirn, ihre breiten Kiefer, die hervorstehenden Zähne und ihre hünenhafte Gestalt lassen jedermann die orkische Abstammung deutlich erkennen. Sie sind zwischen 150 cm und 210 cm groß und wiegen meist um die 180-250 Pfund. Orks sehen Narben, die sie durch Kämpfe erhalten haben, als Trophäen an und erachten Ziernarben als schön. Jedoch können andere Narben einen Ork oder Halbork auch als ehemaligen Sklaven oder als in Ungnade gefallenem Verbannten brandmarken. Jeder Halbork, der unter Orks aufgewachsen ist oder in ihrer Nähe gelebt hat, besitzt Narben, seien es nun Zeichen von Demütigung oder des Stolzes. Lebt ein solcher Halbork unter Menschen, könnte er seine Narben mit Stolz zeigen oder sie aus Scham versteckt halten.

DAS ZEICHEN VON GRUUMSH

Der einäugige Gott Gruumsh erschuf die Orks, und selbst diejenigen, die ihn nicht verehren, können sich seinem Einfluss nicht entziehen. Das Gleiche gilt für Halborks, auch wenn ihr menschliches Blut die Auswirkung ihrer orkischen Abstammung etwas abmildert. Zu manchen flüstert Gruumsh im Traum und bestürmt sie, die Wut zu entfesseln, die in ihnen schlummert. Andere fühlen Gruumshs Jubel, wenn sie sich auf einen Nahkampf einlassen, und erbeben mit ihm oder schauern vor Angst und Schrecken. Halborks sind nicht von Natur aus böse,



doch das Böse lauert in ihnen, ob sie es nun annehmen oder sich dagegen auflehnen.

Nicht nur die Wut von Gruumsh, auch alle anderen Gefühle durchlebt ein Halbork sehr stark. Wut lässt nicht bloß seinen Puls in die Höhe schnellen, sie lässt seinen Körper brennen. Eine Beleidigung ätzt wie Säure und Traurigkeit reißt ihn in tiefe Schwermut. Doch kann er auch laut und herzlich lachen, und einfache körperliche Freuden wie Essen, Trinken, Ringen, Trommeln und wildes Tanzen erfüllen sein Herz mit überschwänglicher Freude. Halborks neigen dazu, ungeduldig, aufbrausend und manchmal mürrisch zu sein. Im Allgemeinen fühlen sie sich mehr zur Tat als zum Nachdenken hingezogen und ziehen das Kämpfen dem Diskutieren vor. Die erfolgreichsten Halborks sind jene, die genügend Selbstkontrolle aufbringen, um das Leben in einem zivilisierten Land zu meistern.

STÄMME UND ELENDSVIERTEL

Am häufigsten leben Halborks unter Orks. Von den anderen Völkern akzeptieren die Menschen sie am ehesten in ihrer Mitte. Wenn ein Halbork sein Leben nicht bei den Orkstämmen verbringt, findet man ihn also höchstwahrscheinlich in den Ländern der Menschen. Ob sie sich unter rauen Barbaren beweisen müssen oder in den Elendsvierteln einer großen Stadt ums Überleben kämpfen, so verlassen sich Halborks doch meist auf ihre körperliche Überlegenheit, ihre Ausdauer und jene pure Entschlossenheit, die sie von ihren menschlichen Vorfahren geerbt haben.

NAMEN DER HALBORKS

Halborks tragen für gewöhnlich einen Namen, der an die Kultur angepasst ist, in der sie aufwachsen. Möchte ein Halbork unter Menschen leben, könnte er seinen orkischen Namen ablegen und einen menschlichen annehmen. Manche Halborks mit menschlichem Namen tauschen diesen gegen einen kehlig klingenden orkischen Namen, da sie denken, dass dieser sie einschüchternder wirken lässt.

Männliche Orknamen: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

Weibliche Orknamen: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

MERKMALE DER HALBORKS

Dein Halborkcharakter besitzt bestimmte Eigenschaften, die sich aus seiner orkischen Abstammung ergeben.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Konstitutionswert um 1 Punkt.

WIDERWILLIGE AKZEPTANZ

Jeder Halbork findet einen Weg, die Akzeptanz derjenigen zu gewinnen, die Orks hassen. Manche halten sich im Hintergrund, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Einige wenige legen, so gut sie können, ein frommes und gutherziges Verhalten an den Tag (gleichgültig ob dieses nun echt ist oder nicht). Und manche sind so brutal wie möglich, damit die anderen sie aus Angst meiden.

Alter: Halborks sind etwas schneller ausgewachsen als Menschen, sie erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 14 Jahren. Ihre Lebenserwartung ist jedoch auch deutlich geringer, selten werden sie älter als 75 Jahre.

Gesinnung: Halborks wohnt eine Tendenz zum Chaos inne, die auf ihr orkisches Elternteil zurückzuführen ist. Sie fühlen sich nicht sonderlich zum Guten hingezogen. Diejenigen, die unter Orks aufwachsen und gewillt sind, bei ihnen zu leben, sind meist böse.

Größe: Halborks sind etwas größer und stämmiger als Menschen und reichen von 150 cm bis weit über 180 cm hinaus. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

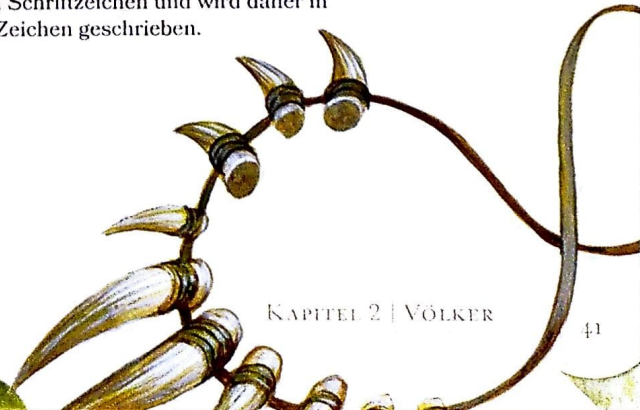
Dunkelsicht: Dank deines orkischen Blutes kannst du hervorragend in der Dunkelheit und in dämmrigem Licht sehen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Bedrohlich: Du bist geübt in der Fertigkeit Einschüchtern.

Durchhaltevermögen: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen und du nicht stirbst, darfst du sie auf 1 setzen. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Wilde Angriffe: Erzielst du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe, kannst du einen der Schadenswürfel der Waffe erneut würfeln und das Ergebnis zum Zusatzschaden des kritischen Treffers addieren.

Sprachen: Du kannst sowohl Orkisch als auch die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen. Orkisch ist eine raue, kratzig klingende Sprache mit harten Konsonanten. Sie besitzt keine eigenen Schriftzeichen und wird daher in zwergischen Zeichen geschrieben.





TIEFLINGE

„ABER DU SIEHST DOCH, WIE SIE DICH ANSEHEN, TEUFELSKIND.“

Diese schwarzen Augen, kalt wie ein Wintersturm, starrten geradewegs in ihr Herz, und der plötzliche Ernst in seiner Stimme versetzte ihr einen Schock.

„Wie sagt man?“, fragte er. „Einer ist ein Kuriosum, zwei sind eine Verschwörung ...“

„Drei sind ein Fluch“, vervollständigte sie. „Denkst du nicht, ich habe diesen Mist nicht früher schon gehört?“

„Ja, ich weiß.“ Als sie ihn ansah, fügte er hinzu: „Es ist nicht so, als ob ich in den Tiefen deiner Seele herumfuhrwerken möchte, Mädchen. Das ist die Bürde jedes Tieflings. Manche brechen darunter zusammen, manche machen es zum Mühlstein um ihren Hals, einige haben ihre wahre Freude daran.“ Er neigte seinen Kopf und musterte sie mit diesem seltsamen Glühen in den Augen. „Du kämpfst dagegen an, oder? Wie eine kleine Wildkatze, jede Wette. Jeder kleine Seitenhieb, jeder Kommentar schärft nur deine Krallen.“

— Erin M. Evans, *Brimstone Angels*

Durch Getuschel und Blicke begrüßt zu werden, Beleidigungen und Gewalt in der Öffentlichkeit ausgesetzt zu sein, das Misstrauen und die Angst in jedermanns Augen zu sehen, das ist das Los der Tieflinge. Schlimmer ist noch, dass die Tieflinge wissen, was der Grund für diese Angst ist: ein Pakt, der vor Generationen geschlossen wurde und bei dem die Essenz von Asmodeus, dem Erzteufel der Neun Höllen, in ihre Blutlinie geflossen ist. Sie tragen keine Schuld an ihrem Erscheinungsbild und ihrer Natur, beides ist die Folge einer uralten Sünde, für die sie, ihre Kinder und ihre Kindeskinde auf ewig zur Rechenschaft gezogen werden.

INFERNALISCHE BLUTLINIE

Die Tieflinge entsprangen einst einer menschlichen Blutlinie und sehen im weitesten Sinne noch wie Menschen aus. Ihr infernalisches Erbe jedoch hat einen deutlichen Einfluss auf ihre Erscheinung. Tieflinge besitzen lange Hörner, die eine Vielzahl von Formen aufweisen können: Manche sind gedreht wie die eines Widders, andere gerade und spitz wie die einer Gazelle, wieder andere spiralförmig wie die einer Antilope. Auffällig sind auch die dicken Schwänze, an die 120 cm bis 150 cm lang, die sich um ihre Beine wickeln, wenn sie nervös oder aufgeregt werden. Ihre Eckzähne sind spitz zulaufend und ihre Augen einfarbig schwarz, rot, weiß, silber oder goldfarben ohne erkennbare Sklera oder Pupille. Die Hautfarbe eines Tieflings bewegt sich im gesamten Spektrum menschlicher Tönungen, beinhaltet aber auch verschiedene Schattierungen von Rot. Ihr hinter den Hörnern wachsendes Haar ist in der Regel dunkel, von schwarz über braun bis zu dunkelrot, blau oder purpurfarben.

SELBSTBEWUSST UND ARGWÖHNISCH

Tieflinge leben in kleinen Gemeinschaften zusammen, die am ehesten in den Städten und Dörfern der Menschen zu finden sind, und dort meist in den rauesten Gegenden, in denen sie als Schwindler, Diebe und Verbrecherkönige aufwachsen. Manchmal lassen sie sich in den Enklaven anderer Minderheiten nieder, wo sie mit mehr Respekt behandelt werden. Da ihnen eine sichere Heimat fehlt, müssen sich Tieflinge ihren eigenen Weg in der Welt erkämpfen und stark sein, um zu überleben. Sie fassen nicht leicht Vertrauen zu jemandem, auch wenn dieser behauptet, ihr Freund zu sein. Merkt ein Tiefling allerdings,



dass seine Begleiter zu ihm halten, lernt er, ihnen ebenfalls Vertrauen entgegenzubringen. Hat er erst einmal eine Verbindung zu jemandem aufgebaut, ist er ein verlässlicher Freund oder Verbündeter ein Leben lang.

NAMEN DER TIEFLINGE

Meist tragen Tieflinge Namen, die dem Kulturkreis des Volkes angepasst sind, bei dem sie geboren wurden. Manche Tiefling-Eltern geben ihren Kindern auch Namen, die aus dem Infernalischen stammen und die seit Generationen weitergereicht wurden, um deren teuflische Abstammung zu betonen. Einige jüngere Tieflinge, die ihren Platz in der Welt noch nicht gefunden haben, nehmen einen Namen an, der eine ihrer Tugenden oder andere Konzepte beschreibt, die sie zu verkörpern versuchen. Manchen ist der gewählte Name eine edle Aufgabe, anderen eine düstere Bestimmung.

Männliche infernalische Namen: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Weibliche infernalische Namen: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

„Tugend“-Namen: Aas, Aufgabe, Bedauern, Exzellenz, Frechheit, Furcht, Gebet, Hoffnung, Hoffnungslos, Kredo, Kunst, Müde, Musik, Nirgendwo, Offen, Poesie, Qual, Ruhm, Verehrung, Vorbild, Zufall

MERKMALE DER TIEFLINGE

Als Folge ihrer infernalischen Abstammung teilen sich alle Tieflinge bestimmte Volksmerkmale.

Attributwerterhöhung: Dein Intelligenzwert wird um 1 Punkt erhöht, dein Charismawert um 2 Punkte.

Alter: Tieflinge werden genauso schnell erwachsen wie Menschen, leben jedoch einige wenige Jahre länger.

GEGENSEITIGES MISSTRAUEN

Die Leute neigen zum Argwohn gegenüber Tieflingen, da sie annehmen, dass deren infernalische Abstammung nicht nur Spuren im Aussehen hinterlassen hat, sondern auch in Persönlichkeit und Moralvorstellung. Ladenbesitzer haben ein wachsames Auge auf ihre Waren, wenn ein Tiefling das Geschäft betritt. Die Stadtwache könnte das „Teufelskind“ eine Weile lang verfolgen und es für seltsame Vorkommnisse in der Nähe verantwortlich machen. In Wahrheit beeinflusst die Blutlinie eines Tieflings seine Persönlichkeit nur äußerst gering. Eher hinterlassen die vielen Jahre des Misstrauens Spuren, und die meisten Tieflinge reagieren darauf in unterschiedlicher Weise. Manche erfüllen das Klischee des verruchten Scheusals, andere verhalten sich tugendhaft. Die meisten sind sich einfach sehr bewusst darüber, wie die Leute auf sie reagieren. Nachdem sie ihre Jugend hindurch nur Misstrauen begegnet sind, entwickeln Tieflinge häufig die Fähigkeit, Vorurteile durch Charme oder Einschüchterung zu überwinden.

Gesinnung: Tieflinge besitzen zwar keine angeborene Tendenz zum Bösen, doch viele von ihnen enden bei einer solchen Lebensanschauung. Böse oder nicht, ihre unabhängige Natur lässt sie oft eine chaotische Gesinnung annehmen.

Größe: Tieflinge sind etwa so groß wie Menschen und ähnlich gebaut. Deine Größekategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht: Dank deines infernalischen Erbes besitzt du eine überlegene Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Höllische Resistenz: Du besitzt eine Resistenz gegen Feuerschaden.

Infernalisches Erbe: Du beherrscht den Zauberspruch *Thaumaturgie*. Ab der 3. Stufe kannst du dank dieses Merkmals den Spruch *Höllischer Tadel* des 2. Grades einmal wirken. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du dies erneut kannst. Mit Erreichen der 5. Stufe bist du in der Lage, den Zauber *Dunkelheit* auf die gleiche Weise einmal täglich einzusetzen. Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.

Sprachen: Du kannst Infernalisch und die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.



KAPITEL 3: KLASSEN



ABENTEUERER SIND AUSSERGEWÖHNLICHE PERSONEN, die vom Durst nach Aufregung und Nervenkitzel zu einem Leben getrieben werden, das andere nicht einmal im Traum wagen würden. Sie sind Helden, welche die dunklen Plätze der Welt erforschen und dabei Herausforderungen annehmen, denen sich geringere Männer und Frauen nicht stellen könnten.

Die Klasse definiert vorrangig, was dein Charakter zu tun vermag. Dabei ist sie mehr als ein Beruf, sie ist eine Berufung! Die Klasse formt die Art, wie dein Charakter über die Welt denkt und mit ihr interagiert, sie prägt seine Beziehung zu anderen Leuten und zu den Kräften im Multiversum. Eine Kämpferin zum Beispiel könnte die Welt auf eine pragmatische Weise als großes Spiel betrachten, in dem es um Strategie und Züge geht, wobei sie selbst nur die Rolle eines Bauern einnimmt. Im Gegensatz dazu sieht sich ein Kleriker vielleicht als willigen Diener im sich entfaltenden Plan einer Gottheit oder als Teil eines Konflikts, der zwischen verschiedenen Göttern tobt. Während die Kämpferin Kontakte zu einer Söldnergilde oder einer Armee besitzt, könnte der Kleriker Priester oder Paladine kennen, die seinen Glauben teilen.

Die Klasse verleiht deinem Charakter eine Reihe von speziellen Merkmalen, wie etwa die Meisterschaft mit Waffen und Rüstungen eines Kämpfers oder die Zaubersprüche eines Magiers. Auf niedrigen Stufen besitzt er durch seine Klasse nur zwei oder drei Merkmale, doch während er aufsteigt, erhält er weitere hinzu und oft verbessern sich die bestehenden. Jede Klassenbeschreibung in diesem Kapitel beinhaltet eine Tabelle mit den Vorzügen, die dein Charakter auf jeder Stufe erlangt, sowie eine genaue Beschreibung jedes einzelnen.

Manchmal steigen Abenteurer in mehr als einer Klasse auf. Ein Schurke könnte sein Leben völlig wandeln und den Eid eines Paladins schwören, ein Barbar das in ihm schlummernde Talent für magische Fähigkeiten entdecken. Elfen sind dafür bekannt, Geschick im Kampf und in der Magie miteinander zu vereinen, und können gleichzeitig als Kämpfer und Magier aufsteigen. Optionale Regeln, um auf diese Weise Klassen zu kombinieren, finden sich in Kapitel 6 „Anpassungsmöglichkeiten“.

Die zwölf Klassen, die in der folgenden Tabelle aufgelistet werden, findet man in fast jeder Welt von DUNGEONS & DRAGONS, sie definieren das Spektrum der typischen Abenteurer.

KLASSEN

Klasse	Beschreibung	Trefferwürfel	Hauptattribut	Übung in Rettungswürfen	Übung mit Rüstungen und Waffen
Barbar	Ein leidenschaftlicher Krieger mit archaischem Hintergrund, der in Raserei verfallen kann	W12	Stärke	Stärke & Konstitution	Leichte und mittelschwere Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen
Barde	Ein inspirierender Zauberkünstler, in dessen Kraft die Musik der Schöpfung widerhallt	W8	Charisma	Geschicklichkeit & Charisma	Leichte Rüstungen, einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzscherwerer
Druide	Ein Priester des Alten Glaubens, ausgestattet mit den Kräften der Natur (Mondlicht und Pflanzenwachstum, Feuer und Blitz) und der Tiergestalt annehmen kann	W8	Weisheit	Intelligenz & Weisheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen (kein Metall), Schilde (kein Metall), Knüppel, Dolche, Wurfpeile, Wurfspere, Streitkolben, Kampfstäbe, Krummsäbel, Sicheln, Schleudern, Speere
Hexenmeister	Ein Zauberkünstler, dessen Magie aus einem Handel mit einem extraplanaren Wesen stammt	W8	Charisma	Weisheit & Charisma	Leichte Rüstungen, einfache Waffen
Kämpfer	Ein Meister der Kriegskunst, trainiert in einer Vielzahl von Waffen und Rüstungen	W10	Stärke oder Geschicklichkeit	Stärke & Konstitution	Alle Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen
Kleriker	Ein priesterlicher Held, der im Zuge seines Dienstes an eine höhere Macht göttliche Magie erhält	W8	Weisheit	Weisheit & Charisma	Leichte und mittelschwere Rüstungen, Schilde, einfache Waffen
Magier	Ein gelehrter Magiekundiger, der die Strukturen der Realität manipulieren kann	W6	Intelligenz	Intelligenz & Weisheit	Dolche, Wurfpeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste
Mönch	Ein Meister der Kampfkünste, der die Kraft des Körpers nutzt, um nach physischer und spiritueller Perfektion zu streben	W8	Geschicklichkeit & Weisheit	Stärke & Geschicklichkeit	Einfache Waffen, Kurzscherwerer
Paladin	Ein frommer Krieger, der an einen heiligen Eid gebunden ist	W10	Stärke & Charisma	Weisheit & Charisma	Alle Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen
Schurke	Ein Gauner, der Heimlichkeit und Betrugerei nutzt, um Hindernisse und Feinde zu überwinden	W8	Geschicklichkeit	Geschicklichkeit & Intelligenz	Leichte Rüstungen, einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzscherwerer
Waldläufer	Ein Krieger, der mit Kampfesmut und Naturmagie Bedrohungen am Rande der Zivilisation begegnet	W10	Geschicklichkeit & Weisheit	Stärke & Geschicklichkeit	Leichte und mittelschwere Rüstungen, Schilde, einfache und Kriegswaffen
Zauberer	Ein Zauberkünstler, der auf Magie zugreift, die ihm durch ein Geschenk oder eine Blutlinie innewohnt	W6	Charisma	Konstitution & Charisma	Dolche, Wurfpeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste



BARBAR

Ein großer Stammeskrieger der Menschen schreitet in Felle gehüllt und mit seiner Axt in der Hand durch den Schneesturm. Er lacht, als er auf den Frostriesen zustürmt, der es gewagt hat, die Elchherde seiner Leute zu rauben.

Eine Halborkin knurrt den neuesten Herausforderer an, der ihre Autorität über den wilden Stamm anzweifelt, und bereitet sich darauf vor, sein Genick mit bloßen Händen zu brechen – so wie bei den sechs vorherigen Rivalen.

Mit Schaum vor dem Mund donnert ein Zwerg seinen Helm in das Gesicht eines Drow-Kriegers, wirbelt dann herum und treibt seinen gepanzerten Ellbogen in den Magen eines weiteren Gegners.

Diese drei Barbaren, so unterschiedlich sie auch sein mögen, definieren sich durch ihre Wut und ihre ungezügelte, unstillbare und gedankenlose Raserei, die in ihrer Wildheit der eines in die Enge getriebenen Raubtiers entspricht, des unablässigen Anbrausens eines Sturms, des aufgewühlten Durcheinanders des Meeres.

Für manche entspringt diese Wut der Zwiesprache mit wilden Tiergeistern, andere ziehen Energie aus einem sich anstauenden Groll, genährt durch das Leben in einer Welt voller Schmerz. Für jeden Barbar ist die Wut eine Kraft, die ihn nicht nur in den Kampfrausch treibt, sondern die auch unglaubliche Reflexe, Ausdauer und Stärke ermöglicht.

URINSTINKTE

Die Bevölkerung der Dörfer und Städte ist stolz darauf, wie sehr ihre zivilisierte Art sie vom Tier unterscheidet – als wenn es ein Zeichen von Überlegenheit wäre, die eigene Natur zu verleugnen. Für einen Barbaren ist Zivilisiertheit keine Tugend, sondern ein Zeichen der Schwäche. Die Starken nehmen ihre tierische Natur an, mitsamt der scharfen Sinne, der rohen Kraft und des wilden Zorns. Barbaren fühlen sich unwohl, wenn sie von Mauern und Gedränge umgeben sind. Sie blühen in der Wildnis ihrer Heimatländer auf, wie der Tundra, dem Dschungel oder dem Grasland, wo ihre Stämme leben und jagen.

Erst in der Hitze der Schlacht fühlen sich Barbaren wirklich lebendig. Sie können sich in einen Berserkerzustand versetzen, in dem die Wut Überhand nimmt und ihnen übermenschliche Stärke und Widerstandskraft verleiht. Ein Barbar kann sich dieser Fähigkeit nur wenige Male bedienen, ohne eine Rast zu machen, doch reicht das in der Regel aus, um jede Bedrohung, die da kommen mag, in den Staub zu stampfen.

EIN GEFÄHRLICHES LEBEN

Nicht jedes Mitglied eines Stammes, der von den Angehörigen einer zivilisierten Gesellschaft als „barbarisch“ bezeichnet wird, hat auch die gleichnamige Klasse. Ein wahrer Barbar ist unter diesen Leuten genauso selten wie ein ausgebildeter Kämpfer in einem kleinen Weiler, und in Kriegszeiten nehmen beide eine ähnliche Rolle als Beschützer und Führer ihres Volks ein. Das Leben an den wilden Plätzen der Welt birgt viele tödliche

DER BARBAR

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Anzahl der Kampf- räusche	Kampf- rausch- Schaden
1	+2	Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung	2	+2
2	+2	Rücksichtsloser Angriff, Gefahrenge-spür	2	+2
3	+2	Urtümlicher Pfad	3	+2
4	+2	Attributswerterhöhung	3	+2
5	+3	Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung	3	+2
6	+3	Pfadmerkmal	4	+2
7	+3	Wilder Instinkt	4	+2
8	+3	Attributswerterhöhung	4	+2
9	+4	Brutale kritische Treffer (1 Würfel)	4	+3
10	+4	Pfadmerkmal	4	+3
11	+4	Unerbittlicher Kampfrausch	4	+3
12	+4	Attributswerterhöhung	5	+3
13	+5	Brutale kritische Treffer (2 Würfel)	5	+3
14	+5	Pfadmerkmal	5	+3
15	+5	Anhaltender Kampfrausch	5	+3
16	+5	Attributswerterhöhung	5	+4
17	+6	Brutale kritische Treffer (3 Würfel)	6	+4
18	+6	Unbändige Stärke	6	+4
19	+6	Attributswerterhöhung	6	+4
20	+6	Meister der Wildnis	unbegrenzt	+4

Gefahren, wie rivalisierende Stämme, lebensgefährliches Wetter und schreckliche Monster. Um seine Leute vor diesen zu beschützen, stürzt sich ein Barbar kopfüber in jedes Wagnis.

Der Mut der Barbaren im Angesicht der Gefahr passt perfekt zu einem Leben als Abenteurer. Die Wanderschaft ist oft die natürliche Lebensart ihrer Stämme, das entwurzelte Dasein eines Abenteurers stellt für die meisten Barbaren also keine Belastung dar. Manch einer mag die eng gewobenen Familienstrukturen seines Stammes vermissen, doch kann die Beziehung zu den Mitgliedern der Abenteurergruppe diese gelegentlich ersetzen.

EINEN BARBAREN ERSCHAFFEN

Mache dir bei der Erschaffung deines Barbaren zuerst darüber Gedanken, von wo dein Charakter kommt und was sein Platz in der Welt ist. Berate dich auch mit dem SL über eine angemessene Herkunft deines Abenteurers. Kommt er aus einem fernen Land und ist er in der Region, in der sich eure Gruppe jetzt aufhält, ein Fremder? Oder findet die Kampagne in einem rauen und umkämpften Grenzland statt, wo Stammeskrieger etwas ganz Gewöhnliches sind?

Was hat ihn dazu bewogen, das Leben eines Abenteurers zu führen? Wurde er von der Aussicht auf Reichtümer in die



besiedelten Länder gelockt? Oder hat er sich den Soldaten dieser Länder nur angeschlossen, um sich einer gemeinsamen Bedrohung zu stellen? Haben Monster oder eine einfällende Horde ihn aus seinem Heimatland vertrieben und ihn zu einem entwurzelten Flüchtling gemacht? Vielleicht ist er auch ein Kriegsgefangener, der in Ketten in die Zivilisation kam und erst jetzt seine Freiheit wiedererlangte? Oder wurde er von seinen Leuten verstoßen, weil er ein Verbrechen beging, ein Tabu brach oder versuchte, die Häuptlingswürde in einem Zweikampf an sich zu reißen, und scheiterte?

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Barbaren schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke, den zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Sonderling.

KLASSENMERKMALE

Als Barbar erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W12 pro Stufe als Barbar

Trefferpunkte auf Stufe 1: 12 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W12 (oder 7) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Barbar über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde

Waffen: einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Stärke, Konstitution

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Athletik, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst, Wahrnehmung



AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) eine zweihändige Axt oder (b) eine Nahkampf-Kriegswaffe,
- (a) zwei Beile oder (b) eine einfache Waffe deiner Wahl,
- eine Entdeckerausrüstung und vier Wurfspeere.

KAMPFRAUSCH

Auf dem Schlachtfeld kämpfst du mit urtümlicher Wildheit. In deinem Zug kannst du dich mit einer Bonusaktion in einen Kampfrausch versetzen. Während du dich in diesem befindest, erhältst du die folgenden Vorteile, solange du keine schwere Rüstung trägst:

- Du bist bei Stärkewürfen und Rettungswürfen, die auf Stärke basieren, im Vorteil.
- Führst du einen Nahkampfangriff mit einer Waffe durch, die deinen Stärkemodifikator verwendet, erhältst du auf deinen Schadenswurf den Bonus, der in der Tabelle unter Kampfrausch-Schaden angegeben ist. Dieser Wert erhöht sich, wenn du weiter als Barbar aufsteigst.
- Du besitzt eine Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden.

Falls du in der Lage bist, Zauber zu wirken, kannst du dies nicht während des Kampfrausches. Auch ist es in diesem nicht möglich, sich auf Zauber zu konzentrieren.

Dein Kampfrausch dauert 1 Minute. Er endet vorzeitig, wenn du bewusstlos wirst; außerdem endet er am Ende deines Zuges, wenn du seit dem Ende des vorherigen Zuges weder eine feindliche Kreatur angegriffen hast noch Schaden erhalten hast. Du kannst den Kampfrausch auch selbst als Bonusaktion in deinem Zug beenden.

Bist du so viele Male in Kampfrausch verfallen, wie es in der Tabelle angegeben ist, musst du eine lange Rast einlegen, um erneut auf diese Fähigkeit zurückgreifen zu können.

UNGERÜSTETE VERTEIDIGUNG

Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse $10 + \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \text{Konstitutionsmodifikator}$. Du kannst einen Schild verwenden und trotzdem von diesem Vorzug profitieren.

RÜCKSICHTSLOSER ANGRIFF

Von Stufe 2 an bist du in der Lage, deine Verteidigung völlig außer Acht zu lassen und Angriffe mit wilder Entschlossenheit auszuführen. Beim ersten Angriff in deinem Zug kannst du dich dazu entscheiden, rücksichtslos anzugreifen. Du bist dann in diesem Zug bei allen Nahkampfangriffen im Vorteil, auf die dein Stärkemodifikator angewendet wird. Im Gegenzug sind Angriffswürfe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug ebenfalls im Vorteil.

GEFAHRENGESPÜR

Auf der 2. Stufe erlangst du einen untrügerischen Sinn dafür, wenn die Dinge um dich herum nicht so sind, wie sie sein sollten. Dies lässt dich Gefahren besser ausweichen.

Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen sichtbare Gefahren wie Fallen oder Zaubersprüche im Vorteil. Um diesen Vorzug zu erhalten, darfst du nicht blind, taub oder kampfunfähig sein.

URTÜMLICHER PFAD

Auf der 3. Stufe suchst du dir einen Pfad aus, der die Natur deines Kampfrausches bestimmt. Wähle den Pfad des Berserkers oder den Pfad des Totemkriegers, beide sind am Ende dieses Abschnitts näher beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Pfadmerkmal.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Beginnend mit der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

SCHNELLE BEWEGUNG

Auf der 5. Stufe erhöht sich deine Bewegungsrate um 3 m, wenn du keine schwere Rüstung trägst.

WILDER INSTINKT

Ab der 7. Stufe sind deine Instinkte dermaßen geschärft, dass du bei Initiativwürfen im Vorteil bist.

Zusätzlich kannst du, falls du überrascht wirst und nicht kampfunfähig bist, am Anfang deines ersten Zuges normal handeln. Jedoch nur, wenn du in Kampfrausch verfallst, bevor du etwas anderes tust.

BRUTALE KRITISCHE TREFFER

Mit dem Erreichen der 9. Stufe kannst du bei einem kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe einen zusätzlichen Schadenswürfel der Waffe verwenden, um den Schaden des kritischen Treffers zu bestimmen.

Auf der 13. und 17. Stufe erhöht sich die Anzahl auf zwei beziehungsweise drei weitere Schadenswürfel der Waffe.

UNERBITTLICHER KAMPFRAUSCH

Mit der 11. Stufe bist du in der Lage, trotz schwerer Verletzungen weiterzukämpfen, wenn du dich im Kampfrausch befindest. Sollten deine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, während du im Kampfrausch bist, und stirbst du nicht augenblicklich, kannst du einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 10 ablegen. Gelingt dir dieser, werden deine Trefferpunkte nur auf 1 reduziert.

Jedes Mal, wenn du dieses Merkmal benutzt, steigt der Schwierigkeitsgrad für den Rettungswurf um 5 an. Nach einer kurzen oder langen Rast ist der Schwierigkeitsgrad wieder 10.

ANHALTENDER KAMPFRAUSCH

Ab der 15. Stufe ist dein Kampfrausch so wild, dass er nur vorzeitig endet, wenn du bewusstlos wirst oder du ihn selbst beendest.

UNBÄNDIGE STÄRKE

Sollte nach Erreichen der 18. Stufe das Gesamtergebnis eines Stärkewurfs kleiner sein als dein Stärkewert, kannst du stattdessen deinen Attributswert als Gesamtergebnis verwenden.

MEISTER DER WILDNIS

Auf Stufe 20 verkörperst du die Macht der Wildnis. Dein Stärke- und dein Konstitutionswert steigen um 4 Punkte an. Das Maximum für beide Attribute beträgt nun jeweils 24.

URTÜMLICHE PFADE

Wut brennt im Herzen jedes Barbaren, ein Feuer, das sie oder ihn zu wahrer Größe antreibt. Die Quelle dieser Wut ist von Barbar zu Barbar unterschiedlich. Bei einigen wird die Wut aus Schmerz, Kummer und Zorn gespeist und ergießt sich dann schlagartig über ihre Feinde. Andere sehen sie als spirituellen Segen an, als Geschenk eines Totemtiers.

PFAD DES BERSERKERS

Manche Barbaren zieht der Kampfrausch in einen Strudel der Gewalt, der nur ein Ende kennt: einen blutigen, glorreichen Tod. Der Pfad des Berserkers ist der Pfad ungezügelter Wut. Sobald du in den Kampfrausch verfallst, bist du so begeistert vom Chaos der Schlacht, dass du keine Rücksicht mehr auf deine Gesundheit und dein Wohlergehen nimmst.

RASEREI

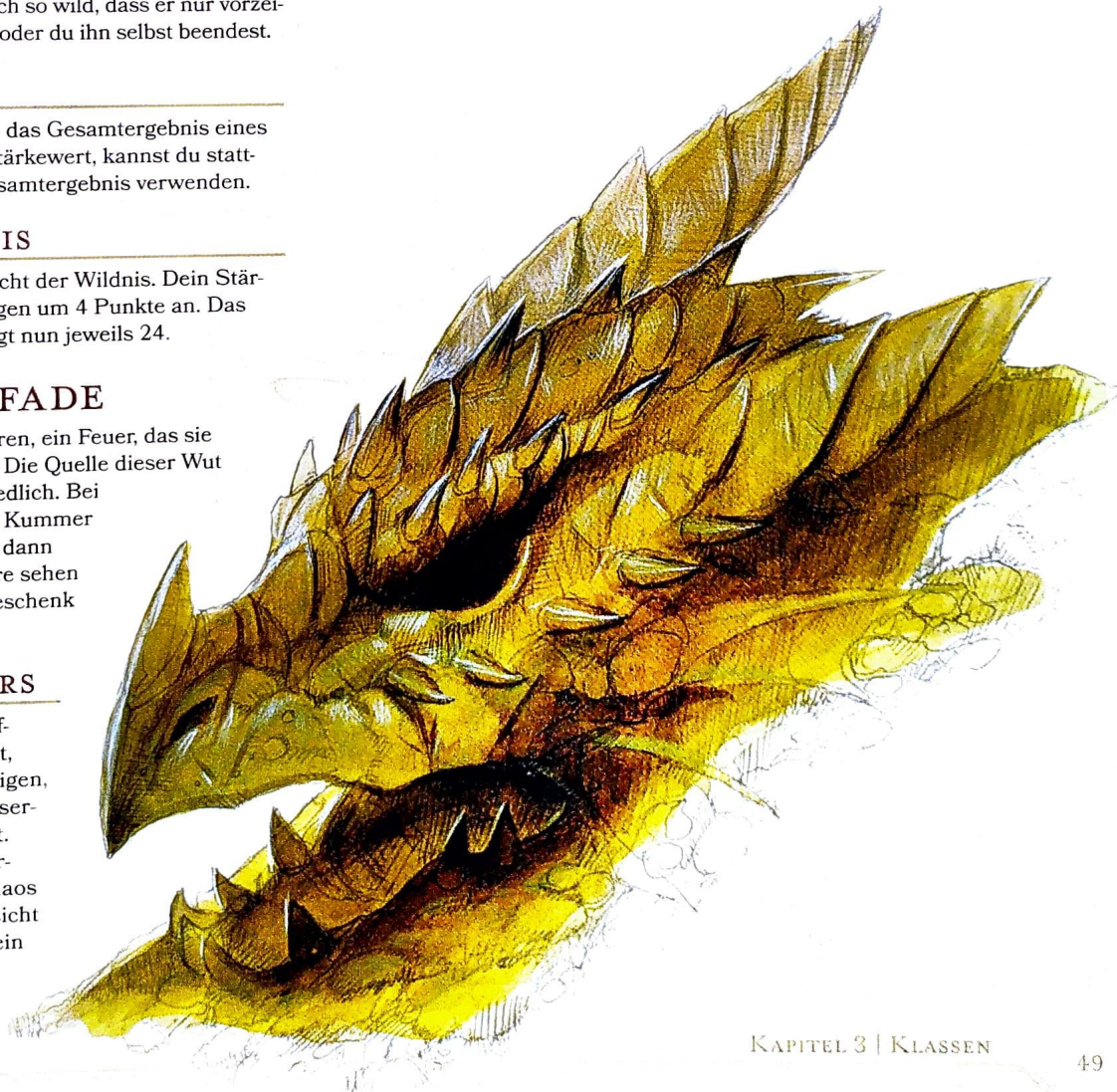
Entscheidest du dich auf der 3. Stufe für diesen Pfad, kannst du von nun an in Raserei verfallen, wenn du deinen Kampfrausch entfesselst. Für die Dauer des Kampfrausches kannst du dann in jedem Zug – außer dem ersten – einen einzelnen Nahkampfangriff als Bonusaktion ausführen. Sobald dein Kampfrausch endet, erhältst du eine Stufe Erschöpfung (Beschreibung siehe Anhang A „Zustände“).

GEISTLOSER KAMPFRAUSCH

Beginnend mit der 6. Stufe kannst du, solange du im Kampfrausch bist, nicht mehr bezaubert oder verängstigt werden. Bist du bereits beim Eintritt in den Kampfrausch bezaubert oder verängstigt, werden die Effekte bis zum Ende des Kampfrausches ausgesetzt.

EINSCHÜCHTERNDE PRÄSENZ

Ab der 10. Stufe kannst du deine Aktion nutzen, um jemanden mit deiner bedrohlichen Präsenz einzuschüchtern. Bestimme eine Kreatur innerhalb von 9 m, die du sehen kannst. Kann diese dich ebenfalls sehen oder hören, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator) gelingen oder sie wird bis zum Ende deines nächsten Zuges verängstigt. In den folgenden Zügen kannst du deine Aktion dazu verwenden, die Dauer dieses Zustands jeweils bis zum Ende deines nächsten Zuges zu verlängern. Der Effekt hört auf, falls die Kreatur ihren Zug außerhalb deiner Sicht oder mehr als 18 m entfernt von dir beendet. Schafft die Kreatur ihren Rettungswurf, kannst du dieses Merkmal in den nächsten 24 Stunden nicht mehr auf sie anwenden.





VERGELTUNG

Erleidest du ab Stufe 14 Schaden von einer Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen sie auszuführen.

PFAD DES TOTEMKRIEGERES

Der Pfad des Totemkriegers stellt eine spirituelle Reise dar, zu deren Beginn der Barbar einen Tiergeist als Führer und Beschützer erwählt. Im Kampf erfüllt dich dein Totem mit übernatürlicher Kraft und befeuert auf magische Weise deinen Kampfrausch. Für die meisten barbarischen Stämme gehört ein Totemtier zu einem bestimmten Klan. In solchen Fällen ist es ungewöhnlich, dass jemand mehr als ein Totem besitzt, obwohl es Ausnahmen gibt.

GEISTSUCHER

Du wandelst auf einem Pfad, der den Einklang mit der Natur anstrebt, was dir eine gewisse Nähe zu Tieren verschafft. Mit deiner Entscheidung für den Totemkrieger auf Stufe 3 erhältst du die Fähigkeit, die Zauber *Mit Tieren sprechen* und *Tiersinn* als Rituale auszuführen (wie in Kapitel 10 „Zauberwirken“ beschrieben).

TOTEMGEIST

Wählst du auf der 3. Stufe diesen Pfad, suchst du dir einen Totemgeist aus und erhältst seine Merkmale. Du musst ein stoffliches Totemobjekt herstellen oder erlangen, etwa ein Amulett oder ein ähnliches Schmuckstück, in das Fell, Federn, Klauen, Zähne oder Knochen des Totemtiers eingearbeitet sind. Wenn du willst, kann dein Körper auch gewisse Eigenschaften annehmen, die für dein Totemtier typisch sind. Hast du beispielsweise den Bären gewählt, könnte dein Haarwuchs stark zunehmen oder deine Haut besonders ledrig werden. Ist dein Totemtier der Adler, färben sich deine Augen vielleicht strahlend gelb.

Dein Totemtier sollte einem der hier aufgeführten ähneln und an dein Heimatland angepasst sein. Zum Beispiel könntest du anstatt des Adlers einen Falken oder einen Geier wählen.

Bär: Im Kampfrausch erhältst du eine Resistenz gegen alle Schadensarten außer psychischem Schaden. Der Geist des Bären macht dich so zäh, dass du jedwedes Leid ertragen kannst.

Adler: Wenn du im Kampfrausch bist und keine schwere Rüstung trägst, sind andere Kreaturen bei Gelegenheitsangriffen gegen dich im Nachteil. Außerdem kannst du in deinem Zug die Spurtaktion als Bonusaktion verwenden. Der Geist des Adlers macht dich zu einem Raubtier, das mit Leichtigkeit einen Weg durch das Kampfgetümmel findet.

Wolf: Während deines Kampfrausches sind deine Verbündeten im Vorteil bei Nahkampfangriffen auf jede feindliche Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um dich befindet. Der Geist des Wolfes macht dich zum Anführer des Jagdrudels.

TIERASPEKT

Auf Stufe 6 erhältst du einen magischen Vorzug, der auf einem Totemtier deiner Wahl basiert. Du kannst dich für dasselbe wie auf Stufe 3 entscheiden oder dir ein anderes aussuchen.

Bär: Du besitzt jetzt die Stärke des Bären. Deine Traglast (einschließlich Maximalgewicht und Höchstlast beim Anheben) wird verdoppelt und du bist im Vorteil bei Stärkewürfen, um Gegenstände zu schieben, zu ziehen, hochzuheben oder zu zerschmettern.

Adler: Du kannst jetzt sehen wie ein Adler. Du bist problemlos in der Lage, bis zu 1,5 km weit zu schauen, und kannst dabei Details erkennen, als ob die Dinge 30 m von dir entfernt wären. Außerdem bist du in dämmrigem Licht nicht mehr im Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung).

Wolf: Du verfügst jetzt über das Jagdgespür eines Wolfes. Du kannst andere Kreaturen aufspüren, während du dich schnell fortbewegst, und dich auch mit normalem Reisetempo heimlich bewegen (siehe Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“ für Regeln zum Reisetempo).

GEISTWANDLER

Ab der 10. Stufe kannst du den Zauber *Einswerden mit der Natur* als Ritual abhalten. Wenn du das tust, erscheint dir eine geisterhafte Version eines deiner Totemtiere und lässt dir Informationen zuteilwerden, nach denen du suchst.

EINKLANG MIT DEM TOTEM

Auf Stufe 14 erhältst du einen weiteren magischen Vorzug, der auf einem Totemtier deiner Wahl basiert. Du kannst dich für eines entscheiden, das du bereits zuvor gewählt hast, oder dir ein anderes aussuchen.

Bär: Solange du dich im Kampfrausch befindest, sind alle feindlichen Kreaturen im Nachteil, wenn sie jemand anderes als dich oder einen Charakter mit diesem Merkmal angreifen. Ein Gegner, der dich nicht sehen oder hören kann oder nicht verängstigt werden kann, ist immun gegen diesen Effekt.

Adler: Solange du im Kampfrausch bist, besitzt du während deines Zuges eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner derzeitigen Schrittbewegungsrate. Du kannst auf diese Weise nur in kurzen Schüben fliegen. Solltest du dich am Ende deines Zuges in der Luft befinden und dich nichts anderes halten, fällst du zu Boden.

Wolf: Solange du im Kampfrausch bist, kannst du deine Bonusaktion verwenden, um eine einzelne Kreatur der Größenskategorie groß (oder kleiner) mit einem Nahkampfangriff zu Fall zu bringen und sie in den Zustand liegend zu versetzen.

BARDE

Summend streicht sie mit den Fingern über das antike Monument in einer längst vergessenen Ruine. Die in robustes Leder gekleidete Halbelfin spürt, wie das Wissen in ihr Bewusstsein strömt, das von der Magie ihres Liedes heraufbeschworen wird. Es ist das Wissen des Volkes, das dieses Monument erbaut und die mystische Saga erschaffen hat, von der es erzählt.

Ein ernst dreinblickender menschlicher Krieger schlägt das Schwert rhythmisch gegen seinen Schuppenpanzer und gibt damit das Tempo für seinen Gesang vor, mit dem er die Kameraden zu Tapferkeit und Heldentaten antreibt. Die Magie in seinem Lied ermutigt und bestärkt die Kämpfer.

Während sie lachend ihre Zither anstimmt, verbreitet die Gnomin ihre sanfte Magie über die versammelten Adligen, um sicherzustellen, dass die Worte ihrer Begleiter gut aufgenommen werden.

Ob Gelehrter, Skalde oder Halunke – ein Barde webt Magie in seine Musik und seine Worte ein, um Verbündete zu inspirieren, Feinde zu entmutigen, das Bewusstsein zu beeinflussen, Illusionen zu erschaffen und sogar um Wunden zu heilen.

MUSIK UND MAGIE

In der Welt von DUNGEONS & DRAGONS sind Worte und Musik nicht einfach nur Schwingungen der Luft, sondern Ausdruck einer eigenen Macht. Barden sind Meister des Liedes, des Wortes und der Magie. Sie behaupten, dass das Multiversum durch die Stimme erschaffen wurde, dass die Worte der Götter ihm seine Gestalt gegeben haben und dass die Echos dieser vorzeitlichen Worte der Schöpfung noch immer durch den Kosmos hallen. Die Musik der Barden ist ein Versuch, diesen Wiederhall auf- und einzufangen, damit sie ihn geschickt in ihre Kräfte und Zauber einflechten können.

Die größte Stärke der Barden ist ihre Vielseitigkeit. Die meisten ziehen es vor, ihre Magie vom Rande des Schlachtfeldes zu wirken und ihre Verbündeten von dort zu inspirieren oder ihre Gegner aus der Ferne zu behindern. Doch Barden vermögen es auch, sich im Nahkampf zu verteidigen, wenn es nötig sein sollte, und nutzen Magie, um ihre Waffen und Rüstungen zu verstärken. Ihre Sprüche tendieren eher dazu, Verzauberungen und Illusionen hervorzurufen als offensichtlich zerstörerische Kräfte. Sie besitzen ein breitgefächertes Wissen in vielen Gebieten und eine natürliche Begabung, mit der ihnen fast alles gelingt, das sie versuchen. Barden meistern jedes Talent, das zu perfektionieren sie sich in den Kopf gesetzt haben. Dies kann von musikalischen Vorführungen bis zu geheimem Wissen reichen.

AUS ERFAHRUNG LERNEN

Nicht jeder Minnesänger in einer Taverne oder Hofnarr in einem königlichen Palast ist gleichzeitig ein Barde. Die Magie zu entdecken, die in der Musik verborgen ist, erfordert intensives Lernen und ein Maß an Talent, das den meisten Troubadouren und Jongleuren fehlt. Es kann also schwierig sein, den Unterschied zwischen diesen Künstlern und echten Barden auszumachen. Ein Barde verbringt sein Leben ebenso wie fast jeder andere Unterhaltungskünstler damit, durch das Land zu reisen und Wissen zu sammeln, Geschichten zu erzählen und vom Wohlwollen des Publikums zu leben. Doch die Tiefe an Wissen, der Grad musikalischer Fähigkeit und ein Hauch von Magie heben den Barden von seinen Berufsgenossen ab.

Barden bleiben nur selten lange an einem Ort, und ihre angeborene Sehnsucht zu reisen, Geschichten zu finden, die es sich zu erzählen lohnt, nach neuen Fähigkeiten und Entdeckungen, machen eine Karriere als Abenteurer zu ihrer natürlichen Berufung. Jedes Abenteuer ist eine Gelegenheit, um zu lernen, die verschiedenen Fertigkeiten zu üben, längst





vergessene Grabstätten zu erforschen, verloren geglaubte magische Gegenstände zu entdecken, alte Folianten zu entziffern, an fremde Orte zu reisen oder exotischen Kreaturen zu begegnen. Barden lieben es, Abenteurer zu begleiten, um aus erster Hand von ihren Heldentaten zu berichten. Ein Barde, der aus eigener Erfahrung eine Ehrfurcht gebietende Geschichte erzählen kann, erntet den Ruhm seiner Kollegen. Nachdem sie unzählige Geschichten von Helden und ihren unglaublichen Aufgaben erzählt haben, fassen sich viele Barden ein Herz und ziehen selbst auf Abenteuer aus.

