

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL



VON
CHRISTIAN KENNIG

DIE DS-LIZENZ

Dungeonslayers ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken - nicht aber die Grafiken (mit Ausnahme der Iconsymbole), das Covermotiv, die Illustrationen und Logos - dieser PDF-Fassung des Rollenspiels **Dungeonslayers** mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>





IMPRESSUM

Autor:

Christian Kennig

Herausgeber:

Patric Götz

Covermotiv:

Alan Lathwell

Covergestaltung:

Ralf Berszuck

Innenillustrationen:

Thomas "Brotkopp" Trapp

Satz, Layout und Karten:

Christian Kennig

Helfende Hände, Betatest und Lektorat:

Andreas Bösche, Dominik Cenia, Tim Charzinski, Alexander Chirkoch, Tan Cron, Rolf Elak, Stefan Falabu, Marc Kretschmer, Fabian Mauruschat, Andreas Melhorn, Benjamin "Kharand" Müller, Simay Özdogan, Vedran Pilipović, Christian "Njoltis" Renkel, Michael Rieger, René Swiecik, Murat Torunlar, Thomas Trapp, Pascal "Phönix" Walter, Françoise De Weerdts und Michael "Stargazer" Wolf

Feuerwaffen von:

Michael "Stargazer" Wolf

Völkerbaukasten von:

Marc Kretschmer

Besonderer Dank geht an:

Andreas Bösche, Dominik Dießlin, Rolf Elak, Thomas Trapp und Françoise De Weerdts

Besuche uns im Netz:

<http://www.Dungeonslayers.de>



Zweite, überarbeitete Auflage.

Copyright © 2011-2013 by Christian Kennig.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Christian Kennig und dem Uhrwerk Verlag, Erkrath.

VORWORT

Als ich im Herbst 2008 dieses kleine Regelwerk für meine Spieler und mich online stellte, konnte niemand ahnen, dass innerhalb kürzester Zeit zahlreiche Übersetzungen und Zusatzbände entstehen würden. Keine zwei Jahre später ist aus diesem bescheidenen Ansatz ein über 150 Seiten starkes, gedrucktes Regelwerk geworden.

Ohne die freundliche, aktive Community die sich um Dungeonslayers gebildet hat und die maßgeblich an der vierten Edition beteiligt gewesen ist, wäre Dungeonslayers nicht dort, wo es heute ist. Über 1.000 Personenstunden sind allein in dieses Werk geflossen - dieses Dungeonslayers ist Euer Dungeonslayers.

Die vierte