EINEN BARDEN ERSCHAFFEN

Barden erblühen durch Geschichten, gleichgültig ob diese nun wahr sind oder nicht. Der Hintergrund und die Motivation deines Charakters sind nicht so wichtig wie die Geschichten, die er darüber erzählt. Vielleicht hatte er eine sichere und behütete Kindheit. Doch lässt sich darüber kaum ein gutes Lied dichten, und so könnte er sich als Waisenkind darstellen, das von einer Hexe in einem ekelhaften Sumpf aufgezogen wurde. Vielleicht ist seine Kindheit auch tatsächlich eine Geschichte wert. Manche Barden erhalten ihre magischen Fähigkeiten durch außergewöhnliche Umstände wie zum Beispiel durch die Inspiration eines Feenwesens oder anderer übernatürlicher Kreaturen.

Absolvierte dein Charakter eine Ausbildung oder ging bei einem Meister in die Lehre, bis er bereit war, auf sich allein gestellt loszuziehen? Besuchte er eine Bardenschule, in der er das Wissen seiner Zunft und das Praktizieren der magischen Musik lernte? Vielleicht war er auch ein junger Ausreißer oder ein Waise, der sich mit einem reisenden Barden anfreundete, welcher dann zu seinem Mentor wurde. Oder er war ein verwöhntes Adelskind, dessen Eltern den Unterricht bei einem Meister bezahlten. Möglicherweise geriet er auch in die Fänge einer Hexe und konnte sein Leben, seine Freiheit und sein musikalisches Talent mit einem Tauschhandel erkaufen, doch zu welchem Preis?

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Barden schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Charisma, den zweithöchsten auf Geschicklichkeit. Wähle zusätzlich den Hintergrund Unterhaltungskünstler. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Tanzende Lichter* und *Gehässiger Spott*, zusammen mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Person bezaubern*, *Magie entdecken*, *Heilendes Wort* und *Donnerwoge*.

KLASSENMERKMALE

Als Barde erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Barde

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Barde über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: leichte Rüstungen

Waffen: einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere und Kurzscherter

Werkzeuge: drei Musikinstrumente deiner Wahl

Rettungswürfe: Geschicklichkeit, Charisma

Fertigkeiten: drei beliebige deiner Wahl

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Rapier, (b) ein Langschwert oder (c) eine einfache Waffe.
- (a) Diplomatenrüstung oder (b) Unterhaltungskünstler-Ausrüstung,
- (a) eine Laute oder (b) ein anderes Musikinstrument,
- eine Lederrüstung und ein Dolch.

ZAUBERWIRKEN

Du hast gelernt, das Gewebe der Realität mit Hilfe deines Willens und deiner Musik zu entwirren und zu formen. Deine Zaubersprüche sind Teil eines gewaltigen Repertoires, mit dem du deine Magie auf unterschiedliche Situationen einstimmen kannst. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Bardens Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERTRICKS

Zu Beginn sind dir zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Bardens bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Bardens angegeben ist.

DER BARDE

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	– Zauberplätze pro Grad –								
					1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+2	Zauberwirken, Bardische Inspiration (W6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Alleskönner, Lied der Erholung (W6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Bardenschule, Expertise	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Attributswerterhöhung	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Bardische Inspiration (W8), Quelle der Inspiration	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Bannlied, Merkmal: Bardenschule	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Attributswerterhöhung	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Lied der Erholung (W8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Bardische Inspiration (W10), Expertise, Magische Geheimnisse	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Attributswerterhöhung	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Lied der Erholung (W10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Magische Geheimnisse, Merkmal: Bardenschule	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Bardische Inspiration (W12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Attributswerterhöhung	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Lied der Erholung (W12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Magische Geheimnisse	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Attributswerterhöhung	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Überlegene Inspiration	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ZAUBERPLÄTZE

Die Tabelle des Barden gibt an, wie viele Zauberplätze du hast, um Bardenzauber des 1. oder höheren Grades zu wirken. Um einen dir bekannten Spruch zu sprechen, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades aufwenden. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

BEKANNTE ZAUBER DES 1. GRADES UND HÖHER

Auf Stufe 1 kennst du vier frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Barden.

Der Spalte „Bekannte Zauber“ der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Barden aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 3. Stufe als Barde, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Bardenzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden Zauberplatz besitzen.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Bardenzauber wirkst, ist Charisma. Deine Magie stammt aus dem Herzen und der Seele, die du in die Darbietungen deiner Musik oder Reden einfließen lässt.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Bardenzauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Bardenzaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus +
dein Charismamodifikator

Modifikator für Zauberangriffe = dein Übungsbonus +
dein Charismamodifikator

RITUALE WIRKEN

Du kannst jeden Bardenzauber, der dir bekannt ist, auch als Ritual wirken, falls dieser als solches gekennzeichnet ist.

ZAUBERFOKUS

Als Zauberfokus für deine Bardenzauber kannst du ein Musikinstrument (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) verwenden.

BARDISCHE INSPIRATION

Du vermagst andere zu inspirieren, indem du eine bewegende Rede hältst oder ermutigende Musik erklingen lässt. Als Bonusaktion kannst du in deinem Zug innerhalb von 18 m Reichweite eine Kreatur außer dir selbst bestimmen, die in der Lage sein muss, dich zu hören. Diese Kreatur erhält einen bardischen Inspirationswürfel, auf der 1. Stufe einen W6.

Einmal innerhalb der nächsten 10 Minuten kann die Kreatur diesen Würfel nutzen und das gewürfelte Ergebnis auf einen Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf addieren. Sie kann auch nach diesem Wurf entscheiden, ob sie den bardischen Inspirationswürfel einsetzen möchte. Allerdings muss sie ihre Entscheidung treffen, bevor der SL bekannt gibt, ob das Ergebnis ein Erfolg oder Misserfolg ist. Wurde der bardische Inspirationswürfel benutzt, ist er verbraucht. Jede Kreatur darf nur über einen Inspirationswürfel gleichzeitig verfügen. Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens 1). Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

Der Inspirationswürfel ändert sich, wenn du bestimmte Stufen als Barde erreichst: Auf der 5. Stufe wird er zu einem W8, auf der 10. zu einem W10 und auf der 15. zu einem W12.

ALLESKÖNNER

Ab der 2. Stufe kannst du deinen halben Übungsbonus (abgerundet) auf jeden Attributswurf addieren, der nicht bereits durch deinen Übungsbonus verbessert wird.

LIED DER ERHOLUNG

Von der 2. Stufe an kannst du während einer kurzen Rast mit sanfter Musik oder Gesängen den Heilungsprozess deiner verwundeten Verbündeten beschleunigen. Wenn du oder eine befreundete Kreatur durch das Ausgeben von Trefferwürfeln zum Ende einer kurzen Rast Trefferpunkte wiedererlangt, erhält der Betroffene 1W6 zusätzliche Trefferpunkte zurück. Die befreundete Kreatur muss deine Darbietung hören können, um von diesem Effekt zu profitieren.

Die zusätzlichen Trefferpunkte erhöhen sich mit dem Aufstieg in dieser Klasse: ab der 9. Stufe auf 1W8, ab der 13. Stufe auf 1W10 und ab der 17. Stufe auf 1W12.

BARDENSCHULE

Auf Stufe 3 wirst du in die fortgeschrittenen Techniken einer Bardenschule deiner Wahl eingeweiht. Wähle die Schule des Wagemuts oder die Schule des Wissens, beide sind am Ende dieses Abschnitts näher beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 6. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

EXPERTISE

Mit Stufe 3 wählst du zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten zur Anwendung kommen.

Auf der 10. Stufe kannst du dir zwei weitere deiner geübten Fertigkeiten aussuchen, in denen du den gleichen Vorzug erhältst.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

QUELLE DER INSPIRATION

Von der 5. Stufe an erhältst du all deine Anwendungen der Bardischen Inspiration zurück, sobald du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

BANNLIED

Auf Stufe 6 erlangst du die Fähigkeit, mit Zaubern gewobene Musik und Worte der Macht zu nutzen, um geistesbeeinflussende Effekte abzuwenden. Als Aktion kannst du eine Darbietung geben, die bis zum Ende deines nächsten Zuges andauert. Während dieser Zeit sind du und deine verbündeten Kreaturen im Umkreis von 9 m im Vorteil bei Rettungswürfen, um nicht bezaubert oder verängstigt zu sein. Die betroffene Kreatur muss in der Lage sein, dich zu hören, damit sie in den Genuss dieses Vorzugs kommt. Die Darbietung endet vorzeitig, falls du zum Schweigen gebracht wirst oder kampfunfähig wirst. Du kannst sie auch freiwillig beenden, wozu keine Aktion notwendig ist.

MAGISCHE GEHEIMNISSE

Mit Erreichen der 10. Stufe hast du bereits aus einem breiten Spektrum an Disziplinen magisches Wissen zusammengetragen. Wähle zwei Zauber beliebiger Klassen, einschließlich des

Barden. Du musst in der Lage sein, Zauber des gewählten Grades zu wirken, vergleiche dazu die Aufstiegstabelle für Barden. Es ist auch möglich, sich für Zaubertricks zu entscheiden.

Die ausgesuchten Sprüche gelten für dich als Bardenzauber und zählen in Bezug auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zauber. Du lernst zwei weitere Zauber beliebiger Klassen auf Stufe 14 und erneut auf Stufe 18.

ÜBERLEGENE INSPIRATION

Hast du ab der 20. Stufe zum Zeitpunkt des Initiativwurfs keine Anwendung von Bardische Inspiration mehr zur Verfügung, erhältst du eine Anwendung zurück.

BARDENSCHULEN

Der Weg des Barden ist ein geselliger Weg. Barden tauschen untereinander Lieder und Geschichten aus, prahlen mit ihren Erfolgen und teilen ihr erworbenes Wissen. Sie formen lose Bünde, die sie Schulen nennen, um die Zusammenarbeit zu erleichtern und ihre Traditionen zu bewahren.

SCHULE DES WAGEMUTS

Barden der Schule des Wagemuts sind verwegene Skalden, deren Erzählungen die Erinnerung an die größten Helden der Vergangenheit lebendig halten und dabei eine neue Generation von Abenteurern inspirieren. Diese Barden versammeln sich in Metstuben und um große Lagerfeuer, um von den Taten berühmter Recken zu singen. Ihre Lieder handeln ebenso von der Vergangenheit wie von der Gegenwart. Sie bereisen die Lande, um Zeuge von großen Ereignissen zu werden und sicherzustellen, dass diese Geschehnisse nicht vergessen werden. Mit ihren Liedern inspirieren sie andere dazu, sich in die gleichen Höhen aufzuschwingen wie die großen Helden der Vergangenheit.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wenn du dich auf Stufe 3 dazu entscheidest, dem Studium des Wagemuts nachzugehen, erhältst du Übung im Umgang mit mittelschweren Rüstungen, Schilden und Kriegswaffen.

KAMPFINSPIRATION

Ebenfalls auf der 3. Stufe lernst du, wie man andere im Kampf zu großen Taten beflügelt. Eine Kreatur kann den von dir erhaltenen bardischen Inspirationswürfel dazu verwenden, einen gerade ausgeführten Schadenswurf mit einer Waffe um das Ergebnis des Inspirationswürfels zu erhöhen. Wird ein Angriffswurf gegen sie ausgeführt, kann sie alternativ auch ihre Reaktion verwenden, um den bardischen Inspirationswürfel zu nutzen und das Würfelergebnis für diesen Angriff zu ihrer Rüstungsklasse zu addieren. Dies kann sie tun, nachdem sie das Ergebnis des Angriffswurfs gesehen hat, muss es jedoch bevor feststeht, ob der Angriff trifft oder verfehlt.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Ab der 6. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

KAMPFMAGIE

Auf der 14. Stufe hast du die Kunst zu zaubern und die eine Waffe zu führen zu einer einzigen harmonischen Handlung verwoben. Wenn du deine Aktion einsetzt, um einen Bardenzauber zu wirken, kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen.



SCHULE DES WISSENS

Barden, die sich dem Studium des Wissens widmen, verfügen über mannigfaltige Kenntnisse, die sie im Laufe ihrer Reisen aus der ganzen Welt zusammentragen. Dabei greifen sie auf alle nur möglichen Quellen zurück, vom akademischen Wälzer bis zum mündlich überlieferten Bauernmärchen.

Ob sie nun eine volkstümliche Ballade in einer Taverne oder eine sorgfältig ausgearbeitete Komposition am königlichen Hof vortragen – diese Barden vermögen das Publikum mit ihrer Begabung in den Bann zu ziehen. Während der Applaus abebbt, finden sich die Zuhörer nicht selten in der Situation wieder, alles zu hinterfragen, was sie bisher für wahr gehalten haben, sei es ihr Glaube an die Priesterschaft des ortsansässigen Tempels oder ihre Loyalität gegenüber dem König.

Die Treue des Barden gilt weder einer Krone noch den Lehren einer Gottheit, sie gilt allein der Beschäftigung mit dem Schönen und Wahren. Ein Adelige, der solch einen Barden als Herold oder Berater beschäftigt, weiß, dass dieser sich eher aufrecht und ehrlich als diplomatisch verhalten wird.

Die Anhänger dieser Schule versammeln sich in Bibliotheken und manchmal in richtigen Universitäten, in Hörsälen und Klassenzimmern, um ihr Wissen miteinander zu teilen. Sie treffen sich auch bei Staatsakten oder auf Festen, bei denen sie Korruption offenlegen, Lügen aufdecken und sich über wichtigtuerische Menschen und Autoritäten lustig machen können.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Mit dem Beitritt zur Schule des Wissens auf der 3. Stufe erhältst du Übung in drei Fertigkeiten deiner Wahl.

SCHNEIDENDE WORTE

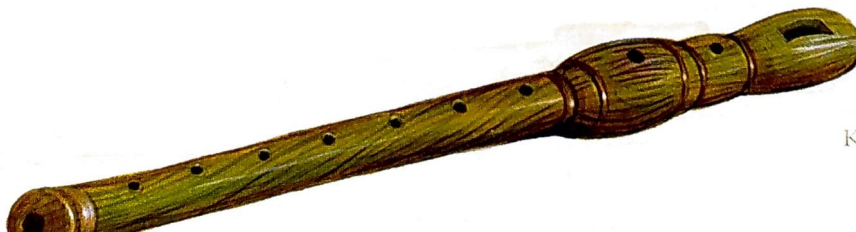
Ebenfalls beim Erreichen der 3. Stufe lernst du, mit Verstand und Schlagfertigkeit für Ablenkung und Verwirrung zu sorgen oder auf anderen Wegen Einfluss und Selbstsicherheit anderer zu schwächen. Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, innerhalb von 18 m einen Angriffs-, Attributs- oder Schadenswurf aus, kannst du als Reaktion eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration einsetzen. Würfle mit deinem Inspirationswürfel und ziehe das Ergebnis vom Wurf der Kreatur ab. Dies kannst du tun, nachdem die Kreatur ihren Wurf ausgeführt hat, musst es jedoch bevor der SL dessen Erfolg oder Misserfolg bekannt gibt oder verursachter Schaden angewendet wird. Die Kreatur ist immun gegen dieses Merkmal, falls sie dich nicht hören kann oder immun gegen Bezauberungen ist.

ZUSÄTZLICHE MAGISCHE GEHEIMNISSE

Auf Stufe 6 lernst du zwei Zauber deiner Wahl einer beliebigen Klasse. Die gewählten Sprüche müssen einem Grad entsprechen, den du beherrschst, so wie es in der Aufstiegstabelle für Barden angegeben ist. Du kannst dich auch für einen oder mehrere Zaubertricks entscheiden. Die ausgesuchten Sprüche gelten als Bardenzauber, aber zählen diesmal nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zauber.

GRENZENLOSE BEGABUNG

Mit Erreichen der 14. Stufe kannst du beim Ablegen eines Attributswurfs eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration einsetzen. Würfle mit deinem Inspirationswürfel und addiere das Ergebnis zu deinem Attributswurf. Du kannst dich nach deinem Attributswurf dazu entscheiden, musst dies allerdings vor der Entscheidung über Erfolg oder Misserfolg durch den SL tun.





DRUIDE

Mit einem knorrigen Stab aus Eschenholz in der Hand beschwört eine Elfe die Wut eines Sturms herauf und ruft explodierende Blitzschläge herab, um die Fackeln tragenden Orks, die ihren Wald bedrohen, in die Flucht zu schlagen.

Außer Sichtweite auf einem hohen Ast schaut ein Mensch in Leopardengestalt aus dem Dschungel auf die seltsame Erscheinung des Tempels des Elementaren Bösen und behält die Aktivitäten der Kultanhänger wachsam im Auge.

Eine Klinge aus reinem Feuer schwingend, stürmt ein Halbelf auf eine Masse von Skelettkriegern zu, um die unnatürliche Magie auszulöschen, die den fauligen Kreaturen die höhnische Nachahmung von Leben verleiht.

Sei es beim Anrufen elementarer Kräfte oder in Gestalt einer Kreatur der Wildnis – Druiden verkörpern die Widerstandskraft, Wut und Furchtlosigkeit der Natur. Sie beanspruchen keine Herrschaft über diese, sondern sehen sich selbst als Vollstrecker ihres unbeugsamen Willens.

DIE KRAFT DER NATUR

Druiden verehren die Natur als höchstes Gut und erhalten Zauber und andere magische Kräfte entweder von der Macht der Natur selbst oder von einer Naturgottheit. Viele Druiden beschreiten einen Weg mystischer Spiritualität und streben eine transzendente Einheit mit der Natur an, statt eine göttliche Entität anzubeten. Andere dienen Göttern der wilden Natur, der Tiere oder der elementaren Kräfte. Die uralten druidischen Traditionen werden manchmal der Alte Glauben genannt, im Gegensatz zur Verehrung von Göttern in Tempeln und Schreinen.

Druidenzauber orientieren sich an der Natur und den Tieren, der Kraft von Zähnen und Klauen, von Sonne und Mond, von Feuer und Sturm. Druiden erlangen auch die Fähigkeit, die Gestalt von Tieren anzunehmen. Manche vertiefen sich so sehr in diese Praktik, dass sie an einen Punkt gelangen, an dem sie die Tiergestalt ihrer natürlichen Form vorziehen.

DAS GLEICHGEWICHT BEWAHREN

Für Druiden existiert die Natur in einem sensiblen Gleichgewicht. Die vier Elemente, aus denen sich die Welt zusammensetzt – Luft, Erde, Feuer und Wasser –, müssen in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander bleiben. Würde ein Element die anderen beherrschen, könnte die Welt der Zerstörung anheim fallen und in eine der Elementarebenen

DER DRUIDE

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	– Zauberplätze pro Grad –								
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+2	Druidisch, Zauberwirken	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Tiergestalt, Druidenzirkel	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Merkmal: Druidenzirkel	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Merkmal: Druidenzirkel	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Merkmal: Druidenzirkel	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Zeitloser Körper, In Tiergestalt zaubern	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Erzdruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

gezogen werden, wo sie in ihre elementaren Bestandteile zerfällt. Daher stellen sich Druiden den Kulturen des Elementaren Bösen entgegen sowie anderen, die ein Element unter Ausschluss der übrigen begünstigen.

Druiden kümmern sich um das empfindliche ökologische Gleichgewicht, welches das Leben der Tiere und Pflanzen aufrechterhält. Sie setzen sich dafür ein, dass die Notwendigkeit, mit der Natur in Einklang zu leben, von der Zivilisation erkannt wird. Auch akzeptieren sie die grausame Seite der Natur und hassen alles, was unnatürlich ist, Aberrationen (wie Betrachter und Gedankenschinder) und Untote (wie Zombies und Vampire) eingeschlossen. Von Zeit zu Zeit führen Druiden Angriffe auf solche Kreaturen an, besonders wenn die Monster in das Territorium eines Druiden vordringen.

Man findet Druiden oft in der Nähe heiliger Stätten oder in Gebieten unberührter Natur, deren Schutz sie sich zur Aufgabe gemacht haben. Im Angesicht einer ernstzunehmenden Gefahr jedoch, die das Gleichgewicht der Natur bedroht oder das Land, das sie beschützen, greifen die Druiden aktiv ein und tragen als Abenteurer selbst den Kampf zur Bedrohung.

EINEN DRUIDEN ERSCHAFFEN

Wenn du einen Druiden erschaffst, überlege dir, warum dein Charakter eine derart enge Verbindung zur Natur hat. Vielleicht lebt er in einer Gesellschaft, die noch dem Alten Glauben folgt, oder er wurde von einem Druiden großgezogen, der ihn als ausgesetztes Kind im tiefen Wald fand? Möglicherweise hatte dein Charakter auch eine dramatische Begegnung mit den Geistern der Natur, bei der er etwa einem Riesenadler oder einem Schreckenswolf von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand und überlebte. Dein Charakter könnte auch während eines epischen Sturms oder eines Vulkanausbruchs geboren worden sein, was als Zeichen des Schicksals gedeutet wurde.

War dein Druiden schon immer ein Abenteurer auf Wanderschaft oder verbrachte er die Zeit davor als Beschützer einer heiligen Quelle oder eines geweihten Hains? Eventuell wurde das Heimatland deines Charakters vom Bösen befallen, und er nahm das Leben als Abenteurer auf, um ein neues Zuhause zu finden oder seinem Dasein einen neuen Sinn zu geben.

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Druiden schnell erschaffen, indem du diesen Vorschläge folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Weisheit, den zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Einsiedler.

KLASSENMERKMALE

Als Druiden erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Druiden

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Druiden über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde (Druiden tragen keine Rüstungen oder Schilde, die aus Metall sind)

Waffen: Knüppel, Dolche, Wurfpfeile, Wurfspieße, Streitkolben, Kampfstäbe, Krummsäbel, Sicheln, Schleudern und Speere

Werkzeuge: Kräuterkunde-Ausrüstung

Rettungswürfe: Intelligenz, Weisheit

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Naturkunde, Religion, Überlebenskunst, Wahrnehmung

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Holzschild oder (b) eine beliebige einfache Waffe,
- (a) ein Krummsäbel oder (b) eine beliebige einfache Nahkampfwaffe,
- eine Lederrüstung, eine Entdeckerausrüstung und ein druidischer Fokus.

DRUIDISCH

Du beherrscht Druidisch, die Geheimsprache der Druiden. Du weißt nicht nur, wie man die Sprache spricht, sondern auch wie man versteckte Botschaften hinterlassen kann. Jeder, der des Druidischen mächtig ist, findet diese Botschaften automatisch. Uneingeweihte erkennen sie nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15, können aber ohne magische Hilfe den Inhalt nicht entschlüsseln.

ZAUBERWIRKEN

Indem du dich der göttlichen Essenz der Natur bedienst, kannst du Zauber wirken und diese Essenz nach deinem Willen formen. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Druiden Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERTRICKS

Auf Stufe 1 kennst du zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Druiden. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Druiden angegeben ist.

VORBEREITEN UND WIRKEN VON ZAUBERN

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu eine Anzahl von Druidenzaubern, die deiner Stufe als Druiden + deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt.

Bist du z. B. ein Druiden der 3. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Weisheitswert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs beliebige Sprüche (Stufe 3 + Modifikator 3) des 1. oder 2. Grades umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Druiden gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute im Gebet oder in Meditation je Zaubergrad pro Spruch.

HEILIGE PFLANZEN UND HÖLZER

Druiden halten bestimmte Pflanzen für heilig, besonders Esche, Birke, Holunder, Haselnuss, Stechpalme, Wacholder, Eiche, Vogelbeere, Weide, Eibe sowie Bäume mit Misteln. Sie verwenden Teile dieser Bäume oft bei der Herstellung ihres Zauberfokus und fertigen aus ihrem Holz beispielsweise Waffen und Schilde.

Eibe wird mit Tod und Wiedergeburt in Verbindung gebracht, daher werden oft Griffe von Krumsäbeln und Sicheln daraus geschnitten.

Eiche assoziieren Druiden mit Stärke, Esche mit Leben. Auch diese Hölzer geben gutes Material für Hefte ab, werden jedoch ebenfalls zur Herstellung ganzer Waffen genutzt, wie Knüppel oder Kampfstäbe, oder von Schilden. Erle steht mit dem Element Luft in Zusammenhang und wird verwendet, um Wurfaffen zu fertigen. Druiden aus Gegenden, die keine der beschriebenen Pflanzen aufweisen, suchen sich andere Gewächse für ähnliche Zwecke. Zum Beispiel könnte ein aus einer Wüstenregion stammender Druiden Yucca-Palmen oder Kakteen schätzen.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Druidenzauber wirkst, ist Weisheit, da du deine Magie aus der Hingabe zur Natur und der Einheit mit ihr schöpfst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Druidenzauber bestimmt, ziehst du deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Druidenzaubern findet ebenfalls der Weisheitsmodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Modifikator für Zauberangriffe = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

RITUALE WIRKEN

Du kannst einen Druidenzauber als Ritual wirken, falls der Spruch als solches gekennzeichnet ist und du ihn vorbereitet hast.

ZAUBERFOKUS

Du kannst einen druidischen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) als Zauberfokus für deine Druidenzauber verwenden.

TIERGESTALT

Ab der 2. Stufe kannst du deine Aktion nutzen, um auf magische Weise die Gestalt jedes Tieres anzunehmen, das du schon einmal gesehen hast. Du kannst diese Fähigkeit zweimal einsetzen, ohne rasten zu müssen. Nach einer kurzen oder langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück. Deine Stufe als Druiden bestimmt die Art der Tiere, in die du dich verwandeln kannst, vergleiche dazu die Tabelle zur Tiergestalt unten. Beispielsweise kannst du dich auf der 2. Stufe in ein Tier mit einem Herausforderungsgrad (HG) von 1/4 oder niedriger verwandeln, das weder eine Flug- noch eine Schwimmbewegungsrate aufweist.

TIERGESTALT

Stufe	max. HG	Einschränkungen	Beispiel
2	1/4	keine Flug- oder Schwimmbewegungsrate	Wolf
4	1/2	keine Flugbewegungsrate	Krokodil
8	1	—	Riesennadler

Du kannst für eine Anzahl an Stunden in Tiergestalt verbleiben, die deiner halben Stufe als Druiden entspricht (abgerundet). Anschließend verwandelst du dich in deine normale Gestalt zurück, falls du nicht vorher eine weitere Anwendung der Fähigkeit benutzt. Du kannst auch früher in deine ursprüngliche Form zurückkehren, indem du dafür in deinem Zug eine Bonusaktion aufwendest. Solltest du bewusstlos werden, auf 0 Trefferpunkte sinken oder sterben, verwandelst du dich automatisch zurück.

Für die Zeit, in der du verwandelt bist, gelten folgende Regeln:

- Deine Spielwerte werden durch die des Tieres ersetzt. Nur deine Gesinnung, deine Persönlichkeit sowie dein Intelligenz-, Weisheits- und Charismawert bleiben unverändert. Du bist weiterhin in deinen Fertigkeiten und Rettungswürfen geübt und darüber hinaus in denen der Kreatur. Sollte es zu Überschneidungen kommen und die Kreatur einen höheren Übungsbonus aufweisen, benutzt du diesen statt deinem. Besitzt die Kreatur legendäre Aktionen oder Hortaktionen, kannst du diese nicht verwenden.

- Wenn du dich verwandelst, übernimmst du auch die Trefferpunkte und die Trefferwürfel der Kreatur. Kehrst du in deine normale Form zurück, hast du wieder die gleiche Anzahl Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Solltest du in Tiergestalt auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, wird jeglicher überschüssiger Schaden auf deine normale Form übertragen. Erleidest du beispielsweise 10 Schadenspunkte in Tiergestalt und hast nur noch 1 Trefferpunkt übrig, kehrst du in deine normale Form zurück und erleidest 9 Schadenspunkte. Solange der überschüssige Schaden deine Trefferpunkte in deiner normalen Form nicht auf 0 reduziert, giltst du nicht als bewusstlos.
- Du kannst keine Zauber wirken oder Handlungen ausführen, für die du Hände benötigst, und nicht in menschlicher Sprache sprechen. Diesbezüglich bist du auf die Möglichkeiten deiner Tiergestalt beschränkt. Dich zu verwandeln, stört nicht die Konzentration auf einen Zauber, den du bereits gewirkt hast. Es verhindert auch nicht, dass du Aktionen ausführen kannst, die Teil eines Zaubers sind – wie es etwa bei einem Spruch wie *Blitze herbeirufen* der Fall ist, wenn du ihn bereits gewirkt hast.
- Du behältst alle Vorzüge jeglicher Merkmale deiner Klasse, deines Volkes oder aus anderen Quellen und kannst sie anwenden, falls deine neue Gestalt körperlich dazu in der Lage ist. Eine Ausnahme bilden spezielle Sinne wie etwa Dunkel-sicht. Diese kannst du nur nutzen, wenn deine neue Form sie ebenfalls besitzt.
- Du kannst bei der Verwandlung wählen, ob deine Ausrüstung an Ort und Stelle auf den Boden fällt, mit der neuen Gestalt verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung kann normal verwendet werden, doch der SL entscheidet, ob sie der neuen Form nutzt, basierend auf der Größe und Gestalt der Kreatur. Gegenstände verändern sich allerdings nicht und passen sich deiner neuen Form nicht an. Jegliche Ausrüstung, die du in deiner neuen Gestalt nicht tragen kannst, muss entweder auf den Boden fallen oder mit ihr verschmelzen. Verschmolzene Ausrüstung hat keine Auswirkung, bis du die Gestalt erneut wechselst.

DRUIDENZIRKEL

Mit der 2. Stufe suchst du dir einen Druidenzirkel aus, dem du von nun an angehörst. Dies kann entweder der Zirkel des Landes oder der Zirkel des Mondes sein, beide sind am Ende dieses Abschnitts näher beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 2., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

ATTRIBUTSWERT-ERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZEITLOSER KÖRPER

Beginnend auf der 18. Stufe lässt dich die wilde Magie, die du handhabst, langsamer altern. Je 10 Jahre, die vergehen, wird dein Körper nur um 1 Jahr älter.

IN TIERGESTALT ZAUBERN

Ab der 18. Stufe kannst du viele deiner Druidenzauber in jeder Gestalt wirken, die du annimmst. Verbale und gestische Komponenten eines Druidenzaubers kannst du in Tiergestalt ausführen, jedoch nicht die Materialkomponenten zur Verfügung stellen.

ERZDRUIDE

Auf Stufe 20 kannst du die Tiergestalt unbegrenzt oft annehmen. Außerdem darfst du die verbalen und gestischen Komponenten deiner Druidenzauber ignorieren, genau wie Materialkomponenten, für die keine Kosten angegeben sind und die nicht durch den Zauber verbraucht werden. Du genießt diese Vorzüge sowohl in deiner normalen Form als auch in Tiergestalt.



DRUIDENZIRKEL

Auch wenn ihre Gruppierung den meisten Außenstehenden unbekannt ist, sind Druiden Teil einer Gesellschaft, die sich über das ganze Land erstreckt und dabei politische Grenzen außer Acht lässt. Alle Druiden gehören dieser druidischen Gesellschaft an, auch wenn einige so isoliert leben, dass sie noch nie ein hochrangiges Mitglied gesehen oder an einer Zusammenkunft teilgenommen haben. Druiden betrachten sich gegenseitig als Brüder und Schwestern. Wie wilde Tiere wetteifern sie manchmal miteinander oder tragen sogar Kämpfe aus. Die druidische Gesellschaft ist in Zirkel aufgeteilt, deren Mitglieder bestimmte Ansichten über die Natur, das Gleichgewicht und die Lebensweise der Druiden teilen.

ZIRKEL DES LANDES

Der Zirkel des Landes besteht aus Mystikern und Weisen, die uraltes Wissen und Riten durch ihre mündlich überlieferte Tradition erhalten. Diese Druiden treffen sich in heiligen Hainen oder Kreisen aus aufgestellten Steinen, wo sie mystische Geheimnisse der Wildnis miteinander teilen. Die erfahrensten Mitglieder eines Zirkels dienen als Oberpriester von Gemeinschaften, die den Alten Glauben bewahren, und stehen deren Anführern als Berater zur Seite. Als Mitglied dieses Zirkels wird deine Magie von dem Land selbst beeinflusst, in dem du in die mystischen Rituale des Zirkels eingeführt wurdest.

ZUSÄTZLICHER ZAUBERTRICK

Bei der Wahl dieses Zirkels auf der 2. Stufe kannst du dir einen beliebigen Zaubertrick aus der Zauberliste des Druiden aussuchen. Dieser zählt nicht zur maximalen Anzahl deiner bekannten Zaubertricks.

NATÜRLICHE ERHOLUNG

Ab Stufe 2 kannst du ein wenig deiner magischen Energie zurückgewinnen, indem du in Meditation verharrst und deinen Geist mit der Natur vereinst. Im Rahmen einer kurzen Rast kannst du dir eine gewisse Anzahl verbrauchter Zauberplätze aussuchen, die du wiedererlangst. Die Zauberplätze dürfen zusammengekommen höchstens eine Gradzahl besitzen, die kleiner oder gleich der Hälfte deiner Stufe als Druiden ist (abgerundet). Darüber hinaus darf keiner der Zauberplätze Grad 6 oder höher sein. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

Bist du beispielsweise ein Druiden der 4. Stufe, kannst du bis zu zwei Grade an Zauberplätzen wiedererlangen. Du kannst also entweder zwei Zauberplätze des 1. Grades oder einen Zauberplatz des 2. Grades zurückgewinnen.

ZAUBER DES ZIRKELS

Deine mystische Verbindung mit dem Land verleiht dir die Fähigkeit, bestimmte Zaubersprüche zu wirken. Auf den Stufen 3, 5, 7 und 9 erhältst du Zugang zu Zaubern des Zirkels, die im Zusammenhang mit der Region stehen, in der du zum Druiden geweiht wurdest. Wähle eine der folgenden Landschaftsarten und siehe in der Tabelle nach, welche Sprüche damit in Verbindung stehen: Arktisch, Gebirge, Grasland, Küste, Sumpf, Unterreich, Wald oder Wüste.

Sobald du Zugang zu einem Zauber des Zirkels hast, ist dieser immer vorbereitet und zählt nicht zur maximalen Anzahl deiner vorbereiteten Zauber. Sprüche, die nicht in der Zauberliste des Druiden enthalten sind, gelten für dich trotzdem als Druidenzauber.

SICHERER SCHRITT

Angefangen mit der 6. Stufe kostet es dich keine zusätzliche Bewegung mehr, nicht-magisches schwieriges Gelände zu durchqueren. Du kannst dich auch durch nicht-magische Pflanzen

ARKTISCH

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Person festhalten, Dornenwuchs
5	Verlangsamung, Schneesturm
7	Bewegungsfreiheit, Eissturm
9	Kältekegel, Einswerden mit der Natur

GEBIRGE

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Spinnenklettern, Dornenwuchs
5	Blitz, Mit Stein verschmelzen
7	Steinhaut, Stein formen
9	Steinwand, Wände passieren

GRASLAND

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Unsichtbarkeit, Spurloses Gehen
5	Hast, Tageslicht
7	Bewegungsfreiheit, Weissagung
9	Insektenplage, Traum

KÜSTE

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Spiegelbilder, Nebelschritt
5	Wasser atmen, Auf Wasser gehen
7	Bewegungsfreiheit, Wasser kontrollieren
9	Ausspähung, Elementar beschwören

SUMPF

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Dunkelheit, Melfs Säurepfeil
5	Auf Wasser gehen, Stinkende Wolke
7	Bewegungsfreiheit, Kreatur aufspüren
9	Insektenplage, Ausspähung

UNTERREICH

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Spinnenklettern, Spinnennetz
5	Gasförmige Gestalt, Stinkende Wolke
7	Mächtige Unsichtbarkeit, Stein formen
9	Todeswolke, Insektenplage

WALD

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Rindenhaut, Spinnenklettern
5	Blitze herbeirufen, Pflanzenwachstum
7	Bewegungsfreiheit, Weissagung
9	Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg

WÜSTE

Stufe als Druiden	Zauber des Zirkels
3	Verschwimmen, Stille
5	Nahrung und Wasser erschaffen, Schutz vor Energie
7	Dürre, Scheingelände
9	Insektenplage, Steinwand

bewegen, ohne von ihnen verlangsamt oder verletzt zu werden, wie es etwa bei Dornen, Stacheln oder ähnlichen Gefahren der Fall wäre.

Darüber hinaus bist du im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Pflanzen, die magisch erschaffen oder manipuliert wurden, um deine Bewegung einzuschränken, wie etwa durch den Zauber *Verstricken*.

SCHUTZ DER NATUR

Mit Erreichen der 10. Stufe kannst du nicht mehr von Feen oder Elementaren bezaubert oder verängstigt werden. Außerdem bist du immun gegen Gifte und Krankheiten.

HEILIGTUM DER NATUR

Ab Stufe 14 spüren natürliche Kreaturen deine Verbindung mit dem Land und werden zögern, dich anzugreifen. Sollte ein Tier oder eine Pflanze dich attackieren wollen, muss der Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen einen SG gelingen, als ob es einem deiner Druidenzauber zu widerstehen versucht. Ist der Rettungswurf ein Misserfolg, muss sich die Kreatur ein anderes Ziel suchen oder verfehlt dich automatisch. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegen diesen Effekt.

Die Kreatur ist sich schon vor ihrem Angriff über diesen Effekt bewusst.

ZIRKEL DES MONDES

Druiden des Zirkels des Mondes sind entschlossene Beschützer der ungezähmten Natur. Ihr Orden versammelt sich bei Vollmond, um Neuigkeiten und Warnungen auszutauschen. Sie hausen in den dichtesten Teilen der Wildnis, wo sie wochenlang umherwandern können, ohne auf eine andere humanoide Kreatur zu treffen, geschweige denn auf einen anderen Druiden.

Veränderlich wie der Mond, kann ein Druide dieses Zirkels eine Nacht als Großkatze durch den Dschungel streifen, am nächsten Tag als Adler über die Baumkronen segeln und dann wieder in Bäregestalt aus dem Unterholz krachend ein schändliches Monster verjagen. Die Wildheit liegt diesen Druiden im Blut.

INSTINKTIVE TIERGESTALT

Wählst du auf der 2. Stufe diesen Zirkel, kannst du die Tiergestalt in deinem Zug als Bonusaktion annehmen anstatt als Aktion. Zusätzlich kannst du, während du in Tiergestalt bist, als Bonusaktion einen Zauberplatz aufgeben, um 1W8 Trefferpunkte pro aufgegebenem Grad des Zauberplatzes zu heilen.

TIERGESTALTEN DES ZIRKELS

Die Riten deines Zirkels verleihen dir die Fähigkeit, die Gestalt von gefährlicheren Tieren anzunehmen. Ab der 2. Stufe kannst du dich mit Tiergestalt in ein Tier mit einem Herausforderungsgrad von bis zu 1 verwandeln (du ignorierst die entsprechenden Angaben zur Höhe des HG in der Tiergestalttabelle, musst allerdings die Einschränkungen einhalten).

Ab der 6. Stufe kannst du dich in Tiere mit einem maximalen HG entsprechend deiner Druidenstufe geteilt durch 3 verwandeln (abgerundet).

URSCHLAG

Von der 6. Stufe an gelten deine Angriffe in Tiergestalt als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen oder Immunitäten gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

ELEMENTARGESTALT

Ab Stufe 10 kannst du gleichzeitig zwei Anwendungen deiner Tiergestalt aufwenden, um dich in einen Luft-, Feuer-, Erd- oder Wasserelementar zu verwandeln.

TAUSENDE GESTALTEN

Beim Erreichen der 14. Stufe lernst du, deine körperliche Form mit Hilfe der Magie auf tiefgreifendere Weise zu verändern. Du kannst den Zauberspruch *Gestalt verändern* beliebig oft anwenden und musst auch keine Zauberplätze dafür verbrauchen.

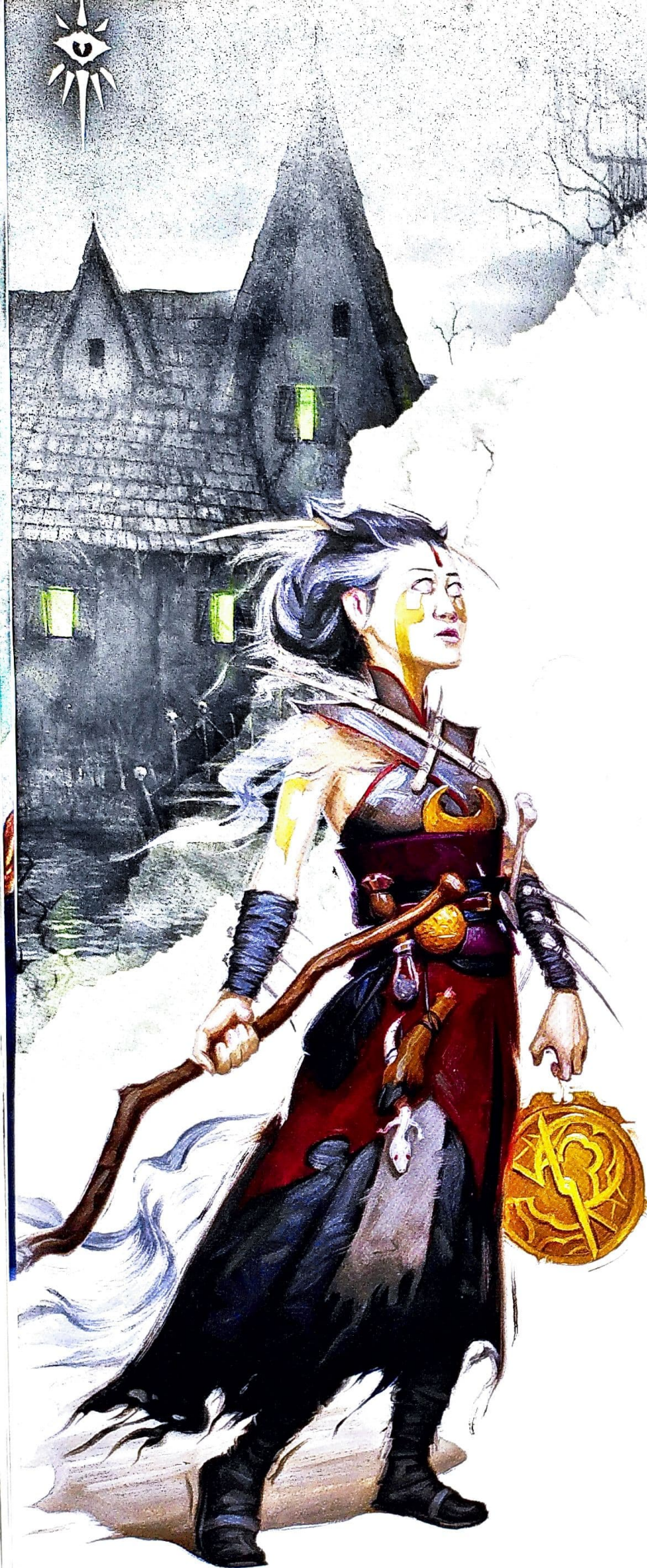
DRUIDEN UND DIE GÖTTER

Manche Druiden verehren die Kräfte der Natur an sich, doch die meisten widmen sich einer der vielen Naturgottheiten, die im Multiversum angebetet werden (diese sind im Anhang B „Götter des Multiversums“ beschrieben). Die Verehrung dieser Gottheiten wird oft als altertümlich angesehen, im Vergleich zu dem Glauben der Kleriker und Stadtbewohner. In der Welt von Greyhawk wird der druidische Glaube daher auch der Alte Glaube genannt und hat viele Anhänger unter den Bauern, Förstern, Fischern und anderen, die eng mit der Natur verbunden leben. Diese Tradition beinhaltet die Verehrung der Natur als Urgewalt, die über eine Personifizierung hinausgeht, schließt aber auch Opfergaben an Beory, die Mutter Erde, oder Obad-Hai, Ehlonna und Ulaa ein.

In den Welten von Greyhawk und den Vergessenen Reichen sind die Glaubensrichtungen der Druidenzirkel nicht mit einer einzelnen Naturgottheit verbunden. Jeder Zirkel in den Vergessenen Reichen könnte beispielsweise Mitglieder haben, die Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea oder sogar die harschen Götter der Wut wie Talos, Malar, Auril und Umberlee anbeten. Diese Naturgötter werden oft der Erste Zirkel genannt, und selbst die höchstrangigen Druiden halten alle von ihnen (auch die gewalttätigen) für verehrungswürdig.

Die Druiden von Eberron trennen ihren Glauben strikt von der Göttlichen Heerschar und den Dunklen Sechs sowie allen anderen Religionen dieser Welt. Sie glauben daran, dass jedes lebende Ding und jedes Naturphänomen, wie Sonne, Mond, Wind, Feuer und die Welt selbst, einen eigenen Geist besitzt. Ihre Zaubersprüche sind daher Mittel, um mit diesen Geistern zu kommunizieren und sie zu befehligen. Verschiedene druidische Sekten vertreten unterschiedliche Philosophien, was die richtige Beziehung zu diesen Geistern und zu den Kräften der Zivilisation angeht. Die Aschenjünger beispielsweise halten arkane Magie für widernatürlich, die Winterkinder verehren die Mächte des Todes und die Siegelbewahrer erhalten die uralten Traditionen, die dazu gedacht sind, die Welt vor einer Invasion der Aberrationen zu schützen.





HEXENMEISTER

Mit einem auf seiner Schulter zusammengerollten Pseudodrachen lächelt ein junger, in eine goldene Robe gekleideter Elf freundlich und webt eine magische Bezauberung in seine honigsüßen Worte ein, um die Palastwachen seinem Willen zu beugen.

Als Flammen aus ihren Händen entspringen, flüstert eine verutzelte Menschenfrau den Namen ihres dämonischen Schutzherrn, was ihren Zauber mit dunkler Magie erfüllt.

Zwischen dem zerfledderten Folianten und der seltsamen Anordnung der Sterne hin- und herschauend, hält ein Tiefling mit irrem Blick das mystische Ritual ab, das ein Tor in eine ferne Welt öffnen soll.

Hexenmeister sind Suchende der Wahrheiten, die im Gewebe des Multiversums versteckt liegen. Durch Pakte, die sie mit mysteriösen Wesen von übernatürlicher Macht schließen, setzen diese Zauberkundigen subtile und spektakuläre magische Kräfte frei. Sie zehren von dem uralten Wissen von Wesen wie Feenadeligen, Dämonen, Teufeln, Hexen und den fremden Entitäten des Fernen Reiches, um ihre eigene Macht mit deren arkanen Geheimnissen zu vergrößern.

EINGESCHWOREN UND VERPFLICHTET

Ein Hexenmeister definiert sich über seinen Pakt mit einem außerweltlichen Wesen. Manchmal ist die Beziehung zwischen Hexenmeister und Schutzherr wie die eines Klerikers zu seiner Gottheit, auch wenn jene Wesen keine Götter sind und ein Kleriker ihnen niemals dienen würde. So könnte ein Hexenmeister einen Kult anführen, der einem Dämonenprinzen huldigt, einem Erzteufel anhängt oder eine völlig fremdartige Entität verehrt. Häufig ist die Art der Beziehung aber eher wie die zwischen Meister und Lehrling. Der Hexenmeister lernt und wird mächtiger, wofür er von Zeit zu Zeit Dienste auf Geheiß seines Schutzherrn verrichten muss.

Die Magie, die dem Hexenmeister verliehen wird, reicht von kleinen, doch anhaltenden Veränderungen der eigenen Fähigkeiten (wie im Dunkeln zu sehen oder jede Sprache lesen zu können) bis zu mächtigen Zaubern. Im Unterschied zu den belesenen Magiern, stützen Hexenmeister ihre Magie auf eine gewisse Begabung für den Nahkampf. Sie sind an das Tragen leichter Rüstungen gewöhnt und wissen, wie man einfache Waffen einsetzt.

ERGRÜNDER VON GEHEIMNISSEN

Hexenmeister werden von einem unstillbaren Durst nach Wissen und Macht angetrieben, der sie zu ihren Pakten zwingt und ihr Leben bestimmt. Dieses Verlangen beeinflusst auch die Art des Wesens, mit dem ein Hexenmeister paktiert.

Geschichten über Hexenmeister, die sich an infernalische Wesen binden, sind weithin bekannt. Doch viele dieser Zauberkundigen dienen Schutzherrn, die nicht teuflisch sind. Vielleicht entdeckt ein Reisender in der Wildnis einen seltsamen schönen Turm, trifft dessen Feenlord oder -lady und stolpert in einen Pakt, ohne sich dessen so recht bewusst zu sein. Oder der Verstand eines brillanten, aber verrückten Zauberlehrlings öffnet sich durch das Studium alter Bücher voller verbotenen Wissen den Realitäten hinter der materiellen Welt und somit den fremdartigen Wesen der äußeren Sphären.

DER HEXENMEISTER

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	Zauberplätze	Grad der Plätze	Bekannte Anrufungen
1	+2	Andersweltlicher Schutzherr, Paktmagie	2	2	1	1.	—
2	+2	Schauerliche Anrufungen	2	3	2	1.	2
3	+2	Segen des Pakts	2	4	2	2.	2
4	+2	Attributswerterhöhung	3	5	2	2.	2
5	+3	—	3	6	2	3.	3
6	+3	Merkmal: Schutzherr	3	7	2	3.	3
7	+3	—	3	8	2	4.	4
8	+3	Attributswerterhöhung	3	9	2	4.	4
9	+4	—	3	10	2	5.	5
10	+4	Merkmal: Schutzherr	4	10	2	5.	5
11	+4	Mystisches Arkanum (6. Grad)	4	11	3	5.	5
12	+4	Attributswerterhöhung	4	11	3	5.	6
13	+5	Mystisches Arkanum (7. Grad)	4	12	3	5.	6
14	+5	Merkmal: Schutzherr	4	12	3	5.	6
15	+5	Mystisches Arkanum (8. Grad)	4	13	3	5.	7
16	+5	Attributswerterhöhung	4	13	3	5.	7
17	+6	Mystisches Arkanum (9. Grad)	4	14	4	5.	7
18	+6	—	4	14	4	5.	8
19	+6	Attributswerterhöhung	4	15	4	5.	8
20	+6	Mystischer Meister	4	15	4	5.	8

Ist ein Pakt erst einmal geschlossen, kann der Wissensdurst und das Verlangen nach Macht eines Hexenmeisters nicht mehr durch reine Studien und Forschung gestillt werden. Niemand geht einen solch bindenden und gefährlichen Pakt ein, wenn er nicht die Absicht hat, die Macht anzuwenden, die er dadurch erlangt. Demnach verbringt die große Mehrheit der Hexenmeister ihre Tage mit dem aktiven Verfolgen ihrer Ziele, was in der Regel mit irgendeiner Art von Abenteuer verbunden ist. Darüber hinaus lassen auch die Aufgaben seines Schutzherrn einen Hexenmeister auf Abenteuer ausziehen.

EINEN HEXENMEISTER ERSCHAFFEN

Wenn du einen Hexenmeister erschaffst, solltest du darüber nachdenken, welche Verpflichtungen dein Charakter gegenüber seinem Schutzherrn aufgrund des Pakts eingegangen ist. Was hat ihn dazu gebracht, den Pakt anzunehmen, und wie ist er mit seinem Schutzherrn in Kontakt getreten? Wurde er dazu verführt, einen Teufel zu beschwören, oder wollte er selbst in Kontakt zu einer fremden alten Gottheit treten? Hat sich dein Charakter seinen Schutzherrn ausgesucht oder erwählte dieser ihn? Leidet er unter den Verpflichtungen durch den Pakt oder dient er in freudiger Erwartung der Belohnungen, die ihm versprochen wurden?

Sprich mit dem SL ab, wie groß die Rolle des Pakts in der Abenteurerkarriere deines Charakters sein soll. Die Bedürfnisse seines Schutzherrn könnten ihn zu Abenteuern treiben oder nur aus kleinen Gefallen bestehen, die er zwischen den Abenteuern erledigt.

Welche Art von Beziehung hat dein Hexenmeister zu seinem Schutzherrn? Ist sie von Freundschaft oder Feindschaft geprägt, schwierig oder romantisch? Als wie wichtig erachtet der Schutzherr deinen Charakter und welche Rolle lässt er ihm in seinen Plänen zuteilwerden? Kennt dein Hexenmeister andere Diener seines Gönners?

Wie kommuniziert der Schutzherr mit deinem Charakter? Falls dein Hexenmeister einen Vertrauten besitzt, könnte dieser gelegentlich mit der Stimme des uralten Wesens sprechen. Manche Hexenmeister finden Nachrichten ihres Schutzherrn an Bäume geheftet, in Teeblätter eingewickelt oder in die Wolken geschrieben. Dies können Zeichen sein, die nur dein Charakter versteht. Andere Hexenmeister reden in ihren Träumen oder in Visionen mit ihren Schutzherrn oder tauschen sich nur über Mittelsmänner mit ihm aus.



SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Hexenmeister schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Charisma, den zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Scharlatan. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Kalte Hand* und *Schauriger Strahl* zusammen mit den Zaubern *Person bezaubern* und *Hexenpfeil* des 1. Grades.

KLASSENMERKMALE

Als Hexenmeister erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Hexenmeister

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Hexenmeister über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: leichte Rüstungen

Waffen: einfache Waffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Weisheit und Charisma

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde, Religion, Täuschen

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (b) eine einfache Waffe,
- (a) ein Materialkomponentenbeutel oder (b) ein arkaner Fokus,
- (a) eine Gelehrtenausrüstung oder (b) eine Gewölbeforscherausrüstung,
- eine Lederrüstung, eine einfache Waffe und zwei Dolche.

ANDERSWELTLICHER SCHUTZHERR

Auf der 1. Stufe hast du einen Pakt mit einem andersweltlichen Wesen deiner Wahl geschlossen: einer Erzfee, einem Unhold oder einem Großen Alten. Alle werden am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben. Deine Wahl verleiht dir auf der 1., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

PAKTMAGIE

Aufgrund deiner arkanen Forschungen und der Magie, die dir durch deinen Schutzherrn verliehen wird, besitzt du die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Hexenmeisters Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERTRICKS

Zu Beginn sind dir zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Hexenmeisters bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Hexenmeisters angegeben ist.

ZAUBERPLÄTZE

Die Aufstiegstabelle des Hexenmeisters gibt an, wie viele Zauberplätze dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen und welchen Grad diese haben. Alle deine Zauberplätze besitzen den gleichen Grad. Um einen dir bekannten Hexenmeister-Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

Bist du beispielsweise ein Hexenmeister der 5. Stufe, hast du zwei Zauberplätze des 3. Grades. Um den Zauber *Hexenpfeil* des 1. Grades zu wirken, musst du einen dieser Zauberplätze aufwenden, und wirkst ihn als Zauber des 3. Grades.

BEKANNTE ZAUBER DES 1. GRADES UND HÖHER

Auf Stufe 1 kennst du zwei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Hexenmeisters.

Der Spalte „Bekannte Zauber“ der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Hexenmeisters aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, deren Grad dem deiner Zauberplätze entspricht. Erreichst du zum Beispiel die 6. Stufe als Hexenmeister, darfst du einen neuen Zauber des 1., 2. oder 3. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Hexenmeisterzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch bei diesem muss der Grad deiner Zauberplätze dem Grad des Spruches entsprechen.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Hexenmeisterzauber wirkst, ist Charisma. Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Hexenmeisterzauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Hexenmeisterzaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

ZAUBERFOKUS

Du kannst den arkanen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) als Zauberfokus für deine Hexenmeisterzauber verwenden.

SCHAUERLICHE ANRUFUNGEN

Bei deinen Studien des okkulten Wissens hast du unheilvolle Beschwörungsformeln zu Tage gefördert, die dich mit anhaltenden magischen Fähigkeiten ausstatten.

Auf der 2. Stufe kannst du dir zwei Schauerliche Anrufungen aussuchen, die du am Ende dieser Klassenbeschreibung aufgeführt findest. Bei Erreichen bestimmter Hexenmeisterstufen erhältst du weitere Anrufungen deiner Wahl, vergleiche dazu die Spalte „Bekannte Anrufungen“ in der Aufstiegstabelle.

Darüber hinaus kannst du jedes Mal, wenn du in dieser Klasse aufsteigst, eine bereits bekannte Anrufung durch eine andere ersetzen, die du auf der entsprechenden Stufe lernen könntest.

SEGEN DES PAKTS

Auf der 3. Stufe verleiht dein Schutzherr dir ein Geschenk für deine treuen Dienste. Du erhältst eines der folgenden Merkmale deiner Wahl.

PAKT DES BUCHES

Dein Schutzherr gibt dir ein Zauberbuch: das Buch der Schatten. Wenn du dieses Merkmal erhältst, suche dir drei Zaubertricks von frei wählbaren Zauberlisten aus (es müssen nicht die gleichen sein). Solange du das Buch bei dir trägst, kannst du diese drei Zaubertricks beliebig oft wirken. Sie zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannter Zaubertricks. Sprüche, die nicht in der Zauberliste des Hexenmeisters enthalten sind, gelten für dich trotzdem als Hexenmeisterzaubertricks.

Solltest du das Buch der Schatten verlieren, kannst du eine einstündige Zeremonie ausführen, um von deinem Schutzherrn einen Ersatz zu erhalten. Die Zeremonie kann im Rahmen einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden. Dabei wird das alte Buch zerstört. Falls du stirbst, zerfällt dein Buch zu Asche.

PAKT DER KETTE

Du lernst den Zauber *Vertrauten finden* und kannst ihn als Ritual wirken. Der Spruch verbraucht keinen deiner Zauberplätze und zählt nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl bekannter Zauber.

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du für deinen Vertrauten neben den normalen Formen auch eine der folgenden wählen: Imp (Teufelchen), Pseudodrache, Quasit oder Feengeist.

Nutzt du deine Aktion für einen Angriff, kannst du statt selbst anzugreifen auch deinen Vertrauten attackieren lassen, indem er seine Reaktion aufwendet.

PAKT DER KLINGE

Du kannst deine Aktion dazu verwenden, eine Paktwaffe in deiner freien Hand erscheinen zu lassen. Die Form dieser Nahkampfwaffe kannst du jedes Mal frei bestimmen (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“). Solange du sie trägst, zählst du als geübt im Umgang mit dieser Waffe. Außerdem gilt sie als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

Deine Paktwaffe löst sich auf, wenn sie länger als 1 Minute mehr als 1,50 m von dir entfernt ist. Sie verschwindet außerdem, wenn du die Fähigkeit erneut einsetzt, wenn du die Waffe bewusst auflöst (keine Aktion erforderlich) oder wenn du stirbst.

Du kannst eine magische Waffe zu deiner Paktwaffe machen, indem du ein spezielles Ritual ausführst, bei dem du die Waffe halten musst. Das Ritual dauert 1 Stunde und kann im Rahmen einer kurzen Rast vollzogen werden. Als Folge kannst du die Waffe, wenn du sie wegstecken möchtest, an einem außerdimensionalen Ort verstauen. Sie manifestiert sich von dort, sobald du die Paktwaffe in deiner Hand erscheinen lässt. Du kannst auf diese Weise weder Artefakte noch intelligente Waffen zu Paktwaffen machen. Die Waffe ist nicht länger deine Paktwaffe, wenn du stirbst, wenn du das einstündige Ritual auf eine andere Waffe anwendest oder wenn du das Ritual erneut vollziehst, um den Bund aufzulösen. In diesem Fall erscheint die Waffe zu deinen Füßen, sollte sie sich gerade an dem außerdimensionalen Ort befinden.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

MYSTISCHES ARKANUM

Auf der 11. Stufe vertraut dein Schutzherr dir ein magisches Geheimnis an, das Arkanum genannt wird. Wähle einen Zauber des 6. Grades aus der Zauberliste des Hexenmeisters. Du kannst diesen einmal wirken, ohne dafür einen Zauberplatz zu verbrauchen. Dieses Merkmal steht dir erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

In höheren Stufen erhältst du weitere Hexenmeisterzauber deiner Wahl, die du auf diese Weise wirken kannst. Einen Zauber des 7. Grades auf Stufe 13, einen des 8. Grades auf Stufe 15 und einen des 9. Grades auf Stufe 17. Du erhältst alle Anwendungen deiner Zauber des Mystischen Arkanums zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

MYSTISCHER MEISTER

Ab Stufe 20 bist du mit Hilfe deines Schutzherrn dazu in der Lage, von deinen inneren Reserven an mystischer Energie zu zehren, um Zauber zu wirken. Flehst du deinen Schutzherrn 1 Minute lang an, erlangst du alle verbrauchten Zauberplätze deines Merkmals Paktmagie zurück. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast erneut anwenden.

ANDERSWELTLICHE SCHUTZHERREN

Die Wesen, die als Schutzherrn von Hexenmeistern auftreten, sind mächtige Bewohner anderer Existenzebenen – zwar keine Götter, doch nahezu gottgleich in ihrer Macht. Jeder Schutzherr gewährt Zugriff auf unterschiedliche Kräfte und Anrufungen, wofür er im Gegenzug große Gefallen erwartet. Einige Schutzherrn stehen im Pakt mit zahlreichen Hexenmeistern und verbreiten ihr mystisches Wissen relativ freizügig oder brüsten sich mit ihrer Fähigkeit, Sterbliche an ihren Willen zu binden. Andere verleihen ihre Macht nur fluchend und schließen vielleicht bloß mit einem einzigen Hexenmeister einen Pakt. Hexenmeister, die dem gleichen Schutzherrn dienen, können sich als Verbündete, Geschwister oder Rivalen betrachten.

DIE ERZFEE

Dein Schutzherr ist ein Lord oder eine Lady der Feen – eine legendäre Kreatur, welche Geheimnisse bewahrt, die bereits in Vergessenheit geraten waren, bevor die ersten sterblichen Völker überhaupt geboren wurden. Die Beweggründe

DEIN SEGEN DES PAKTS

Die Kreatur, die du durch deinen Segen des Pakts herbeirufen kannst, oder das Objekt, das du auf diese Weise erhältst, spiegelt die Natur deines Schutzherrn wider.

Pakt des Buches: Dein Buch der Schatten könnte ein feines, goldumrandetes Werk sein, das Sprüche der Verzauberung und der Illusion enthält, wenn es dir von einer edlen Erzfee geschenkt wurde. Vielleicht ist es aber auch ein schwerer, in Dämonenhaut gebundener und mit Eisen beschlagener Wälzer, voller Beschwörungszauber und verbotenem Wissen über die dunkelsten Regionen des Kosmos, falls dein Schutzherr ein Unhold ist. Oder es könnte sich um das zerfledderte Tagebuch eines Irren handeln, der durch den Kontakt mit einem Großen Alten verrückt wurde, und Fragmente von Zaubern enthalten, zu denen nur dein eigener wahnsinniger Verstand den Weg kennt.

Pakt der Kette: Dein Vertrauter ist begabter als gewöhnliche Vertraute. Seine ursprüngliche Gestalt kann deinen Schutzherrn widerspiegeln, wobei Geister und Pseudodrachsen mit Erzfeen in Verbindung gebracht werden, Imps und Quasies mit Unholden. Aufgrund der unberechenbaren Natur der Großen Alten, passt jede Gestalt des Vertrauten zu ihnen.

Pakt der Klinge: Falls dein Schutzherr eine Erzfee ist, könnte deine Waffe eine schmale Klinge besitzen und mit floralen Mustern verziert sein. Dienst du einem Unhold, ist deine Waffe vielleicht eine aus schwarzem Metall geschmiedete Axt, die stilisierte Flammen schmücken. Bei einem Großen Alten als Schutzherr könnte deine Waffe ein antik aussehender Speer sein, in dessen Spitze ein Edelstein funkelt, der einem schrecklich starrenden Auge nachempfunden ist.

dieser Wesen sind oft schwer zu verstehen und manchmal von launenhafter Natur. Vielleicht streben sie nach größerer magischer Macht oder wollen einen seit Äonen bestehenden Fluch brechen. Wesen dieser Art sind der Prinz des Frostes; die Königin der Lüfte und der Dunkelheit, Herrscherin des Hofes der Abenddämmerung; Titania von den Sommerhöfen und ihr Gefährte Oberon, der Grüne Lord; Hyrsam, der Prinz der Narren sowie uralte Hexen.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Dein Pakt mit einer Erzfee lässt dich aus weiteren Zaubern auswählen, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Sprüche gelten für dich als Teil der Zauberliste des Hexenmeisters.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE DER ERZFEE

Grad	Zauber
1.	Feenfeuer, Schlaf
2.	Gefühle besänftigen, Macht der Vorstellungskraft
3.	Flimmern, Pflanzenwachstum
4.	Tier beherrschen, Mächtige Unsichtbarkeit
5.	Person beherrschen, Äußerlichkeiten

FEENAUSSTRAHLUNG

Ab der 1. Stufe verleiht dein Schutzherr dir die Fähigkeit, die betörende und erschreckende Ausstrahlung der Feenwesen einzusetzen. Als Aktion kannst du jede Kreatur in einem 3-m-Würfel um dich herum (mit dir als Mittelpunkt) dazu bringen, einen Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum

Widerstehen deiner Hexenmeisterzauber auszuführen. Die Kreaturen, denen der Rettungswurf misslingt, gelten alle bis zum Ende deines nächsten Zuges als von dir bezaubert oder verängstigt (deine Wahl).

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst wieder nach Beenden einer kurzen oder langen Rast anwenden.

NEBLIGE FLUCHT

Beginnend mit Stufe 6 kannst du bei Gefahr instinktiv in einer Explosion aus Nebel verschwinden. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um unsichtbar zu werden und dich an einen bis zu 18 m entfernten Ort zu teleportieren, den du sehen können musst. Du bleibst unsichtbar bis zum Anfang deines nächsten Zuges oder bis du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

BETÖRENDE ABWEHR

Dein Schutzherr lehrt dich auf der 10. Stufe, wie du die geistesbeeinflussende Magie deiner Feinde gegen sie verwenden kannst. Du bist immun gegen den Zustand bezaubert. Versucht eine Kreatur, dich zu bezaubern, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, die Bezauberung auf diese Kreatur zurückzuwerfen. Der Kreatur muss ein Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Hexenmeisterzauber gelingen. Bei einem Misserfolg wird sie für 1 Minute oder bis die Kreatur Schaden erleidet bezaubert.

DUNKLES DELIRIUM

Ab der 14. Stufe kannst du den Geist einer Kreatur verwirren und sie glauben machen, in einer anderen Ebene gefangen zu sein. Als Aktion bestimmst du eine Kreatur, die sich innerhalb von 18 m befindet und die du sehen kannst. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Hexenmeisterzauber ablegen. Bei einem Misserfolg ist sie von dir für 1 Minute bezaubert oder verängstigt (deine Wahl). Der Effekt endet auch, wenn deine Konzentration unterbrochen wird (als würdest du dich auf einen Zauber konzentrieren) oder die Kreatur Schaden erleidet.

Bis diese Illusion endet, denkst die Kreatur, sie sei in einem nebligen Reich verloren, dessen Erscheinung du bestimmen darfst. Die Kreatur kann nur sich selbst, dich und die Illusion hören und sehen. Du musst eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du diese Fähigkeit erneut einsetzen kannst.

DER UNHOLD

Du hast einen Pakt mit einem Unhold aus den unteren Ebenen der Existenz geschlossen, mit einem Wesen, dessen Ziele böse sind, selbst wenn du es nicht bist. Solche Wesen wollen die Zerstörung oder Entstellung aller Dinge, letztendlich auch von dir. Unholde, die mächtig genug sind, um einen Pakt zu schmieden, sind Dämonenherrscher wie Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-Luu und Baphomet; Erzteufel wie Asmodeus, Dispat, Mephistopheles und Belial; Grubenteufel und Balors, die besonders mächtig sind, sowie Ultraloths und andere Herren der Yugoloths.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Dein Pakt mit einem Unhold lässt dich aus weiteren Zaubern auswählen, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Sprüche gelten für dich als Teil der Zaubersliste des Hexenmeisters.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE DES UNHOLDS

Grad	Zauber
1.	<i>Brennende Hände, Befehl</i>
2.	<i>Blindheit/Taubheit, Sengender Strahl</i>
3.	<i>Feuerball, Stinkende Wolke</i>
4.	<i>Feuerwand, Feuerschild</i>
5.	<i>Flammenschlag, Weißen</i>

SEGEN DES DUNKLEN MEISTERS

Reduzierst du ab der 1. Stufe eine feindliche Kreatur auf 0 Trefferpunkte, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Charismamodifikators + deiner Stufe als Hexenmeister (mindestens 1).

SCHICKSAL DES DUNKLEN MEISTERS

Von Stufe 6 an kannst du mit Hilfe deines Schutzherrn das Schicksal zu deinen Gunsten ändern. Wenn du einen Attributs- oder Rettungswurf ablegst, kannst du diese Fähigkeit einsetzen, um 1W10 zu deinem Wurf zu addieren. Du kannst dich nach deinem eigentlichen Wurf dazu entscheiden, die Fähigkeit zu nutzen, musst es aber bevor dessen Ergebnis angewendet wird.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

WIDERSTANDSKRAFT DES UNHOLDS

Mit Erreichen der 10. Stufe kannst du dir nach Beenden einer kurzen oder langen Rast eine Schadensart aussuchen, gegen die du eine Resistenz erhältst. Der Effekt dauert an, bis du auf diese Weise eine andere Schadensart auswählst. Der Schaden von magischen oder silbernen Waffen ignoriert diese Resistenz.

SCHLUND DES WAHNSINNS

Ab der 14. Stufe kannst du eine Kreatur, die du mit einem Angriff triffst, sofort auf die niederen Ebenen befördern, indem du diese Fähigkeit einsetzt. Die Kreatur verschwindet und wird durch eine alpträumhafte Landschaft geschleudert. Zum Ende deines nächsten Zuges kehrt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück oder den nächstgelegenen freien Ort. Sollte das Ziel kein Unhold sein, erleidet es 10W10 psychischen Schaden durch die verstörende Erfahrung.

Du musst eine lange Rast beenden, bevor du diese Fähigkeit erneut einsetzen kannst.

DER GROSSE ALTE

Dein Schutzherr ist eine mysteriöse Entität, dessen Natur dem Geflecht der Realität vollkommen fremd ist. Er könnte aus dem Fernen Reich kommen, dem Ort hinter der Realität, oder einer der alten Götter sein, die nur aus Legenden bekannt sind. Seine Beweggründe sind für Sterbliche unergründlich und sein Wissen ist so immens und uralt, dass selbst die geheimsten Kenntnisse der größten Bibliotheken kümmerlich dagegen wirken. Der Große Alte mag sich über deine Existenz im Unklaren sein oder sich dir gegenüber vollkommen gleichgültig verhalten, doch seine Geheimnisse, die du bereits zu enträtseln vermochtest, verleihen dir große Macht und mystische Magie.

Zu den Entitäten dieser Art zählen Ghaunadaur, genannt „Der, der lauert“; Tharizdun, der Gott in Ketten; Dender, die Schlange der Nacht; Zargon, der Wiederkehrer; der Große Cthulhu und andere unergründliche Wesen.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Dein Pakt mit einem Großen Alten lässt dich aus weiteren Zaubern auswählen, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Sprüche gelten für dich als Teil der Zaubersliste des Hexenmeisters.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE DES GROSSEN ALTEN

Grad	Zauber
1.	<i>Dissonantes Flüstern, Tashas Fürchterlicher Lachanfall</i>
2.	<i>Gedanken wahrnehmen, Macht der Vorstellungskraft</i>
3.	<i>Hellsehen, Verständigung</i>
4.	<i>Tier beherrschen, Evards Schwarze Tentakel</i>
5.	<i>Person beherrschen, Telekinese</i>

ERWACHTER GEIST

Auf Stufe 1 hast du gelernt, dein fremdartiges Wissen dazu zu nutzen, mit deinen Gedanken das Bewusstsein anderer Kreaturen zu berühren. Innerhalb von 9 m kannst du auf telepathische Weise mit jeder Kreatur kommunizieren, die du sehen kannst. Ihr müsst nicht die gleiche Sprache sprechen, damit die Kreatur dich telepathisch versteht, doch sie muss zumindest irgendeine Sprache beherrschen.

ENTROPISCHER SCHUTZ

Auf der 6. Stufe erlangst du die Fähigkeit, dich auf magische Art gegen Angriffe zu schützen und einen misslungenen Ausfall des Gegners in deinen Vorteil zu verwandeln. Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen dich ausführt, kannst du deine Reaktion nutzen, damit dein Gegner bei diesem Wurf im Nachteil ist. Verfehlt die Attacke, bist du bei deinem nächsten Angriff auf diese Kreatur im Vorteil, solange du diesen vor Ende deines nächsten Zuges ausführt.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

GEDANKENSCHILD

Mit Erreichen der 10. Stufe können deine Gedanken nicht mehr telepathisch oder auf andere Art gelesen werden, außer du lässt es zu. Du erhältst außerdem eine Resistenz gegen psychischen Schaden. Immer, wenn eine Kreatur dir psychischen Schaden zufügt, erleidet sie Schaden in der gleichen Höhe wie du.

DIENER ERSCHAFFEN

Auf der 14. Stufe erhältst du die Fähigkeit, den Verstand eines Humanoiden mit der fremdartigen Magie deines Schutzherrn zu infizieren. Du kannst deine Aktion verwenden, um eine kampfunfähige humanoide Kreatur zu berühren. Diese Kreatur gilt dann so lange als bezaubert, bis *Fluch brechen* auf sie gewirkt wird, der Zustand bezaubert von ihr entfernt wird oder du diese Fähigkeit erneut einsetzt.

Du kannst mit der bezauberten Kreatur telepathisch kommunizieren, solange ihr euch beide auf derselben Existenzebene befindet.

SCHAUERLICHE ANRUFUNGEN

Sind bei einer schauerlichen Anrufung Voraussetzungen aufgelistet, musst du diese erfüllen, um die Anrufung lernen zu können. Du kannst die Anrufung zum gleichen Zeitpunkt lernen, zu dem du die Voraussetzungen erfüllst. Eine Stufenvoraussetzung bezieht sich auf deine Stufe als Hexenmeister.

ANDERSWELTLICHER SPRUNG

Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Springen* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zaubersplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

AUFSTEIGENDER SCHRITT

Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Schweben* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zaubersplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

AUGE DES RUNENWÄCHTERS

Du kannst jede Schrift lesen und verstehen.

BUCH DER URALTEN GEHEIMNISSE

Voraussetzung: Merkmal Pakt des Buches

Du kannst jetzt magische Rituale in deinem Buch der Schatten festhalten. Suche dir von beliebigen Zauberslisten zwei Zaubersprüche des 1. Grades aus, welche die Eigenschaft Ritual besitzen (die Sprüche können von unterschiedlichen Zauberslisten sein). Die Zaubersprüche sind nun in deinem Buch enthalten und zählen nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl bekannter Zaubersprüche. Wenn du das Buch der Schatten in der Hand hältst, kannst du die gewählten Zaubersprüche als Rituale wirken. Solange du die Sprüche nicht noch auf einem anderen Weg lernst, darfst du sie ausschließlich als Rituale ausführen. Du kannst außerdem alle Hexenmeisterzaubersprüche, die dir bekannt sind, als Rituale wirken, wenn sie als solche gekennzeichnet sind.

Auf deinen Abenteuern kannst du dem Buch der Schatten weitere Rituale hinzufügen. Findest du einen solchen Zauberspruch, kannst du ihn in deinem Buch niederschreiben, falls sein Grad gleich oder niedriger deiner halben Hexenmeisterstufe ist (aufgerundet) und du die entsprechende Zeit dafür aufbringst. Für jeden Grad des Zaubers benötigst du 2 Stunden und kostet dich 50 GM für die seltene Tinte, mit der du den Zauberspruch eintragen musst.

DIEB DER FÜNF SCHICKSALE

Du kannst *Verderben* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberspruch verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

DÜRSTENDE KLINGE

Voraussetzung: 5. Stufe, Merkmal Pakt der Klinge

Du kannst mit deiner Paktwaffe zweimal angreifen anstatt nur einmal, wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug wählst.

FLEISCHBILDHAUER

Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst *Verwandlung* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberspruch verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

FÜRCHTERLICHES WORT

Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst *Verwirrung* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberspruch verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

GEDANKENBLICK

Du kannst mit deiner Aktion eine humanoide Kreatur berühren, die dazu gewillt ist, um durch ihre Sinne bis zum Ende deines nächsten Zuges die Umwelt wahrzunehmen. Solange sich die Kreatur auf derselben Existenzebene befindet wie du selbst, kannst du deine Aktion in den folgenden Zügen verwenden, um diese Verbindung aufrechtzuerhalten und die Dauer bis zum Ende deines jeweils nächsten Zuges zu verlängern. Während du mit den Sinnen der anderen Kreatur wahrnimmst, besitzt du all ihre speziellen Sinne, bist aber blind und taub für deine eigene Umgebung.

GRABESFLÜSTERN

Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Mit Toten sprechen* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

HEXENSICHT

Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst die wahre Gestalt jedes Formenwandlers, Wechselbalgs oder jeder Kreatur erkennen, die durch Illusion oder Verwandlungszauber verborgen wird, solange sich das Ziel innerhalb von 9 m in deinem Blickfeld aufhält.

KETTEN VON CARCERI

Voraussetzung: 15. Stufe, Merkmal Pakt der Kette

Du kannst nach Belieben *Monster festhalten* auf eine himmlische Kreatur, einen Unhold oder einen Elementar wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du diese Fähigkeit erneut auf dieselbe Kreatur anwenden kannst.

LEBENSTRINKER

Voraussetzung: 12. Stufe, Merkmal Pakt der Klinge

Triffst du mit deiner Paktwaffe eine Kreatur, erleidet diese nekrotischen Schaden in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1).

MASKE DER VIELEN GESICHTER

Du kannst *Selbstverkleidung* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

MEISTER DER MYRIADEN FORMEN

Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst *Gestalt verändern* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

MIT DEN SCHATTEN VERSCHMELZEN

Voraussetzung: 5. Stufe

Wenn du dich in einem Bereich mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindest, kannst du deine Aktion verwenden, um unsichtbar zu werden, bis du dich bewegst oder eine Aktion oder eine Reaktion ausführst.

NEBLIGE VISIONEN

Du kannst *Lautloses Trugbild* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

QUALVOLLER STRAHL

Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl

Wenn du eine Kreatur mit *Schauriger Strahl* triffst, addiere deinen Charismamodifikator zum Schaden.

SCHATTENRÜSTUNG

Du kannst *Magierrüstung* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

STIMME DES KETTENMEISTERS

Voraussetzung: Merkmal Pakt der Kette

Du kannst telepathisch mit deinem Vertrauten kommunizieren und mit seinen Sinnen die Umwelt wahrnehmen, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Während du mit den Sinnen deines Vertrauten wahrnimmst, kannst du außerdem durch ihn mit deiner eigenen Stimme sprechen – selbst wenn dein Vertrauter eigentlich nicht sprechen kann.

TEUFELSSICHT

Du kannst in Dunkelheit bis zu 36 m weit normal sehen, gleichgültig ob diese magischen oder natürlichen Ursprungs ist.

TIERSPRACHE

Du kannst *Mit Tieren sprechen* nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

UNHEIMLICHE SICHT

Du kannst nach Belieben *Magie entdecken* wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

UNHEIMLICHER SPEER

Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl

Wenn du *Schauriger Strahl* wirkst, beträgt die Reichweite des Zaubers 90 m.

UNTERGEBENE DES CHAOS

Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Elementar beschwören* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

VERFÜHRERISCHER EINFLUSS

Du bist geübt in den Fertigkeiten Täuschen und Überzeugen.

VERHEXENDES FLÜSTERN

Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst *Zwang* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

VERSUMPFTEN LASSEN

Voraussetzung: 5. Stufe

Du kannst *Verlangsamen* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

VISIONEN VON FERNEN GEFILDEN

Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst *Arkanes Auge* nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

VITALITÄT DES UNHOLDS

Du kannst *Falsches Leben* als Zauber des 1. Grades nach Belieben auf dich selbst wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen.

ZEICHEN DES SCHLECHTEN OMENS

Voraussetzung: 5. Stufe

Du kannst *Fluch* einmal wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du eine lange Rast beendet hast.

ZURÜCKDRÄNGENDER STRAHL

Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl

Wenn du eine Kreatur mit *Schauriger Strahl* triffst, kannst du die Kreatur bis zu 3 m in einer geraden Linie von dir wegstoßen.



KÄMPFER

Eine Menschenfrau in einem scheppernden Plattenpanzer hält ihren Schild vor sich, während sie auf die Horde der Goblins zustürmt. Ein Elf, der in beschlagenes Leder gekleidet ist, steht hinter ihr und lässt mit seinem außergewöhnlichen Bogen einen wahren Pfeilhagel auf die Gegner niedergehen. Der Halbork an seiner Seite brüllt Befehle, um den Angriff der beiden Kämpfenden zu koordinieren und ihnen zu einem taktischen Vorteil zu verhelfen.

Ein Zwerg im Kettenpanzer wirft sich mit seinem Schild schützend zwischen die Keule des Ogers und seine Kameradin und wehrt so den tödlichen Schlag ab. Seine Begleiterin, eine Halbhelfe in einem Schuppenpanzer, wirbelt zwei Krummsäbel in schwindelerregender Schnelligkeit umher, während sie den Oger umkreist und nach einer Schwachstelle in seiner Verteidigung sucht.

Ein Gladiator kämpft zum Spaß in einer Arena. Er ist ein Meister mit Netz und Dreizack und geübt darin, Gegner zu Fall zu bringen und sie zur Erheiterung des Publikums und zu seinem taktischen Vorteil durch den Staub zu schleifen. Das Schwert seiner Gegnerin blitzt in blauem Licht auf, gerade bevor sie einen Blitzschlag auf ihn loslässt.

Jeder dieser Helden ist ein Kämpfer, die vielleicht am breitesten gefächerte Charakterklasse in der Welt von DUNGEONS & DRAGONS. Ritter auf einer Queste, erobernde Kriegsherren, adelige Anführer, erfahrene Fußsoldaten, abgehartete Söldner und Räuber Könige, als Kämpfer teilen sie alle die unvergleichliche Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen sowie die herausragende Beherrschung der Kampffertigkeiten. Auch mit dem Tod sind sie gut vertraut, sowohl damit, ihn zu vermeiden, als auch, ihm herausfordernd ins Gesicht zu starren.

VIELSEITIGE SPEZIALISTEN

Kämpfer erlernen die Grundlagen aller Kampfstile. Jeder von ihnen kann eine Axt schwingen, mit einem Rapier fechten, ein Langschwert oder einen Zweihänder führen, einen Bogen benutzen und sogar einen Gegner auf geschickte Weise mit einem Netz einfangen. Ebenso ist ein Kämpfer mit Schilden und jeder Art von Rüstung vertraut. Über diese grundsätzliche Vertrautheit hinaus spezialisiert sich jeder Kämpfer auf einen bestimmten Kampfstil. Manche konzentrieren sich aufs Bogenschießen, einige auf das gleichzeitige Führen von zwei Waffen und wieder andere verstärken ihre Fähigkeiten mit Magie. Diese Kombination aus breitgefächertem generellen Können und tiefgehender Spezialisierung machen Kämpfer sowohl auf dem Schlachtfeld als auch in dunklen Gewölben zu überlegenen Kriegerern.

AUSGEBILDET FÜR DIE GEFAHR

Nicht jedes Mitglied der Stadtwache, der Dorfmiliz oder der Armee der Königin ist ein Kämpfer. Die meisten Soldaten dieser Truppen sind schlecht ausgebildet und besitzen nur ein grundlegendes Verständnis des Waffengangs. Kampferprobte Veteranen, Militäroffiziere, ausgebildete Leibwächter, entschlossene Ritter und ähnliche Personen sind Kämpfer.





DER KÄMPFER

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1	+2	Kampfstil, Durchschnaufen
2	+2	Tatendrang (eine Anwendung)
3	+2	Kampfarchetyp
4	+2	Attributswerterhöhung
5	+3	Zusätzlicher Angriff
6	+3	Attributswerterhöhung
7	+3	Merkmal: Kampfarchetyp
8	+3	Attributswerterhöhung
9	+4	Unbeugsamkeit (eine Anwendung)
10	+4	Merkmal: Kampfarchetyp
11	+4	Zusätzlicher Angriff (2)
12	+4	Attributswerterhöhung
13	+5	Unbeugsamkeit (zwei Anwendungen)
14	+5	Attributswerterhöhung
15	+5	Merkmal: Kampfarchetyp
16	+5	Attributswerterhöhung
17	+6	Tatendrang (zwei Anwendungen), Unbeugsamkeit (drei Anwendungen)
18	+6	Merkmal: Kampfarchetyp
19	+6	Attributswerterhöhung
20	+6	Zusätzlicher Angriff (3)

Manche Kämpfer fühlen sich dazu hingezogen, auf Abenteuer auszuziehen. In Gewölben zu stöbern, Monster zu erschlagen und sich anderen gefährlichen Herausforderungen zu stellen, die für Abenteurer alltäglich sind, liegt in der Natur des Kämpfers und unterscheidet sich nicht allzu sehr von dem Leben, dem er den Rücken gekehrt hat. Es mag zwar größere Risiken bergen, aber auch größere Gewinne mit sich bringen. Beispielsweise bekommen nur wenige Kämpfer der Stadtwache jemals die Gelegenheit, ein magisches *Flammenschwert* zu erbeuten.

EINEN KÄMPFER ERSCHAFEN

Bedenke bei der Erschaffung deines Kämpfers immer folgende zwei Elemente, die eng miteinander verbunden sind und seine Hintergrundgeschichte ausmachen: Wo hat dein Charakter seine Kampfausbildung erhalten und was unterscheidet ihn von den anderen Kriegeren um ihn herum? Ist er besonders grausam? Erhielt er Hilfe von einem Mentor, vielleicht aufgrund seines außerordentlichen Engagements? Was hat ihn überhaupt dazu gebracht, diesen Weg zu beschreiten? Eine Bedrohung für sein Heimatland, Rachedurst oder das Verlangen, sich zu beweisen?

Dein Charakter könnte eine formelle Ausbildung in der Armee eines Adligen oder der örtlichen Miliz genossen haben. Vielleicht wurde er an einer Kriegerakademie unterrichtet und lernte Strategie, Taktik und Militärgeschichte. Oder brachte er sich sein gesamtes Können selbst bei und erprobte es auf dem Schlachtfeld? Nahm er das Schwert in die Hand, um dem harten Leben als Bauer zu entkommen oder folgt er einer stolzen Familientradition? Wie ist dein Kämpfer an seine Waffen und seine Rüstung gelangt? Stammen sie aus

Militärbeständen oder aus dem Familienerbe, oder hat er sich jahrelang Geld vom Mund abgespart, um sie sich leisten zu können? Die Bewaffnung gehört nun zu den wichtigsten Besitztümern deines Charakters und ist das Einzige, was zwischen ihm und der Umarmung des Todes steht.

SCHNELLE ERSCHAFUNG

Du kannst einen Kämpfer schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke oder Geschicklichkeit, je nachdem, ob du dich eher auf den Nahkampf oder Fernkampf (oder eine Waffe mit Finesse) konzentrieren willst. Dein zweithöchster Wert sollte Konstitution sein oder Intelligenz (Letzteres falls du dich für den Archetyp des Mystischen Ritters entscheidest). Wähle zusätzlich den Hintergrund Soldat.

KLASSENMERKMALE

Als Kämpfer erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W10 pro Stufe als Kämpfer

Trefferpunkte auf Stufe 1: 10 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Kämpfer über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: alle Rüstungen, Schilde

Waffen: einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Stärke, Konstitution

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Akrobatik, Mit Tieren umgehen, Athletik, Geschichte, Motiv erkennen, Einschüchtern, Wahrnehmung, Überlebenskunst

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Kettenpanzer oder (b) eine Lederrüstung und ein Langbogen mit 20 Pfeilen,
- (a) eine Kriegswaffe und ein Schild oder (b) zwei Kriegswaffen,
- (a) eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (b) zwei Beile,
- (a) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (b) eine Entdeckerausrüstung.

KAMPFSTIL

Du wählst eine bestimmte Art zu kämpfen als Spezialisierung. Suche dir eine der folgenden Möglichkeiten aus. Du kannst keinen der Stile mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

BOGENSCHIESSEN

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

DUELLIEREN

Kämpfst du nur mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner Waffe in der anderen Hand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

KAMPF MIT GROSSEN WAFFEN

Greifst du mit einer beidhändig geführten Nahkampfwaffe an und würfelst bei deinem Schadenswurf eine 1 oder 2, darfst du den entsprechenden Schadenswürfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis musst du verwenden, auch wenn es wieder eine 1 oder 2 sein sollte. Die Waffe muss die Waffeneigenschaft zueihändig oder vielseitig besitzen, um diesen Vorzug zu gewähren.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wenn du mit zwei Waffen angreift, kannst du den passenden Attributsmodifikator zum Schaden der zweiten Waffe addieren.

LEIBWACHE

Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriff auf eine bis zu 1,50 m von dir entfernt stehende Kreatur aus (die nicht du selbst bist), kannst du deine Reaktion verwenden, damit der Angreifer bei seinem Wurf im Nachteil ist. Du musst dafür einen Schild tragen.

VERTEIDIGUNG

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

DURCHSCHNAUFEN

Durch deine große Ausdauer bist du in der Lage, während eines Kampfes deine Kräfte zu sammeln und dich dann erholt ins Schlachtgetümmel zu werfen. Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

TATENDRANG

Ab der 2. Stufe vermagst du dich für einen kurzen Augenblick über deine körperlichen Grenzen hinwegzusetzen. In deinem Zug kannst du eine weitere Aktion ausführen, zusätzlich zu deiner regulären Aktion und einer möglichen Bonusaktion.

Hast du die Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung. Ab

Stufe 17 kannst du dieses Merkmal zweimal nutzen, bevor du rasten musst, darfst es jedoch nur einmal pro Zug anwenden.

KAMPFARCHETYP

Mit Erreichen der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Kampfachtyp, der deinen Weg als Kämpfer bestimmt und der deine Techniken und Kampfstile beeinflusst. Wähle zwischen Champion, Kampfmeister oder Mystischem Ritter. Die Kampfachtypen werden am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben. Der Archetyp, den du wählst, verleiht dir auf der 3., 7., 10., 15. und 18. Stufe jeweils ein Merkmal.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 6., 8., 12., 14., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Beginnend mit der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführt. Die Anzahl der Angriffe steigt auf drei, sobald du die 11. Stufe als Kämpfer erreichst, und auf vier bei Stufe 20.

UNBEUGSAMKEIT

Angefangen mit der 9. Stufe kannst du einen Rettungswurf, der dir misslingt, wiederholen. Falls du dies tust, musst du das neue Ergebnis verwenden.

Nach ihrem Einsatz steht dir die Fähigkeit erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Auf Stufe 13 kannst du dieses Merkmal zweimal einsetzen, bevor eine Rast nötig ist, mit Stufe 17 sogar dreimal.

KAMPFARCHETYPEN

Unterschiedliche Kämpfer wählen verschiedene Herangehensweisen, um ihr überragendes Kampfgeschick zu perfektionieren. Der Kampfachtyp, für den du dich entscheidest, spiegelt diese Herangehensweise wider.

CHAMPION

Der archetypische Champion konzentriert sich auf die Entwicklung seiner rohen körperlichen Kraft bis hin zur tödlichen Perfektion, um im Kampf vernichtende Schläge auszuteilen.

VERBESSERTE KRITISCHE TREFFER

Mit der Wahl für diesen Archetyp auf Stufe 3 verursacht deine Waffe bei einem Würfelergebnis von 19 oder 20 kritische Treffer.

BEMERKENSWERTER ATHLET

Beginnend mit Stufe 7 kannst du die Hälfte (aufgerundet) deines Übungsbonus auf jeden Stärke-, Geschicklichkeits- oder Konstitutionswurf addieren, den du ablegst – außer der Übungsbonus wurde bereits miteinbezogen. Zusätzlich erhöht sich die Länge deiner Weitsprünge mit Anlauf um 30 cm pro Punkt deines Stärkemarkifikators.

WEITERER KAMPFSTIL

Auf Stufe 10 darfst du dir einen zweiten Kampfstil aus der Liste des gleichnamigen Merkmals aussuchen.

ÜBERLEGENER KRITISCHER TREFFER

Ab der 15. Stufe erzielst du mit deiner Waffe bei einem Würfelergebnis von 18, 19 oder 20 einen kritischen Treffer.

DER ÜBERLEBENDE

Mit der 18. Stufe erklommst du den Gipfel körperlicher Zähigkeit im Kampf. Zu Beginn jedes deiner Züge gewinnst du Trefferpunkte in Höhe von 5 + deinem Konstitutionsmodifikator zurück, falls du nicht mehr als die Hälfte deiner Trefferpunkte übrig hast. Diesen Vorzug erhältst du nicht, wenn du nur noch über 0 Trefferpunkte verfügst.

KAMPFMEISTER

Die gelehrten Krieger, die den Archetyp des Kampfmeisters verkörpern, wenden im Gefecht Techniken an, die über Generationen hinweg weitergegeben wurden. Für einen Kampfmeister stellt die Schlacht einen Bereich der akademischen Lehre dar, die manchmal auch das Studium der Waffenschmiedekunst und der Kalligraphie beinhaltet. Nicht jeder Kämpfer nimmt sämtliche Lehrstunden in Geschichte, Theorie und Handwerkskunst, die den Archetyp eines Kampfmeisters ausmachen, in sich auf. Doch jene, denen das gelingt, werden zu vielseitigen Kämpfern mit großem Wissen und hervorragenden Fertigkeiten.

KAMPFÜBERLEGENHEIT

Bei der Wahl dieses Archetyps auf der 3. Stufe lernst du Manöver, für die du eine spezielle Art von Würfeln benötigst: die Überlegenheitswürfel.

Manöver: Du erlernst drei Manöver deiner Wahl. Alle Manöver findest du weiter unten näher beschrieben. Viele verbessern auf die eine oder andere Weise deinen Angriff. Du kannst pro Angriff ein Manöver einsetzen. Auf den Stufen 7, 10 und 15 lernst du jeweils zwei weitere Manöver deiner Wahl. Jedes Mal, wenn du neue Manöver lernst, kannst du zusätzlich auch ein altes, das du bereits kennst, durch ein anderes ersetzen.

Überlegenheitswürfel: Du besitzt vier Überlegenheitswürfel, die W8 sind. Benutzt du einen Überlegenheitswürfel im Rahmen eines Manövers wird er verbraucht. Du erhältst alle verbrauchten Überlegenheitswürfel nach Beenden einer kurzen oder langen Rast zurück. Auf Stufe 7 und 15 erhältst du je einen weiteren Überlegenheitswürfel.

Rettungswürfe: Manche deiner Manöver erfordern von deinem Ziel einen Rettungswurf, um den Auswirkungen des Manövers zu widerstehen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs wird folgendermaßen berechnet:

SG für Rettungswürfe gegen Manöver = 8 + dein Übungsbonus + dein Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (nach Wahl)

SCHÜLER DES KRIEGES

Auf der 3. Stufe wirst du geübt in der Anwendung eines Handwerkzeugs deiner Wahl.

KENNE DEINEN FEIND

Ab der 7. Stufe kannst du, wenn du für mindestens 1 Minute einen Feind außerhalb des Kampfes beobachtest oder mit ihm interagierst, bestimmte Informationen über seine Fähigkeiten im Vergleich zu deinen erfahren. Der SL sagt dir, ob du gleichwertig, überlegen oder unterlegen in Bezug auf zwei der folgenden Charakteristika deiner Wahl bist:

- Stärkewert
- Geschicklichkeitswert
- Konstitutionswert
- Rüstungsklasse

- aktuelle Trefferpunkte
- Gesamtzahl der Klassenstufen (falls vorhanden)
- Klassenstufen als Kämpfer (falls vorhanden)

VERBESSERTE KAMPFÜBERLEGENHEIT

Auf Stufe 10 werden deine Überlegenheitswürfel zu W10. Ab der 18. Stufe werden sie zu W12.

UNERMÜDLICH

Hast du nach dem Erreichen der 15. Stufe beim Auswürfeln deiner Initiative keine Überlegenheitswürfel mehr zur Verfügung, erhältst du einen Überlegenheitswürfel zurück.

MANÖVER

Ablenkender Schlag: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um deinen Gegner abzulenken und deinen Verbündeten eine Angriffsfläche zu verschaffen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Der nächste Angriffswurf gegen das Ziel von einem anderen Angreifer als dir selbst ist im Vorteil, falls die entsprechende Aktion vor Beginn deines nächsten Zuges ausgeführt wird.

Ausfallschritt: Du kannst einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um einem Nahkampf-Waffenangriff in deinem Zug 1,50 m mehr Reichweite zu verleihen. Wenn du triffst, zählst du das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf hinzu.

Bedrohlicher Angriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel für den Versuch aufwenden, das Ziel zu verängstigen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel des Angriffs einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist dein Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges von dir verängstigt.

Doppelschlag: Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampf-Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um mit demselben Schlag eine zweite Kreatur zu treffen. Bestimme eine andere Kreatur innerhalb von 1,50 m um das ursprüngliche Ziel und innerhalb deiner Reichweite. Falls der ursprüngliche Angriffswurf auch beim zweiten Ziel ein Treffer wäre, erleidet es einen Schaden, der dem Ergebnis des Überlegenheitswürfels entspricht. Die Schadensart ist die gleiche wie bei deinem ursprünglichen Angriff.

Entwaffnender Angriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel für den Versuch aufwenden, das Ziel zu entwaffnen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg lässt dein Gegner einen Gegenstand, den du bestimmen darfst, aus der Hand fallen. Das Objekt landet zu dessen Füßen.

Fällender Angriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel für den Versuch aufwenden, das Ziel zu Fall zu bringen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel, falls es die Größenkategorie groß oder kleiner besitzt, einen Stärkerettungswurf ablegen. Misslingt der Rettungswurf, wird das Ziel zu Boden geworfen und erhält den Zustand liegend.

Finte: Du kannst in deinem Zug einen Überlegenheitswürfel und eine Bonusaktion aufwenden, um eine Finte zu schlagen. Bestimme eine Kreatur innerhalb einer Reichweite von 1,50 m als Ziel. In diesem Zug bist du bei deinem nächsten Angriff gegen diese Kreatur im Vorteil. Wenn der Angriff trifft, addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf.

Manövrierender Angriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel

aufwenden, um einen deiner Verbündeten in eine vorteilhaftere Position zu bringen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf und wähle eine verbündete Kreatur aus, die dich hören oder sehen kann. Diese Kreatur kann ihre Reaktion nutzen, um sich die Hälfte ihrer Bewegungsrate zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe durch das Ziel deines Angriffs auszulösen.

Parieren: Wenn eine andere Kreatur dir Schaden mit einem Waffenangriff zufügt, kannst du einen Überlegenheitswürfel und deine Reaktion aufwenden, um den Schaden zu reduzieren. Senke den Schaden um das Ergebnis des Überlegenheitswürfels + deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

Präzisionsangriff: Wenn du einen Waffenangriff gegen eine Kreatur ausführst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um dessen Ergebnis zum Angriffswurf zu addieren. Du kannst dieses Manöver vor oder nach dem Angriffswurf ausführen, musst es jedoch bevor die Auswirkungen des Angriffs angewendet werden.

Provozierender Angriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um das Ziel zu einer Attacke gegen dich zu verleiten. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zuges bei allen Angriffswürfen, die nicht dir gelten, im Nachteil.

Riposte: Wenn eine Kreatur dich mit einem Nahkampf-Waffenangriff verfehlt, kannst du einen Überlegenheitswürfel und deine Reaktion aufwenden, um einen Nahkampf-Waffenangriff gegen die Kreatur auszuführen. Triffst du, addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf.

Sammeln: In deinem Zug kannst du einen Überlegenheitswürfel und eine Bonusaktion aufwenden, um die Entschlossenheit eines Kameraden zu verstärken. Wähle eine verbündete Kreatur aus, die dich sehen oder hören kann. Diese Kreatur erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe des Ergebnisses des Überlegenheitswürfels + deines Charismamodifikators.

Schlag des Befehlshabers: Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion wählst, kannst du auf einen deiner Angriffe verzichten und eine Bonusaktion verwenden, um einen Kameraden zum Ausfall zu motivieren. Wähle eine verbündete Kreatur aus, die dich sehen oder hören kann, und wende einen Überlegenheitswürfel auf. Die Kreatur kann sofort ihre Reaktion verwenden, um einen Waffenangriff auszuführen, bei dem das Ergebnis des Überlegenheitswürfels auf den Schadenswurf addiert wird.

Stoßangriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um das Ziel zurückzudrängen. Addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf. Zusätzlich muss das Ziel, falls es die Größenkategorie groß oder kleiner besitzt, einen Stärkerettungswurf ablegen. Sollte der Rettungswurf misslingen, stößt du das Ziel bis zu 4,50 m von dir weg.

Tänzelnde Beinarbeit: Wenn du dich bewegst, kannst du einen Überlegenheitswürfel aufwenden, um dessen Ergebnis für die Dauer dieser Bewegung deiner Rüstungsklasse hinzuzufügen.

MYSTISCHER RITTER

Der archetypische Mystische Ritter kombiniert die meisterhafte Kriegskunst, die allen Kämpfern zu eigen ist, mit einem sorgfältigen Studium der Magie. Mystische Ritter wenden ähnliche magische Techniken an wie diejenigen, die von Magiern eingesetzt werden. Sie konzentrieren ihre Studien auf zwei der acht Schulen der Magie: Bannmagie und Hervorrufungen. Bannmagie verschafft dem Mystischen Ritter zusätzlichen Schutz im Kampf und Hervorrufungszauber

verursachen bei vielen Feinden gleichzeitig Schaden, was die Effektivität des Kämpfers in der Schlacht erhöht. Diese Ritter lernen vergleichsweise wenige Zaubersprüche, die sie jedoch allein ihrem Erinnerungsvermögen anvertrauen, anstatt sie in einem Zauberbuch festzuhalten.

ZAUBERWIRKEN

Mit Erreichen der 3. Stufe verstärkst du deine Kampfkraft um die Fähigkeit, Zaubersprüche entfesseln zu können. In Kapitel 10 „Zauber wirken“ findest du die allgemeinen Regeln für das Wirken von Zaubern und in Kapitel 11 „Zauber“ die Zaubерliste des Magiers.

Zaubertricks: Dir sind zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zaubерliste des Magiers bekannt. Auf der 10. Stufe lernst du einen weiteren Magierzaubertrick deiner Wahl.

Zauberplätze: Die Zaubertabelle des Mystischen Ritters gibt an, wie viele Zauberplätze dir auf jeder Stufe ab der 3. zur Verfügung stehen und welchen Grad diese haben.

Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauberspruch *Schild* des 1. Grades bekannt und verfügst du über einen Zauberplatz des 1. und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Schild* zu wirken.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher: Du kennst drei Magierzauber des 1. Grades, von denen zwei aus den Schulen der Bannmagie oder der Hervorrufungen stammen müssen.

Der Spalte „Bekannte Zauber“ der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zaubерliste des Magiers aussuchen darfst. Jeder dieser Zauber muss ein Bannzauber oder ein Hervorrufungszauber sein und einem Grad entsprechen, für den du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 7. Stufe als Mystischer Ritter, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Die Zauber, die du auf den Stufen 8, 14 und 20 lernst, können jeder beliebigen Schule angehören.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Magierzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zaubерliste ersetzen. Auch bei diesem muss der Grad deiner Zauberplätze dem Grad des Spruches entsprechen und er muss der Schule der Bannmagie oder der Hervorrufung angehören – außer es handelt sich um die Zauber einer beliebigen Schule, die du auf der 3., 8., 14. und 20. Stufe gelernt hast.

Attribut zum Zauberwirken: Das Attribut, mit dem du deine Zauber wirkst, ist Intelligenz, da du sie durch Studieren und Einprägen erlangst. Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Magierzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Magierzaubern findet ebenfalls der Intelligenzmodifikator Anwendung.

SC für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus +
dein Intelligenzmodifikator

Modifikator für Zauberangriffe = dein Übungsbonus +
dein Intelligenzmodifikator

WAFFENBINDUNG

Auf der 3. Stufe erlernst du ein Ritual, mit dem du einen magischen Bund zwischen dir und einer deiner Waffen herstellen kannst. Das Ritual dauert 1 Stunde und kann im Rahmen

ZAUBERTABELLE DES MYSTISCHEN RITTERS

Kämpfer- stufe	Bekannte Zauber- tricks	Bekannte Zauber	– Zauberplätze pro Grad –			
			1.	2.	3.	4.
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

einer kurzen Rast vollzogen werden. Die Waffe muss sich während des gesamten Rituals in deiner Nähe befinden, da du sie zum Abschluss berühren musst, um den Bund zu schmieden.

Ist eine Waffe erst einmal an dich gebunden, kann sie dir nicht mehr aus der Hand geschlagen werden (etwa durch einen entwaffnenden Angriff), außer du leidest unter dem Zustand kampfunfähig. Befindet sich die Waffe auf derselben Existenzebene wie du, kannst du sie in deinem Zug als Bonusaktion augenblicklich in deine Hand teleportieren. Du kannst bis zu zwei Waffen an dich binden, doch mit der Bonusaktion nur eine zur selben Zeit in deine Hand teleportieren. Wenn du versuchst, eine dritte Waffe an dich zu binden, musst du den Bund mit einer der anderen beiden Waffen aufgeben.

KRIEGSMAGIE

Wenn du ab Stufe 7 deine Aktion verwendest, um einen Zaubertrick zu wirken, kannst du zusätzlich einen einzelnen Waffenangriff als Bonusaktion durchführen.

MYSTISCHER SCHLAG

Auf der 10. Stufe lernst du, wie man mit einem Waffenangriff die Resistenz einer Kreatur gegen deine Zaubersprüche umgeht. Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, ist sie im Nachteil bei dem nächsten Rettungswurf, den sie gegen einen deiner Zauber ablegen muss, falls du diesen vor Ende deines nächsten Zuges wirkst.

ARKANER STURMANGRIFF

Ab Stufe 15 erhältst du den Vorzug, dich bis zu 9 m an eine freie Stelle teleportieren zu dürfen (die du sehen können musst), sobald du dein Merkmal Tatendrang einsetzt. Du kannst dich vor oder nach der zusätzlichen Aktion teleportieren.

VERBESSERTE KRIEGSMAGIE

Beginnend mit der 18. Stufe kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen, wenn du als Aktion einen Zauber wirkst.



KLERIKER

Die Arme und Augen zur Sonne gewandt und ein Gebet auf den Lippen, strahlt der Elf ein inneres Licht aus, das sich ausbreitet und seine vom Kampf geschwächten Kameraden heilt.

Mit einem Lied des Ruhmes auf den Lippen schwingt ein Zwerg seine Axt in weiten Hieben durch die Reihen der Orks, die sich gegen ihn gestellt haben, und preist die Götter lauthals beim Sturz jedes einzelnen Feindes.

Während sie die Mächte der Untoten mit einem Fluch belegt, erhebt eine Menschenfrau ihr heiliges Symbol und drängt mit dem daraus flutenden Licht die Zombies zurück, welche ihre Kameraden in die Enge getrieben haben.

Kleriker sind Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und den fernen Ebenen der Götter. So unterschiedlich die Gottheiten, denen sie dienen, auch sein mögen, streben doch alle Kleriker danach, deren Werk und deren Ideale mit jeder ihrer Taten zu verkörpern. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Priester ist ein Kleriker von göttlicher Magie erfüllt.

HEILER UND KRIEGER

Göttliche Magie, wie der Name verrät, ist die Macht der Götter, die durch sie in die Welt strömt. Kleriker kanalisieren diese Kraft, sodass sie in Form wundersamer Effekte in Erscheinung tritt. Die Götter verleihen diese Macht nicht jedem, der danach sucht, sondern nur denen, die sie für eine höhere Berufung auserwählen.

Die heiligen Kräfte nutzbar zu machen, hängt nicht von Übung oder Lerneifer ab. Ein Kleriker kann zwar Gebetsformeln und uralte Rituale lernen, doch die Fähigkeit, Klerikerzauber zu wirken, stützt sich auf die Verehrung der Gottheit und das intuitive Wissen um ihre Wünsche. Kleriker kombinieren die hilfreiche Magie der Heilung und der Inspiration mit Zaubersprüchen, die ihre Gegner aufhalten und verletzen. Sie können Leid und Schrecken über ihre Feinde bringen, sie mit krankmachenden oder vergiftenden Flüchen belegen und sogar Flammen vom Himmel auf sie herabregnen lassen. Bei Halunken, die einen Hieb mit dem Streitkolben auf den Kopf verdienen, verlassen sich Kleriker auf ihre Kampfausbildung und stellen sich ihnen mit der Macht der Götter an der Seite im Nahkampf.

GÖTTLICHE STELLVERTRETER

Nicht jeder Akolyth oder Geistliche in einem Tempel oder einer Kirche ist ein Kleriker. Manche Priester werden zu einem einfachen Leben als Tempeldiener berufen und entsprechen dem Willen ihrer Götter mit Gebeten und Opfern, nicht

DER KLERIKER

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zauber- tricks	– Zauberplätze pro Grad –								
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+2	Zauberwirken, Göttliche Domäne	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Göttliche Macht fokussieren (1/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Attributswerterhöhung	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Untote zerstören (HG 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Göttliche Macht fokussieren (2/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Attributswerterhöhung, Untote zerstören (HG 1), Merkmal: Göttliche Domäne	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Göttliche Intervention	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	Untote zerstören (HG 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Untote zerstören (HG 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Untote zerstören (HG 4), Merkmal: Göttliche Domäne	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Göttliche Macht fokussieren (3/Rast)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Verbesserte Göttliche Intervention	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

mit Magie und Waffengewalt. In einigen Städten hat die Priesterschaft auch politische Ämter inne. Der Klerus wird dort oft als Sprungbrett benutzt, um an höhere Positionen zu gelangen, ohne dass der Glaube an eine Gottheit dabei eine Rolle spielt. Echte Kleriker sind in den meisten Hierarchien selten zu finden.

Sollte ein Kleriker sich für ein Leben als Abenteurer entscheiden, dann liegt das in der Regel daran, dass seine Gottheit es so verlangt. Die Ziele der Götter zu verfolgen beinhaltet oft, Gefahren hinter den Grenzen der Zivilisation zu trotzen, das Böse zu bekämpfen oder heilige Relikte in uralten Grabstätten zu suchen. Von vielen Klerikern wird auch erwartet, dass sie die Anhänger ihrer Gottheit beschützen – was bedeuten kann, dass sie randalierende Orks bekämpfen müssen, Friedensverhandlungen zwischen sich bekriegenden Nationen führen dürfen oder ein Portal versiegeln sollen, das einem Dämonenprinzen erlauben würde, die Welt zu betreten.

Die meisten Kleriker auf Abenteuern halten Verbindungen zu alteingesessenen Tempeln oder Orden ihres Glaubens aufrecht. Ein Tempel könnte die Hilfe des Klerikers erbitten oder ein Hohepriester gar in der Position sein, diese einzufordern.

EINEN KLERIKER ERSCHAFFEN

Beim Erschaffen deines Klerikers besteht die wichtigste Frage darin, welcher Gottheit er dient und welche Prinzipien er verkörpert. Anhang B „Götter des Multiversums“ enthält Listen mit vielen möglichen Gottheiten. Sprich mit deinem SL ab, welche in deiner Kampagne vorkommen. Sobald du dir eine Gottheit ausgesucht hast, überlege dir, welche Beziehung dein Charakter zu dieser hat. Ist er freiwillig in ihren Dienst getreten? Oder hat der Gott ihn erwählt und nötigt ihn, ihm zu dienen, ohne auf die Wünsche deines Charakters zu achten? Wie gehen die Priester im Tempel mit deinem Kleriker um? Ist er für sie ein Held oder ein Unruhestifter? Was will er erreichen? Hat seine Gottheit eine besondere Aufgabe für ihn im Sinn? Oder versucht er, sich einer großen Queste als würdig zu erweisen?

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Kleriker schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Weisheit, deinen zweithöchsten auf Stärke oder Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Tempeldiener.

KLASSENMERKMALE

Als Kleriker erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Kleriker

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Kleriker über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde

Waffen: einfache Waffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Weisheit, Charisma

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion, Überzeugen

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Streitkolben oder (b) ein Kriegshammer (falls im Umgang geübt),
- (a) ein Schuppenpanzer, (b) eine Lederrüstung oder (c) ein Kettenpanzer (falls im Umgang geübt),

- (a) eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (b) eine einfache Waffe,
- (a) eine Priesterausrüstung oder (b) eine Entdeckerausrüstung,
- ein Schild und ein heiliges Symbol.

ZAUBERWIRKEN

Als Kleriker kannst du Zauber wirken, indem du die Macht deiner Gottheit kanalisierst. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Klerikers Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERTRICKS

Auf der 1. Stufe sind dir drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Klerikers angegeben ist.

VORBEREITEN UND WIRKEN VON ZAUBERN

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu eine Anzahl von Klerikerzaubern, die deiner Stufe als Kleriker + deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt..

Bist du zum Beispiel ein Kleriker der 3. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Weisheitswert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs beliebige Sprüche (Stufe 3 + Modifikator 3) des 1. oder 2. Grades umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Klerikers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute im Gebet oder in Meditation je Zaubergrad pro Spruch.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Klerikerzauber wirkst, ist Weisheit, da du deine Magie aus der Hingabe zu deiner Gottheit schöpfst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Klerikerzauber bestimmt, ziehst du deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Klerikerzaubern findet ebenfalls der Weisheitsmodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

RITUALE WIRKEN

Du kannst einen Klerikerzauber als Ritual wirken, falls der Spruch als solches gekennzeichnet ist und du ihn vorbereitet hast.

ZAUBERFOKUS

Du kannst ein heiliges Symbol (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) als Zauberkfokus für deine Klerikerzauber verwenden.

GÖTTLICHE DOMÄNEN

Suche dir eine Domäne aus, die in Verbindung mit deiner Gottheit steht: Krieg, Leben, Licht, List, Natur, Sturm oder Wissen. Jede Domäne wird am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben und ist mit Beispielen für Gottheiten aufgeführt, die mit ihnen in Verbindung gebracht werden. Schon auf Stufe 1 erhältst du durch deine Wahl Domänenzauber und andere Fähigkeiten. Ab Stufe 2 kannst das Merkmal Göttliche Macht je nach Domäne unterschiedlich einsetzen. Außerdem erlangst du weitere Vorzüge auf den Stufen 6, 8 und 17.

DOMÄNENZAUBER

Zu jeder Domäne gehört eine Liste von Domänenzaubern, die du auf bestimmten Klerikerstufen erhältst. Domänenzauber gelten immer als vorbereitet und zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner vorbereiteten Zauber. Falls du einen Domänenzauber lernst, der nicht in der Zauberliste für Kleriker aufgeführt ist, gilt er für dich trotzdem als Klerikerzauber.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Auf der 2. Stufe erhältst du die Fähigkeit, direkt durch deine Gottheit göttliche Macht zu fokussieren, um magische Effekte hervorzurufen. Du beginnst mit zwei solchen Effekten: Untote vertreiben und einem Effekt, der durch deine Domäne festgelegt wird. Manche Domänen verleihen dir weitere Effekte im Laufe deiner Klerikerkarriere.

Wenn du Göttliche Macht fokussierst, kannst du dir aussuchen, welchen der Effekte dies hervorrufen soll. Bevor du erneut Göttliche Macht fokussieren kannst, musst du eine kurze oder lange Rast einlegen. Manche Effekte dieses Merkmals erfordern, dass dein Ziel einen Rettungswurf ablegt. In diesem Fall ist der SG des Rettungswurfs der gleiche, als wenn das Ziel



einem deiner Klerikerzauber zu widerstehen versucht. Ab der 6. Stufe kannst du zweimal (statt nur einmal) Göttliche Macht fokussieren, bevor du eine Rast benötigst, ab der 18. Stufe sogar dreimal. Nach einer kurzen oder langen Rast stehen dir alle verbrauchten Anwendungen wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: UNTOTE VERTREIBEN

Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet. Jeder Untote im Umkreis von 9 m, der dich sehen oder hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Falls dieser misslingt, gilt die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet als vertrieben. Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen, und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 m. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen. Als Aktion kann sie nur spuren oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

UNTOTE ZERSTÖREN

Mit Erreichen der 5. Stufe verbessert sich dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren: Untote vertreiben. Misslingt einem Untoten von nun an der entsprechende Rettungswurf, wird er sofort zerstört, falls sein Herausforderungsgrad (HG) gleich oder niedriger als eine bestimmte Schwelle ist (siehe dazu die Tabelle „Untote zerstören“).

UNTOTE ZERSTÖREN

Klerikerstufe	Untote dieses HG werden zerstört
5	1/2 oder niedriger
8	1 oder niedriger
11	2 oder niedriger
14	3 oder niedriger
17	4 oder niedriger

GÖTTLICHE INTERVENTION

Ab der 10. Stufe kannst du deine Gottheit in großer Not bitten, dir beizustehen und in die Welt der Sterblichen einzugreifen. Verwende deine Aktion dafür, deine Gottheit um Hilfe anzuflehen. Beschreibe anschließend die Unterstützung, um die du ersuchst, und würfle mit einem W100. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger deiner Klerikerstufe, greift deine Gottheit ein. Der SL wählt die Art der Intervention, etwa wäre der Effekt eines beliebigen Kleriker- oder Domänenzaubers angemessen.

Falls deine Gottheit interveniert, kannst du dieses Merkmal für die nächsten 7 Tage nicht verwenden. Andernfalls darfst du es nach Abschluss einer langen Rast erneut einsetzen.

Auf der 20. Stufe gelangen deine Bitten um Intervention automatisch und es wird kein Wurf mehr benötigt.

GÖTTLICHE DOMÄNEN

In einem Pantheon hat jede Gottheit Einfluss auf verschiedene Aspekte der Welt und des Lebens der Sterblichen. Dieser Einflussbereich wird die Domäne des Gottes genannt. Alle Domänen, die einer Gottheit zugeordnet sind, werden zusammen als ihr Portfolio

bezeichnet. Beispielsweise enthält das Portfolio des griechischen Gottes Apollo die Domänen Wissen, Leben und Licht. Als Kleriker suchst du dir aus dem Portfolio deines Gottes einen dieser Aspekte aus, den du fortan verkörpern möchtest, und erhältst die Kräfte, die mit dieser Domäne in Verbindung stehen.

Deine Wahl könnte mit der Ausrichtung einer bestimmten Sekte übereinstimmen, die deiner Gottheit folgt. Apollo zum Beispiel könnte in einer Region als Phoebus Apollo („der Strahlende“) verehrt werden, was seinen Einfluss auf die Domäne des Lichts betont, und in einer anderen Ort als Apollo Acesius („der Heilende“), wodurch seine Verbindung mit der Domäne des Lebens hervorgehoben wird. Alternativ kannst du dir auch einfach eine Domäne aus dem Portfolio aussuchen, die deiner persönlichen Vorliebe am ehesten gerecht wird.

Jede Domänenbeschreibung gibt dir Beispiele von Göttern, die Einfluss über diese Domäne haben. Du findest sowohl Gottheiten aus den Welten der Vergessenen Reiche, Greyhawk, der Welt der Drachenlanze und Eberron als auch Fantasy-Interpretationen der keltischen, griechischen, nordischen und ägyptischen Pantheons.

DOMÄNE DES KRIEGES

Der Krieg hat viele Erscheinungsformen. Er kann aus gewöhnlichen Leuten Helden machen, sie aber auch in die Verzweiflung stürzen und mit seiner Grausamkeit die Fälle von Vortrefflichkeit und Mut in den Schatten stellen. In jedem Fall wachen die Götter des Krieges über all jene, die in ihrem Namen auf das Schlachtfeld treten, und belohnen sie für ihre großen Taten. Die Kleriker einer solchen Gottheit tun sich im Kampf hervor und inspirieren andere zu wagemutigen Angriffen oder herausragenden Manövern.

Unter den Göttern des Krieges findet man sowohl ehrenhafte und ritterliche (wie Torm, Heironeous und Kiri-Jolith) als auch Götter der Zerstörung und des Plünderns (wie Erythnul, Die Furie, Gruumsh und Ares) oder Götter der Eroberung und der Beherrschung (wie Tyrannos, Hextor und Maglubiyet). Andere Kriegsgötter (wie Tempus, Nike und Nuada) nehmen eine neutralere Haltung ein, fördern Krieg in all seinen Ausprägungen und unterstützen Krieger unter allen Umständen.

DOMÄNENZAUBER DES KRIEGS

Klerikerstufe	Zauber
1	Göttliche Gunst, Schild des Glaubens
3	Magische Waffe, Waffe des Glaubens
5	Kreuzfahrermantel, Schutzgeister
7	Bewegungsfreiheit, Steinhaut
9	Flammenschlag, Monster festhalten

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Ab der 1. Stufe bist du geübt im Umgang mit Kriegswaffen und schweren Rüstungen.

KRIEGSPRIESTER

Von der 1. Stufe an inspiriert dich dein Gott im Kampf zu großen Taten. Setzt du deine Angriffsaktion ein, kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen.

Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen, wie es der Höhe deines Weisheitsmodifikators (mindestens 1) entspricht. Alle verbrauchten Anwendungen dieses Merkmals stehen dir nach Abschluss einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: GEFÜHRTER SCHLAG

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du die Macht deines kriegerischen Gottes fokussieren, um einen Schlag mit übernatürlicher Zielgenauigkeit auszuführen. Wenn du einen Angriffswurf ablegst, kannst du Göttliche Macht fokussieren einsetzen, um

einen Bonus von +10 auf den Wurf zu erhalten. Du triffst diese Entscheidung, nachdem du das Ergebnis des Wurfs siehst, jedoch bevor der SL dir mitteilt, ob der Angriff getroffen oder verfehlt hat.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: SEGNE DES KRIEGSGOTTES

Auf der 6. Stufe kannst du einer Kreatur, die sich innerhalb von 9 m befindet und einen Angriffswurf ausführt, einen Bonus von +10 auf diesen Wurf verleihen, indem du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren anwendest. Du triffst diese Entscheidung, nachdem du das Ergebnis des Wurfs siehst, jedoch bevor der SL dir mitteilt, ob der Angriff getroffen oder verfehlt hat.

GÖTTLICHER SCHLAG

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Schaden verursachen, der dem Schadenstyp deiner Waffe entspricht. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

VERKÖRPERUNG DER SCHLACHT

Auf der 17. Stufe erhältst du eine Resistenz gegen Wucht-, Stich-, und Hiebschaden von nicht-magischen Waffen.

DOMÄNE DES LEBENS

Die Domäne des Lebens konzentriert sich auf die schöpferische und pulsierende Energie, die allem Lebendigen innewohnt – eine der grundlegenden Kräfte des Universums. Die Götter des Lebens fördern Vitalität und Gesundheit und stellen sich den Mächten des Todes, besonders den Untoten, entgegen.

Nahezu jede nicht böse Gottheit kann Einfluss auf diese Domäne beanspruchen, besonders die Götter der Landwirtschaft (wie etwa Chauntea, Arawai und Demeter), Sonnengötter (wie etwa Lathander, Pelor und Re-Horachti), Götter der Heilung oder der Ausdauer (wie etwa Ilmater, Mishakal, Apollo und Dian Cecht) sowie Götter des Heimes und der Gemeinschaft (wie etwa Hestia, Hathor und Boldrei).

DOMÄNENZAUBER DES LEBENS

Klerikerstufe	Zauber
1	<i>Segnen, Wunden heilen</i>
3	<i>Schwache Genesung, Waffe des Glaubens</i>
5	<i>Leuchfeuer der Hoffnung, Wiederbeleben</i>
7	<i>Todesschutz, Hüter des Glaubens</i>
9	<i>Massen-Wunden Heilen, Tote erwecken</i>

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wählst du diese Domäne auf der 1. Stufe, wirst du geübt im Umgang mit schweren Rüstungen.

JÜNGER DES LEBENS

Ebenfalls mit der 1. Stufe werden deine Heilzauber effektiver. Immer wenn du einen Zauber des 1. Grades oder höher wirkst, der bei einer Kreatur Trefferpunkte wiederherstellt, erhält diese zusätzliche Trefferpunkte in Höhe von 2 + dem Grad des Zaubers zurück.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: LEBEN ERHALTEN

Von der 2. Stufe an kannst du eine Welle göttlicher Macht hervorrufen, die schwerste Verletzungen zu heilen vermag. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und setzt dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren ein, um eine Anzahl von Trefferpunkten in

Höhe deiner Stufe als Kleriker mal 5 wiederherzustellen. Als Ziel bestimmst du innerhalb von 9 m beliebig viele Kreaturen, unter denen du die Trefferpunkte aufteilst. Diese Fähigkeit kann keine Trefferpunkte über die Hälfte des Trefferpunktemaximums hinaus zurückgeben und wirkt nicht bei Konstrukten und Untoten.

GESEGNETER HEILER

Ab der 6. Stufe betreffen die Heilzauber, die du auf andere wirkst, auch dich selbst. Solltest du einen Heilzauber des 1. Grades oder höher auf eine Kreatur wirken, die nicht du selbst bist, erhältst du Trefferpunkte in Höhe von 2 + dem Grad des Zaubers zurück.

GÖTTLICHER SCHLAG

Auf Stufe 8 erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden zufügen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

ÜBERLEGENE HEILUNG

Sollst du normalerweise mit einem oder mehreren Würfeln bestimmen, wie viele Trefferpunkte du mit einem Zauber wiederherstellst, kannst du ab Stufe 17 stattdessen das höchstmögliche Ergebnis für jeden Würfel verwenden. Beispielsweise heilst du bei einer Kreatur anstatt 2W6 Trefferpunkte nun 12 Trefferpunkte.

DOMÄNE DES LICHTS

Götter des Lichts (wie Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, Die Silberne Flamme, Belenus, Apollo und Re-Horachti) verkörpern die Ideale der Wiedergeburt und der Erneuerung, der Wahrheit, der Wachsamkeit und der Schönheit, wobei sie oft das Symbol der Sonne verwenden. Manche dieser Götter werden als die Sonne selbst dargestellt oder als Wagenlenker, der diese auf ihrem Weg über den Himmel führt. Andere sind unermüdliche Wächter, deren Blick jeden Schatten durchdringt und jede Täuschung durchschaut. Einige sind Beschützer der Schönheit und der Kunstfertigkeit und lehren, dass die Künste ein Weg zur Verbesserung der Seele sind. Kleriker eines Gottes des Lichts sind erleuchtete Seelen, die durchdrungen sind vom Glanz und der Kraft der scharfsichtigen Vision ihres Gottes, damit beauftragt, Lügen aufzudecken und die Dunkelheit mit leuchtender Flamme zu vertreiben.

DOMÄNENZAUBER DES LICHTS

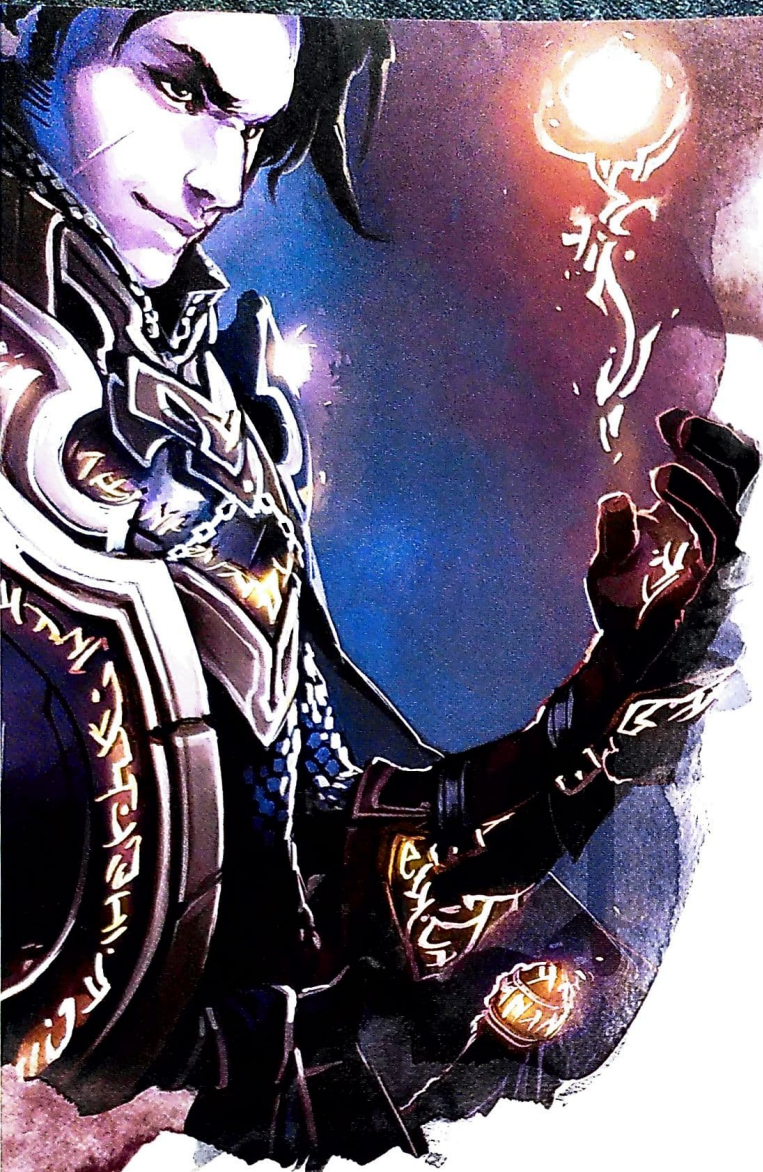
Klerikerstufe	Zauber
1	<i>Brennende Hände, Feenfeuer</i>
3	<i>Sengender Strahl, Flammenkugel</i>
5	<i>Tageslicht, Feuerball</i>
7	<i>Hüter des Glaubens, Feuerwand</i>
9	<i>Ausspähung, Flammenschlag</i>

ZUSÄTZLICHER ZAUBERTRICK

Bei der Wahl dieser Domäne auf der 1. Stufe erhältst du den Zaubertrick *Licht*, falls du ihn nicht bereits beherrschst.

SCHÜTZENDES FLACKERN

Ebenfalls ab der 1. Stufe kannst du zwischen dir und einer angreifenden Kreatur ein göttliches Licht erscheinen lassen. Greift dich innerhalb von 9 m eine Kreatur an, die du sehen kannst, darfst du deine Reaktion dazu verwenden, den Angreifer bei seinem Wurf im Nachteil sein zu lassen, indem du ein grelles Licht vor ihm aufflackern lässt. Du kannst diese Fähigkeit vor oder nach dem gegnerischen Angriffswurf ausführen, musst es jedoch bevor die Auswirkungen des Angriffs angewendet werden. Eine Kreatur, die



nicht geblendet werden kann, ist gegen diesen Effekt immun.

Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen, wie es deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens 1). Alle verbrauchten Anwendungen dieser Fähigkeit stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: STRAHLEN DES SONNENAUFGANGS

Ab der 2. Stufe kannst du Sonnenlicht erstrahlen lassen und damit Dunkelheit vertreiben und Feinden gleißenden Schaden zufügen. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und setzt dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren ein, um jegliche magische Dunkelheit innerhalb von 9 m zu bannen. Zusätzlich muss jede feindliche Kreatur in diesem Umkreis einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur gleißenden Schaden in Höhe von $2W10 +$ deiner Stufe als Kleriker, oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur in vollständiger Deckung ist von diesem Effekt nicht betroffen.

VERBESSERTES FLACKERN

Beginnend mit Stufe 6 kannst du dein Schützendes Flackern einsetzen, um deinen Verbündeten beizustehen. Du darfst die Fähigkeit auch anwenden, wenn innerhalb von 9 m eine feindliche Kreatur, die du sehen kannst, eine andere Kreatur als dich selbst angreift.

VERSTÄRKTE ZAUBERTRICKS

Ab der 8. Stufe darfst du deinen Weisheitsmodifikator auf den Schaden anrechnen, den du mit einem Klerikerzaubertrick zufügst.

KORONA DES LICHTS

Ab der 17. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um eine Aura aus Sonnenlicht hervorzurufen, die für 1 Minute bestehen bleibt oder bis du sie mit einer weiteren Aktion auflöst. Du strahlst in einem Radius von 18 m helles Licht aus und verbreitest 9 m darüber hinaus dämmriges Licht. Deine Gegner, die sich im hellen Licht befinden, sind im Nachteil bei ihren Rettungswürfen gegen alle Zauber, die gleißenden Schaden oder Feuerschaden verursachen.

DOMÄNE DER LIST

Götter der List (wie Tymora, Beshaba, Olidammara, Der Reisende, Garl Glittergold und Loki) sind Unruhestifter und Aufwiegler, die in einem ständigen Wettstreit mit der anerkannten Ordnung der Götter und der Sterblichen stehen. Sie sind die Schutzherrn der Diebe, der Spieler, der Rebellen, der Freigeister und der Halunken. Ihre Kleriker sind eine störende Macht in der zivilisierten Welt. Sie verspotten die Stolzten, stürzen Tyrannen, bestehlen die Reichen, befreien Gefangene und missachten sinnbefreite Traditionen. Sie ziehen List, Streiche, Täuschung und Diebstahl einer direkten Konfrontation vor.

DOMÄNENZAUBER DER LIST

Klerikerstufe	Zauber
1	<i>Person bezaubern, Selbstverkleidung</i>
3	<i>Spiegelbilder, Spurloses Gehen</i>
5	<i>Flimmern, Magie bannen</i>
7	<i>Dimensionstür, Verwandlung</i>
9	<i>Person beherrschen, Erinnerung verändern</i>

SEGEN DER LIST

Wählst du diese Domäne auf der 1. Stufe, kannst du als Aktion eine bereitwillige Kreatur berühren, die nicht du selbst bist, und ihr einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) verleihen. Diese Segnung hält für 1 Stunde an oder bis du diese Fähigkeit erneut anwendest.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: ABBILD BESCHWÖREN

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden, um ein illusionäres Abbild deiner selbst zu erschaffen. Als Aktion rufst du eine perfekte Illusion von dir hervor, die für 1 Minute bestehen bleibt oder bis du dich nicht mehr konzentrierst (als ob du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest). Die Illusion erscheint in einem freien Bereich, den du sehen kannst, innerhalb eines 9-m-Radius um dich. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Illusion bis zu 9 m an einen Ort bewegen, den du sehen kannst, der sich aber nicht weiter als 36 m von dir entfernt befindet. Für die Dauer der Illusion kannst du Zauber wirken, als ob du an der Stelle der Illusion stehen würdest, doch du musst deine eigenen Sinne verwenden. Außerdem bist du im Vorteil bei Angriffswürfen auf eine Kreatur, die 1,50 m von dir und der Illusion entfernt ist, da diese das Ziel ablenkt.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: SCHATTENMANTEL

Ab der 6. Stufe kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden, um mit den Schatten zu verschmelzen. Als Aktion wirst du bis zum Ende deines nächsten Zuges unsichtbar. Du wirst wieder sichtbar, wenn du angreifst oder zauberst.

GÖTTLICHER SCHLAG

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Giftschaden verursachen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

VERBESSERTES ABBILD

Auf der 17. Stufe kannst du bis zu vier Abbilder deiner selbst erschaffen (anstatt nur einem), wenn du das Merkmal Göttliche Macht fokussieren: Abbild beschwören anwendest. Als Bonusaktion kannst du jedes einzelne bis zu 9 m bewegen. Keins der Abbilder darf sich weiter als 36 m von dir entfernen.

DOMÄNE DER NATUR

Gottheiten der Natur sind so unterschiedlich wie die natürliche Welt selbst, von den undurchschaubaren Göttern der dichten Wälder (wie Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor und Pan) bis zu freundlichen Gottheiten, die insbesondere mit Quellen und Hainen in Verbindung gebracht werden (wie Eldath). Druiden verehren die Natur als Ganzes und könnten einer dieser Gottheiten dienen, indem sie mysteriöse Riten durchführen und uralte Gebete in ihrer eigenen Geheimsprache rezitieren. Doch viele dieser Götter haben in ihren Diensten auch Kleriker, Helden, welche die Interessen ihrer Gottheit aktiver vorantreiben. Diese Kleriker könnten böse Monstrositäten jagen, welche plündernd ein Waldgebiet verwüsten, die Ernte der Gläubigen segnen oder die Felder derer verdorren lassen, die den Zorn der Götter auf sich gezogen haben.

DOMÄNENZAUBER DER NATUR

Klerikerstufe	Zauber
1	<i>Tierfreundschaft, Mit Tieren sprechen</i>
3	<i>Dornenwuchs, Rindenhaut</i>
5	<i>Pflanzenwachstum, Windwall</i>
7	<i>Tier beherrschen, Schlingranke</i>
9	<i>Hölzerner Weg, Insektenplage</i>

GEFOLGSMANN DER NATUR

Auf der 1. Stufe lernst du einen Druidenzaubertrick deiner Wahl. Du bist außerdem geübt in einer der folgenden Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Naturkunde oder Überlebenskunst.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Ebenfalls ab der 1. Stufe bist du geübt im Umgang mit schweren Rüstungen.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: TIERE UND PFLANZEN BEZAUBERN

Mit Erreichen der 2. Stufe kannst du deine göttliche Macht nutzen, um Tiere und Pflanzen zu bezaubern. Als Aktion kannst du dein heiliges Symbol zeigen, den Namen deiner Gottheit anrufen und dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzen. Jedes Tier und jede Pflanze im Umkreis von 9 m muss daraufhin einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet von dir bezaubert. Während sie von dir bezaubert ist, reagiert sie freundlich auf dich und andere Kreaturen, die du bestimmst.

ELEMENTARKRÄFTE MÄSSIGEN

Ab Stufe 6 kannst du deine Reaktion dazu verwenden, um dir oder einer Kreatur innerhalb von 9 m eine Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Schallschaden zu verleihen, sobald sie diesen erleidet. Die Resistenz gilt nur für die Dauer der Schadensabwicklung.

GÖTTLICHER SCHLAG

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du mit einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Kälte-, Feuer- oder Blitzschaden (frei wählbar) verursachen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

HERR DER NATUR

Ab Stufe 17 bist du in der Lage, Pflanzen und Tiere zu befehligen, die von deinem Merkmal Göttliche Macht fokussieren: Tiere und Pflanzen bezaubern betroffen sind. Du kannst in deinem Zug eine Bonusaktion ausführen, um jeder bezauberten Kreatur verbal zu befehlen, welche Handlung sie in ihrem nächsten Zug ausführen soll.

DOMÄNE DES STURMS

Götter, deren Portfolio die Domäne des Sturms beinhaltet, (wie Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, Der Verschlinger, Zeus und Thor) herrschen über Gewitter, das Meer und den Himmel. Dazu gehören Götter des Blitzes und des Donners, Götter der Erdbeben, einige Feuergötter und bestimmte Gottheiten der physischen Stärke und des Mutes. In einigen Pantheons herrscht ein Gott dieser Domäne über die anderen Gottheiten und ist für seine schlagkräftige Gerechtigkeit bekannt, die er durch einen Donnerkeil vollstreckt. Bei seefahrenden Völkern sind Götter dieser Domäne die Beherrscher der Fluten und Schutzherren der Matrosen. Sturmgötter schicken ihre Kleriker, um das gemeine Volk in Furcht zu versetzen, entweder um es auf dem rechten Pfad zu halten oder um es zu Opfergaben zu ermutigen, mit denen der göttliche Zorn abgewendet werden kann.

DOMÄNENZAUBER DES STURMS

Klerikerstufe	Zauber
1	<i>Nebelwolke, Donnerwoge</i>
3	<i>Windstoß, Zerbersten</i>
5	<i>Blitze herbeirufen, Schneesturm</i>
7	<i>Eissturm, Wasser kontrollieren</i>
9	<i>Insektenplage, Zerstörerische Woge</i>

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Ab der 1. Stufe bist du geübt im Umgang mit Kriegswaffen und schweren Rüstungen.

ZORN DES STURMS

Ebenfalls ab der 1. Stufe kannst du deine Angreifer mit einem Donnerrgrollen in die Schranken weisen. Trifft dich der Angriff einer Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 1,50 m befindet, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen zu lassen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 2W8 Schall- oder Blitzschaden (frei wählbar), oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Du kannst diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie es deinem Weisheitsmodifikator (mindestens 1) entspricht. Alle verbrauchten Anwendungen dieser Fähigkeit stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: VERNICHTENDER ZORN

Ab der 2. Stufe kannst du die Macht deines Gottes einsetzen, um die Kraft des Sturms mit hemmungslosem Zorn zuschlagen zu lassen. Wenn du Blitz- oder Schallschaden auswürfelst, kannst du Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden, um den höchstmöglichen Schaden zu verursachen, anstatt zu würfeln.

BLITZEINSCHLAG

Von Stufe 6 an kannst du eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, der du Blitzschaden zufügst, zusätzlich 3 m von dir wegstoßen.

GÖTTLICHER SCHLAG

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du mit einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen Schallschaden verursachen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

STURMGEBOREN

Mit Stufe 17 verleiht dir die Macht deines Sturmgottes die Fähigkeit, dich mit den Winden in die Lüfte zu erheben. Immer wenn du dich nicht in einer unterirdischen Umgebung oder einem Gebäude aufhältst, darfst du mit einer Flugbewegungsrate fliegen, die deiner aktuellen Bewegungsrate entspricht.

DOMÄNE DES WISSENS

Die Götter des Wissens (wie Oghma, Boccob, Gilean, Aureon und Thoth) schätzen Gelehrsamkeit und Verstand über alles. Manche lehren, dass man Wissen sammeln und an Universitäten und in Bibliotheken teilen soll, andere horten es und behalten dessen Geheimnisse für sich. Einige Gottheiten versprechen ihren Anhängern ungeheure Macht, wenn sie die Rätsel des Multiversums entschlüsseln. Kleriker dieser Götter studieren geheimes Wissen, sammeln alte Folianten, stoßen an die verborgenen Orte der Welt vor und lernen, so viel sie können. Manche Götter des Wissens fördern die praktischen Kenntnisse des Handwerks und den Erfindungsreichtum (wie die Schmiedegottheiten Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaistos und Goibniu).

DOMÄNENZAUBER DES WISSENS

Klerikerstufe	Zauber
1	<i>Befehl, Identifizieren</i>
3	<i>Einflüsterung, Vorahnung</i>
5	<i>Mit Toten sprechen, Unauffindbarkeit</i>
7	<i>Arkane Auge, Verwirrung</i>
9	<i>Ausspähung, Sagenkunde</i>

SEGEN DES WISSENS

Auf Stufe 1 lernst du zwei Sprachen deiner Wahl. Außerdem bist du geübt in zwei der folgenden Fertigkeiten: Arkane Kunde, Geschichte, Naturkunde und Religion. Wendest du eine der gewählten Fertigkeiten an, wird dein Übungsbonus verdoppelt.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: WISSEN DER ZEITALTER

Ab Stufe 2 kannst du aus der göttlichen Quelle des Wissens schöpfen. Als Aktion wählst du eine Fertigkeit oder ein Werkzeug und setzt dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren ein. Für die folgenden 10 Minuten bist du geübt in der gewählten Fertigkeit oder im Umgang mit dem Werkzeug.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: GEDANKEN LESEN

Auf Stufe 6 kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzen, um die Gedanken einer Kreatur zu lesen. Du kannst diesen Zugang zum Bewusstsein der Kreatur auch nutzen, um sie zu befehligen. Wähle als Aktion eine Kreatur innerhalb von 18 m, die du sehen kannst. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Gelingt ihr der Rettungswurf, kannst du die Fähigkeit bis zum Abschluss einer langen Rast nicht mehr auf diese Kreatur anwenden. Bei einem Misserfolg bist du in der Lage, die oberflächlichen Gedanken der Kreatur zu lesen (ihre Gefühle und worüber sie im Augenblick aktiv nachdenkt), solange sie nicht weiter als 18 m von dir entfernt ist. Dieser Effekt hält für 1 Minute an. Während dieser Zeit kannst du deine Aktion aufwenden, um den Effekt zu beenden und den Zauber *Einflüsterung* auf die Kreatur zu wirken, ohne dass du dafür einen Zauberplatz verbrauchen musst. Dem Ziel misslingt der Rettungswurf gegen den Zauber automatisch.

VERSTÄRKTE ZAUBERTRICKS

Ab der 8. Stufe darfst du deinen Weisheitsmodifikator zu dem Schaden addieren, den du mit Klerikerzaubertricks verursachst.

VISIONEN DER VERGANGENHEIT

Ab Stufe 17 kannst du einen schemenhaften Blick in die Vergangenheit werfen, die mit deiner unmittelbaren Umgebung in Verbindung steht oder mit einem Objekt, das du in der Hand hältst. Verbringst du mindestens 1 Minute in Meditation oder im Gebet, empfängst du traumartige, schattenhafte Bilder vergangener Ereignisse. Du kannst so viele Minuten in dieser Einker verharren, wie es der Höhe deines Weisheitsmodifikators entspricht. Während der gesamten Dauer musst du konzentriert bleiben (als ob du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest). Hast du diese Fähigkeit eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

Objekt lesen: Hältst du ein Objekt, während du meditierst, hast du Visionen zu dessen früheren Besitzern. Nach 1 Minute Meditation erfährst du, wie der Besitzer an das Objekt gelangt ist und wie er es verloren hat. Außerdem siehst du das jüngste und einschneidendste Ereignis, bei dem Objekt und Besitzer involviert waren. Falls das Objekt in der jüngeren Vergangenheit von weiteren Kreaturen besessen wurde (innerhalb von Tagen in Höhe deines Weisheitsmodifikators), kannst du 1 zusätzliche Minute je weiterem Besitzer meditieren, um das Gleiche über sie zu erfahren.

Gebiet lesen: Während du meditierst, siehst du Visionen von Ereignissen, die sich kürzlich in deiner direkten Umgebung abgespielt haben (einem Raum, einer Straße, einem Tunnel, einer Lichtung oder dergleichen, im Umfang eines 15-m-Würfels). Die Vision reicht eine Anzahl von Tagen zurück, die der Höhe deines Weisheitsmodifikators entspricht. Für jede Minute, die du meditierst, erfährst du ein wichtiges Ereignis, angefangen mit dem jüngsten. Wichtige Ereignisse sind solche, bei denen starke Emotionen involviert waren, etwa ein Kampf oder ein Verrat, eine Hochzeit, ein Mord, eine Geburt oder eine Beerdigung. Es kann sich allerdings auch um alltäglichere Ereignisse handeln, die trotzdem wichtig für deine derzeitige Situation sind.





MAGIER

In silberne Roben gekleidet, die ihren Rang kennzeichnen, schließt eine Elfe die Augen, um die Ablenkungen des Schlachtfeldes auszublenden, und beginnt ihren leisen Gesang. Mit einer kurzen Geste ihres Fingers beendet sie den Zauber und schießt einen winzigen Tropfen Feuer auf die Ränge der Feinde, wo er in ein Inferno ausbricht und die Soldaten in Flammen hüllt.

Wieder und wieder prüft ein Mensch seine Kreidezeichnungen, die auf dem blanken Steinboden einen komplizierten magischen Kreis beschreiben. Dann streut er behutsam Eisenstaub entlang jeder feinen Linie und jedes geschwungenen Bogens. Als der Kreis fertig ist, stimmt er einen langen dröhnenden Gesang an. Ein Loch tiefster Schwärze tut sich im Kreis auf und trägt einen Hauch von Schwefel aus der andersweltlichen Ebene herüber, die er offenbart.

Auf einer Kreuzung in einem Gewölbe kniend, wirft ein Gnom eine Handvoll kleiner Knochen, die mit mystischen Symbolen beschriftet sind, und murmelt Worte der Macht. Er schließt seine Augen, um die Visionen klarer erkennen zu können, dann nickt er langsam, öffnet die Augen wieder und deutet in Richtung des linken Durchgangs.

Magier sind herausragende Zauberwirker, deren Sprüche sie definieren und als Klasse vereinen. An dem subtilen Geflecht magischer Energien zehrend, das den gesamten Kosmos durchdringt, rufen Magier explodierendes Feuer und züngelnde Blitze hervor, erschaffen unschwellige Täuschung und erzwingen brutale Gedankenkontrolle. Ihre Zauberkunst beschwört Monster aus anderen Existenzebenen, erlaubt ihnen einen Blick in die Zukunft und macht aus getöteten Gegnern willenlose Zombies. Ihre mächtigen Sprüche verwandeln eine Substanz in eine andere, rufen Meteore vom Himmel herab oder öffnen Portale zu anderen Welten.

GELEHRTE DES ARKANEN

Wild und rätselhaft, vielfältig in Form und Funktion, zieht die Magie mit ihrer Macht Studenten in den Bann, die ihre Geheimnisse zu meistern versuchen. Manche streben gar danach, wie Götter zu werden und die Realität selbst zu gestalten. Obwohl das Wirken eines typischen Zaubers nur wenig mehr als das Murmeln einiger fremdartiger Wörter, fahrige Gesten und eine Prise oder einen Klumpen eines exotischen Materials erfordert, lassen diese oberflächlichen Komponenten kaum die Expertise erkennen, die erst durch jahrelanges Üben und unzählige Stunden des Studiums erreicht wird.

Magier leben und sterben für ihre Zauber. Alles andere ist zweitrangig. Sie eignen sich neue Sprüche an, indem sie experimentieren und an Erfahrung gewinnen, oder lernen sie von anderen Magiern, aus alten Folianten und Aufzeichnungen oder von uralten Kreaturen (wie zum Beispiel den Feen), die mit der Magie vertraut sind.



DER MAGIER

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	– Zauberplätze pro Grad –								
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+2	Zauberwirken, Arkane Erholung	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Arkane Tradition	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Attributswerterhöhung	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Merkmal: Arkane Tradition	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Merkmal: Arkane Tradition	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Merkmal: Arkane Tradition	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Zaubermeisterschaft	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Lieblingszauber	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DIE VERLOCKUNGEN DES WISSENS

Das Leben eines Magiers ist selten gewöhnlich. Als Weiser oder als Dozent an einer Universität oder in einer Bibliothek zu arbeiten und andere die Geheimnisse des Multiversums zu lehren, kommt für einen Magier am ehesten einem herkömmlichen Leben nahe. Einige bieten ihre Dienste als Hellseher an oder dienen in militärischen Streitkräften. Manche gehen auch einem Leben als Kriminelle nach oder streben nach Einfluss und Herrschaft.

Doch die Verlockungen von Wissen und Macht rufen selbst den biedersten Magier aus der Sicherheit seiner Bibliothek oder seines Laboratoriums in verfallene Ruinen und verlassene Städte. Die meisten Magier glauben daran, dass frühere Zauberwirker in den uralten Zivilisationen die Geheimnisse der Magie kannten, welche aber im Laufe der Zeit verloren gingen. Diese wiederzuentdecken, könnte den Weg zu einer Macht ebnen, die größer ist als jede bekannte Ausprägung der Magie.

EINEN MAGIER ERSCHAFFEN

Erschaffst du einen Magier, überlege dir eine Hintergrundgeschichte, die von mindestens einem außergewöhnlichen Ereignis beherrscht wird. Wie kam dein Charakter das erste Mal in Kontakt mit Magie? Wie hat er entdeckt, dass er eine Neigung dazu besitzt? Hat er ein angeborenes Talent oder musste er viel und intensiv üben? Ist er einem magischen Wesen begegnet, das ihm die Grundlagen der Zauberkunst beibrachte, oder lernte er sie aus einem uralten Wälzer, den er im Staub einer vergessenen Ruine fand?

Was hat deinen Charakter dazu veranlasst, sein sicheres Leben des Studiums aufzugeben? Hat das Wissen der Folianten ihm einen Vorgesmack auf größere Macht gegeben und ist er hungrig nach mehr geworden? Hörte er von einer geheimen Sammlung uralter Bücher, die noch nicht von einem anderen Magier geplündert wurde? Vielleicht kann dein Charakter es auch kaum erwarten, seine neu gefundenen magischen Fähigkeiten im Angesicht der Gefahr einzusetzen?

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Magier schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Intelligenz, deinen zweithöchsten auf Konstitution oder Geschicklichkeit. Wenn du dich der Schule der Verzauberungen anschließen möchtest, solltest du Charisma zu deinem zweithöchsten Attribut machen. Wähle zusätzlich den Hintergrund Weiser. Entscheide dich außerdem für die Zaubertricks *Magierhand*, *Licht* und *Kältestrahl*, zusammen mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Brennende Hände*, *Person bezaubern*, *Federfall*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* und *Schlaf*.

KLASSENMERKMALE

Als Magier erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W6 pro Stufe als Magier

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 6 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W6 (oder 4) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Magier über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: keine

Waffen: Dolche, Wurfpeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Intelligenz, Weisheit

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Nachforschungen, Religion

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Kampfstab oder (b) ein Dolch,
- (a) ein Materialkomponentenbeutel oder (b) ein arkaner Fokus,
- (a) eine Gelehrtenausrüstung oder (b) eine Entdeckerausrüstung,
- ein Zauberbuch.

DEIN ZAUBERBUCH

Die Zaubersprüche, die du deinem Zauberbuch bei einem Stufenaufstieg hinzufügst, spiegeln deine arkanen Forschungen wider, die du neben deinem Leben als Abenteurer durchführst. Ebenfalls stellen sie deine Erkenntnisse dar, die du mit der Zeit über die Natur des Multiversums erlangst. Es kann sein, dass du im Laufe deiner Abenteuer weitere Zauber findest. Du könntest einen Spruch in der Truhe eines bösen Magiers entdecken, auf eine Schriftrolle aufgezeichnet, oder in einem verstaubten Folianten in einer uralten Bibliothek.

Einen Zauber in das Buch kopieren: Wenn du einen Magierzauber des 1. oder eines höheren Grades findest, kannst du ihn deinem Zauberbuch hinzufügen, falls er einem Grad entspricht, den du bereits vorbereiten kannst. Außerdem musst du Zeit aufbringen, um ihn zu entschlüsseln und zu kopieren.

Das Kopieren des Zaubers beinhaltet, dass du dessen Grundform reproduzierst und das einzigartige Zeichensystem entschlüsselst, das der Magier verwendete, der ihn aufschrieb. Du musst den Zauber üben, bis du den nötigen Klang der Worte triffst und die Gesten verstehst, erst dann kannst du ihn in dein Buch übertragen, wobei du dein eigenes Zeichensystem verwendest.

Für jeden Grad des Zaubers nimmt dieser Prozess 2 Stunden in Anspruch und kostet 50 GM. Die Kosten decken die spezielle Tinte ab, die du zum Niederschreiben benötigst, und die Materialkomponenten, die du verbrauchst, um den Zauber zu meistern, während du mit ihm experimentierst. Sobald du sowohl die Zeit als auch das Geld aufgebracht hast, kannst du den Spruch wie jeden anderen, der dir bereits bekannt ist, im Zauberbuch vorbereiten.

Das Zauberbuch ersetzen: Du kannst einen Zauber von deinem eigenen Buch in ein anderes übertragen, beispielsweise um eine Kopie anzufertigen. Dabei gehst du genauso vor wie bei einem neuen Zauber, nur dass die Ausführung schneller und leichter ist, da du dein eigenes Zeichensystem verstehst und du bereits weißt, wie man den Spruch wirkt. Du musst lediglich 1 Stunde und 10 GM pro Grad des zu kopierenden Zaubers aufwenden.

Wenn du dein Zauberbuch verlierst, kannst du diese Methode verwenden, um deine vorbereiteten Sprüche in ein neues Buch zu übertragen. Die übrigen verlorenen Zauber musst du dir jedoch auf herkömmliche Weise wiederbeschaffen, also indem du sie erneut findest oder von anderen Magiern kopierst. Aus diesem Grund bewahren viele Magier eine Abschrift ihres Zauberbuches an einem geschützten Ort auf.

Das Erscheinungsbild des Buches: Dein Zauberbuch ist eine einzigartige Zusammenstellung von Zaubersprüchen, dessen Randnotizen und Verzierungen deine Persönlichkeit widerspiegeln. Es könnte ein schlichter, funktionaler Lederband sein, den du als Geschenk von deinem Meister erhalten hast, oder ein kunstvoll gebundenes Buch mit Goldschnitt, das du in einer uralten Bibliothek gefunden hast. Vielleicht ist es sogar eine lose Ansammlung unordentlicher Notizen, da dir dein eigentliches Zauberbuch durch ein Missgeschick verloren ging.

ZAUBERWIRKEN

Als Studierender der arkanen Magie besitzt du ein Zauberbuch, das die ersten Funken deiner zukünftigen Macht enthält. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Magiers Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERTRICKS

Auf der 1. Stufe beherrscht du drei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Magiers. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Magiers angegeben ist.

ZAUBERBUCH

Auf Stufe 1 besitzt du ein Zauberbuch, das sechs Magierzauber des 1. Grades umfasst. In diesem hältst du alle dir bekannten Magierzauber fest, außer Zaubertricks, diese wirkst du aus dem Gedächtnis.

VORBEREITEN UND WIRKEN VON ZAUBERN

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu aus deinem Zauberbuch eine Anzahl von Magierzaubern, die deiner Stufe als Magier + deinem Intelligenzmodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt.

Bist du zum Beispiel ein Magier der 3. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Intelligenzwert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs beliebige Sprüche (Stufe 3 + Modifikator 3) des 1. oder 2. Grades aus deinem Zauberbuch umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Magiers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Magisches Geschoss* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Magisches Geschoss* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute je Zaubergrad pro Spruch, die du damit bringst, dein Zauberbuch zu studieren und dir die Gesten und Gesänge einzuprägen, die zum Wirken der Zauber nötig sind.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Magierzauber wirkst, ist Intelligenz, da du deine Sprüche durch diszipliniertes Lernen und Einprägen erlernst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Magierzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Magierzaubern findet ebenfalls der Intelligenzmodifikator Anwendung.

SG des Rettungswurfs = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

RITUALE WIRKEN

Du kannst einen Magierzauber als Ritual wirken, wenn er als solches gekennzeichnet ist. Du musst einen Zauber nicht vorbereiten haben, um ihn als Ritual zu wirken.

ZAUBERFOKUS

Als Zauberkfokus für deine Magierzauber kannst du einen arkanen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) verwenden.

ZAUBER DES 1. GRADES UND HÖHER LERNEN

Jedes Mal, wenn du eine Stufe als Magier aufsteigst, darfst du zwei neue Magierzauber in dein Zauberbuch eintragen, ohne dass du Zeit oder Geld aufzuwenden brauchst. Jeder dieser Zauber muss einem Grad entsprechen, für den du auch Zaubерplätze besitzt, so wie es in der Aufstiegstabelle des Magiers angegeben ist.

Auf deinen Abenteuern könntest du neue Sprüche finden, die du deinem Zauberbuch hinzufügen kannst (siehe dazu den Kasten „Dein Zauberbuch“).

ARKANE ERHOLUNG

Du hast gelernt, etwas deiner magischen Energie zurückzugewinnen, indem du dein Zauberbuch studierst. Einmal pro Tag kannst du dir im Rahmen einer kurzen Rast eine gewisse Anzahl verbrauchter Zaubерplätze aussuchen, die du wiedererlangst. Die Zaubерplätze dürfen zusammengekommen höchstens eine Gradzahl besitzen, die kleiner oder gleich der Hälfte deiner Stufe als Magier ist (aufgerundet). Darüber hinaus darf keiner der Zaubерplätze Grad 6 oder höher sein.

Bist du beispielsweise ein Magier der 4. Stufe, kannst du bis zu zwei Grade an Zaubерplätzen wiedererlangen. Du kannst also entweder zwei Zaubерplätze des 1. Grades oder einen Zaubерplatz des 2. Grades zurückgewinnen.

ARKANE TRADITION

Beim Erreichen der 2. Stufe suchst du dir eine Arkane Tradition aus und orientierst dich dadurch in Richtung einer der acht Schulen der Magie: Bannmagie, Beschwörung, Erkenntnismagie, Verzauberung, Hervorrufung, Illusion, Nekromantie und Verwandlung. Alle werden am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf der 2., 6., 10. und 14. Stufe jeweils ein Merkmal.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZAUBERMEISTERSCHAFT

Auf der 18. Stufe hast du eine solche Meisterschaft in bestimmten Zaubersprüchen erlangt, dass du sie nach Belieben wirken kannst. Wähle aus deinem Zauberbuch einen Magierzauber des 1. Grades und einen des 2. Grades. Du kannst beide auf dem niedrigsten Grad wirken, ohne dafür Zaubерplätze verbrauchen zu müssen, falls du sie vorbereitet hast. Du kannst die Sprüche auch auf höheren Graden wirken, musst aber wie sonst auch die dafür notwendigen Zaubерplätze aufwenden. Nach 8 Stunden des Lernens darfst du einen oder beide der gewählten Zauber durch andere des gleichen Grades ersetzen.

LIEBLINGSZAUBER

Wenn du Stufe 20 erreichst, meisterst du zwei mächtige Zaubersprüche und kannst sie mit wenig Aufwand wirken. Wähle aus deinem Zauberbuch zwei Magierzauber des 3. Grades, die deine Lieblingszauber sein sollen. Diese Sprüche gelten immer als vorbereitet und zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner vorbereiteten Zauber. Zusätzlich kannst du sie einmal auf dem 3. Grad wirken, ohne einen Zaubерplatz verbrauchen zu müssen. Dies darfst du erst erneut, wenn du eine

kurze oder lange Rast beendet hast. Du kannst die Sprüche auch auf höheren Graden wirken, musst aber wie sonst auch die dafür notwendigen Zaubерplätze aufwenden.

ARKANE TRADITIONEN

Das Studium der Zauberkunst ist uralte und reicht bis zu den frühesten Entdeckungen der Magie zurück. Es ist in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS fest etabliert und gliedert sich in verschiedene Traditionen, die sich bestimmten Teilaspekten der Magieanwendung widmen.

Die verbreitetsten Arkanen Traditionen im Multiversum sind den acht Schulen der Magie zugeordnet. Magier in allen Zeitaltern haben Tausende von Zaubern kategorisiert und sie in acht Sparten unterteilt, die Schulen genannt werden (siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“). Mancherorts sind diese Traditionen auch buchstäblich Schulen. Der eine Magier könnte an der Schule der Illusionen studieren, während ein anderer in derselben Stadt an der Schule der Verzauberungen lernt. Manchmal entsprechen die Schulen eher akademischen Abteilungen, mit rivalisierenden Fakultäten, die im Wettstreit um Studenten und Geldmittel stehen. Selbst Magier, die in der Abgeschiedenheit ihres eigenen Turms Anwärter ausbilden, unterteilen die Magie zu Lehrzwecken in Schulen, da die Zauber jeder einzelnen das Meistern verschiedener Techniken erfordern.

SCHULE DER BANNMAGIE

Die Schule der Bannmagie nutzt Zaubersprüche, die blockieren, auflösen und schützen. Anhänger dieser Schule sagen, dass die Essenz ihrer Tradition die Verweigerung ist, die Negation statt der Zustimmung. Trotz dieser philosophischen Grundgedanken, ist das Beenden schädlicher Effekte, das Schützen der Schwachen und das Auflösen böser Einflüsse alles andere als weltfremd. Es ist eine stolze und respektable Berufung.

Die als Bannmagier bezeichneten Anhänger dieser Schule werden gerufen, wenn böse Geister ausgetrieben werden sollen, wichtige Orte gegen magische Spionage geschützt werden müssen und wenn es darum geht, Portale in andere Ebenen der Existenz zu schließen.

GELEHRTER DER BANNMAGIE

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Bannzaubern in dein Zauberbuch halbiert.

ARKANER SCHUTZ

Ab der 2. Stufe bist du in der Lage, ein schützendes Netz aus Magie um dich zu weben. Wenn du einen Bannzauber des 1. Grades oder höher wirkst, kannst du gleichzeitig einen Teil der Zauberenergie dazu verwenden, diesen magischen Schutz zu verstärken. Der Schutz hält bis zum Ende einer langen Rast an und besitzt ein Trefferpunktemaximum, das dem Doppelten der Summe aus deiner Magierstufe und deinem Intelligenzmodifikator entspricht. Jedes Mal, wenn du Schaden erleiden würdest, wird dieser stattdessen vom Schutz absorbiert.

Werden die Trefferpunkte des Schutzes auf 0 reduziert, erleidest du eventuell überzähligen Schaden selbst. Solange der Schutz 0 Trefferpunkte besitzt, kann er keinen Schaden mehr abhalten, doch seine Magie bleibt bestehen. Wirkst du einen Bannzauber, erhält der Schutz Trefferpunkte in Höhe des doppelten Grades des gewirkten Spruches zurück.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst erneut anwenden, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

PROJIZIERTER SCHUTZ

Anfangen mit der 6. Stufe kannst du deine Reaktion nutzen, um einer Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 9 m befindet, deinen Arkanen Schutz zu gewähren. Würde

sie Schaden erleiden, absorbiert diesen stattdessen der Schutz. Sollte das die Trefferpunkte des Schutzes auf 0 reduzieren, erleidet die Kreatur eventuell überzähligen Schaden selbst.

VERBESSERTE BANNMAGIE

Ab der 10. Stufe darfst du deinen Übungsbonus zu den Attributswürfen addieren, die du beim Wirken eines Zaubers ablegen musst (wie etwa bei *Gegenzauber* und *Magie bannen*).

ZAUBERRESISTENZ

Von Stufe 14 an bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Darüber hinaus erhältst du eine Resistenz gegen den Schaden von Zaubern.

SCHULE DER BESCHWÖRUNG

Als Beschwörer bevorzugst du Zauber, die Gegenstände und Kreaturen herbeirufen. Du kannst sich auftürmende Schwaden aus tödlichem Nebel erschaffen oder aus dem Nichts Kreaturen erscheinen lassen, die für dich kämpfen. Mit wachsender Meisterschaft lernst du Teleportationszauber, mit deren Hilfe du dich in einem Augenblick über weite Strecken fortbewegen kannst, sogar bis auf andere Ebenen der Existenz.

GELEHRTER DER BESCHWÖRUNGSMAGIE

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Beschwörungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

SCHWÄCHERE BESCHWÖRUNG

Ebenfalls ab der 2. Stufe kannst du deine Aktion einsetzen, um ein unbelebtes Objekt in deiner Hand oder an einer freien Stelle innerhalb von 3 m zu erschaffen. Dieses Objekt darf nicht größer sein als 1 m je Seitenlänge und nicht mehr als 10 Pfund wiegen. Seine Gestalt muss einem nicht-magischen Gegenstand entsprechen, den du vorher bereits gesehen hast. Das Objekt ist sichtbar magisch, da es dämmriges Licht in einem Radius von 1,50 m ausstrahlt.

Der Gegenstand verschwindet nach 1 Stunde oder wenn du diese Fähigkeit erneut einsetzt oder er Schaden nimmt.

WOHLWOLLENDE TRANSPOSITION

Anfangen mit der 6. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um dich bis zu 9 m in einen freien Bereich zu teleportieren. Alternativ kannst du dich auch an die Position einer Kreatur der Größenkategorie klein oder mittelgroß teleportieren, wenn diese es zulässt. Dadurch tauscht ihr beide die Plätze.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach Beenden einer langen Rast erneut anwenden oder nachdem du einen Beschwörungszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hast.

KONZENTRIERTE BESCHWÖRUNG

Ab der 10. Stufe kann deine Konzentration nicht mehr durch das Erleiden von Schaden unterbrochen werden, solange du dich auf einen Beschwörungszauber konzentrierst.

WIDERSTANDSFÄHIGE BESCHWÖRUNGEN

Ab der 14. Stufe erhält jede Kreatur, die du mit Hilfe eines Beschwörungszaubers erschaffst oder herbeirufst, 30 temporäre Trefferpunkte.

SCHULE DER ERKENNTNISMAGIE

Der Rat eines Sehers wird von Adligen und Bauern gleichermaßen geschätzt, da sie alle ein besseres Verständnis der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft erlangen wollen. Als Seher strebst du danach, die Schleier von Zeit, Raum und Bewusstsein zu lüften. Du meisterst Zauber der Fernwahrnehmung, der übersinnlichen Erkenntnis, des Scharfsinns und der Voraussicht.



GELEHRTER DER ERKENNTNISMAGIE

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Erkenntniszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

OMEN

Ebenfalls mit der Wahl dieser Schule erhältst du die Fähigkeit, Einblicke in die Zukunft zu erhaschen. Nach Beenden einer langen Rast würfelst du mit 2W20 und notierst dir die Ergebnisse. Anschließend kannst du jeden beliebigen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf, den du selbst durchführst oder eine Kreatur, die du sehen kannst, durch eines der beiden Ergebnisse ersetzen. Du musst dich vor dem eigentlichen Wurf entscheiden, ob du die Fähigkeit einsetzen willst, und kannst sie nur einmal pro Zug anwenden.

Jede der Zahlen kann nur ein einziges Mal verwendet werden. Wenn du eine lange Rast beendest, gehen alle ungenutzten Vorzeichenresultate verloren.

AUSGEZEICHNETE ERKENNTNISMAGIE

Ab der 6. Stufe fällt dir das Wirken von Erkenntniszaubern so leicht, dass du nur noch einen Bruchteil deiner magischen Energien zum Zaubern benötigst. Wenn du einen Erkenntniszauber des 2. Grades oder höher wirkst und dabei einen Zauberplatz verbrauchst, erhältst du einen anderen bereits verbrauchten Zauberplatz zurück. Der Grad des Zauberplatzes, den du zurückerhältst, muss niedriger sein als der des gewirkten Spruches und darf nicht höher als Grad 5 sein.

DAS DRITTE AUGE

Angefangen mit der 10. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um deine Wahrnehmungskräfte zu steigern. Wähle einen der folgenden Vorzüge. Dieser hält an, bis du kampfunfähig wirst oder eine kurze oder lange Rast beendest. Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach einer langen Rast erneut anwenden.

Dunkelsicht: Du erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m (siehe in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“).

Ätherische Sicht: Du kannst die ätherische Ebene innerhalb von 18 m um dich herum wahrnehmen.

Mächtiges Verständnis: Du kannst jede Schrift lesen.

Unsichtbares Sehen: Du kannst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sehen, die sich innerhalb von 3 m in deiner Sichtlinie befinden.

MÄCHTIGE OMEN

Ab der 14. Stufe werden deine Träume und Visionen stärker und zeichnen in deinem Geist ein deutlicheres Bild von dem, was da kommen wird. Du würfelst ab sofort mit 3W20 (anstatt mit 2W20), wenn du dein Merkmal Omen einsetzt.

SCHULE DER HERVORRUFUNG

Du konzentrierst deine Studien auf Zauber, die mächtige elementare Effekte hervorrufen, wie etwa bittere Kälte, sengende Flammen, grollenden Donner, zuckende Blitze und ätzende Säure. Manche Magier dieser Schule werden in der Armee eingesetzt, um feindliche Truppen von Weitem unter Beschuss zu nehmen. Manche nutzen ihre spektakulären Kräfte, um die Schwachen zu beschützen, während andere ihren eigenen Vorteil suchen und einen Weg als Bandit, Abenteurer oder aufstrebender Tyrann beschreiten.

GELEHRTER DER HERVORRUFUNG

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Hervorrufungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

ZAUBER FORMEN

Ab der 2. Stufe hast du die Effekte deiner Hervorrufungszauber so unter Kontrolle, dass du Bereiche in ihnen formen kannst, in denen man vor ihren Auswirkungen sicher ist. Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der andere Kreaturen betrifft, die du sehen kannst, darfst du eine Anzahl dieser Kreaturen bestimmen, die 1 + dem Grad des Zaubers entspricht. Die ausgewählten Kreaturen schaffen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden, auch wenn sie normalerweise bei einem gelungenen Rettungswurf die Hälfte des Schadens erleiden würden.

KRAFTVOLLE ZAUBERTRICKS

Angefangen auf der 6. Stufe betreffen deine schadenverursachenden Zaubertricks sogar die Kreaturen, die der vollen Wucht deines magischen Angriffs entgehen konnten. Wenn einer Kreatur der Rettungswurf gegen deinen Zaubertrick gelingt, erleidet sie durch diesen trotzdem die Hälfte des Schadens (wenn er welchen verursacht). Allerdings wird sie von keinem der sonstigen Effekte des Zaubertricks betroffen.

MÄCHTIGE HERVORRUFUNG

Beginnend mit Stufe 10 kannst du einem der Schadenswürfe eines beliebigen Hervorrufungszaubers deinen Intelligenzmodifikator hinzufügen.

ÜBERLADEN

Mit Erreichen der 14. Stufe kannst du die Kraft deiner einfachen Zaubersprüche erhöhen. Wenn du einen Magierzauber des 1. bis 5. Grades wirkst, der Schaden verursacht, kannst du mit

diesem maximalen Schaden anrichten. Wenn du diese Fähigkeit ein einziges Mal einsetzt, hat dies keine nachteiligen Effekte. Wendest du sie vor Beenden einer langen Rast jedoch erneut an, erleidest du 2W12 nekrotischen Schaden pro Grad des gewirkten Zaubers, sofort nachdem du ihn ausgesprochen hast. Bei jedem weiteren Einsatz vor einer langen Rast steigt der nekrotische Schaden um 1W12 pro Grad des Zaubers. Dieser Schaden ignoriert Resistenzen und Immunitäten.

SCHULE DER ILLUSION

Die Schule der Illusion beschäftigt sich mit Zaubern, welche die Sinne täuschen, den Geist verwirren und selbst die weisesten Leute hinter das Licht zu führen vermögen. Deine Magie ist subtil, doch lassen die Illusionen, die dein scharfer Verstand erschafft, selbst das Unmögliche real erscheinen. Manche Illusionisten, viele gnomische Magier eingeschlossen, sind geschickte Trickser, die ihre Sprüche zur Unterhaltung einsetzen. Einige jedoch sind finstere Meister der Täuschung, die ihre Illusionen nutzen, um andere zu ihrem eigenen Vorteil zu verängstigen und hereinzulegen.

GELEHRTER DER ILLUSIONSMAGIE

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Illusionszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

VERBESSERTE EINFACHE ILLUSION

Ebenfalls bei der Wahl dieser Schule lernst du den Zaubertrick *Einfache Illusion*. Solltest du diesen bereits beherrschen, suche dir einen beliebigen anderen Magierzaubertrick aus. Der Zaubertrick zählt nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl bekannter Zaubertricks. Wenn du *Einfache Illusion* wirkst, kannst du mit einer Anwendung sowohl ein Geräusch als auch ein Bild erschaffen.

FORMBARE ILLUSIONEN

Angefangen mit der 6. Stufe kannst du immer, wenn du einen Illusionszauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute oder länger wirkst, deine Aktion nutzen, um die Beschaffenheit der Illusion zu ändern (wobei du die normalen Parameter für die Illusion verwendest). Du musst die Illusion dafür sehen können.

ILLUSORISCHES SELBST

Mit Erreichen der 10. Stufe erhältst du die Fähigkeit, ein illusorisches Duplikat deiner Selbst zu erschaffen, mit dem du nahezu reflexartig auf Gefahr reagieren kannst. Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen dich ausführt, kannst du deine Reaktion verwenden, um das illusorische Duplikat zwischen dich und den Gegner zu bewegen. Der Angriff verfehlt dich automatisch und löst das Duplikat auf.

Hast du diese Fähigkeit einmal angewendet, kannst du sie erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut einsetzen.

ILLUSORISCHE REALITÄT

Auf der 14. Stufe erlangst du das geheime Wissen, wie du Schattenmagie in deine Illusionen einflechten kannst, um Teile von ihnen Wirklichkeit werden zu lassen. Wenn du einen Illusionszauber des 1. Grades oder höher wirkst, kannst du dir ein nicht-magisches unbelebtes Objekt aussuchen, das Teil der Illusion ist, und dieses real werden lassen. Diesen Effekt kannst du als Bonusaktion in deinem Zug nutzen, während der Zauber anhält. Das Objekt bleibt für 1 Minute real. Beispielsweise kannst du so die Illusion einer Brücke schaffen, die über einen Abgrund führt, und sie dann lange genug real werden lassen, damit deine Verbündeten sie überqueren können.

Das Objekt kann keinen Schaden verursachen oder eine Kreatur auf andere Weise direkt verletzen.

SCHULE DER NEKROMANTIE

Die Schule der Nekromantie erforscht die kosmischen Kräfte des Lebens, des Todes und des Untodes. Beim Vertiefen deiner Studien in dieser Tradition lernst du die Energien zu manipulieren, die alle Dinge am Leben erhalten. Mit zunehmendem Wissen vermagst du die Lebenskraft einer Kreatur anzuzapfen, während deine Magie ihren Körper zerstört. Dabei bist du in der Lage, diese Lebensenergie in magische Kraft umzuwandeln, die du beeinflussen kannst.

Die meisten Leute sehen Nekromanten als Bedrohung an oder sogar als niederträchtig, da sie schnell mit dem Tod in Verbindung gebracht werden. Nicht alle Nekromanten sind böse, doch die Mächte, die sie zu beherrschen versuchen, gelten in den meisten Gesellschaften als Tabu.

GELEHRTER DER NEKROMANTIE

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Nekromantiezaubern in dein Zauberbuch halbiert.

GRAUSAME ERNTE

Auf der 2. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Lebensenergie von Kreaturen zu ernten, die durch einen deiner Zauber getötet wurden. Wenn du eine oder mehrere Kreaturen mit einem Zauber des 1. oder höheren Grades tötest, erhältst du einmal pro Zug Trefferpunkte in doppelter Höhe des Zaubergrades zurück. Handelt es sich um einen Nekromantiezauber, wird dessen Grad zur Bestimmung der Trefferpunkte sogar verdreifacht. Diesen Vorzug erhältst du nicht, wenn du Untote oder Konstrukte tötest.

UNTOTE DIENER

Auf Stufe 6 fügst du deinem Zauberbuch den Zauber *Tote beleben* hinzu, falls du ihn noch nicht besitzt. Wenn du *Tote beleben* wirkst, kannst du eine weitere Leiche oder einen weiteren Knochenhaufen als Ziel bestimmen und dadurch einen weiteren Zombie bzw. ein weiteres Skelett erschaffen. Immer wenn du Untote unter Verwendung eines Nekromantiezaubers erschaffst, hat dies zusätzliche Vorzüge:

- Das Trefferpunktemaximum der Kreatur ist um eine Anzahl erhöht, die deiner Stufe als Magier entspricht.
- Die Kreatur addiert deinen Übungsbonus zu ihren Schadenswürfen mit einer Waffe.

UNEMPFINDLICH GEGEN UNTOTES

Mit Erreichen der 10. Stufe hast du so viel Zeit mit den Untoten verbracht und den Kräften, die sie beleben, dass du gegen ihre schlimmsten Auswirkungen abgehärtet bist. Du erhältst eine Resistenz gegen nekrotischen Schaden. Außerdem kann dein Trefferpunktemaximum nicht verringert werden.

UNTOTE BEFEHLEN

Ab der 14. Stufe bist du in der Lage, Untote unter deine Kontrolle zu bringen, selbst wenn sie von einem anderen Magier erschaffen wurden. Als Aktion kannst du einen Untoten bestimmen, den du sehen kannst und der sich innerhalb von 18 m befindet. Diese Kreatur muss einen Charismarettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber ausführen. Gelingt der Rettungswurf, kann diese Kreatur nicht erneut von deinem Zauber betroffen werden. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur dir gegenüber freundlich gesinnt und gehorcht deinen Befehlen, bis du diese Fähigkeit erneut anwendest.

Intelligente Untote sind auf diese Weise schwieriger zu kontrollieren. Verfügt das Ziel über einen Intelligenzwert von 8 oder höher, ist es bei seinem Rettungswurf im Vorteil. Wenn der Rettungswurf misslingt und die Kreatur einen Intelligenzwert von 12 oder höher besitzt, kann sie am Ende jeder Stunde den Rettungswurf wiederholen, bis sie Erfolg hat und sich befreit.

SCHULE DER VERWANDLUNG

Du bist ein Student der Zauber, die Energie und Materie verändern. Für dich ist die Welt nichts Festes, sondern ausgesprochen wandelbar, und du genießt es, ein Element dieser Veränderung zu sein. Du formst die rohe Energie der Schöpfung und lernst, sowohl die körperliche Gestalt als auch die Natur des Geistes zu manipulieren. Deine Magie gibt dir die Werkzeuge an die Hand, um ein Schmied auf dem Amboss der Realität zu werden.

Manche Angehörige dieser Schule sind Bastler und Scherzbolde, die Leute zum Spaß in Kröten verwandeln oder Kupfer in Silber, um für gelegentlichen Profit zu sorgen. Andere verfolgen ihre magischen Studien mit tödlicher Ernsthaftigkeit, um die Macht von Göttern zu erlangen, mit der sie Welten erschaffen und zerstören können.

GELEHRTER DER VERWANDLUNG

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Verwandlungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

EINFACHE ALCHEMIE

Ebenfalls ab der 2. Stufe kannst du die physischen Eigenschaften eines nicht-magischen Objekts verändern und es damit von einer Substanz in die andere wandeln. Du wendest ein spezielles alchemistisches Verfahren auf einen Gegenstand an, der vollständig aus Holz, Stein (außer Edelstein), Eisen, Kupfer oder Silber besteht, und verwandelst seine Beschaffenheit in ein anderes dieser Materialien. Für jede 10 Minuten, die du diesen Vorgang vollziehst, kannst du einen Würfel mit bis zu 0,30 m Kantenlänge an Material verwandeln. Nach einer Stunde oder bis du die Konzentration verlierst (als wenn du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest) nimmt der Gegenstand wieder seine ursprüngliche Beschaffenheit an.



STEIN DES WANDLERS

Beginnend mit der 6. Stufe kannst du 8 Stunden damit verbringen, einen Stein des Wandlers herzustellen, der Verwandlungsmagie speichert. Du kannst den Stein selbst nutzen oder ihn einem deiner Verbündeten anvertrauen. Eine Kreatur erhält den von dir gewählten Vorzug, solange der Stein in ihrem Besitz ist. Beim Erschaffen des Steins suchst du einen der folgenden Vorzüge aus:

- Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m (siehe die Beschreibung in Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“)
- Erhöhung der Bewegungsrate um 3 m, solange die Kreatur unbelastet ist
- Übung in Konstitutionsrettungswürfen
- Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Schallschaden (nach deiner Wahl beim Auswählen dieses Vorzuges)

Jedes Mal, wenn du einen Verwandlungszauber des 1. oder höheren Grades wirkst, kannst du den Vorzug des Steins ändern, falls du ihn bei dir trägst. Wenn du einen weiteren Stein des Wandlers erschaffst, wird der vorherige nutzlos.

GESTALTWANDLER

Auf der 10. Stufe fügst du deinem Zauberbuch den Zauber *Verwandlung* hinzu, falls du ihn nicht bereits besitzt. Du kannst *Verwandlung* wirken, ohne Zaubерplätze zu verbrauchen. In diesem Fall kannst du nur dich selbst als Ziel wählen und dich in ein Tier verwandeln, das einen HG von 1 oder niedriger besitzt.

Hast du *Verwandlung* einmal auf diese Weise gewirkt, ist es dir erst wieder nach Abschluss einer kurzen oder langen Rast möglich. Du kannst den Spruch weiterhin ganz normal durch Aufwenden von Zaubерplätzen wirken.

MEISTERWANDLER

Angefangen mit Stufe 14 kannst du deine Aktion nutzen, um die Kraft, die in deinem Stein des Wandlers gespeichert ist, in einem einzigen Ausbruch magischer Energie freizusetzen. Suche dir einen der folgenden Effekte aus. Dein Stein des Wandlers wird dabei zerstört und kann so lange nicht neu erschaffen werden, bis du eine lange Rast beendet hast.

Große Verwandlung: Du kannst ein nicht-magisches Objekt, das nicht größer als ein 1,50 m großer Würfel ist, in ein anderes nicht-magisches Objekt von ähnlicher Größe und ähnlichem Gewicht verwandeln, das einen vergleichbaren oder niedrigeren Wert besitzt. Du musst dich 10 Minuten mit dem Objekt befassen, um es zu verwandeln.

Allheilmittel: Du entfernst sämtliche Flüche, Krankheiten und Gifte von einer Kreatur, die du mit dem Stein des Wandlers berührst. Zusätzlich erhält die Kreatur alle verlorenen Trefferpunkte zurück.

Leben wiederherstellen: Du wirkst den Zauber *Tote erwecken* auf eine Kreatur, die du mit dem Stein des Wandlers berührst, ohne dass du einen Zaubерplatz verbrauchst oder den Spruch in deinem Zauberbuch haben musst.

Jugend wiederherstellen: Berührst du mit dem Stein des Wandlers eine Kreatur, die dazu gewillt ist, veränderst du ihr Aussehen so, dass sie um 3W10 Jahre jünger wirkt (bis auf ein Minimum von 13 Jahren). Dieser Effekt verlängert nicht die Lebenserwartung der Kreatur.

SCHULE DER VERZAUBERUNG

Als Mitglied der Schule der Verzauberung verfeinerst du deine Fähigkeit, andere Kreaturen magisch zu bezaubern und zu betören. Manche Verzauberer sind Friedensstifter, welche die Gewalttätigen besänftigen, damit sie ihre Waffen niederlegen, oder die Grausamen verleiten, Gnade walten zu lassen. Andere sind Tyrannen, die den Unwilligen auf magische Weise ihren Willen aufzwingen.

GELEHRTER DER VERZAUBERUNGSMAGIE

Beginnend mit der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe werden die Geldkosten und der Zeitaufwand für das Kopieren von Verzauberungen in dein Zauberbuch halbiert.

HYPNOTISCHER BLICK

Ebenfalls mit der 2. Stufe vermögen deine sanften Worte und dein verzaubernder Blick auf magische Weise andere Kreaturen zu fesseln. Als Aktion bestimmst du eine Kreatur innerhalb von 1,50 m, die du sehen kannst. Wenn das Ziel auch dich sehen oder hören kann, muss ihm ein Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber gelingen oder es ist bis zum Ende deines nächsten Zuges von dir bezaubert. Die Bewegungsrate der bezauberten Kreatur sinkt auf 0, sie ist kampfunfähig und sichtbar benommen.

In den folgenden Zügen kannst du deine Aktion nutzen, um den Effekt bis zum Ende deines jeweils nächsten Zuges aufrechtzuerhalten. Der Effekt endet sofort, wenn du dich mehr als 1,50 m von der Kreatur wegbewegst, die Kreatur dich nicht mehr sehen oder hören kann oder sie Schaden erleidet.

Ist der Effekt beendet oder gelingt der Kreatur ihr anfänglicher Rettungswurf, kannst du diese Fähigkeit nicht mehr auf sie anwenden, bis du eine lange Rast abgeschlossen hast.

INSTINKTIVE BEZAUBERUNG

Führt ab der 6. Stufe eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 9 m befindet, einen Angriffswurf gegen dich aus, kannst du deine Reaktion aufwenden, um die Attacke auf eine andere Kreatur in Reichweite des Angreifers abzulenken. Der Angreifer muss einen Weisheitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber ablegen. Bei einem Misserfolg muss der Angreifer das Ziel attackieren, das sich am nächsten zu dir befindet, ausgenommen dir und sich selbst. Falls mehrere Kreaturen gleich weit von dir entfernt sind, darf der Angreifer entscheiden, welche er wählt. Bei einem gelungenen Rettungswurf kannst du die Fähigkeit nicht mehr auf diese Kreatur anwenden, bis du eine lange Rast beendet hast.

Du musst dich dazu entscheiden, diese Fähigkeit anzuwenden, bevor du weißt, ob die Kreatur dich trifft oder verfehlt. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun.

VERZAUBERUNG AUFTEILEN

Wirkst du von Stufe 10 an eine Verzauberung des 1. Grades oder höher, die nur eine Kreatur in Reichweite betrifft, kannst du eine weitere Kreatur als Ziel wählen.

ERINNERUNGEN VERÄNDERN

Auf der 14. Stufe lernst du, eine Kreatur auf magische Weise davon abzuhalten, deinen Einfluss auf sie wahrzunehmen. Wirkst du eine Verzauberung, um eine oder mehrere Kreaturen zu bezaubern, kannst du die Wahrnehmung einer der Kreaturen verändern, sodass sie die Bezauberung nicht bemerkt. Zusätzlich kannst du einmal, bevor der Zauber endet, deine Aktion für den Versuch nutzen, die Erinnerung der Kreatur zu tilgen. Bist du erfolgreich, kannst du sie vergessen lassen, was unter dem Einfluss deines Zaubers geschehen ist. Der Kreatur muss ein Intelligenzrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Magierzauber gelingen oder sie verliert die Erinnerung einer Anzahl von Stunden, die 1 + deinem Charismamodifikator (mindestens 1) entspricht. Du kannst die Kreatur auch weniger Zeit vergessen lassen. Die vergessene Zeit kann nicht die Dauer deiner Verzauberung übersteigen.

MÖNCH

Ihre Fäuste verschwimmen, als sie die herannahende Pfeilsalve ablenkt, dann springt die Halbhelfe über eine Barrikade und wirft sich in die dicht gedrängten Ränge der Hobgoblins auf der anderen Seite. Sie wirbelt durch sie hindurch, wehrt Hiebe von allen Seiten ab und lässt die Gegner durch ihre Konter taumeln, bis sie zuletzt die Einzige ist, die noch steht.

Tief einatmend nimmt ein von Tätowierungen übersäter Mensch eine Kampfhaltung ein. Als die ersten heranstürmen, den Orks ihn erreichen, atmet er aus, und ein Feuerstrahl schießt aus seinem Mund, der seine Gegner verschlingt.

In der Stille der Nacht tritt eine schwarz gekleidete Halblingfrau in den Schatten unter einem Torbogen und taucht aus einem anderen pechschwarzen Schatten auf einem Balkon wieder auf, der sich einen Steinwurf weit entfernt befindet. Sie lässt ihre Klinge aus der stoffummantelten Scheide gleiten und späht durch das offene Fenster auf den tyrannischen Prinzen, der dort so verletzlich im Griff des Schlafes liegt.

Welche Ausbildung sie auch absolviert haben, alle Mönche vereint ihre Fähigkeit, die Energie, die durch ihre Körper strömt, auf magische Weise nutzbar zu machen. Ob als schlagkräftiger Beweis ihrer Kampfstärke oder mit subtilerem Fokus auf Abwehr und Geschwindigkeit, nährt diese Energie jede Handlung eines Mönchs.

DIE MAGIE DES KI

Mönche studieren sorgfältig jene magische Energie, die in den meisten klösterlichen Traditionen Ki genannt wird. Diese Energie ist ein Element der Magie, welches das ganze Multiversum erfüllt und insbesondere durch lebende Körper strömt. Mönche nutzen diese Kraft in ihnen, um magische Effekte hervorzurufen und die physischen Möglichkeiten ihres Körpers zu vergrößern. Manche ihrer Spezialangriffe können den Fluss des Ki in den Körpern ihrer Gegner behindern. Indem sie diese Energie benutzen, vermögen Mönche unglaubliche Geschwindigkeit und Stärke in ihre waffenlosen Schläge zu legen. Mit zunehmender Erfahrung können sie durch Kampfttraining und die Meisterschaft des Ki ihren eigenen und den Körper eines Gegners bis zur Vollendung beherrschen.

ÜBUNG UND ASKESE

In allen Welten von DUNGEONS & DRAGONS finden sich beschauliche Klöster, an denen die Zeit still zu stehen scheint und die als Rückzugsort von der Schnellebigkeit des gewöhnlichen Lebens dienen. Die Mönche, die dort leben, suchen nach Selbstvervollkommenung durch Kontemplation und rigoroses Training. Viele wurden als Kinder in die Klöster geschickt, entweder weil nach dem Tod ihrer Eltern niemand Nahrung für sie aufbringen konnte oder als Dank für einen Gefallen, den die Mönche des Klosters ihrer Familie erwiesen haben.

Einige Mönche leben in völliger Abgeschiedenheit von der umliegenden Bevölkerung, abgeschirmt von allem, das ihre Vertiefung in den spirituellen Prozess stören könnte. Andere haben sich zwar der Isolation verschrieben, treten aber auf Befehl ihrer Anführer als Spione oder Assassinen in Erschei-



DER MÖNCH

Stufe	Übungs- bonus	Kampf- künste	Ki- Punkte	Ungerüstete Bewegung	Merkmale
1	+2	1W4	—	—	Ungerüstete Verteidigung, Kampfkünste
2	+2	1W4	2	+ 3 m	Ki, Ungerüstete Bewegung
3	+2	1W4	3	+ 3 m	Klostertradition, Geschosse abwehren
4	+2	1W4	4	+ 3 m	Attributswerterhöhung, Sturz abfedern
5	+3	1W6	5	+ 3 m	Zusätzlicher Angriff, Betäubender Schlag
6	+3	1W6	6	+ 4,50 m	Ki-Schläge, Merkmal: Klostertradition
7	+3	1W6	7	+ 4,50 m	Entrinnen, Ruhiger Geist
8	+3	1W6	8	+ 4,50 m	Attributswerterhöhung
9	+4	1W6	9	+ 4,50 m	Verbesserte Ungerüstete Bewegung
10	+4	1W6	10	+ 6 m	Reinheit des Körpers
11	+4	1W8	11	+ 6 m	Merkmal: Klostertradition
12	+4	1W8	12	+ 6 m	Attributswerterhöhung
13	+5	1W8	13	+ 6 m	Sprache von Sonne und Mond
14	+5	1W8	14	+ 7,50 m	Diamantseele
15	+5	1W8	15	+ 7,50 m	Zeitloser Körper
16	+5	1W8	16	+ 7,50 m	Attributswerterhöhung
17	+6	1W10	17	+ 7,50 m	Merkmal: Klostertradition
18	+6	1W10	18	+ 9 m	Geist über Körper
19	+6	1W10	19	+ 9 m	Attributswerterhöhung
20	+6	1W10	20	+ 9 m	Perfektes Selbst

nung. Diese Führer sind meist adelige Schutzherren oder eine andere sterbliche oder göttliche Macht.

Der Großteil der Mönche scheut seine Nachbarn nicht und stattet den nahegelegenen Dörfern und Städten regelmäßige Besuche ab, bei denen sie ihre Dienste gegen Nahrung und andere Güter tauschen. Als fähige Krieger ist es oft an den Mönchen, die benachbarte Bevölkerung vor Monstern oder Tyrannen zu beschützen.

Ein Abenteurer zu werden, bedeutet für einen Mönch, sein strukturiertes Leben in der Gemeinschaft aufzugeben und sein Dasein auf Wanderschaft zu fristen. Das kann eine tiefgreifende Veränderung sein, die ein Mönch nicht leichtfertig riskiert. Diejenigen, die ihr Kloster verlassen, nehmen ihre neue Aufgabe ernst und sehen das Abenteurerleben als persönliche Prüfung ihres körperlichen und spirituellen Wachstums an. In der Regel machen sich Mönche wenig aus materiellen Reichtümern und werden von der Sehnsucht angetrieben, etwas Größeres zu leisten als das Töten von Monstern und Erbeuten von Schätzen.

EINEN MÖNCH ERSCHAFFEN

Wenn du deinen Mönch erschaffst, denke über die Verbindung zu dem Kloster nach, in dem er seine Fähigkeiten erlernte und seine prägenden Jahre verbrachte. War er ein Waise oder ein Kind, das der Obhut des Klosters anvertraut wurde? Haben seine Eltern ihn dem Kloster versprochen, weil die Mönche ihnen einen großen Dienst erwiesen? Hat er sich zu diesem Weg entschlossen, weil er ein Verbrechen beging und sich verstecken musste? Oder hat er sich das abgeschiedene Leben im Kloster bewusst ausgesucht?

Überlege dir, warum dein Charakter das Kloster verlassen hat. Wählte ihn das Oberhaupt für eine wichtige Mission außerhalb der Abtei aus? Wurde er vielleicht verstoßen, weil er gegen die Regeln der Gemeinschaft aufbegehrte? War er froh zu gehen oder hat es ihm davor gegraut? Gibt es etwas Bestimmtes, das dein Mönch außerhalb des Klosters erreichen will? Sehnt er seine Rückkehr nach Hause schon herbei? Als Resultat des strukturierten Lebens im Kloster und der Diszi-

plin, die das Meistern des Ki erfordert, sind fast alle Mönche von rechtschaffener Gesinnung.

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst dir einen Mönch schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit, den zweithöchsten auf Weisheit. Wähle zusätzlich den Hintergrund Einsiedler.

KLASSENMERKMALE

Als Mönch erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Mönch

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Mönch über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: keine

Waffen: einfache Waffen, Kurzschwerter

Werkzeuge: ein Handwerkszeug oder Musikinstrument nach Wahl

Rettungswürfe: Stärke, Geschicklichkeit

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Akrobatik, Athletik, Geschichte, Motiv erkennen, Religion oder Heimlichkeit

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Kurzschwert oder (b) eine einfache Waffe,
- (a) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (b) eine Entdeckerausrüstung,
- 10 Wurfpeile.

UNGERÜSTETE VERTEIDIGUNG

Ab der 1. Stufe entspricht deine Rüstungsklasse 10 + deinem Geschicklichkeitsmodifikator + deinem Weisheitsmodifikator, solange du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst.

KAMPFKÜNSTE

Auf der 1. Stufe erlangst du durch deine Übung in den Kampfkünsten Meisterschaft im Umgang mit Mönchswaffen und im waffenlosen Kampf. Als Mönchswaffe gelten alle Kurzscherter und jede einfache Waffe, die nicht als zweihändig oder schwer gekennzeichnet ist. Du erhältst die folgenden Vorzüge, wenn du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst und solange du unbewaffnet bist oder nur eine Mönchswaffe benutzt.

- Für deine Angriffs- und Schadenswürfe mit Mönchswaffen oder waffenlosen Schlägen darfst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators verwenden.
- Für deine waffenlosen Angriffe und die mit Mönchswaffen kannst du einen W4 anstelle des regulären Schadenswürfels benutzen. Dieser W4 verbessert sich auf höheren Stufen, so wie es in der Aufstiegtabelle des Mönchs unter Kampfkünste angegeben ist.
- Wählst du in deinem Zug die Angriffsaktion mit einer Mönchswaffe oder einem waffenlosen Schlag, darfst du einen zusätzlichen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen. Greifst du beispielsweise mit einem Kampfstab an, darfst du einen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen. Diesen Vorzug kannst du nur nutzen, wenn du in diesem Zug noch keine Bonusaktion aufgewendet hast.

Bestimmte Klöster verwenden spezialisierte Formen der Mönchswaffen. Zum Beispiel könntest du mit einem Knüppel kämpfen, der in zwei Hälften unterteilt und durch eine kurze Kette verbunden ist (einem Nunchaku), oder du benutzt eine Sichel mit einer kürzeren, geraden Klinge (eine Kama). Welchen Namen eine Mönchswaffe auch immer tragen mag, verwende die entsprechenden Spielwerte aus Kapitel 5 „Ausrüstung“.

KI

Ab Stufe 2 erlaubt dir dein Training, die mystische Energie des Ki nutzbar zu machen. Dein Zugriff auf diese Energie wird durch Ki-Punkte dargestellt, deren Anzahl deine Stufe als Mönch bestimmt (siehe dazu die Spalte „Ki-Punkte“ in der Aufstiegtabelle). Du kannst diese Punkte ausgeben, um verschiedene Ki-Fähigkeiten einzusetzen. Zu Beginn kennst du drei solcher Fähigkeiten: Schlaghagel, Geduldige Verteidigung und Windschritt. Du lernst weitere Ki-Fähigkeiten, während du Stufen in dieser Klasse aufsteigst. Gibst du einen Ki-Punkt aus, ist er verbraucht. Alle verbrauchten Ki-Punkte stehen dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung. Du musst mindestens 30 Minuten der Rast mit Meditation verbringen, um die Ki-Punkte wiederzuerlangen. Manche deiner Ki-Fähigkeiten verlangen dem Ziel einen Rettungswurf ab, um der Auswirkung der Fähigkeit zu widerstehen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs wird wie folgt berechnet:

$SC \text{ für Rettungswürfe gegen Ki-Fähigkeiten} = 8 + \text{dein Übungsbonus} + \text{dein Weisheitsmodifikator}$

SCHLAGHAGEL

Sofort nachdem du die Angriffsaktion in deinem Zug ausgeführt hast, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um zwei waffenlose Schläge als Bonusaktion auszuführen.

GEDULDIGE VERTEIDIGUNG

Du kannst 1 Ki-Punkt ausgeben, um die Ausweichenaktion als Bonusaktion in deinem Zug zu verwenden.

WINDSCHRITT

Du kannst 1 Ki-Punkt ausgeben, um die Rückzugs- oder Spurtenaktion als Bonusaktion in deinem Zug zu verwenden. Zusätzlich wird deine Sprungweite beziehungsweise -höhe für diesen Zug verdoppelt.

UNGERÜSTETE BEWEGUNG

Beginnend mit der 2. Stufe steigt deine Bewegungsrate um 3 m, solange du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst. Dieser Bonus erhöht sich auf bestimmten Stufen als Mönch, so wie es in der Aufstiegtabelle angegeben ist.

Auf der 9. Stufe verbessert sich dieses Merkmal und du erhältst die Fähigkeit, dich in deinem Zug an senkrechten Oberflächen entlang und über Flüssigkeiten zu bewegen. Solange du in Bewegung bleibst, kannst du nicht stürzen oder einsinken.

KLOSTERTRADITION

Sobald du die 3. Stufe erreichst, verschreibst du dich einer Klostertradition: dem Weg der Offenen Hand, dem Weg des Schattens oder dem Weg der Vier Elemente. Alle Traditionen sind am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 6., 11. und 17. Stufe jeweils ein Merkmal.

GESCHOSSE ABWEHREN

Ab der 3. Stufe kannst du deine Reaktion verwenden, um Geschosse abzuwehren oder zurückzuwerfen, wenn du von dem Angriff einer Fernkampfwaffe getroffen wirst. Reduziere in diesem Fall den Schaden des Angriffs um $1W10 +$ deinen Geschicklichkeitsmodifikator + deine Stufe als Mönch.

Falls der Schaden dadurch auf 0 verringert wird, kannst du das Geschoss fangen, sollte es klein genug sein, um es mit einer Hand zu halten, und du mindestens eine Hand frei haben. Fängst du ein Geschoss auf diese Weise, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um einen Fernkampfangriff mit der Waffe oder der Munition auszuführen, die du gerade gefangen hast. Dies ist Teil derselben Reaktion. Du führst diesen Angriff mit deinem Übungsbonus aus, gleichgültig ob du im Umgang mit der Waffe geübt bist oder nicht. Darüber hinaus gilt das Geschoss für den Angriff als Mönchswaffe und besitzt eine Grundreichweite von 6 m und eine Maximalreichweite von 18 m.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

STURZ ABFEDERN

Ab der 4. Stufe kannst du deine Reaktion einsetzen, um den Fallschaden durch einen Sturz um deine Stufe als Mönch mal 5 zu reduzieren.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Beginnend mit der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

BETÄUBENDER SCHLAG

Angefangen mit der 5. Stufe bist du in der Lage, den Fluss des Ki im Körper deines Gegners zu stören. Wenn du eine andere Kreatur mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um einen betäubenden Schlag anzusetzen. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gelingen oder es gilt bis zum Ende deines nächsten Zuges als betäubt.

KI-SCHLÄGE

Deine waffenlosen Angriffe zählen ab der 6. Stufe als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

ENTRINNEN

Ab der 7. Stufe kannst du dich dank deiner instinktiven Gewandheit dem Wirkungsbereich bestimmter Effekte entziehen, wie etwa dem Blitzodem eines blauen Drachen oder dem Zauber *Feuerball*. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, nimmst du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg lediglich die Hälfte des Schadens.

RUHIGER GEIST

Beginnend mit Stufe 7 kannst du deine Aktion verwenden, um einen auf dich wirkenden Effekt zu beenden, durch den du verängstigt oder bezaubert bist.

REINHEIT DES KÖRPERS

Auf Stufe 10 lässt dich deine Kunst, den Fluss des Ki in deinem Körper zu beherrschen, immun gegen Gifte und Krankheiten werden.

SPRACHE VON SONNE UND MOND

Angefangen auf Stufe 13 lernst du, das Ki in den Gedanken anderer Wesen wahrzunehmen, sodass du jede gesprochene Sprache verstehen kannst. Überdies ist jede Kreatur, die eine Sprache beherrscht, instande auch dich zu verstehen.

DIAMANTSEELE

Durch deine Beherrschung des Ki giltst du ab der 14. Stufe in allen Rettungswürfen als geübt. Zusätzlich kannst du jedes Mal, wenn du einen Rettungswurf ablegst und dabei scheiterst, 1 Ki-Punkt ausgeben, um erneut zu würfeln. Das zweite Ergebnis musst du allerdings anwenden.

ZEITLOSER KÖRPER

Dein Ki schützt dich ab Stufe 15 vor den negativen Auswirkungen des Alterns, zusätzlich kannst du nicht mehr auf magischem Wege gealtert werden. Trotzdem kannst du immer noch aufgrund eines hohen Alters sterben. Darüber hinaus nährt dich dein Ki, sodass du nicht mehr essen und trinken musst.



GEIST ÜBER KÖRPER

Ab der 18. Stufe kannst du als Aktion 4 Ki-Punkte ausgeben, um für 1 Minute unsichtbar zu werden. In dieser Zeit bist du gegen jeglichen Schaden resistent, außer gegen Energieschaden.

Außerdem kannst du 8 Ki-Punkte ausgeben, um den Zauber *Astrale Projektion* zu wirken, ohne über die dafür benötigten Materialkomponenten verfügen zu müssen. Dabei kannst du allerdings keine anderen Kreaturen mitnehmen.

PERFEKTES SELBST

Wenn du ab Stufe 20 beim Würfeln der Initiative keine Ki-Punkte mehr besitzen solltest, erhältst du 4 Ki-Punkte zurück.

KLOSTERTRADITIONEN

Drei unterschiedliche Traditionen werden für gewöhnlich in den Klöstern gelehrt, die über das Multiversum verstreut sind. In den meisten wird ausschließlich eine Tradition praktiziert, doch einige wenige ehren alle drei und unterweisen jeden Mönch entsprechend seiner Neigungen und Interessen. Die drei Traditionen basieren auf den gleichen grundlegenden Techniken und verzweigen sich, sobald der Lernende besser wird. Daher entscheidet sich ein Mönch erst mit Erreichen der 3. Stufe für eine Tradition.

DER WEG DER OFFENEN HAND

Mönche des Weges der Offenen Hand sind die unangefochtenen Meister der Kampfkünste, sei es bewaffnet oder unbewaffnet. Sie erlernen Techniken, um ihre Gegner zu Fall zu bringen, manipulieren Ki, um ihre Verletzungen zu heilen, und üben sich in fortgeschrittenen Arten der Meditation, die sie vor Schaden bewahren können.

DIE TECHNIK DER OFFENEN HAND

Mit der Wahl dieser Tradition auf Stufe 3 bist du in der Lage, das Ki deines Gegners zu beeinflussen, indem du dir dein eigenes zunutze machst. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur mit einem Schlag triffst, der dir durch dein Merkmal Schlaghagel gewährt wurde, kannst du einen der folgenden Effekte wählen:

- Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen oder es gilt als liegend.
- Dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gelingen oder es wird bis zu 4,50 m von dir weggestoßen.
- Das Ziel kann bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Reaktionen einsetzen.

UNVERSEHRTHEIT DES KÖRPERS

Auf der 6. Stufe erlangst du die Fähigkeit, dich selbst zu heilen. Als Aktion kannst du Trefferpunkte in Höhe des Dreifachen deiner Stufe als Mönch wiederherstellen. Du musst eine lange Rast abschließen, um diese Fähigkeit erneut einsetzen zu können.

INNERE RUHE

Von der 11. Stufe an kannst du dich in eine besondere Art der Meditation vertiefen, die dich mit einer Aura des Friedens umgibt. Am Ende einer langen Rast erhältst du die Effekte des Zaubers *Heiligtum*, die bis zum Anfang der nächsten langen Rast anhalten (der Zauber kann wie gewöhnlich vorzeitig beendet werden).

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Mit dem Aufstieg in die 17. Stufe erhältst du die Fähigkeit, tödliche Vibrationen im Körper eines Gegners aufzubauen. Wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Schlag triffst, kannst du 3 Ki-Punkte ausgeben, um die nicht wahrnehmbaren Vibrationen in ihrem Körper beginnen zu lassen. Diese können Vibrationen in ihrem Körper aufrechterhalten, die deiner Stufe als Mönch entspricht. Die Vibrationen sind so lange harmlos, bis du eine Aktion aufwendest, um sie zu beenden. Um dies zu tun, müssen sich die Zielkreatur und du auf derselben Existenzebene befinden. Führt du die Aktion aus, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg werden die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 reduziert. Ist der Rettungswurf erfolgreich, nimmt das Ziel 10W10 nekrotischen Schaden.

Du kannst immer nur eine Kreatur gleichzeitig mit dieser Fähigkeit beeinflussen und die Vibrationen auch harmlos enden lassen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden.

WEG DES SCHATTENS

Mönche des Weges des Schattens gehen einer Tradition nach, die Heimlichkeit und List schätzt. Diese Mönche werden auch Ninjas oder Schattentänzer genannt und dienen als Spione oder Assassinen. Manchmal sind die Mitglieder eines Ninjaklosters aus einer Familie und bilden einen Klan, der Geheimhaltung bezüglich ihrer Aufgabe und ihrer Kunst geschworen hat. Andere Klöster sind eher wie Diebesgilden organisiert, welche ihre Dienste Adeligen, reichen Kaufleuten oder anderen anbieten, die es sich leisten können. Unabhängig von ihren Methoden, verlangen die Oberhäupter dieser Klöster bedingungslosen Gehorsam von ihren Schülern.

SCHATTENKÜNSTE

Mit der Wahl dieser Tradition auf der 3. Stufe kannst du dein Ki nutzen, um die Effekte bestimmter Zaubersprüche nachzuahmen. Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Dunkelheit*, *Spurloses Gehen*, *Stille* oder *Dunkelsicht* zu wirken, ohne über die benötigten Materialkomponenten verfügen zu müssen. Außerdem erlernst du den Zauberspruch *Einfache Illusion*, falls du ihn nicht bereits beherrschst.

SCHATTENSCHRITT

Auf Stufe 6 erlangst du die Fähigkeit, in einen Schatten einzutauchen und aus einem anderen hervorzutreten. Befindest du dich in dämmerigem Licht oder in Dunkelheit, kannst du dich als Bonusaktion bis zu 18 m zu einem freien Bereich teleportieren, den du sehen kannst und der ebenfalls in dämmeriges Licht oder Dunkelheit getaucht ist. Danach bist du bei deinem ersten Nahkampfangriff im Vorteil, den du vor Ende deines Zuges ausführst.

MANTEL AUS SCHATTEN

Mit dem Erreichen der 11. Stufe hast du gelernt, eins mit den Schatten zu werden. Wenn du dich in dämmerigem Licht oder in Dunkelheit befindest, kannst du deine Aktion verwenden, um unsichtbar zu werden. Du bleibst unsichtbar, bis du einen Angriff ausführst, einen Zauber wirkst oder dich in einen Bereich mit hellem Licht bewegst.

OPPORTUNIST

Ab der 17. Stufe kannst du es ausnutzen, wenn eine Kreatur durch einen Treffer kurzzeitig abgelenkt ist. Immer wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m von einem Angriff getroffen wird, den nicht du selbst ausgeführt hast, kannst du deine Reaktion aufwenden, um einen Nahkampfangriff auf die getroffene Kreatur auszuführen.

DER WEG DER VIER ELEMENTE

Du folgst einer Klostertradition, die dich lehrt, dir die Kraft der Elemente nutzbar zu machen. Wenn du dein Ki bündelst, kannst du dich mit den rohen Energien der Schöpfung verbinden und die vier Elementen nach deinem Willen formen. Auf diese Weise bist du in der Lage, sie zu einer Erweiterung deines Körpers zu machen.

Manche Anhänger dieser Tradition besitzen eine Vielzahl von Tätowierungen – sich schlängelnde Drachen, aber auch Phönixe und andere mystische Wesen, Fische, Pflanzen, Berge oder sich brechende Wellen –, die ihre Ki-Kräfte und Fähigkeiten repräsentieren.

SCHÜLER DER ELEMENTE

Mit der Wahl dieser Tradition auf der 3. Stufe lernst du magische Disziplinen, welche die Kräfte der vier Elemente nutzen. Für das Anwenden einer Disziplin musst du jedes Mal Ki-Punkte ausgeben.

Du kennst die Disziplin der Elementaren Einstimmung und eine andere deiner Wahl aus der Liste der Elementaren Disziplinen weiter unten. Jeweils eine zusätzliche Disziplin lernst du auf den Stufen 6, 11 und 17. Auf jeder dieser Stufen darfst du außerdem eine der Disziplinen, die du bereits kennst, durch eine andere ersetzen.

Elementarzauber wirken: Manche Elementare Disziplinen erlauben es dir, Zauber zu wirken. Für die allgemeinen Regeln zum Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“. Wirkst du einen dieser Sprüche, wendest du alle Regeln normal an, nur dass du keine Materialkomponenten benötigst.

Sobald du die 5. Stufe in dieser Klasse erreicht hast, kannst du zusätzliche Ki-Punkte ausgeben, um den Grad eines gewirkten Elementarzaubers zu erhöhen. Dies setzt voraus, dass der Spruch auf einem höheren Grad eine verbesserte Wirkung hat, etwa wie es bei *Brennende Hände* der Fall ist. Der Grad des Zaubers erhöht sich um 1 für jeden zusätzlichen Ki-Punkt, den du aus gibst. Bist du beispielsweise ein Mönch der 5. Stufe und wendest Weitreichender Ascheangriff an, um *Brennende Hände* zu wirken, kannst du 3 Ki-Punkte ausgeben und ihn als Spruch des 2. Grades wirken (die Grundkosten für die Disziplin betragen 2 Punkte + 1 zusätzlicher Punkt für die Erhöhung des Grades um 1).

Die maximale Anzahl von Ki-Punkten, die du ausgeben kannst, um einen Zauber auf diese Weise zu wirken, wird von deiner Stufe als Mönch bestimmt und ist in der Tabelle „Zauber und Ki-Punkte“ angegeben. Die aufgeführte Maximalanzahl von Ki-Punkten entspricht der Summe aus den Grundkosten für die Disziplin und den zusätzlichen Ki-Punkten, um den Grad zu erhöhen.

ZAUBER UND KI-PUNKTE

Mönchsstufe	Maximale Ki-Punkte für einen Zauber
5 bis 8	3
9 bis 12	4
13 bis 16	5
17 bis 20	6

ELEMENTARE DISZIPLINEN

Weist eine Elementare Disziplin eine Stufenanforderung auf, musst du die entsprechende Stufe als Mönch erreicht haben, um die Disziplin zu lernen.

Ansturm der Orkangeister: Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Windstoß* zu wirken.

Atem des Winters (Voraussetzung: 17. Stufe): Du kannst 6 Ki-Punkte ausgeben, um *Kältekegel* zu wirken.

Elementare Einstimmung: Du kannst deine Aktion aufwenden, um die Kräfte der Natur innerhalb von 9 Metern um dich herum auf geringfügige Weise zu kontrollieren. Wähle einen der folgenden Effekte:

- Erschaffe einen harmlosen sensorischen Effekt, der mit Luft, Erde, Feuer oder Wasser in Verbindung steht, wie etwa einen Funkenregen, einen Windhauch, eine leichte Nebelschwade oder eine leichte Geröllbewegung.
- Entfache oder lösche augenblicklich eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer.
- Kühle oder erwärme 1 Pfund nicht lebenden Materials für bis zu 1 Stunde.
- Bringe Feuer, Wasser, Erde oder Nebel von der Masse eines 30-cm-Würfels dazu, grob eine Form deiner Wahl anzunehmen. Diese bleibt für 1 Minute bestehen.

Faust der Vier Donnerschläge: Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Donnerwoge* zu wirken.

Faust des Stetigen Windes: Du bist in der Lage, einen Windstoß aus komprimierter Luft zu erschaffen, der wie eine mächtige Faust zuschlägt. Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben und eine Kreatur innerhalb von 9 m bestimmen. Diese muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W10 Wuchtschaden + 1W10 Wuchtschaden für jeden weiteren Ki-Punkt, den du ausgibst. Außerdem kannst du die Kreatur bis zu 6 m von dir wegstoßen und sie umwerfen, sodass sie den Zustand liegend erhält. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur den halben Schaden und wird weder weggestoßen noch umgeworfen.

Flammen des Phönix (Voraussetzung: 11. Stufe): Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Feuerball* zu wirken.

Fluss der Hungrigen Flamme (Voraussetzung: 17. Stufe): Du kannst 5 Ki-Punkte ausgeben, um *Feuerwand* zu wirken.

Forme den Fließenden Fluss: Als Aktion kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben und einen Bereich innerhalb von 36 m bestimmen, der mit Wasser oder Eis bedeckt ist und auf keiner Seite größer als 9 m ist. In diesem Gebiet kannst du das Wasser in Eis und umgekehrt verwandeln und dem Eis jede gewünschte Form geben, solange du keine Kreatur darin einsperrst oder verletzt. Du kannst die Oberfläche erhöhen oder absenken, eine Eiswand formen oder einreißen, eine Säule aufschichten oder einen Graben ausheben oder füllen. Die Ausdehnung jedes dieser Effekte kann nicht größer sein als die Hälfte des gesamten Bereichs. Beispielsweise kannst du bei einem 9 x 9 m großen Gebiet eine 4,50 m hohe Säule auftürmen, die Höhe des Bereichs um 4,50 m senken beziehungsweise anheben oder einen Graben von 4,50 m Tiefe ausheben.

Giftzähne der Feuerschlange: Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion einsetzt, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um deine Fäuste und Füße in lange züngelnde Flammen zu hüllen. Die Reichweite deiner waffenlosen Angriffe erhöht sich für diese Aktion und deinen übrigen Zug um 3 m. Ein Treffer verursacht nun Feuerschaden anstatt Wuchtschaden. Außerdem kannst du, falls der Angriff trifft, 1 zusätzlichen Ki-Punkt ausgeben, um den Feuerschaden um 1W10 zu erhöhen.

Gongschlag des Berggipfels (Voraussetzung: 6. Stufe): Du kannst 3 Ki-Punkte ausgeben, um *Zerbersten* zu wirken.

Nebelhaltung (Voraussetzung: 11. Stufe): Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Gasförmige Gestalt* auf dich selbst zu wirken.

Schutz des Ewigen Berges (Voraussetzung: 17. Stufe): Du kannst 5 Ki-Punkte ausgeben, um *Steinhaut* auf dich selbst zu wirken.

Umklammerung des Nordwindes (Voraussetzung: 6. Stufe): Du kannst 3 Ki-Punkte ausgeben, um *Person festhalten* zu wirken.

Wasserpeitsche: Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um eine Peitsche aus Wasser zu erschaffen, die eine Kreatur zu dir zerrt oder sie aus dem Gleichgewicht bringt. Bestimme eine Kreatur innerhalb von 9 m, die du sehen kannst. Diese muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W10 Wuchtschaden + 1W10 für jeden weiteren Ki-Punkt, den du ausgibst. Zusätzlich kannst du die Kreatur entweder zu Fall bringen (sie erhält den Zustand liegend) oder sie 7,50 m näher zu dir heranziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur den halben Schaden und wird weder herangezogen noch zu Fall gebracht.

Weitreichender Ascheangriff: Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Brennende Hände* zu wirken.

Welle der Wallenden Erde (Voraussetzung: 17. Stufe): Du kannst 6 Ki-Punkte ausgeben, um *Steinwand* zu wirken.

Windritt (Voraussetzung: 11. Stufe): Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Fliegen* auf dich selbst zu wirken.

KLOSTERTRADITIONEN

Die Welten von DUNGEONS & DRAGONS enthalten eine Vielzahl von Klöstern und Klostertraditionen. In Ländern, die einer asiatischen Kultur ähneln (wie etwa Shou Lung in der Welt der Vergessenen Reiche), werden sie mit philosophischen Ausrichtungen und den Kampfkünsten in Verbindung gebracht. Die Schule der Eisernen Hand, die Schule der Fünf Sterne, die Schule der Nördlichen Faust und die Schule des Südsterne von Shou Lung lehren alle verschiedene Ansätze der körperlichen, geistigen und spirituellen Mönchsdisziplinen. Manche dieser Klöster haben sich bis in die westlichen Länder Faerûns verbreitet und sind vor allem in Gegenden mit großen Shougemeinschaften zu finden, etwa in Thesk oder Westtor.

Andere Klostertraditionen stehen mit Gottheiten in Verbindung, die den Wert von körperlicher oder geistiger Vervollkommnung lehren. Der Orden des Dunklen Mondes in den Vergessenen Reichen etwa besteht aus Mönchen, die sich Shar (der Göttin des Verlusts) verschrieben haben, und unterhält geheime Gemeinschaften in abgelegenen Hügeln, Seitenstraßen und unterirdischen Verstecken. Die Klöster von Ilmater (dem Gott der Ausdauer) sind nach Blumen benannt und ihre Orden tragen die Namen großer Helden ihres Glaubens: wie zum Beispiel die Anhänger des heiligen Sollars, dem Doppelmärtyrer, im Kloster der Gelben Rose nahe Damara. Die Klöster von Eberron kombinieren das Studium der Kampfkünste mit einem Leben als Lernende. Die meisten verehren die Gottheiten der Göttlichen Heerschar. In der Welt der Drachenlanze beten die meisten Mönche Majere an, den Gott der Meditation und der Gedanken. In Greyhawk sind viele Klöster Xan Yae gewidmet, der Göttin des Zwielflichts und der Kraft des Geistes über die Materie, oder Zuoken, dem Gott der Meisterschaft von Körper und Geist.

Die bösen Mönche der Scharlachroten Bruderschaft in der Welt von Greyhawk ziehen ihren religiösen Eifer nicht aus der Verehrung einer Gottheit, sondern aus dem Glauben an die Prinzipien ihrer Nation und ihres Volkes. Sie sind der Überzeugung, dass die Abkömmlinge Suels dazu bestimmt sind, die Welt zu beherrschen.



PALADIN

Eine Menschenfrau, in eine Plattenrüstung gehüllt, die trotz des Staubes und des Schmutzes einer langen Reise in der Sonne glänzt, legt ihr Schwert und ihren Schild beiseite, um einem tödlich verwundeten Mann die Hände aufzulegen. Göttliche Strahlen gehen von ihren Fingern aus, und die tiefen Wunden des Mannes schließen sich, während er voller Verwunderung die Augen öffnet.

Ein Zwerg kniet hinter einem Felsvorsprung, seine schwarze Robe macht ihn in der Nacht fast unsichtbar. Er beobachtet einen orkischen Kriegstrupp, der seinen jüngsten Sieg feiert. Leise schleicht er an sie heran und flüstert einen Schwur – und zwei Orks sind tot, bevor sie ihn überhaupt bemerkt haben.

Das silberfarbene Haar des Elfen glänzt in einem Licht, das nur ihn zu beleuchten scheint. Sein Speer blitzt wie seine Augen, während er mit jubelndem Lachen wieder und wieder auf den grässlichen Riesen einsticht, bis endlich sein Licht dessen bössartige Dunkelheit überstrahlt.

Unabhängig von ihrer Herkunft und ihrer Mission sind alle Paladine durch den Schwur vereint, sich gegen die Mächte des Bösen zu stellen. Ob vor dem Altar eines Gottes in Anwesenheit von Priestern geleistet, in geweihtem Gewand vor Naturgeistern und Feenwesen oder in einem Augenblick der Verzweiflung und des Schmerzes mit den Toten als einzige Zeugen, so ist der Schwur des Paladins stets ein machtvoller Bund. Er ist die Quelle der Kraft, die einen frommen Krieger zu einem gesegneten Helden macht.

IM NAMEN DER RECHTSCHAFFENHEIT

Ein Paladin schwört, Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit hochzuhalten, für das Gute in der Welt einzustehen, sich gegen das vordringende Böse zu stellen und dessen Mächte zu vertreiben, wo immer sie lauern sollten. Verschiedene Paladine haben für ihre Rechtschaffenheit unterschiedliche Gründe, doch alle sind durch jenen Schwur gebunden, der ihnen die Macht verleiht, ihre geheiligte Aufgabe zu erfüllen. Auch wenn viele Paladine einen guten Gott verehren, so kann die Macht eines Paladins ebenso sehr von seiner Hingabe zur Gerechtigkeit selbst kommen wie von einer Gottheit.

Paladine trainieren jahrelang und meistern den Umgang mit einer Vielzahl von Waffen und Rüstungen. Doch ihre Kampfkünste werden noch von der magischen Kraft übertroffen, zu der sie fähig sind: Sie haben die Macht, die Kranken und Verletzten zu heilen, das Böse und Untote niederzustrecken und sowohl die Unschuldigen zu schützen als auch diejenigen, die ihnen bei ihrer gerechten Sache beistehen.

JENSEITS DES ALLTÄGLICHEN LEBENS

Fast in jedem Fall ist das Leben eines Paladins das eines Abenteurers. Wenn nicht eine schwere Verletzung den Paladin davon abhält, auf Abenteuer auszuziehen, verbringt er sein Dasein an den Frontlinien des kosmischen Krieges zwischen Gut und Böse. Kämpfer sind in den Reihen der Milizen und Armeen der Welt schon selten, doch noch weniger Leute können von sich behaupten, der Berufung eines Paladins zu

DER PALADIN

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	– Zauberplätze pro Grad –				
			1.	2.	3.	4.	5.
1	+2	Göttliches Gespür, Handauflegen	—	—	—	—	—
2	+2	Kampfstil, Zauberwirken, Göttliches Niederstrecken	2	—	—	—	—
3	+2	Göttliche Gesundheit, Heiliger Schwur	3	—	—	—	—
4	+2	Attributswerterhöhung	3	—	—	—	—
5	+3	Zusätzlicher Angriff	4	2	—	—	—
6	+3	Aura des Schutzes	4	2	—	—	—
7	+3	Merkmal: Heiliger Schwur	4	3	—	—	—
8	+3	Attributswerterhöhung	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Aura der Tapferkeit	4	3	2	—	—
11	+4	Verbessertes Göttliches Niederstrecken	4	3	3	—	—
12	+4	Attributswerterhöhung	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Reinigende Berührung	4	3	3	1	—
15	+5	Merkmal: Heiliger Schwur	4	3	3	2	—
16	+5	Attributswerterhöhung	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Auraverbesserungen	4	3	3	3	1
19	+6	Attributswerterhöhung	4	3	3	3	2
20	+6	Merkmal: Heiliger Schwur	4	3	3	3	2

folgen. Wenn sie diesen Weg beschreiten, wenden sie sich von ihren früheren Berufen ab und widmen sich allein dem Kampf gegen das Böse. Manchmal führen ihre Schwüre sie in die Dienste der Krone, wo sie als Befehlshaber elitärer Ritterorden eingesetzt werden, doch gilt ihre Treue immer erst der Rechtschaffenheit an sich und nicht einer Krone oder einem Land.

Paladine auf Abenteuern nehmen jede ihrer Aufgaben ernst. Der Abstecher in eine uralte Ruine oder eine staubige Krypta könnte schließlich einem höheren Zweck dienen als der bloßen Anhäufung von Reichtümern. Das Böse lauert in Gewölben und Urwäldern gleichermaßen, und selbst der kleinste Sieg über dessen Mächte kann das Kippen des kosmischen Gleichgewichts abwenden.

EINEN PALADIN ERSCHAFFEN

Der wichtigste Aspekt deines Paladins ist die Natur seines heiligen Schwurs. Obwohl du dieses Klassenmerkmal erst mit Stufe 3 wählst, solltest du bereits bei der Erschaffung deines Charakters berücksichtigen, wofür du dich entscheiden möchtest. Lies dir die Beschreibungen der Schwüre am Ende dieses Abschnitts durch. Ist dein Paladin ein hingebungsvoller Diener des Guten, ein Getreuer der Götter der Ehre und Gerechtigkeit und heiliger Ritter in glänzender Rüstung, der sich den Mächten des Bösen entschlossen entgegenstellt? Ist er ein ruhmreicher Held des Lichts, der alles Schöne verehrt und sich gegen die Schatten stellt, ein Ritter, dessen Schwur auf Traditionen beruht, die älter als die meisten Götter sind? Vielleicht ist er auch ein verbitterter Einzelgänger, der geschworen hat, Vergeltung an denen zu üben, die großes Übel vollbracht haben – ein von den Göttern gesandter Engel des Todes, der von seinem Durst nach Rache getrieben wird? Anhang B „Götter des Multiversums“ listet viele Gottheiten auf, die von den Paladinen verschiedener Welten angebetet werden, wie beispielsweise Torm, Tyr, Heironeus, Kiri-Jolith, Dol Arrah, die Silberne Flamme, Bahamut, Athena, Re-Horakhty und Heimdall.

Wie hat dein Charakter seinen Ruf zum Dienst als Paladin erlebt? Hörte er das Flüstern eines Gottes oder Engels, während er im Gebet versunken war? Spürte ein anderer Paladin das Potenzial in ihm und entschied sich dazu, ihn als Knappen auszubilden? Oder veranlasste ein schreckliches Ereignis wie die Zerstörung seines Heimes ihn zu seinem Streben? Vielleicht stolperte dein Paladin in einen heiligen Hain oder eine versteckte Elfenenklave und fühlte sich berufen, all solche Rückzugsorte des Guten und Schönen zu beschützen? Oder wusste er schon seit frühester Kindheit, dass er zu einem Leben als Paladin erkoren ist, ganz so, als wenn er nur mit dieser Absicht auf die Welt geschickt wurde?

Als Beschützer vor den Mächten des Bösen sind Paladine äußerst selten von böser Gesinnung. Die meisten gehen den Weg der Wohltätigkeit und der Gerechtigkeit. Bedenke, dass die Gesinnung deines Charakters die Art beeinflusst, wie er seine heilige Aufgabe angeht und er sich gegenüber den Göttern und den Sterblichen benimmt. Sein Schwur und seine Gesinnung könnten im Einklang miteinander stehen oder sein Schwur einen Anspruch darstellen, dem er noch nicht gerecht wird.

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Paladin schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke, deinen zweithöchsten auf Charisma. Wähle zusätzlich den Hintergrund Adeliger.

KLASSENMERKMALE

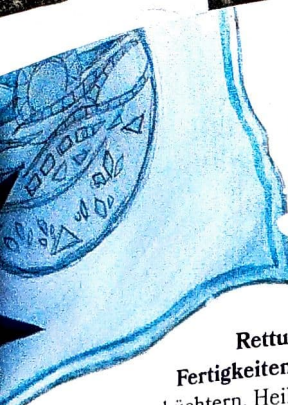
Als Paladin erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W10 pro Stufe als Paladin

Trefferpunkte auf Stufe 1: 10 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Paladin über die 1. Stufe hinaus



ÜBUNG

Rüstungen: alle Rüstungen, Schilde

Waffen: einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Weisheit, Charisma

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Athletik,

Einschüchtern, Heilkunde, Motiv erkennen,

Überzeugen, Religion

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) eine Kriegswaffe und ein Schild oder (b) zwei Kriegswaffen,
- (a) fünf Wurfspere oder (b) eine einfache Nahkampfwaffe,
- (a) eine Priesterausrüstung oder (b) eine Entdeckerausrüstung,
- einen Kettenpanzer und ein heiliges Symbol.

GÖTTLICHES GESPÜR

Deine Sinne nehmen die Gegenwart von starkem Bösen wie den Geruch der Verderbnis wahr, wohingegen das machtvolle Gute wie himmlische Musik in deinen Ohren klingt. Als Aktion kannst du deine Aufmerksamkeit auf die Suche nach solchen Kräften richten. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist dir innerhalb von 18 m der Standort jeglicher himmlischen und untoten Kreatur sowie jedes Unholds bekannt, außer eine Kreatur befindet sich in voller Deckung. Dir ist die Art dieser Wesen bewusst (himmlisch, untot, Unhold), doch ihre Identität (etwa der Vampir Graf Strahd von Zarovich) bleibt dir verborgen. Innerhalb desselben Radius spürst du auch die Präsenz jedes Ortes oder Gegenstandes, der geweiht beziehungsweise entweiht wurde (wie etwa durch den Zauber *Weihen*).

Diese Fähigkeit kannst du so oft nutzen, wie es deinem Charismamodifikator + 1 entspricht. Beendest du eine lange Rast, stehen dir alle verbrauchten Anwendungen wieder zur Verfügung.

HANDAUFLEGEN

Deine gesegnete Berührung kann Wunden heilen. Du besitzt einen Vorrat an Heilkraft, der sich wieder auffüllt, sobald du eine lange Rast abgeschlossen hast. Dieser Vorrat reicht aus, um eine Trefferpunktzahl in Höhe deiner 5-fachen Stufe als Paladin wiederherzustellen.

Als Aktion kannst du eine Kreatur berühren und bei ihr eine Anzahl Trefferpunkte wiederherstellen, die deine aktuell im Vorrat befindlichen Punkte nicht übersteigen darf.

Alternativ kannst du 5 Punkte aus deinem Vorrat aufwenden, um die Kreatur von einer Krankheit zu heilen oder ein Gift zu neutralisieren, das auf sie einwirkt. Du kannst mehrere Gifte und Krankheiten mit einer Anwendung von Handauflegen unschädlich machen, musst aber jeweils einzeln die entsprechenden Punkte ausgeben.

Diese Fähigkeit wirkt nicht bei Konstrukten oder Untoten.

KAMPFSTIL

Auf der 2. Stufe entscheidest du dich für einen Kampfstil, auf den du dich spezialisierst. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten. Du kannst keinen der Stile mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

DUELLIEREN

Kämpfst du nur mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner Waffe in der anderen Hand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

KAMPF MIT GROSSEN WAFFEN

Greifst du mit einer beidhändig geführten Nahkampfwaffe an und würfelst bei deinem Schadenswurf eine 1 oder 2, darfst du den entsprechenden Schadenswürfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis musst du verwenden, auch wenn es wieder eine 1 oder 2 sein sollte. Die Waffe muss die Waffeneigenschaft zweihändig oder vielseitig besitzen, um diesen Vorzug zu gewähren.

LEIBWACHE

Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriff auf eine bis zu 1,50 m von dir entfernt stehende Kreatur aus (die nicht du selbst bist), kannst du deine Reaktion verwenden, damit der Angreifer bei seinem Wurf im Nachteil ist. Du musst dafür einen Schild tragen.

VERTEIDIGUNG

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

ZAUBERWIRKEN

Mit Erreichen von Stufe 2 lernst du, durch Meditation und Gebete von der göttlichen Magie zu zehren, um wie ein Kleriker Zauber zu wirken. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Paladins Kapitel 11 „Zauber“.

VORBEREITEN UND WIRKEN VON ZAUBERN

Du musst Zaubersprüche vorbereiten, um sie wirken zu können. Wähle dazu eine Anzahl von Paladinzaubern, die deiner halben Stufe als Paladin + deinem Charismamodifikator entspricht (mindestens 1), und notiere sie in einer Liste. Du kannst nur Sprüche aussuchen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt.

Bist du zum Beispiel ein Paladin der 5. Stufe, verfügst du über vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades. Bei einem Charismawert von 14 kann deine Liste vorbereiteter Zauber vier beliebige Sprüche (halbierte Stufe 2 + Modifikator 2) des 1. oder 2. Grades umfassen.

Die Aufstiegstabelle des Paladins gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen Spruch aus deiner Liste vorbereiteter Zauber zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Hast du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* des 1. Grades vorbereitet, kannst du sowohl einen Zauberplatz des 1. Grades als auch einen des 2. Grades verwenden, um *Wunden heilen* zu wirken.

Einen Spruch zu wirken, entfernt ihn nicht von deiner Liste der vorbereiteten Zauber. Diese kannst du nach jeder langen Rast ändern. Eine neue Liste vorzubereiten, erfordert mindestens 1 Minute im Gebet oder in Meditation je Zaubergrad pro Spruch.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Paladinzauber wirkst, ist Charisma, da du deine Magie aus der Hingabe zu deiner gerechten Sache schöpfst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Paladinzauber bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Paladinzaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Modifikator für Zauberangriffe = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

ZAUBERFOKUS

Du kannst ein heiliges Symbol (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) als Zauberkfokus für deine Paladinzauber verwenden.

GÖTTLICHES NIEDERSTRECKEN

Wenn du ab der 2. Stufe eine Kreatur mit einem Nahkampf-Waffenangriff triffst, kannst du einen Zauberkfokus aufgeben, um dem Ziel (zusätzlich zu dem Waffenschaden) gleißenden Schaden zuzufügen. Der zusätzliche Schaden beträgt $2W8 + 1W8$ für jeden Grad des Zauberkfokus über den 1. hinaus, bis zu einem Maximum von $5W8$. Der Schaden erhöht sich nochmals um $1W8$ bis zu einem Maximum von $6W8$, wenn es sich bei dem Ziel um einen Unhold oder einen Untoten handelt.

GÖTTLICHE GESUNDHEIT

Mit der 3. Stufe wirst du aufgrund der göttlichen Magie, die dich durchfließt, immun gegen Krankheiten.

HEILIGER SCHWUR

Wenn du die 3. Stufe erreicht hast, leistest du einen heiligen Schwur, der dich als Paladin auf ewig bindet. Bis zu diesem Zeitpunkt befandest du dich in einer Vorbereitungsphase, in der du dich zwar dem Weg der Gerechtigkeit gewidmet hast, doch noch nicht auf diesen eingeschworen warst. Jetzt entscheidest du dich zwischen dem Schwur der Hingabe, dem Schwur der Alten oder dem Schwur der Rache, die alle ausführlich am Ende dieses Abschnitts beschrieben sind.

Deine Wahl verleiht dir auf den Stufen 3, 7, 15 und 20 jeweils ein Merkmal. Diese Merkmale umfassen sowohl Schwurzauber als auch die Fähigkeit, Göttliche Macht zu fokussieren.

SCHWURZAUBER

Zu jedem Schwur gehört eine Liste von Zaubern, die mit ihm in Verbindung stehen. Du erlangst Zugang zu diesen Sprüchen, wenn du die entsprechenden Stufen als Paladin erreichst. Schwurzauber, die dir zur Verfügung stehen, gelten immer als vorbereitet und zählen nicht in Bezug auf deine maximale Anzahl vorbereiteter Zauber.

Solltest du einen Schwurzauber lernen, der nicht in der Zauberkliste des Paladins aufgeführt ist, gilt er für dich trotzdem als Paladinzauber.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Dein Schwur lässt dich göttliche Energie fokussieren, um magische Effekte hervorzurufen. Bei den jeweiligen Varianten dieses Merkmals, über die du durch deinen Schwur verfügst, ist auch deren Anwendungsweise aufgeführt.

Wenn du Göttliche Macht fokussierst, kannst du dir aussuchen, welchen Effekte dies hervorrufen soll. Bevor du erneut Göttliche Macht fokussieren kannst, musst du eine kurze oder lange Rast einlegen.

Manche Effekte dieses Merkmals erfordern, dass dein Ziel einen Rettungswurf ablegt. In diesem Fall ist der SG des Rettungswurfs der gleiche, als wenn das Ziel einem deiner Paladinzauber zu widerstehen versucht.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Beginnend mit der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

AURA DES SCHUTZES

Immer wenn nach dem Erreichen der 6. Stufe du oder eine verbündete Kreatur innerhalb von 3 m einen Rettungswurf ablegen müssen, erhält die entsprechende Kreatur einen Bonus in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens +1). Du musst bei Bewusstsein sein, damit dieser Bonus gewährt wird.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

AURA DER TAPFERKEIT

Beginnend ab der 10. Stufe können du und verbündete Kreaturen innerhalb von 3 m nicht verängstigt werden, solange du bei Bewusstsein bist.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

VERBESSERTES GÖTTLICHES NIEDERSTRECKEN

Ab Stufe 11 bist du derart von rechtschaffener Macht durchdrungen, dass alle deine Nahkampf-Waffenangriffe göttliche Kraft in sich bergen. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, erleidet sie zusätzlich $1W8$ gleißenden Schaden.

REINIGENDE BERÜHRUNG

Mit Erreichen von Stufe 14 kannst du deine Aktion verwenden, um durch Berührung einen Zauber zu beenden, der auf dich oder eine Kreatur wirkt, die deine Berührung bereitwillig zulässt.

Du kannst diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens 1 Mal). Nach einer langen Rast stehen dir alle verbrauchten Anwendungen wieder zur Verfügung.

HEILIGE SCHWÜRE

Ein Paladin zu werden, beinhaltet das Leisten von Schwüren, die den frommen Krieger einer Sache der Rechtschaffenheit verschreibt, einem Weg zur Bekämpfung des Bösen. Auf den letzten Schwur, der beim Erreichen der 3. Stufe abgelegt wird, läuft die gesamte Ausbildung zum Paladin hinaus. Manche Angehörige dieser Klasse sehen sich nicht als wahre Paladine an, bis sie nicht diesen letzten Schwur geleistet haben. Für andere ist das Ablegen des Eids eine reine Formalität, ein offizieller Stempel, der auf ihre im tiefsten Herzen schon immer existierende Überzeugung gedrückt wird.

DER SCHWUR DER ALTEN

Der Schwur der Alten stammt aus längst vergangenen Zeiten, Äonen, in denen das Geschlecht der Elfen oder die Rituale der Druiden noch jung waren. Paladine, die diesen Schwur leisten, werden manchmal Feenritter, grüne Ritter oder gehörnte Ritter genannt, denn sie schließen sich der Seite des Lichts im kosmischen Kampf gegen die Dunkelheit aus Liebe zu allem Schönen und Lebensspendenden in der Welt an. Ihren Schwur legen sie nicht notwendigerweise wegen ihres Glaubens an die Prinzipien von Ehre, Tapferkeit und Gerechtigkeit ab. Paladine dieses Schwurs schmücken ihre Kleidung und Rüstung mit Abbildern wachsender Dinge wie etwa Blättern, Blumen oder Geweihten, um ihre Verpflichtung gegenüber dem Erhalt des Lebens und des Lichts zu zeigen.

DEN SCHWUR BRECHEN

Ein Paladin versucht, sich den höchsten Verhaltensregeln zu unterwerfen, doch selbst der Tugendhafteste kann scheitern. Von Zeit zu Zeit ist der rechte Pfad zu fordernd oder eine Situation erzwingt, sich für das kleinere zweier Übel zu entscheiden. Manchmal verleitet auch ein erhitztes Gemüt einen Paladin dazu, seinen Schwur zu brechen.

Ein Paladin, der seine Prinzipien verletzt hat, sucht für gewöhnlich einen Kleriker seines Glaubens auf oder einen Paladin desselben Ordens, um Buße zu tun. Als Zeichen der Reue könnte der Sünder die ganze Nacht ins Gebet versunken verbringen, zu fasten beginnen oder einen anderen Akt der Selbstläuterung durchführen. Nach einem Glaubensbekenntnis und der Vergebung kehrt der Paladin geläutert ins Leben zurück.

Sollte der Paladin absichtlich gegen seinen Schwur handeln und keine Zeichen der Reue zeigen, können die Folgen sehr ernst sein. Nach Ermessen des SL könnte ein uneinsichtiger Paladin dazu gezwungen sein, seine Klasse aufzugeben und eine andere anzunehmen oder sich der Möglichkeit des Eidbrechers zuzuwenden, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* aufgeführt wird.

DIE LEHRE DER ALTEN

Die Lehre des Schwurs der Alten wurden über unzählige Jahrhunderte hinweg bewahrt. Dieser Schwur erhebt das Prinzip des Guten über alle Gedanken zu Recht oder Chaos. Seine vier Grundtugenden sind simpel.

Entfache das Licht: Durch deine Gesten der Gnade, der Freundlichkeit und der Vergebung entfachst du das Licht der Hoffnung in der Welt und drängst die Verzweiflung zurück.

Schütze das Licht: Wo es Gutes, Schönes, Liebe und Lachen in der Welt gibt, dort stellst du dich gegen die Grausamkeiten, die es verschlingen wollen. Wo das Leben gedeiht, dort wirfst du dich den Kräften entgegen, die es auslöschen wollen.

Erhalte dein eigenes Licht: Erfreue dich am Lachen und am Singen, an der Kunst und an der Schönheit. Wenn das Licht der Freude in dir selbst erlischt, kannst du es auch in der Welt nicht bewahren.

Sei das Licht: Sei das ruhmreiche Leuchtfeuer für alle, die in Verzweiflung leben. Lass das Licht deiner Freude und Tapferkeit aus all deinen Taten scheinen.

SCHWURZAUBER

Auf den angegebenen Paladininstufen erhältst du die folgenden Schwurzauber.

SCHWURZAUBER DER ALTEN

Paladinstufe	Zauber
3	Fesselnder Schlag, Mit Tieren sprechen
5	Mondstrahl, Nebelschritt
9	Pflanzenwachstum, Schutz vor Energie
13	Eissturm, Steinhaut
17	Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Bei der Wahl dieses Schwurs auf der 3. Stufe lernst du die folgenden beiden Arten, Göttliche Macht zu fokussieren.

Der Zorn der Natur: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, die Urkräfte der Natur zu erwecken, um einen Gegner zu fesseln. Als Aktion kannst du geisterhafte Ranken aus dem Boden schießen lassen und damit eine Kreatur ergreifen, die nicht weiter als 3 m von dir entfernt

ist und die du sehen kannst. Der Kreatur muss ein Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen (ihre Wahl) oder sie wird festgehalten und erhält den Zustand festgesetzt. Solange sie von den Ranken festgehalten wird, wiederholt die Kreatur am Ende jedes ihrer Züge den Rettungswurf. Bei einem Erfolg kann sie sich befreien und die Ranken verschwinden.

Vertreibe die Ungläubigen: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzen, um uralte Worte auszusprechen, deren Klang für Unholde und Feenwesen schmerzhaft ist. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol. Alle Feenwesen oder Unholde, die dich sehen oder hören können und sich innerhalb von 9 m befinden, müssen einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die entsprechende Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen, und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 m. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen. Als Aktion kann sie nur spuren oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

Sollte die wahre Gestalt der Kreatur durch eine Illusion, Gestaltwandel oder einen anderen Effekt verschleiert werden, wird diese durch das Vertreiben enthüllt.

AURA DER ABWEHR

Beginnend mit Stufe 7 umfließt dich die uralte Magie so stark, dass sie einen mystischen Schutz bildet. Du und verbündete Kreaturen innerhalb von 3 m besitzen eine Resistenz gegen den Schaden von Zaubern.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

UNSTERBLICHER WÄCHTER

Wirst du ab der 15. Stufe auf 0 Trefferpunkte reduziert und stirbst nicht sofort, kannst du dir aussuchen, stattdessen auf 1 Trefferpunkt zurückgesetzt zu werden. Sobald du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach Beenden einer langen Rast anwenden.

Außerdem erleidest du keine Nachteile aufgrund eines hohen Alters und kannst nicht auf magischem Wege gealtert werden.

CHAMPION DER URALTEN

Auf Stufe 20 kannst du die Gestalt einer uralten Naturgewalt annehmen, die sich in einer Erscheinung äußert, die du dir aussuchen darfst. Beispielsweise könnte sich deine Haut grün färben oder eine rindenartige Struktur annehmen, dein Haar könnte blattartig oder moosig werden oder dir womöglich ein Geweih oder eine löwenartige Mähne wachsen.

Mit dem Aufwenden deiner Aktion verwandelst du dich und erhältst für 1 Minute die folgenden Vorzüge:

- Zu Beginn jedes deiner Züge erlangst du 10 verlorene Trefferpunkte zurück.
- Wenn du einen Paladinzauber wirkst, der einen Zeitaufwand von 1 Zug hat, kannst du ihn stattdessen als Bonusaktion wirken.
- Feindliche Kreaturen innerhalb von 3 m sind im Nachteil bei Rettungswürfen gegen deine Paladinzauber und dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach Abschluss einer langen Rast anwenden.

SCHWUR DER HINGABE

Der Schwur der Hingabe bindet einen Paladin an die höchsten Ideale der Gerechtigkeit, der Tugend und der Ordnung. Paladine, die diesen Schwur leisten, werden manchmal Kavalier, weiße Ritter oder heilige Krieger genannt und erfüllen die Vor-



stellung eines Streiters in strahlender Rüstung, der ehrenhaft und selbstlos für Gerechtigkeit und das höhere Wohl eintritt. Sie unterwerfen sich selbst den höchsten Verhaltensregeln, und manche legen diesen Maßstab, ob zum Guten oder zum Schlechten, auch an den Rest der Welt an.

Viele, die diesen Schwur leisten, glauben an die Götter von Recht und Ordnung und betrachten die Lehre ihrer Gottheit als Maß für ihre Hingabe. Oft nehmen sie sich Engel zum Vorbild, die perfekten Diener des Guten, und arbeiten kunstvolle Darstellungen von engelsgleichen Flügeln in ihre Helme und Rüstungsteile ein.

DIE LEHRE DER HINGABE

Mag der Wortlaut des Schwurs der Hingabe auch variieren, so folgen doch alle Paladine dieses Eids den gleichen Prinzipien.

Ehrlichkeit: Nicht lügen oder betrügen. Lass deine Worte ein Versprechen sein.

Tapferkeit: Fürchte dich nie zu handeln, doch lass auch Vorsicht walten.

Mitgefühl: Hilf anderen, schütze die Schwachen und bestrafe diejenigen, die sie bedrohen. Zeige deinen Feinden Gnade, doch zügle sie weise.

Ehre: Behandle andere gerecht und lass deine ehrenhaften Taten ein Beispiel für sie sein. Tu so viel Gutes wie möglich und verursache so wenig Schaden wie nötig.

Pflichtbewusstsein: Zeige Verantwortung für deine Handlungen und ihre Konsequenzen. Schütze diejenigen, deren Fürsorge du dich verschrieben hast, und gehorche denen, die berechnete Autorität über dich haben.

SCHWURZAUBER

Auf den angegebenen Paladinstufen erhältst du die folgenden Schwurzauber.

SCHWURZAUBER DER HINGABE

Paladinstufe	Zauber
3	Heiligtum, Schutz vor Gut und Böse
5	Schwache Genesung, Zone der Wahrheit
9	Leuchtfener der Hoffnung, Magie bannen
13	Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens
17	Heiliges Gespräch, Flammenschlag

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Bei der Wahl dieses Schwurs auf der 3. Stufe lernst du die folgenden beiden Arten, Göttliche Macht zu fokussieren.

Heilige Waffe: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, deine Waffe mit positiver Energie aufzuladen. Als Aktion kannst du eine Waffe bestimmen, die du in der Hand hältst. Für 1 Minute addierst du deinen Charismamodifikator (mindestens 1) zu Angriffswürfen, die du mit dieser ausführst. Die Waffe strahlt in einem Radius von 6 m helles Licht aus und in weiteren 6 m dämmriges Licht. Sollte die Waffe nicht bereits magisch sein, wird sie das für die Dauer des Effekts.

Als Teil einer beliebigen Aktion in deinem Zug kannst du den Effekt beenden. Wenn du die Waffe nicht mehr trägst beziehungsweise hältst oder du ohnmächtig wirst, endet der Effekt sofort.

Die Unheiligen vertreiben: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, die Mächte des Bösen zu vertreiben. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet. Alle Unholde oder Untoten, die dich sehen oder hören können und sich innerhalb von 9 m befinden, müssen einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die entsprechende Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen, und darf dir nicht absichtlich näher kommen als 9 m. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen. Als Aktion kann sie nur spurten oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, darf die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

AURA DER HINGABE

Beginnend mit Stufe 7 können du und verbündete Kreaturen innerhalb von 3 m nicht mehr bezaubert werden, solange du bei Bewusstsein bist.

Auf der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf 9 m.

REINHEIT DES GEISTES

Ab der 15. Stufe stehst du dauerhaft unter den Effekten des Zaubers *Schutz vor Gut und Böse*.

HEILIGER NIMBUS

Als Aktion kannst du dich ab der 20. Stufe mit einer Aura des Lichts umgeben. Für 1 Minute strahlst du in einem Radius von 9 m helles Licht aus und in weiteren 9 m dämmriges Licht.

Immer wenn eine feindliche Kreatur ihren Zug in diesem Bereich hellen Lichts beginnt, erleidet sie 10 Punkte gleißenden Schaden.

Zusätzlich bist du für die Dauer des Effekts im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber, die von Unholden oder Untoten gewirkt werden.

Hast du diese Fähigkeit einmal verwendet, kannst du sie erst wieder nach Beenden einer langen Rast einsetzen.

SCHWUR DER RACHE

Der Schwur der Rache ist eine einzige Hingabe an die Bestrafung derer, die eine üble Sünde begangen haben. Wenn böse Mächte hilflose Dorfbewohner abschlachten, ein ganzes Volk sich gegen den Willen der Götter stellt, eine Diebesgilde zu gewalttätig und mächtig wird oder ein Drache durch das Land wütet, dann erheben sich Paladine und leisten den Schwur der Rache, um die Verhältnisse ins rechte Lot zu rücken. Für diese Paladine, die auch Rächer oder dunkle Ritter genannt werden, ist ihre eigene Reinheit nicht so wichtig wie die Pflicht, Gerechtigkeit zu üben.

DIE LEHRE DER RACHE

Die Lehre des Schwurs der Rache unterscheidet sich von Paladin zu Paladin, doch haben alle ein Prinzip gemeinsam: Bestrafe die Übeltäter, koste es, was es wolle. Paladine, die

diesen Lehren folgen, opfern bereitwillig sogar ihre Rechtschaffenheit, um diejenigen, die Böses getan haben, ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Dies ist der Grund dafür, dass viele solcher Paladine eine neutrale oder rechtschaffen neutrale Gesinnung aufweisen.

Die Grundprinzipien dieser Lehren sind brutal einfach.
Bekämpfe das größere Übel: Wenn ich vor der Wahl stehe, meine eingeschworenen Feinde zu bekämpfen oder ein kleineres Übel auszumerzen, wähle ich das größere Übel.

Keine Gnade für das Böse: Gewöhnliche Gegner können meine Gnade erhalten, doch niemals meine eingeschworenen Feinde.

Mit allen Mitteln: Meine Zweifel können mich nicht daran hindern, meine Feinde auszulöschen.

Entschädigung: Wenn meine Feinde Verderben über die Welt bringen, dann nur, weil ich darin versagt habe, sie aufzuhalten. Ich muss denen helfen, die durch ihre Missetaten Schaden erlitten haben.

SCHWURZAUBER

Auf den angegebenen Paladinstufen erhältst du die folgenden Schwurzauber.

SCHWURZAUBER DER RACHE

Paladinstufe	Zauber
3	<i>Zeichen des Jägers, Verderben</i>
5	<i>Nebelschritt, Person festhalten</i>
9	<i>Hast, Schutz vor Energie</i>
13	<i>Dimensionstür, Verbannung</i>
17	<i>Ausspähung, Monster festhalten</i>

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Bei der Wahl dieses Schwurs auf der 3. Stufe erhältst du die folgenden zwei Arten, Göttliche Macht zu fokussieren.

Gegner verdammen: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um deine Feinde in Angst und Schrecken zu versetzen. Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet. Bestimme eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 18 m befindet. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, außer sie ist immun dagegen, verängstigt zu werden. Unholde und Untote sind bei diesem Rettungswurf im Nachteil.

Bei einem Misserfolg ist die Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet verängstigt. Solange sie verängstigt ist, sinkt ihre Bewegungsrate auf 0 und sie kann von keinen Boni auf ihre Bewegungsrate profitieren.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Bewegungsrate der Kreatur für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet auf die Hälfte reduziert.

Eid der Feindschaft: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um einem Gegner einen Eid der Feindschaft zu schwören. Als Bonusaktion kannst du eine Kreatur bestimmen, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 3 m befindet. Du bist für 1 Minute oder bis ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder sie bewusstlos wird bei Angriffswürfen gegen diese Kreatur im Vorteil.

UNERMÜDLICHER RÄCHER

Ab Stufe 7 hilft dir deine übernatürliche Konzentration, Ab Stufe 7 hilft dir deine übernatürliche Konzentration, zu einem fliehenden Feind aufzuschließen. Wenn du einen Gegner mit einem Gelegenheitsangriff triffst, kannst du sofort nach dem Angriff als Teil der Aktion die Hälfte deiner Bewegungsrate zurücklegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

SEELE DER RACHE

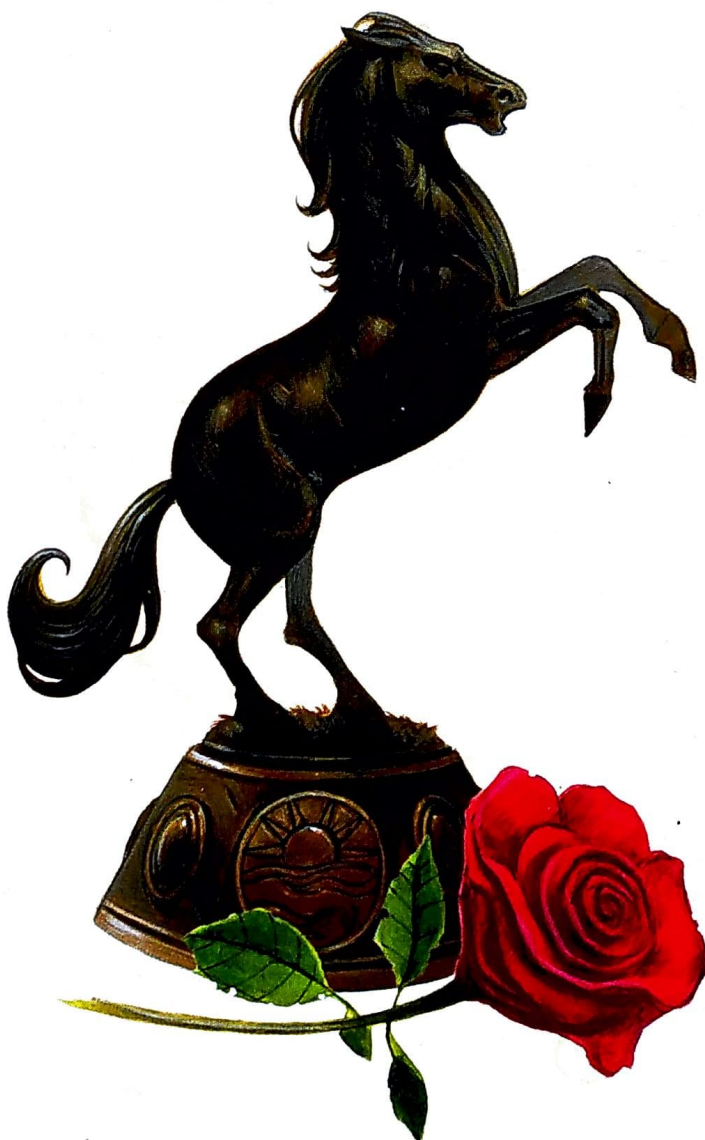
Von der 15. Stufe an gibst dir die Autorität, mit der du deinen Eid der Feindschaft aussprichst, größere Macht über deinen Gegner. Wenn eine Kreatur, die unter dem Einfluss des Eids der Feindschaft steht, einen Angriff ausführt, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen diese Kreatur auszuführen (falls sie in Reichweite ist).

RACHEENGEL

Auf Stufe 20 kannst du die Gestalt eines engelhaften Rächers annehmen. Mit dem Aufwenden deiner Aktion verwandelst du dich und erhältst für 1 Stunde die folgenden Vorzüge:

- Dir wachsen Flügel aus dem Rücken, die dir eine Flugbewegungsrate von 18 m verleihen.
- Du strahlst in einem Radius von 9 m eine Aura der Gefahr aus. Das erste Mal, wenn eine feindliche Kreatur diese Aura betritt oder ihren Zug in ihr beginnt, muss sie einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg wird sie für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet verängstigt. Angriffswürfe gegen die verängstigte Kreatur sind im Vorteil.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach Abschluss einer langen Rast anwenden.





SCHURKE

Ihren Gefährten signalisierend zu warten, kriecht eine Halblingfrau in eine Halle des Gewölbes. Sie drückt ihr Ohr an die Tür und holt dann einen Satz Werkzeuge hervor, mit dem sie das Schloss innerhalb eines kurzen Augenblicks knackt. Dann verschwindet sie in den Schatten, um dem Kämpfer ihrer Gruppe Platz zu machen, der die Tür mit einem Tritt aufstößt.

Ein Mensch lauert in den Schatten einer Seitenstraße, während seine Komplizin sich auf ihren Teil des Hinterhalts vorbereitet. Sobald ihr Ziel, ein gemeingefährlicher Sklavenhändler, an der Gasse vorbeigeht, schreit die Komplizin auf. Der Sklavenhändler kommt näher, um den Schrei zu untersuchen, und die Klinge des Assassinen durchtrennt seine Kehle, ehe das Opfer ein Geräusch von sich geben kann.

Ein Kichern unterdrückend, wedelt eine Gnomin in ihrer Zelle mit den Fingern und lupft auf magische Weise den Schlüsselbund vom Gürtel der Wache. Einen Moment später sind die Schlüssel in ihrer Hand, die Zellentür geöffnet, und sie sowie ihre Gefährten frei und auf der Flucht.

Schurken verlassen sich auf Erfahrung, Heimlichkeit und das Ausnutzen gegnerischer Schwachstellen, um in allen Situationen die Oberhand zu gewinnen. Sie besitzen ein Talent dafür, für jedes Problem eine Lösung zu finden, und erweisen sich als vielseitig und einfallsreich, was den Grundstein jeder erfolgreichen Abenteurergruppe bildet.

KÖNNEN UND PRÄZISION

Schurken widmen sich ebenso dem Meistern ihrer Fertigkeiten wie dem Perfektionieren ihrer Kampfkünste, was ihnen eine breitgefächerte Expertise verschafft, wie sie nur wenige andere Abenteurer besitzen. Viele Schurken konzentrieren sich auf Heimlichkeit und Täuschung, während andere jene Fähigkeiten verfeinern, die sie zum Überleben in gefährlichen alten Ruinen und Gewölben benötigen, wie etwa das Finden und Entschärfen von Fallen oder das Knacken von Schlössern.

Im Kampf geben Schurken der Gerissenheit den Vortritt vor brutaler Stärke. Sie setzen lieber einen präzisen Schlag an, der eine Schwachstelle des Gegners trifft, als diesen mit einer Vielzahl heftiger Angriffe zu überwinden. Schurken besitzen ein beinahe übernatürliches Talent dafür, Gefahren auszuweichen, und einige lernen sogar magische Tricks, um ihre Fähigkeiten zu verbessern.

EIN ZWIELICHTIGES LEBEN

In jeder Stadt und jedem Dorf gibt es Schurken. Die meisten werden den schlimmsten Stereotypen dieser Klasse gerecht und leben als Räuber, Assassinen, Beutelschneider und Trickbetrüger. Häufig sind diese Halunken in Diebesgilden oder Verbrecherfamilien organisiert. Viele Schurken agieren unabhängig, werben jedoch manchmal Hilfskräfte an, die ihnen bei Einbrüchen und Betrugereien zur Hand zu gehen. Einige wenige verdienen ihr Geld auf ehrliche Weise als Schlosser, Ermittler oder Kammerjäger, was ein gefährlicher Beruf sein kann in einer Welt, in der Schreckens- und Werratten in den Abwasserkanälen lauern.

DER SCHURKE

Stufe	Übungs- bonus	Hinter- hältiger Angriff	Merkmale
1	+2	1W6	Expertise, Hinterhältiger Angriff, Diebessprache
2	+2	1W6	Raffinierte Aktion
3	+2	2W6	Schurkenarchetyp
4	+2	2W6	Attributswerterhöhung
5	+3	3W6	Unglaubliches Ausweichen
6	+3	3W6	Expertise
7	+3	4W6	Entrinnen
8	+3	4W6	Attributswerterhöhung
9	+4	5W6	Merkmal: Schurkenarchetyp
10	+4	5W6	Attributswerterhöhung
11	+4	6W6	Verlässliches Talent
12	+4	6W6	Attributswerterhöhung
13	+5	7W6	Merkmal: Schurkenarchetyp
14	+5	7W6	Blindgespür
15	+5	8W6	Entschlüpfender Geist
16	+5	8W6	Attributswerterhöhung
17	+6	9W6	Merkmal: Schurkenarchetyp
18	+6	9W6	Schwer zu fassen
19	+6	10W6	Attributswerterhöhung
20	+6	10W6	Glückstreffer

Als Abenteurer stehen Schurken auf beiden Seiten des Gesetzes. Manche sind abgebrühte Kriminelle, die sich entschieden haben, ihr Glück in Schatzhorten zu suchen, während andere ein Leben als Abenteurer wählen, um dem Gesetz zu entfliehen. Einige haben ihre Fähigkeiten gezielt gelernt und perfektioniert, um auf der Suche nach Schätzen in uralte Ruinen und versteckte Grabkammern einzudringen.

EINEN SCHURKEN ERSCHAFFEN

Denke beim Erschaffen deines Schurken daran, in welcher Beziehung er zum Gesetz steht. Hat dein Charakter eine kriminelle Vergangenheit oder ist noch in verbrecherische Machenschaften verwickelt? Ist er auf der Flucht vor dem Gesetz oder dem verärgerten Meister einer Diebesgilde? Hat er seine Gilde auf der Suche nach größerem Risiko und größeren Belohnungen verlassen? Treibt ihn die Gier dazu, auf Abenteuer auszugehen, oder ein anderes Verlangen oder Ideal?

Was war der Auslöser, der deinen Charakter dazu gebracht hat, sein vorheriges Leben aufzugeben? Lief ein großer Betrug oder ein Einbruch schrecklich schief, sodass dein Schurke erneut über seine Karriere nachdachte? Vielleicht hatte er Glück und ein erfolgreicher Raub verschaffte ihm die notwendigen Mittel, um der Verkommenheit seines alten Lebens zu entfliehen. Hat die Wanderlust ihn schließlich von zu Hause weglockt? Oder fand er sich plötzlich von seiner Familie oder seinem Mentor abgeschnitten und musste neue Unterstützer suchen? Vielleicht fand er auch einen neuen Freund, ein Mitglied seiner jetzigen Abenteurergruppe, der ihm neue Möglichkeiten aufzeigte, Geld zu verdienen und seine speziellen Talente einzusetzen.

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst dir einen Schurken schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit, deinen zweithöchsten entweder auf Intelligenz oder Charisma. Intelligenz, wenn du beim Anstellen von Nachforschungen glänzen möchtest oder planst, den Archetyp des Arkanen Betrügers anzunehmen. Charisma, wenn du deinen Schwerpunkt auf Täuschung und soziale Interaktion legen willst. Wähle zusätzlich den Hintergrund Scharlatan.

KLASSENMERKMALE

Als Schurke hast du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Schurke

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Schurke über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

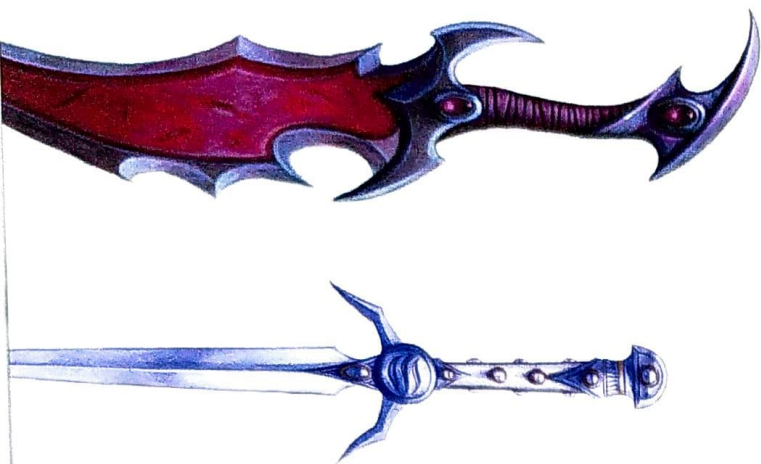
Rüstungen: leichte Rüstungen

Waffen: einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapire und Kurzscherer

Werkzeuge: Diebeswerkzeug

Rettungswürfe: Geschicklichkeit und Intelligenz

Fertigkeiten: vier nach Wahl: Akrobatik, Athletik, Auftreten, Motiv erkennen, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Überzeugen, Nachforschungen, Täuschen, Wahrnehmung



AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Rapier oder (b) ein Kurzsword,
- (a) ein Kurzbogen mit 20 Pfeilen oder (b) ein Kurzsword,
- (a) eine Einbrecherausrüstung, (b) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (c) eine Entdeckerausrüstung,
- eine Lederrüstung, zwei Dolche und Diebeswerkzeug.

EXPERTISE

Auf der 1. Stufe wählst du zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist, oder eine Fertigkeit, in der du geübt bist, sowie den Umgang mit Diebeswerkzeug. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten oder Diebeswerkzeug zur Anwendung kommen.

Auf der 6. Stufe kannst du dir zwei weitere geübte Fertigkeiten oder eine geübte Fertigkeit und den Umgang mit Diebeswerkzeug aussuchen, auf die du den gleichen Vorzug erhältst.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

Beginnend ab Stufe 1 weißt du, wie man die Ablenkung eines Feindes ausnutzt, um gezielt zuzuschlagen. Einmal pro Zug kannst du einer Kreatur, die du triffst, zusätzlich 1W6 Schaden zufügen, falls du bei dem Angriffswurf im Vorteil bist. Der Angriff muss mit einer Fernkampfwaffe oder einer Waffe mit der Eigenschaft Finesse ausgeführt werden.

Du musst bei dem Angriffswurf nicht im Vorteil sein, wenn sich ein anderer Gegner des Ziels innerhalb von 1,50 m um dieses befindet, dieser Gegner nicht kampfunfähig ist und du bei dem Angriffswurf nicht im Nachteil bist.

Die Höhe des zusätzlichen Schadens steigt auf bestimmten Stufen in dieser Klasse, so wie es in der Aufstiegstabelle des Schurken angegeben ist.

DIEBESSPRACHE

Während deiner Ausbildung zum Schurken hast du die Diebessprache erlernt. Diese geheime Mischung aus Dialekt, Jargon und Codes erlaubt es dir, in einer scheinbar gewöhnlichen Unterhaltung Botschaften zu verstecken. Nur eine andere Kreatur, die ebenfalls die Diebessprache beherrscht, kann diese Botschaften verstehen. Das Mitteilen einer solchen Nachricht dauert vier Mal so lange, als wenn man deren Inhalt direkt formulieren würde.

Außerdem ist dir ein Satz geheimer Zeichen und Symbole bekannt, mit denen du einfache, kurze Informationen übermitteln kannst, etwa ob ein Gebiet sicher ist oder ob es zum Territorium einer Diebesgilde gehört. Auch ob man in der Nähe Beute machen kann, ob die Bevölkerung hier ein leichtes Ziele abgibt oder ob es einen Unterschlupf für Diebe auf der Flucht gibt.

RAFFINIERTER AKTION

Ab der 2. Stufe erlauben dir deine geistige und körperliche Agilität, schnell Entscheidungen zu treffen und dich rasch zu bewegen und zu handeln. Du kannst in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um damit die Spurten-, Rückzugs- oder Versteckenaktion auszuführen.

SCHURKENARCHETYP

Auf der 3. Stufe wählst du einen Archetyp, dem du in der Ausübung deiner Fähigkeiten nacheiferst und der deinen Weg als Schurke bestimmt. Entscheide dich für den Arkanen Betrüger, den Assassinen oder den Dieb. Alle Archetypen sind am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf den Stufen 3, 9, 13 und 17 jeweils ein Merkmal.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 10., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

UNGLAUBLICHES AUSWEICHEN

Triffst dich ab Stufe 5 der Angriff einer Kreatur, die du sehen kannst, darfst du deine Reaktion aufwenden, um den Schaden des Angriffs zu halbieren.

ENTRINNEN

Ab der 7. Stufe kannst du dich dank deiner instinktiven Gewandheit dem Wirkungsbereich bestimmter Effekte entziehen, wie etwa dem Blitzodem eines blauen Drachen oder dem Zauber *Feuerball*. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, nimmst du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg lediglich die Hälfte des Schadens.

VERLÄSSLICHES TALENT

Auf Stufe 11 beherrscht du deine geübten Fertigkeiten schon beinahe bis zur Perfektion. Immer wenn du einen Fertigkeitwurf ablegst, der dich deinen Übungsbonus verwenden lässt, kannst du bei einem Würfelerggebnis von 9 oder niedriger die 10 verwenden.

BLINDGESPÜR

Anfangen mit der 14. Stufe bist du fähig, mit deinen scharfen Sinnen den Aufenthaltsort einer versteckten oder unsichtbaren Kreatur, die du hören kannst, innerhalb von 3 m festzustellen.

ENTSCHLÜPFENDER GEIST

Auf der 15. Stufe hast du große mentale Stärke erreicht. Du bist jetzt geübt in Weisheitsrettungswürfen.

SCHWER ZU FASSEN

Beginnend mit der 18. Stufe hast du deine Fähigkeit auszuweichen so perfektioniert, dass Angreifer kaum die Oberhand über dich gewinnen. Kein Angriffswurf gegen dich ist im Vorteil, solange du nicht kampfunfähig bist.

GLÜCKSTREFFER

Ab Stufe 20 besitzt du das unglaubliche Talent, immer dann Erfolg zu haben, wenn es nötig ist. Verfehlt dein Angriff ein Ziel innerhalb deiner Reichweite, kannst du den misslungenen Wurf in einen Treffer verwandeln. Alternativ kannst du auch einen fehlgeschlagenen Attributswurf so behandeln, als hättest du eine 20 gewürfelt.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, musst du eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du sie erneut anwenden kannst.

SCHURKENARCHETYPEN

Schurken haben viele Merkmale gemein, einschließlich ihrer Neigung, Fertigkeiten bis zur Perfektion zu trainieren, ihre präzise und tödliche Kampfkunst und ihre immer schneller werdenen Reflexe. Doch verschiedene Schurken nutzen diese Talente in unterschiedlichen Ausprägungen, die von den Schurkenarchetypen verkörpert werden.

Deine Wahl des Archetyps spiegelt einen Schwerpunkt wider und ist nicht unbedingt Ausdruck eines gewählten Berufs, sondern eher eine Beschreibung bevorzugter Techniken.

ARKANER BETRÜGER

Manche Schurken verbessern ihre hervorragenden Fertigkeiten der Heimlichkeit und der Beweglichkeit mit Magie, und erlernen Verzauberungstricks und Illusionen. Unter diesen Schurken gibt es Taschendiebe und Einbrecher, aber auch Unruhestifter, Scherzbolde und eine beachtliche Zahl von Abenteurern.

ZAUBERWIRKEN

Mit Erreichen der 3. Stufe erlangst du die Fähigkeit, Zauber zu wirken. In Kapitel 10 „Zauber wirken“ findest du die allgemeinen Regeln des Zauberns und in Kapitel 11 „Zauber“ die Zauberliste des Magiers.

Zaubertricks: Du lernst drei Zaubertricks: *Magierhand* sowie zwei beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Magiers. Auf Stufe 10 erhältst du einen zusätzlichen Magierzaubertrick deiner Wahl.

Zauberplätze: Die Zaubertabelle des Arkanen Betrügers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Person bezaubern* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Person bezaubern* zu wirken.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher: Du kennst drei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Magiers, von denen zwei den Schulen der Verzauberung oder der Illusion angehören müssen.

Der Spalte „Bekannte Zauber“ der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Magiers aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, die aus den Schulen der Verzauberung und der Illusion stammen und für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 7. Stufe dieser Klasse, darfst du einen neuen Magierzauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Die Zauber, die du auf den Stufen 8, 14 und 20 lernst, können jeder beliebigen Schule der Magie angehören.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Magierzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden

ZAUBERTABELLE DES ARKANEN BETRÜGERS

Schurken- stufe	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	– Zauberplätze pro Grad –			
			1.	2.	3.	4.
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Zauberplatz besitzen und es darf sich nur um Verzauberungs- oder Illusionssprüche handeln.

Attribut zum Zauberwirken: Das Attribut, mit dem du deine Magierzauber wirkst, ist Intelligenz, da du diese durch eingehendes Studium und Einprägen lernst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Magierzauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Magierzaubern findet ebenfalls der Intelligenzmodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus +
dein Intelligenzmodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe = dein Übungsbonus +
dein Intelligenzmodifikator

MAGIERHAND-KNIF

Wenn du ab Stufe 3 den Zauber *Magierhand* wirkst, kannst du die geisterhafte Hand unsichtbar werden lassen und die folgenden zusätzlichen Aufgaben mit ihr ausführen:

- Du kannst ein Objekt in einem Behälter verstauen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält.
- Du kannst ein Objekt aus einem Behälter hervorholen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält.
- Du kannst Diebeswerkzeug verwenden, um auf Entfernung Schlösser zu knacken oder Fallen zu entschärfen.

Eine dieser Aufgaben kannst du ausführen, ohne dass es von einer Kreatur bemerkt wird, falls dir ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen den Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) der Kreatur gelingt.

Außerdem kannst du die Hand mit der Bonusaktion aus deinem Merkmal Raffinierte Aktion kontrollieren.

MAGISCHER HINTERHALT

Beginnend mit der 9. Stufe ist eine Kreatur, auf die du aus einem Versteck heraus einen Zauber wirkst, in diesem Zug im Nachteil bei sämtlichen Rettungswürfen gegen den Zauber.

VIELSEITIGER TRICKSER

Auf Stufe 13 erhältst du die Fähigkeit, Ziele mit dem Zauber *Magierhand* abzulenken. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um die durch den Spruch erschaffene geisterhafte Hand bestimmen. Du bist bis zum Ende des Zuges im Vorteil bei Angriffswürfen gegen diese Kreatur.

ZAUBERDIEB

Ab Stufe 17 bist du dazu in der Lage, einem anderen Zauberwirker auf magische Weise die Kenntnis über einen gerade gesprochenen Zauber zu entreißen.

Sofort wenn eine Kreatur einen Zauber wirkt, der dich zum Ziel hat oder in dessen Wirkungsbereich du dich befindest, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Spruch zu vereiteln und zu stehlen. Die Kreatur muss einen Rettungswurf mit ihrem Attributmodifikator ablegen, den sie zum Zauberwirken verwendet. Der SG des Rettungswurfs entspricht dem zum Widerstehen deiner Magierzauber. Bei einem Misserfolg unterdrückst du die Auswirkungen des Zaubers auf dich und stiehst das Wissen um diesen, wenn es mindestens ein Spruch des 1. Grades ist und du den entsprechenden Zauberplatz besitzt, um ihn zu wirken (es muss kein Magierzauber sein). Für die nächsten 8 Stunden ist dir der Zauber bekannt und du kannst ihn wirken, indem du einen passenden Zauberplatz verbrauchst. Die Kreatur kann den Spruch erst nach Ablauf der 8 Stunden wieder wirken.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach Beenden einer langen Rast erneut anwenden.

ASSASSINE

Du konzentrierst dein Training auf die grausame Kunst des Tötens. Es gibt sehr unterschiedliche Schurken, die diesem Archetyp angehören: Auftragsmörder, Spione, Kopfgeldjäger und sogar speziell erwählte Priester, die ausgebildet werden, um die Feinde ihrer Gottheit auszulöschen. Heimlichkeit, Gift und Verkleidung helfen dir, deine Gegner mit tödlicher Effizienz zu eliminieren.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Bei der Wahl dieses Archetyps auf der 3. Stufe wirst du geübt im Umgang mit der Verkleidungsausrüstung und der Giftmischerausrüstung.

ATTENTAT

Ebenfalls ab der 3. Stufe bist du am tödlichsten, wenn du deine Feinde kalt erwischst. Du bist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die in diesem Kampf noch keinen Zug ausgeführt haben. Außerdem ist jeder Treffer, den du gegen einen überraschten Gegner erzielst, ein kritischer Treffer.

INFILTRATIONSEXPERTE

Beginnend mit der 9. Stufe kannst du perfekte falsche Identitäten für dich selbst erschaffen. Du musst 7 Tage und 25 GM aufwenden, um dir für eine Identität eine Geschichte und einen Beruf auszudenken, Verbindungen für sie einzurichten und eine entsprechende Ausstattung zu besorgen. Du kannst keine Identität erschaffen, die es bereits gibt. Beispielsweise könntest du mit passender Kleidung, Empfehlungsschreiben und offiziell aussehenden Zertifikaten als Mitglied eines weit entfernten Handelshauses auftreten, um in das Gebäude eines anderen reichen Kaufmanns eingelassen zu werden.

Sobald du eine Identität als Verkleidung angenommen hast, glauben andere Kreaturen so lange, dass du tatsächlich diese Person bist, bis ihnen ein offensichtlicher Grund gegeben wird, daran zu zweifeln.

IMITATOR

Auf der 13. Stufe erhältst du die Fähigkeit, fehlerfrei die Stimme, die Schrift und das Verhalten einer anderen Person nachzuahmen. Du musst mindestens 3 Stunden damit verbringen, diese drei Komponenten zu studieren, also die Stimme zu hören, das Verhalten zu beobachten und Texte zu untersuchen.

Deine List ist für den gewöhnlichen Beobachter nicht zu durchschauen. Falls eine misstrauische Kreatur vermutet, dass etwas nicht stimmt, bist du im Vorteil bei jedem Wurf auf Charisma (Täuschen), um eine Enttarnung zu vermeiden.

TODESSTOSS

Ab der 17. Stufe wirst du zu einem Meister des sofortigen Todes. Wenn du eine überraschte Kreatur angreiffst und triffst, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ablegen (SG 8 + dein Geschicklichkeitsmodifikator + dein Übungsbonus). Bei einem Misserfolg verdopple den Schaden deines Angriffs gegen die Kreatur.

DIEB

Du verfeinerst deine Fertigkeiten in den Diebeskünsten. Einbrecher, Banditen, Beutelschneider und andere Kriminelle folgen in der Regel diesem Archetyp, doch auch Schurken, die sich als professionelle Schatzsucher, Entdecker, Detektive und Grabräuber betrachten, schlagen diese Richtung ein. Du verbesserst nicht nur deine Beweglichkeit und Heimlichkeit, sondern lernst auch hilfreiche Fertigkeiten, um uralte Ruinen zu erforschen, unbekannte Sprachen zu entziffern und magische Gegenstände zu benutzen, deren Einsatz dir normalerweise verwehrt bleiben würde.

FLINKE FINGER

Ab der 3. Stufe kannst du die Bonusaktion, die dir durch dein Merkmal Raffinierte Aktion zukommt, auch auf folgende Arten verwenden: um einen Wurf auf Geschicklichkeit (Fertigkeit) abzulegen, dein Diebeswerkzeug einzusetzen, ein Schloss zu öffnen, eine Falle zu entschärfen oder die Aktion Objekt benutzen auszuführen.

KLETTERAFFE

Mit der Wahl dieses Archetyps auf der 3. Stufe erhältst du die Fähigkeit, schneller als normal zu klettern. Klettern kostet dich ab sofort keine zusätzliche Bewegung mehr.

Außerdem springst du aus dem Lauf 0,30 m pro Punkt deines Geschicklichkeitsmodifikators weiter als gewöhnlich.

AUSSERORDENTLICHES SCHLEICHEN

Anfangen mit der 9. Stufe bist du bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) im Vorteil, wenn du dich in diesem Zug nicht weiter als deine halbe Bewegungsrate fortbewegst.

MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN

Ab der 13. Stufe hast du so viel über das Wesen der Magie gelernt, dass du beim Gebrauch von magischen Gegenständen improvisieren kannst. Du darfst jetzt sogar Gegenstände einsetzen, die nicht für dich gedacht sind. Ignoriere alle Anforderungen für Volk, Klasse und Stufe beim Benutzen von magischen Gegenständen.

DIE REFLEXE DES DIEBES

Mit Erreichen von Stufe 17 bist du außerordentlich gechickt geworden im Legen von Hinterhalten und blitzschnell beim Vermeiden einer Gefahr. Im ersten Initiativedurchgang jedes Kampfes darfst du zwei Züge ausführen. Den ersten Zug spielst du regulär, wie es deine Initiative anzeigt, und den zweiten zu dem Zeitpunkt, wenn deine Initiative – 10 an der Reihe wäre. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du überrascht bist.

WALDLÄUFER

Ein rau und wild aussehender Mensch pirscht durch die Schatten der Bäume auf die Jagd nach den Orks, die planen, den nahegelegenen Bauernhof zu plündern. Mit einem Kurzsword in jeder Hand wird er zu einem Wirbelwind aus Stahl, der einen Gegner nach dem anderen niederstreckt.

Nachdem sie taumelnd vor einem Kegel eiskalter Luft zurückgewichen ist, kommt eine Elfe zurück auf die Füße und spannt den Bogen, um einen Pfeil auf den weißen Drachen abzuschließen. Sie schüttelt die Wellen der Furcht ab, die von dem Drachen ähnlich seinem kalten Atem ausgehen, und schickt ihm Pfeil um Pfeil entgegen, in dem Versuch eine Lücke zwischen den dicken Schuppen des Untiers zu finden.

Seine Hand in die Höhe haltend, pfeift ein Halbelf dem Falken zu, der weit über ihm kreist, und ruft den Vogel so wieder zurück an seine Seite. Er flüstert Befehle auf Elfish, zeigt auf den Eulenbären, den er verfolgt hat, und schickt den Falken aus, um die Kreatur abzulenken, während er seinen Bogen bereit macht.

Fernab des Treibens der Städte und Dörfer, hinter den weit entferntesten Bauernhöfen inmitten der dichtbewachsenen Bäume unerschlossener Gehölze und über die weiten, leeren Ebenen halten die Waldläufer unaufhörlich ihre Wacht.

TÖDLICHE JÄGER

Als Krieger der Wildnis spezialisieren sich Waldläufer auf das Jagen jener Schrecken, die an den Grenzen der Zivilisation lauern: humanoide Räuber, zerstörungswütige Bestien und Monstrositäten, schreckliche Riesen und tödliche Drachen. Sie lernen, ihre Beute wie ein Raubtier aufzuspüren und sich heimlich durch die Wildnis zu bewegen. Waldläufer konzentrieren ihr Kampftraining auf Techniken, die besonders wirkungsvoll gegen bestimmte bevorzugte Feinde sind.

Dank ihrer Vertrautheit mit der Wildnis erwerben Waldläufer die Fähigkeit, Zauber zu wirken, die sich die Kräfte der Natur zunutze machen, ähnlich einem Druiden. Ihre Zauber sind wie ihre Kampffähigkeiten auf Schnelligkeit, Heimlichkeit und die Jagd ausgelegt. Die Talente und Fähigkeiten eines Waldläufers sind mit tödlichem Fokus auf die harte Aufgabe ausgerichtet, auch die entlegensten Regionen zu schützen.

UNABHÄNGIGE ABENTEURER

Ein Waldläufer mag zwar als Jäger, Führer oder Fährtenleser sein Geld verdienen, doch seine wahre Berufung besteht darin, die Randgebiete der Zivilisation vor den Überfällen von Monstern und humanoiden Plünderern zu verteidigen. An manchen Orten schließen sich Waldläufer in geheimen Orden zusammen und vereinen ihre Kräfte mit Druidenzirkeln. Doch die meisten agieren unabhängig und auf sich allein gestellt. Nur so können sie sichergehen, dass sie bei einem Angriff einer Bande Orks oder eines Drache die erste und vielleicht letzte Verteidigungslinie bilden.

Durch diese starke Unabhängigkeit eignen sich Waldläufer hervorragend als Abenteurer, da sie an ein Leben fernab des Komforts eines trockenen Bettes und eines warmen Badezimmers gewöhnt sind. Konfrontiert man sie mit in der Stadt aufgewachsenen Abenteurern, die über die Beschwerlichkeiten der Wildnis fluchen und jammern, reagieren Waldläufer mit einer Mischung aus Amüsiertheit, Frustration und Mitgefühl. Doch sie lernen schnell, dass andere Abenteurer, die sich im



DER WALDLÄUFER

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zauber	– Zauberplätze pro Grad –				
				1.	2.	3.	4.	5.
1	+2	Erzfeind, Bevorzugtes Gelände	—	—	—	—	—	—
2	+2	Kampfstil, Zauberwirken	2	2	—	—	—	—
3	+2	Waldläuferarchetyp, Urtümliche Wahrnehmung	3	3	—	—	—	—
4	+2	Attributswerterhöhung	3	3	—	—	—	—
5	+3	Zusätzlicher Angriff	4	4	2	—	—	—
6	+3	Verbesserung: Erzfeind, Verbesserung: Bevorzugtes Gelände	4	4	2	—	—	—
7	+3	Merkmal: Waldläuferarchetyp	5	4	3	—	—	—
8	+3	Attributswerterhöhung, Sicherer Schritt	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Verbesserung: Bevorzugtes Gelände, Tarnung	6	4	3	2	—	—
11	+4	Merkmal: Waldläuferarchetyp	7	4	3	3	—	—
12	+4	Attributswerterhöhung	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Verbesserung: Erzfeind, Verschwinden	8	4	3	3	1	—
15	+5	Merkmal: Waldläuferarchetyp	9	4	3	3	2	—
16	+5	Attributswerterhöhung	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Wildes Gespür	10	4	3	3	3	1
19	+6	Attributswerterhöhung	11	4	3	3	3	2
20	+6	Feindestöter	11	4	3	3	3	2

Kampf gegen die Feinde der Zivilisation behaupten können, jede weitere Bürde auf sich zu nehmen wert sind. Verhättselte Stadtleute wissen vielleicht nicht, wie man sich in der Wildnis ernährt oder wie man frisches Wasser findet, doch das gleichen sie auf andere Art und Weise wieder aus.

EINEN WALDLÄUFER ERSCHAFFEN

Beim Erschaffen deines Waldläufers solltest du den Ursprung seiner Ausbildung bedenken, durch die er seine einzelnen Fähigkeiten erlangte. Hat dein Charakter bei einem einzelnen Mentor gelernt, mit dem er durch die Wildnis wanderte, bis er die Kunst der Waldläufer selbst beherrschte? Verließ er seinen Lehrmeister oder wurde dieser von einem Monster getötet, vielleicht von dem, das dein Charakter zu seinem Erzfeind erklärt hat? Oder lernte er seine Fertigkeiten als Mitglied einer Gruppe von Waldläufern, die sich mit einem Druidenzirkel zusammengeschlossen hatten und die ebenso bewandert in den mystischen Pfaden wie in ihrem Wissen über die Wildnis waren. Er könnte sich alles selbst beigebracht haben als Ausgestoßener, der sich seine Kampffertigkeiten, das Spurenlesen und sogar die magische Verbindung mit der Natur aus der Notwendigkeit heraus aneignete, in der Wildnis zu überleben.

Was ist die Quelle seines Hasses auf eine bestimmte Art von Gegner? Hat ein Monster jemanden umgebracht, den dein Charakter liebte, oder sein Heimatdorf zerstört? Sah er zu viel der Verwüstung, die diese Monster anrichteten, und verschrieb sich daher der Ausrottung ihrer Art? Stellt die Abenteurerkarriere deines Waldläufers eine Fortsetzung

seiner Aufgabe zum Schutz der Grenzgebiete dar oder ist es eine schwerwiegende Veränderung? Was hat ihn dazu bewogen, sich einer Gruppe von Abenteurern anzuschließen? Findet dein Charakter es anstrengend, seine neuen Verbündeten in den Wegen der Wildnis zu unterweisen, oder sieht er es als willkommene Abwechslung, die sich ihm von der Einsamkeit bietet?

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Waldläufer schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit, deinen zweithöchsten auf Weisheit. Möchtest du dich auf den Kampf mit zwei Waffen spezialisieren, mache Stärke zu deinem höchsten Attribut. Wähle zusätzlich den Hintergrund Sonderling.

KLASSENMERKMALE

Als Waldläufer erhältst du folgende Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W10 pro Stufe als Waldläufer

Trefferpunkte auf Stufe 1: 10 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Waldläufer über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: leichte Rüstungen,

mittelschwere Rüstungen, Schilde

Waffen: einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Stärke, Geschicklichkeit

Fertigkeiten: drei nach Wahl: Athletik, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Überlebenskunst, Wahrnehmung

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) ein Schuppenpanzer oder (b) eine Lederrüstung,
- (a) zwei Kurzscheren oder (b) zwei einfache Nahkampfwaffen,
- (a) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (b) eine Entdecker-ausrüstung,
- ein Langbogen mit 20 Pfeilen.

ERZFEIND

Ab der 1. Stufe hast du im Beobachten, Aufspüren und Jagen einer bestimmten Art von Gegner tiefgreifende Erfahrungen gesammelt und kannst dich sogar mit diesen Kreaturen verständigen.

Suche dir eine Art von Erzfeind aus: Aberrationen, Drachen, Elementare, Feenwesen, himmlische Wesen, Konstrukte, Monstrositäten, Pflanzen, Riesen, Schlicke, Tiere, Unholde oder Untote. Alternativ kannst du auch zwei Völker der Humanoiden als Erzfeinde wählen (zum Beispiel Gnolle und Orks).

Du bist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Überlebenskunst), wenn du deine Erzfeinde aufzuspüren versuchst, und bei Würfeln auf Intelligenz, wenn es darum geht, dich an Informationen über deine Erzfeinde zu erinnern.

Außerdem erlernst du eine zusätzliche Sprache, die von einem deiner Erzfeinde gesprochen wird, falls es eine solche gibt.

Jeweils einen weiteren Erzfeind und eine entsprechende Sprache suchst du dir auf den Stufen 6 und 14 aus. Deine Wahl sollte die Kreaturen widerspiegeln, denen du in deinen Abenteuern begegnet bist.

BEVORZUGTES GELÄNDE

Du bist mit einer bestimmten Art von natürlichem Gelände besonders vertraut und beim Reisen und Überleben in solchen Regionen sehr geschickt. Suche dir eine Art von bevorzugtem Gelände aus: Arktisch, Gebirge, Grasland, Küste, Sumpf, Unterreich, Wald oder Wüste. Musst du einen Wurf auf Weisheit oder Intelligenz im Zusammenhang mit deinem bevorzugten Gelände ablegen, wird dein Übungsbonus verdoppelt, falls du eine Fertigkeit anwendest, in der du geübt bist.

Wenn du länger als 1 Stunde in deinem bevorzugten Gelände reist, erhältst du folgende Vorzüge:

- Schwieriges Gelände verringert nicht das Reisetempo deiner Gruppe.
- Deine Gruppe kann sich nicht verirren, außer aufgrund von Magie.
- Selbst wenn du dich während des Reisens mit etwas anderem beschäftigst (wie Navigieren, Spuren lesen oder Vorräte sammeln), bleibst du aufmerksam gegenüber Gefahren.
- Wenn du allein reist, kannst du dich heimlich fortbewegen, ohne den üblichen Geschwindigkeitsverlust hinnehmen zu müssen.
- Beim Sammeln von Vorräten findest du doppelt so viel, wie es normalerweise der Fall ist.
- Während du Spuren liest, erkennst du genau, um wie viele Kreaturen es sich handelt, wie groß sie sind und wann sie an dieser Stelle vorbeikamen.

Auf Stufe 6 und 10 darfst du dir je ein weiteres bevorzugtes Gelände aussuchen.

KAMPFSTIL

Du wählst eine bestimmte Art zu kämpfen als Spezialisierung. Suche dir eine der folgenden Möglichkeiten aus. Du kannst keinen der Stile mehr als einmal wählen, selbst wenn du später erneut aussuchen darfst.

BOGENSCHIESSEN

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

DUELLIEREN

Kämpfst du nur mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner Waffe in der anderen Hand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wenn du mit zwei Waffen angreifst, kannst du den passenden Attributsmodifikator zum Schaden der zweiten Waffe addieren.

VERTEIDIGUNG

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

ZAUBERWIRKEN

Mit Erreichen der 2. Stufe hast du gelernt, die magische Essenz der Natur zu nutzen, um Zauber zu wirken. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Waldläufers Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERPLÄTZE

Die Aufstiegstabelle des Waldläufers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Tierfreundschaft* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Tierfreundschaft* zu wirken.

BEKANNTE ZAUBER DES 1. GRADES UND HÖHER

Du kennst zwei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Waldläufers.

Der Spalte „Bekannte Zauber“ der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufen-



aufstieg aus der Zauberliste des Waldläufers aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Zauber wählen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 5. Stufe als Waldläufer, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Waldläuferzauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden Zauberplatz besitzen.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Waldläuferzauber wirkst, ist Weisheit, da du mit der Natur in Einklang stehen musst.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zauberwirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Waldläuferzauber bestimmt, ziehst du deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Waldläuferzaubern findet ebenfalls der Weisheitsmodifikator Anwendung.

$$\begin{aligned}\text{SG für Rettungswürfe} &= 8 + \text{dein Übungsbonus} + \\ &\quad \text{dein Weisheitsmodifikator} \\ \text{Modifikator für Zauberangriffe} &= \text{dein Übungsbonus} + \\ &\quad \text{dein Weisheitsmodifikator}\end{aligned}$$

WALDLÄUFERARCHETYP

Auf der 3. Stufe suchst du dir einen Archetypen aus, dem du naheierst und der deinen Weg als Waldläufer bestimmt. Entscheide dich für den Jäger oder den Herrn der Tiere. Beide Archetypen sind am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl gewährt dir auf der 3., 7., 11. und 15. Stufe jeweils ein Merkmal.

URTÜMLICHE WAHRNEHMUNG

Ab der 3. Stufe kannst du als Aktion einen Zauberplatz aufgeben, um deine Wahrnehmung auf die unmittelbare Umgebung zu konzentrieren. Für 1 Minute pro Grad des aufgewendeten Zauberplatzes kannst du spüren, ob sich eine der folgenden Kreaturenarten innerhalb von 1,5 km befindet (9 km, wenn es sich um eines deiner bevorzugten Gelände handelt): Aberrationen, Drachen, Elementare, Feenwesen, himmlische Wesen, Unholde und Untote. Durch dieses Merkmal erfährst du weder den Ort noch die Anzahl der Kreaturen.



ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe, kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du deine Angriffsaktion in deinem Zug einsetzt.

SICHERER SCHRITT

Von der 8. Stufe an kostet es dich keine zusätzliche Bewegung mehr, nicht-magisches schwieriges Gelände zu durchqueren. Du kannst dich auch durch nicht-magische Pflanzen bewegen, ohne von ihnen verlangsamt oder verletzt zu werden, wie es etwa bei Dornen, Stacheln oder ähnlichen Gefahren der Fall wäre.

Darüber hinaus bist du im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Pflanzen, die magisch erschaffen oder manipuliert wurden, um deine Bewegung einzuschränken, wie etwa durch den Zauber *Verstricken*.

TARNUNG

Beginnend mit Stufe 10 kannst du dir innerhalb von 1 Minute eine Tarnung verschaffen. Du musst frischen Schlamm, Schmutz, Pflanzen, Ruß oder andere natürlich vorkommende Materialien zur Verfügung haben, die dazu geeignet sind. Bist du auf diese Weise getarnt, kannst du dich verstecken, indem du dich gegen eine feste Oberfläche drückst (etwa einen Baum oder eine Mauer), die mindestens so hoch und breit ist wie du selbst.

Du erhältst einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe in Geschicklichkeit (Heimlichkeit), solange du in dieser Position verharrst. Sobald du dich bewegst oder eine Aktion oder Reaktion ausführst, musst du dich wieder von Neuem tarnen, um diesen Vorzug zu erhalten.

VERSCHWINDEN

Du kannst dich ab der 14. Stufe als Bonusaktion in deinem Zug verstecken. Außerdem kannst du nicht mehr durch nicht-magische Methoden aufgespürt werden, außer du möchtest absichtlich eine Fährte hinterlassen.

WILDE SINNE

Ab der 18. Stufe besitzt du übernatürliche Sinne, die dir im Kampf gegen Kreaturen helfen, die du nicht sehen kannst. Wenn du eine solche Kreatur angreifst, bist du aufgrund deiner Unfähigkeit, sie zu sehen, nicht mehr im Nachteil bei deinen Angriffswürfen gegen sie.

Du kennst außerdem den Standort jeder unsichtbaren Kreatur im Umkreis von 6 m, solange sie sich nicht vor dir versteckt und du weder geblendet noch taub bist.

FEINDESTÖTER

Auf Stufe 20 wirst du zu einem beispiellosen Jäger deiner Feinde. Einmal in jedem deiner Züge darfst du deinen Weisheitsmodifikator zu einem Angriffs- oder Schadenswurf addieren, den du gegen einen deiner Erzfeinde ausführst. Du kannst dir aussuchen, ob du die Fähigkeit vor oder nach deinem Wurf einsetzt, musst dich jedoch entscheiden, bevor das Ergebnis des Wurfs angewendet wird.

WALDLÄUFERARCHETYPEN

Das Ideal des Waldläufers hat zwei klassische Ausprägungen: der Jäger und der Herr der Tiere.

HERR DER TIERE

Dieser Archetyp verkörpert die Freundschaft zwischen den zivilisierten Völkern und den Tieren der Wildnis. Tiere und Waldläufer sind in ihrem Bestreben vereint, die Monster zu bekämpfen, die sowohl die Wildnis als auch die Zivilisation bedrohen.

DER BEGLEITER DES WALDLÄUFERS

Mit der Entscheidung für diesen Archetypen auf der 3. Stufe wählst du einen Tiergefährten, der dich auf deinen Abenteuern begleitet und darauf abgerichtet ist, an deiner Seite zu kämpfen. Suche dir ein Tier aus, dessen Größenskategorie höchstens mittelgroß ist und das einen Herausforderungsgrad von 1/4 oder weniger besitzt (als Beispiele findest du im Anhang D „Kreaturenspielwerte“ die Spielwerte für den Falken, den Panther und die Dogge).

Addiere deinen Übungsbonus zur Rüstungsklasse des Tiers, zu seinen Angriffs- und Schadenswürfen sowie zu jeglichen Rettungswürfen und Fertigkeiten, in denen es geübt ist. Sein Trefferpunktemaximum entspricht den Spielwerten im Anhang oder dem Vierfachen deiner Stufe als Waldläufer, je nachdem was höher ist. Wie jede Kreatur kann dein Tiergefährte Trefferwürfel ausgeben, um nach Beenden einer kurzen Rast Trefferpunkte wiederzuerlangen.

Das Tier gehorcht deinen Anweisungen, so gut es kann. Es beginnt seinen Zug mit deiner Initiative, auch wenn es keine Aktion ausführt, bevor du eine befehlst. In deinem Zug kannst du, ohne deine Aktion aufzuwenden, dem Tier mit Worten befehlen, wohin es sich bewegen soll. Du kannst deine Aktion aufwenden, um ihm mit Worten zu befehlen, die Angriffs-, Spurten-, Rückzugs-, Ausweich- oder Hilfsaktion auszuführen. Sobald du das Merkmal Zusätzlicher Angriff besitzt, kannst du außerdem einen Waffenangriff durchführen, wenn du deinem Tiergefährten die Angriffsaktion befohlen hast.

Bist du kampfunfähig oder abwesend, handelt das Tier eigenständig, wobei es sich darauf konzentriert, dich und sich selbst zu schützen. Das Tier benötigt niemals deinen Befehl, um seine Reaktion zu nutzen, etwa für einen Gelegenheitsangriff.

Solange nur du mit deinem Tiergefährten durch dein bevorzugtes Gelände reist, könnt ihr euch auch mit normalem Reisetempo heimlich fortbewegen.

Stirbt dein Tier, kannst du einen neuen Tiergefährten erlangen, indem du 8 Stunden lang einen magischen Bund zu einem Tier aufbaust, das dir gegenüber nicht feindlich gesonnen ist und die Anforderungen erfüllt.

AUSSERGEWÖHNLICHES TRAINING

Ab Stufe 7 kannst du als Bonusaktion deinem Tiergefährten befehlen, in seinem Zug die Rennen-, Rückzugs- oder Hilfsaktion auszuführen, solange er nicht angreift. Zudem zählen die Angriffe des Tiergefährten als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Attacken zu umgehen.

TIERISCHE WUT

Befehlst du von Stufe 11 an deinem Tiergefährten die Angriffsaktion, kann dieser zweimal angreifen anstatt einmal oder die Mehrfachangriffsaktion ausführen, falls er über diese verfügt.

ZAUBER TEILEN

Beginnend mit der 15. Stufe kann ein Zauber, den du wirkst und der dich selbst zum Ziel hat, zusätzlich auch deinen Tiergefährten betreffen, solange sich dieser innerhalb von 9 m befindet.

JÄGER

Den Archetypen des Jägers zu verkörpern, bedeutet, deinen Platz als Bollwerk zwischen der Zivilisation und den Schrecken der Wildnis zu akzeptieren. Während du auf dem Weg des Jägers voranschreitest, lernst du spezialisierte Techniken, um sämtliche Gefahren auszuschalten, denen du dich entgegstellst, von wütenden Ogern und Orkhorden bis hin zu Riesen und schrecklichen Drachen.

DES JÄGERS BEUTE

Auf Stufe 3 erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

Kolossschlächter: Deine Hartnäckigkeit kann die mächtigsten Gegner bezwingen. Wenn du mit deinem Waffenangriff eine Kreatur triffst, die weniger Trefferpunkte als ihr Maximum besitzt, erleidet sie zusätzlich 1W8 Schaden. Du kannst diesen zusätzlichen Schaden nur einmal pro Zug verursachen.

Riesentöter: Triffst oder verfehlt dich innerhalb von 1,50 m eine Kreatur der Größenskategorie groß oder größer, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, um sofort nach diesem Angriff selbst anzugreifen. Du musst die Kreatur dafür sehen können.

Hordenbrecher: Wenn du mit einer Waffe angreifst, kannst du einmal in jedem deiner Züge einen weiteren Angriff mit derselben Waffe auf eine andere Kreatur ausführen. Das Ziel dieses Angriffs muss sich innerhalb von 1,50 m von deinem ursprünglichen Ziel befinden und in Reichweite deiner Waffe sein.

DEFENSIVE TAKTIKEN

Beim Erreichen der 7. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale nach Wahl:

Der Horde entkommen: Gelegenheitsangriffe gegen dich sind im Nachteil.

Verteidigung gegen Mehrfachangriffe: Sobald dich eine Kreatur mit einem Angriff trifft, erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse für alle weiteren Angriffe, die von dieser Kreatur in diesem Zug ausgeführt werden.

Eiserner Wille: Du bist bei Rettungswürfen gegen Effekte, die dich verängstigen, im Vorteil.

MEHRFACHANGRIFF

Mit der 11. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

Geschosshagel: Du kannst deine Aktion nutzen, um einen Fernkampfangriff gegen eine beliebige Anzahl an Kreaturen auszuführen, die sich im Umkreis von 3 m zu einem Punkt befinden, den du sehen kannst und der in der Reichweite deiner Waffe liegt. Du musst für jeden Angriff Munition aufwenden und die Angriffswürfe für jedes Ziel einzeln ausführen.

Wirbelwindangriff: Du kannst deine Aktion nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen eine beliebige Anzahl an Kreaturen innerhalb von 1,50 m auszuführen. Für jedes Ziel ist ein eigener Angriffswurf notwendig.

AUSSERORDENTLICHE VERTEIDIGUNG DES JÄGERS

Auf Stufe 15 erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

Entrinnen: Wenn du einem Effekt ausgesetzt wirst, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren (wie etwa dem Feuerodem eines roten Drachen oder dem Zauber *Feuerball*), nimmst du bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg lediglich die Hälfte des Schadens.

Gegen den Strom: Verfehlt dich eine feindliche Kreatur mit einem Nahkampfangriff, kannst du deine Reaktion nutzen, um die Kreatur zu zwingen, den gleichen Angriff gegen eine andere Kreatur deiner Wahl (außer ihr selbst) auszuführen.

Unglaubliches Ausweichen: Triffst dich eine Kreatur, die du sehen kannst, mit einem Angriff, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Schaden des Angriffs gegen dich zu halbieren.



ZAUBERER

Goldene Augen blitzen auf, als eine Menschenfrau die Hand ausstreckt und das Drachenfeuer, das in ihren Adern brennt, hervorbrennen lässt. Während das Inferno um ihre Feinde wütet, spreizen sich lederne Schwingen auf ihrem Rücken und sie erhebt sich in die Lüfte.

Ein Halbelf breitet seine Arme aus und wirft seinen Kopf in den Nacken, die langen Haare wehen im heraufbeschworenen Wind. Eine Welle aus Magie, die ihn kurzzeitig vom Boden hebt, baut sich in ihm auf, fließt durch ihn hindurch und entlädt sich in einem mächtigen Blitzschlag.

Hinter einem Stalagmiten kniend, deutet eine Halblingfrau mit ihrem Finger auf einen heranstürmenden Troglodyten. Ein Strahl aus Feuer schießt aus ihrer Fingerspitze hervor und hüllt die Kreatur in Flammen. Die Frau duckt sich mit einem Grinsen zurück hinter die Felsformation, ohne wahrzunehmen, dass die wilde Magie ihre Haut hellblau gefärbt hat.

Zauberer tragen ein magisches Geburtsrecht in sich, dass ihnen durch ihre exotische Blutlinie zukommt, meist entstanden durch eine außerweltliche Beeinflussung oder unbekannte kosmische Kräfte. Man kann die Zauberei nicht lernen, wie man eine Sprache lernt, genauso wenig wie man lernen kann, ein legendäres Leben zu führen. Keiner sucht sich die Zauberei aus – die Macht sucht sich den Zauberer aus.

ROHE MAGIE

Die Magie ist Teil jedes Zauberers, sie durchdringt den Körper, den Geist und das Bewusstsein und wartet darauf, dass ihre schlummernde Macht genutzt wird. Manche Zauberer greifen auf Kräfte zu, die aus einer uralten Blutlinie stammen und von der Magie der Drachen gespeist werden. Andere tragen rohe, unkontrollierte Magie in sich, einen chaotischen Strom, der sich auf unerwartete Weise manifestiert.

Das Auftreten von Zauberkraften ist völlig unvorhersehbar. Manche Drachenblutlinien bringen genau einen Zauberer in jeder Generation hervor, bei anderen Familien trägt jeder Einzelne diese Macht in sich. Oft ist das Erlangen dieses magischen Talents ein reiner Glücksfall. Einige Zauberer können die Herkunft ihrer Kräfte gar nicht benennen und andere führen sie auf seltsame Ereignisse in ihrem Leben zurück. Die Berührung eines Dämonen, der Segen einer Dryade bei der Geburt oder das Kosten des Wassers aus einer sagenumwogenen Quelle könnten den Samen der Zauberei in ihnen gepflanzt haben. Auch das Geschenk einer Gottheit der Magie, das Erleben der elementaren Kräfte auf den Inneren Ebenen, die Erfahrung des wahnsinnig machenden Chaos des Limbus oder ein Blick auf die inneren Zusammenhänge der Realität können diese Kräfte erwecken.

Zauberer benötigen weder Zauberbücher und uralte Folianten voller magischen Wissens, auf die sich die Magier verlassen, noch einen Schutzherrn, der ihnen ihre Zauberkraft verleiht, wie es bei den Hexenmeistern der Fall ist. Indem sie lernen, ihre angeborene Magie zu nutzen und in Bahnen zu lenken, entdecken sie neue und erstaunliche Möglichkeiten, diese Macht zu entfesseln.

UNERKLÄRLICHE KRÄFTE

Zauberer sind auf der Welt selten und diejenigen von ihnen noch seltener, die nicht in irgendeiner Form ein Leben als Abenteurer führen. Jemand, in dessen Adern pure magische Macht pulsiert, findet schnell heraus, dass man diese Kräfte nur schwer ruhig zu halten vermag. Die Magie eines Zauberers will genutzt werden und neigt dazu, auf die unvorhersehbarsten Arten hervorzubrechen, wenn sie nicht in Anspruch genommen wird.

DER ZAUBERER

Stufe	Übungs- bonus	Zauberei- punkte	Merkmale	Bekannte Zauber- tricks	Bekannte Zauber	– Zauberplätze pro Grad –								
						1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+2	—	Zauberwirken, Ursprung der Zauberei	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Quelle der Magie	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Metamagie	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Attributswerterhöhung	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Merkmal: Ursprung der Zauberei	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Attributswerterhöhung	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Metamagie	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Attributswerterhöhung	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Merkmal: Ursprung der Zauberei	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	16	Attributswerterhöhung	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Metamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Merkmal: Ursprung der Zauberei	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Attributswerterhöhung	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Zaubereiauffrischung	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zauberer haben oft obskure oder weltfremde Motivationen, um auf Abenteuer auszuziehen. Manche suchen nach einem besseren Verständnis für die magischen Kräfte, die sie durchdringen, oder einer Antwort auf die Mysterien ihrer Herkunft. Andere hoffen, einen Weg zu finden, ihre Macht loszuwerden oder ihr volles Potenzial zu entfesseln. Wie die Ziele des Einzelnen auch aussehen mögen – Zauberer sind für jede Abenteuergruppe genauso nützlich wie Magier. Die vergleichsweise geringe Breite ihres magischen Wissens machen sie durch ihre enorme Flexibilität wett, mit der sie die ihnen bekannten Zauber einsetzen können.

EINEN ZAUBERER ERSCHAFFEN

Die wichtigste Frage, die du bei der Erschaffung deines Zauberers klären solltest, ist die nach der Herkunft seiner Kräfte. Zu Beginn entscheidest du, ob die Kräfte deines Charakters einer Drachenblutlinie entstammen oder durch den Einfluss wilder Magie hervorgerufen wurden. Den genauen Ursprung dieser Macht zu bestimmen, bleibt jedoch dir überlassen. Handelt es sich um einen Familienfluch entfernter Verwandter? Oder hat ein außergewöhnliches Ereignis deinen Zauberer mit der ihm innewohnenden Magie gesegnet, und hat dieses Narben hinterlassen?

Wie fühlt sich dein Charakter in Bezug auf die magische Kraft, die ihn durchströmt? Nimmt er sie an, versucht er sie zu beherrschen oder lässt er sich von ihrer unvorhersehbaren Natur treiben? Ist es ein Segen oder ein Fluch? Suchte er sich die Kraft aus oder sie ihn? Hatte er die Möglichkeit abzulehnen oder wünscht er sich, dass er es getan hätte? Was beabsichtigt dein Charakter mit dieser Macht zu tun? Vielleicht hat er das Gefühl, sie zu einem höheren Zweck erhalten zu haben. Oder hat er entschieden, dass ihm diese das Recht gibt, zu tun oder zu lassen, was er will, ohne Rücksicht auf die Schwächeren? Vielleicht verbinden ihn seine Kräfte auch mit einem machtvollen Individuum, wie dem Feenwesen, das ihn bei seiner Geburt segnete, dem Drachen, der einen Tropfen seines Blutes in die

Adern deines Zauberers gebracht hat, dem Lich, der ihn als eines seiner Experimente erschuf, oder der Gottheit, die ihn dazu erwählte, ihre Kraft in sich zu tragen.

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Zauberer schnell erschaffen, indem du diesen Vorschlägen folgst:

Setze deinen höchsten Attributswert auf Charisma, deinen zweithöchsten auf Konstitution. Wähle zusätzlich den Hintergrund Einsiedler. Entscheide dich außerdem für die Zauberticks *Licht*, *Schockgriff*, *Kältestrahl* und *Taschenspiellerei*, zusammen mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Schild* und *Magisches Geschoss*.

KLASSENMERKMALE

Als Zauberer erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W6 pro Stufe als Zauberer

Trefferpunkte auf Stufe 1: 6 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W6 (oder 4) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Zauberer über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNG

Rüstungen: keine

Waffen: Dolche, Wurfpeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Charisma und Konstitution

Fertigkeiten: zwei nach Wahl: Arkane Kunde, Einschüchtern, Motiv erkennen, Religion, Täuschen, Überzeugen

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung, zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (b) eine beliebige einfache Waffe,
- (a) ein Materialkomponentenbeutel oder (b) einen arkanen Fokus,
- (a) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (b) eine Entdecker-ausrüstung,
- zwei Dolche.

ZAUBERWIRKEN

Ein Ereignis in deiner Vergangenheit oder im Leben deiner Vorfahren hat dich mit arkaner Zauberkraft erfüllt. Diese Quelle der Magie, welchen Ursprungs sie auch immer ist, speist deine Zauberei. Für allgemeine Informationen zum Wirken von Zaubern siehe Kapitel 10 „Zauber wirken“ und für die Zauberliste des Zaubers Kapitel 11 „Zauber“.

ZAUBERTRICKS

Zu Beginn sind dir vier beliebige Zaubertricks aus der Zauberliste des Zaubers bekannt. Weitere deiner Wahl lernst du auf höheren Stufen, so wie es in der Spalte für bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Zaubers angegeben ist.

ZAUBERPLÄTZE

Die Aufstiegstabelle des Zaubers gibt an, wie viele Zauberplätze pro Grad dir auf jeder Stufe zur Verfügung stehen. Um einen dir bekannten Spruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Alle verbrauchten Zauberplätze stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ist dir beispielsweise der Zauber *Brennende Hände* des 1. Grades bekannt und besitzt du sowohl einen freien Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades, kannst du jeden der beiden Zauberplätze verwenden, um *Brennende Hände* zu wirken.

BEKANNTE ZAUBER DES 1. GRADES UND HÖHER

Auf Stufe 1 kennst du zwei frei wählbare Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Zaubers.

Der Spalte „Bekannte Zauber“ der Tabelle kannst du entnehmen, wie viele neue Sprüche du dir bei einem Stufenaufstieg aus der Zauberliste des Zaubers aussuchen darfst. Dabei kannst du nur Sprüche wählen, für deren Grad du auch Zauberplätze besitzt. Erreichst du zum Beispiel die 3. Stufe in dieser Klasse, darfst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Sobald du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der Zauber, die dir bereits bekannt sind, mit einem anderen aus der Zauberliste ersetzen. Auch für diesen musst du einen dem Grad des Spruches entsprechenden Zauberplatz besitzen.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Zauberei wirkst, ist Charisma. Die Macht deiner Magie beruht darauf, wie gut du darin bist, deinen Willen in die Welt zu projizieren.

Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zaubern nötige Attribut bezieht, verwendest du Charisma. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Zauberei bestimmt, ziehst du deinen Charismamodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Zaubern findet ebenfalls der Charismamodifikator Anwendung.

SG für Rettungswürfe = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

ZAUBERFOKUS

Als Zauberkreis für deine Zauberei kannst du einen arkanen Fokus (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“) verwenden.

URSPRUNG DER ZAUBEREI

Wähle den Ursprung deiner angeborenen magischen Kraft: Entspringt sie einer Drachenblutlinie oder Wilder Magie? Beides ist am Ende dieses Abschnitts ausführlich beschrieben.

Deine Wahl verleiht dir auf der 1., 6., 14. und 18. Stufe jeweils ein Merkmal.

QUELLE DER MAGIE

Ab der 2. Stufe bist du in der Lage, die Quelle der Magie in dir selbst anzupapfen. Dieser Quell wird durch Zaubereipunkte repräsentiert, die dir erlauben, eine Vielzahl an magischen Effekten hervorzurufen.

ZAUBEREIPUNKTE

Zu Beginn besitzt du 2 Zaubereipunkte. Du erhältst weitere hinzu, je höher du in dieser Klasse aufsteigst, so wie es in der Spalte für Zaubereipunkte in der Aufstiegstabelle des Zaubers angegeben ist. Alle verbrauchten Zaubereipunkte stehen dir nach Beenden einer langen Rast wieder zur Verfügung.

FLEXIBLES ZAUBERWIRKEN

Du kannst deine Zaubereipunkte einsetzen, um zusätzliche Zauberplätze zu erhalten. Umgekehrt kannst du auch Zauberplätze aufgeben und sie für Zaubereipunkte eintauschen. Du lernst weitere Arten, deine Zaubereipunkte zu nutzen, wenn du höhere Stufen erreichst.

Zauberplätze erschaffen: Du kannst unverbrauchte Zaubereipunkte als Bonusaktion in deinem Zug in einen Zauberplatz umwandeln. Die Tabelle „Zauberplätze erschaffen“ führt die Punktekosten für den Grad dieses Zauberplatzes auf. Du kannst keinen Zauberplatz höher als Grad 5 erschaffen. Alle Zauberplätze, die dir aufgrund dieses Merkmals zur Verfügung stehen, verschwinden nach Beenden einer langen Rast.

ZAUBERPLÄTZE ERSCHAFFEN

Zauberplatzgrad	Zaubereipunktekosten
1.	2
2.	3
3.	5
4.	6
5.	7

Zauberplätze in Zaubereipunkte umwandeln: Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du einen Zauberplatz aufgeben, um Zaubereipunkte in Höhe des Grades des verbrauchten Zauberplatzes zu erhalten.

METAMAGIE

Auf der 3. Stufe erlangst du die Fähigkeit, deine Zauberei zu verändern, um sie deinen Bedürfnissen anzupapfen. Suche dir zwei der folgenden metamagischen Optionen aus. Auf den Stufen 10 und 17 erhältst du je eine weitere deiner Wahl.

Du kannst immer nur eine metamagische Option pro gewirktem Zauberspruch anwenden, außer es ist in der Beschreibung anders angegeben.

BEDACHTER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, der andere Kreaturen dazu zwingt, einen Rettungswurf abzulegen, kannst du einige dieser Kreaturen vor der vollen Stärke des Zaubers schützen. Gib

1 Zaubereipunkt aus und bestimme eine Anzahl betroffener Kreaturen, die maximal der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens 1). Jeder ausgewählten Kreatur gelingt der Rettungswurf gegen diesen Zauber automatisch.

WEITREICHENDER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Reichweite von 1,50 m oder mehr besitzt, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um seine Reichweite zu verdoppeln.

Wirkst du einen Zauber mit Berührungsreichweite, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um seine Reichweite auf 9 m zu erhöhen.

MÄCHTIGER ZAUBER

Wenn du den Schaden eines Zauberspruchs auswürfelst, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um eine Anzahl von Würfeln bis zur Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1) erneut zu würfeln. Die neuen Ergebnisse musst du verwenden.

Du kannst Mächtiger Zauber anwenden, auch wenn du den ursprünglichen Zauber bereits mit einer anderen metamagischen Option gewirkt hast.

VERLÄNGERTER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Wirkdauer von 1 Minute oder länger besitzt, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um seine Wirkdauer bis zu einem Maximum von 24 Stunden zu verdoppeln.

KONZENTRIERTER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Kreatur dazu zwingt, einen Rettungswurf abzulegen, um den Effekten des Spruches zu widerstehen, kannst du 3 Zaubereipunkte ausgeben, damit eines der Ziele des Zaubers bei seinem ersten Rettungswurf im Nachteil ist.

BESCHLEUNIGTER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, der einen Zeitaufwand von einer Aktion besitzt, kannst du 2 Zaubereipunkte ausgeben, um den Zeitaufwand für dieses Mal in eine Bonusaktion zu ändern.

SUBTILER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um ihn ohne jegliche Gesten und verbale Komponenten zu wirken.

GESPIEGELTER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst, der nur eine Kreatur zum Ziel hat (die nicht du selbst bist), kannst du eine Anzahl von Zaubereipunkten in Höhe des Grades des Zaubers ausgeben (1 Zaubereipunkt bei einem Zaubertrick), um ihn auf eine weitere Kreatur in Reichweite zu wirken.

Um den Zauber mit dieser metamagischen Option wirken zu können, darf er auf seinem aktuellen Grad nicht mehr als eine Kreatur zum Ziel haben. Zum Beispiel sind *Magisches Geschoss* und *Sengender Strahl* nicht geeignet, *Kältestrahl* und *Chromatische Kugel* hingegen schon.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder auf der 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte erhöhen. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils 1 Punkt erhöhen. Kein Attribut darf auf diese Weise über einen Wert von 20 steigen.

ZAUBEREIAUFRISCHUNG

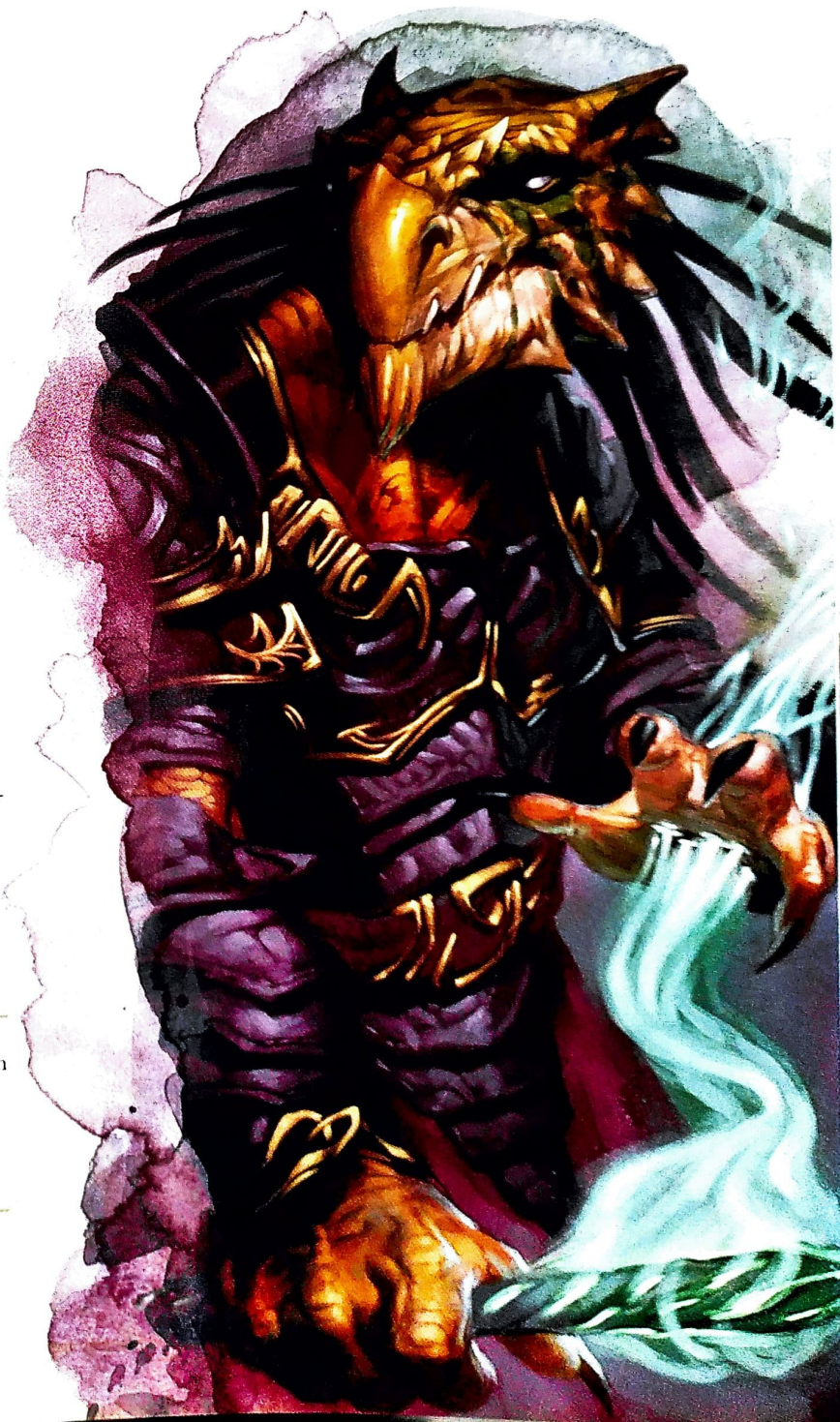
Auf der 20. Stufe erhältst du jedes Mal, wenn du eine kurze Rast beendest, 4 Zaubereipunkte zurück.

URSPRUNG DER ZAUBEREI

Verschiedene Zauberer machen unterschiedliche Ursachen für die ihnen innewohnende Magie verantwortlich. Obwohl viele Variationen existieren, ist der Ursprung dieser Kräfte meist entweder eine Drachenblutlinie oder Wilde Magie.

DRACHENBLUTLINIE

Die Quelle der dir innewohnenden Magie ist eine Vermischung deines Blutes oder des deiner Vorfahren mit drakonischer Zauberkraft. Viele Vertreter einer solchen Blutlinie führen ihre Ahnenreihe bis auf einen mächtigen Zauberer aus alten Zeiten zurück, der ein Abkommen mit einem Drachen schloß oder sogar behauptete, von einem abstammen. Einige solcher Zauberer können sich in der Welt etablieren, doch die meisten leben im Verborgenen. Jeder könnte auch der Erste einer neuen Blutlinie sein, ob als Resultat eines Pakts oder aus anderen außergewöhnlichen Umständen.



DRACHENVORFAHRE

Auf der 1. Stufe wählst du aus, von welcher Art dein drakonischer Vorfahre war. Die damit zusammenhängende Schadensart wird in den Fähigkeiten angewendet, die du später erlangst.

DRACHENVORFAHRE

Drache	Schadensart
Blau	Blitz
Bronze	Blitz
Gold	Feuer
Grün	Gift
Kupfer	Säure
Messing	Feuer
Rot	Feuer
Schwarz	Säure
Silber	Kälte
Weiß	Kälte

Du kannst Drakonisch lesen, schreiben und sprechen. Außerdem darfst du immer, wenn du einen Charismawurf bei der Interaktion mit einem Drachen ablegen musst, deinen Übungsbonus verdoppeln, wenn er auf diesen Wurf angewendet werden kann.

DRAKONISCHE WIDERSTANDSKRAFT

Die dich durchfließende Magie lässt körperliche Anzeichen deiner Abstammung hervortreten. Auf der 1. Stufe erhöht sich dein Trefferpunktemaximum um 1, und auf jeder weiteren Stufe dieser Klasse erneut um 1.

Außerdem sind Teile deiner Haut mit einer dünnen Schicht drachenartiger Schuppen bedeckt. Wenn du keine Rüstung trägst, ist deine Rüstungsklasse 13 + deinem Geschicklichkeitsmodifikator.

ELEMENTARE AFFINITÄT

Angefangen mit der 6. Stufe kannst du deinen Charismamodifikator zum Schadenswurf eines Zaubers addieren, dessen Schadensart der deines Drachenvorfahren entspricht. Gleichzeitig kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um für 1 Stunde eine Resistenz gegen diese Schadensart zu erhalten.

DRACHENFLÜGEL

Auf der 14. Stufe erlangst du die Fähigkeit, als Bonusaktion deinem Rücken Flügel entspringen zu lassen, die dir eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner aktuellen Bewegungsrate verleihen. Die Flügel bleiben so lange vorhanden, bis du sie mit einer Bonusaktion in deinem Zug wieder verschwinden lässt.

Du kannst deine Flügel nicht hervorrufen, solange du eine Rüstung trägst, die nicht speziell dafür angefertigt beziehungsweise angepasst wurde. Getragene Kleidung wird zerstört, falls sie nicht ebenfalls speziell angefertigt wurde.

DRAKONISCHE PRÄSENZ

Ab der 18. Stufe kannst du die eindrucksvolle Präsenz deines Drachenvorfahren beschwören, um Wesen in deiner Nähe mit Ehrfurcht oder Schrecken zu erfüllen. Als Aktion kannst du 5 Zaubereipunkte ausgeben, um eine Aura der Ehrfurcht oder des Schreckens (deine Wahl) mit einem 18-m-Radius zu erschaffen. Für 1 Minute oder bis du deine Konzentration verlierst (als wenn du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest) muss jede feindliche Kreatur, die ihren Zug in deiner Aura beginnt, einen Weisheitsrettungswurf ablegen.

Bei einem Misserfolg wird sie bezaubert (bei einer Aura der Ehrfurcht) oder verängstigt (bei einer Aura des Schreckens), bis die Aura endet. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen deine Aura.

WILDE MAGIE

Die dir innewohnende Magie entspringt den Kräften des Chaos, die der gesamten Schöpfung zugrunde liegen. Du könntest purer Magie ausgesetzt gewesen sein, etwa durch ein planares Portal, das zum Limbus, den Elementaren Reichen oder zum Fernen Reich führt. Vielleicht hat ein Feenwesen dich gesegnet oder ein Dämon dich gebrandmarkt. Oder du hast bei deiner Geburt einfach nur Glück gehabt – und es gibt keine ersichtliche Herkunft deiner Magie. Wie auch immer du zu deinen magischen Kräften gekommen bist, sie brodeln in dir und warten darauf auszubrechen.

WOGES DER WILDEN MAGIE

Beginnend mit der Wahl dieses Ursprungs auf Stufe 1 kann dein Zaubern wilde Wogen aus ungezügelter Magie freisetzen. Einmal pro Zug, sofort nachdem du einen Zauberspruch des 1. oder eines höheren Grades gewirkt hast, kannst dich der SL mit einem W20 würfeln lassen. Ist das Ergebnis eine 1, musst du mit Hilfe der Tabelle „Woge der Wilden Magie“ einen zufälligen magischen Effekt bestimmen, den du hervorruft. Falls der Effekt ein Zauber ist, gilt er als zu wild, um von deiner Metamagie beeinflusst zu werden. Würde er normalerweise Konzentration erfordern, entfällt diese Bedingung und der Spruch hält für seine vollständige Dauer an.

GEZEITEN DES CHAOS

Ab der 1. Stufe kannst du die Kräfte des Chaos beeinflussen, um bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf im Vorteil zu sein. Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du sie erst nach einer langen Rast erneut anwenden.

Jederzeit, bevor du die Anwendung dieser Fähigkeit wiedererlangst, kann der SL dich sofort nach dem Wirken eines Zaubers des 1. oder eines höheren Grades auf die Tabelle „Woge der Wilden Magie“ würfeln lassen. Du erhältst dann die Anwendung dieser Fähigkeit zurück.

DAS SCHICKSAL ZURECHTBIEGEN

Beginnend mit der 6. Stufe bist du in der Lage, mit Hilfe deiner wilden Magie der Bestimmung ein Schnippchen zu schlagen. Führt eine andere Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf aus, kannst du deine Reaktion einsetzen und 2 Zaubereipunkte ausgeben, um das Ergebnis eines W4 als Bonus oder Malus (deine Wahl) auf den Wurf der Kreatur anzurechnen. Du kannst diese Fähigkeit nach dem Wurf der Kreatur einsetzen, musst es jedoch, bevor das Ergebnis angewendet wird.

KONTROLLIERTES CHAOS

Auf Stufe 14 erhältst du ein gewisses Maß an Kontrolle über die unberechenbaren Auswirkungen deiner wilden Magie. Immer wenn du auf der Tabelle „Woge der Wilden Magie“ würfelst, kannst du ein zweites Mal würfeln und dir eines der beiden Ergebnisse aussuchen.

ZAUBERBOMBARDEMENT

Angefangen mit der 18. Stufe verstärkt sich die vernichtende Energie deiner Zaubersprüche. Wenn du beim Schadenswurf eines Zaubers auf einem der Würfel das höchstmögliche Ergebnis erzielst, darfst du diesen ein weiteres Mal würfeln und auch das zweite Ergebnis zum Schaden addieren. Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Zug einsetzen.

WEGE DER WILDEN MAGIE

W100	Effekt	W100	Effekt
01-02	Würfle zu Beginn jedes deiner Züge innerhalb von 1 Minute auf diese Tabelle, aber ignoriere bei weiteren Würfeln diesen Effekt hier.	47-48	Ein Einhorn, das vom SL kontrolliert wird, erscheint in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 1,50 m und verschwindet 1 Minute später wieder.
03-04	Für 1 Minute kannst du alle unsichtbaren Kreaturen in deinem Sichtfeld sehen.	49-50	Du kannst für 1 Minute nicht sprechen. Immer wenn du es versuchst, entschweben deinem Mund rosafarbene Luftblasen.
05-06	Ein Modron, das vom SL ausgesucht und kontrolliert wird, erscheint in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 1,50 m und verschwindet 1 Minute später.	51-52	Ein geisterhafter Schild schwebt für 1 Minute in deiner Nähe und gibt dir einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse und Immunität gegen <i>Magisches Geschoss</i> .
07-08	Du wirkst <i>Feuerball</i> als Zauber des 3. Grades mit dir als Zentrum.	53-54	Du bist für die nächsten 5W6 Tage immun gegen die Auswirkungen von Alkohol.
09-10	Du wirkst <i>Magisches Geschoss</i> als Zauber des 5. Grades.	55-56	Dir fallen die Haare aus, wachsen aber innerhalb von 24 Stunden wieder nach.
11-12	Würfle mit einem W10. Deine Größe ändert sich um 2,5 cm mal dem Ergebnis. Ist die Zahl ungerade, schrumpfst du, ist sie gerade, wächst du.	57-58	Für 1 Minute geht jedes brennbare Objekt, das nicht von einer Kreatur gehalten oder getragen wird, in Flammen auf, sobald du es berührst.
13-14	Du wirkst <i>Verwirrung</i> mit dir als Zentrum.	59-60	Du erhältst den verbrauchten Zauberplatz mit dem niedrigsten Grad wieder zurück.
15-16	Für 1 Minute erhältst du zu Beginn jedes deiner Züge 5 TP zurück.	61-62	Für 1 Minute musst du schreien, wenn du reden willst.
17-18	Dir wächst ein gewaltiger Bart aus Federn, der so lange bestehen bleibt, bis du niest, wobei die Federn in alle Richtungen stieben.	63-64	Du wirkst <i>Nebelwolke</i> mit dir als Zentrum.
19-20	Du wirkst <i>Schmierer</i> mit dir als Zentrum.	65-66	Bis zu drei von dir gewählte Kreaturen im Umkreis von 9 m erleiden jeweils 4W10 Blitzschaden.
21-22	Kreaturen sind beim nächsten Rettungswurf gegen einen Zauber, den du wirkst, im Nachteil. Dieser Effekt hält 1 Minute an.	67-68	Du bist von der dir am nächsten stehenden Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zuges verängstigt.
23-24	Deine Haut färbt sich in einem kräftigen Blauton. Der Zauber <i>Fluch brechen</i> kann diesen Effekt beenden.	69-70	Jede Kreatur im Umkreis von 9 m wird für 1 Minute unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet jeweils, wenn die Kreatur angreift oder einen Zauber wirkt.
25-26	Für 1 Minute erscheint ein Auge auf deiner Stirn. Während dieser Zeit bist du bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf das Sehen beziehen, im Vorteil.	71-72	Du erhältst für 1 Minute eine Resistenz gegen sämtliche Schadensarten.
27-28	Für 1 Minute besitzen alle deine Zauber, die einen Zeitaufwand von einer Aktion haben, nur noch den Zeitaufwand einer Bonusaktion.	73-74	Eine zufällige Kreatur im Umkreis von 18 m wird für 1W4 Stunden vergiftet.
29-30	Du teleportierst dich bis zu 18 m an eine unbesetzte Stelle, die du sehen kannst.	75-76	Du strahlst für 1 Minute im Umkreis von 9 m helles Licht aus. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um dich beendet, gilt bis zum Ende ihres nächsten Zuges als blind.
31-32	Du wirst bis zum Ende deines nächsten Zuges auf die Astralebene befördert. Danach erscheinst du wieder an der Stelle, an der du warst, oder an der nächstgelegenen unbesetzten Stelle.	77-78	Du wirkst <i>Verwandlung</i> auf dich selbst. Wenn dir der Rettungswurf misslingt, wirst du bis zum Ende der Wirkungsdauer in ein Schaf verwandelt.
33-34	Maximiere den Schaden des nächsten Zaubers, der Schaden verursacht. Dieser Effekt hält 1 Minute an und gilt nur für einen Zauber.	79-80	Illusionäre Schmetterlinge und Blütenblätter flattern im Umkreis von 3 m für 1 Minute um dich herum.
35-36	Würfle mit einem W10. Dein Alter ändert sich in der Höhe des Ergebnisses gemessen in Jahren. Bei einer ungeraden Zahl wirst du jünger, bei einer geraden Zahl älter. Du kannst nicht jünger als ein Jahr werden.	81-82	Du kannst sofort eine weitere Aktion ausführen.
37-38	1W6 Flumphs, die vom SL kontrolliert werden, erscheinen in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 18 m. Sie sind von dir verängstigt und verschwinden nach Ablauf 1 Minute wieder.	83-84	Jede Kreatur im Umkreis von 9 m erleidet 1W10 nekrotischen Schaden. Du erhältst Trefferpunkte in Höhe des zusammengerechneten Schadens zurück.
39-40	Du erhältst 2W10 Trefferpunkte zurück.	85-86	Du wirkst <i>Spiegelbilder</i> .
41-42	Du verwandelst dich bis zum Anfang deines nächsten Zuges in eine Topfpflanze. Solange du eine Pflanze bist, giltst du als kampfunfähig und kannst durch jede Schadensart verletzt werden. Falls du auf 0 TP sinken solltest, zerbricht der Topf und du verwandelst dich in deine vorherige Form zurück.	87-88	Du wirkst <i>Fliegen</i> auf eine zufällige Kreatur im Umkreis von 18 m.
43-44	Für 1 Minute kannst du dich als Bonusaktion in jedem deiner Züge bis zu 6 m teleportieren.	89-90	Du wirst für 1 Minute unsichtbar. In dieser Zeit können dich andere Kreaturen zudem nicht hören. Du wirst sichtbar, wenn du angreifst oder zauberst.
45-46	Du wirkst <i>Schweben</i> auf dich selbst.	91-92	Wenn du innerhalb 1 Minute stirbst, wirst du sofort wie durch den Zauber <i>Wiedergeburt</i> ins Leben zurückgeholt.
		93-94	Deine Größenkategorie erhöht sich für 1 Minute um eine Stufe.
		95-96	Du und alle Kreaturen im Umkreis von 9 m erhalten für 1 Minute eine Empfindlichkeit gegen Stichschaden.
		97-98	Du wirst von sanfter, ätherischer Musik umgeben die 1 Minute lang anhält.
		99-100	Du erhältst alle verbrauchten Zaubereipunkte zurück.

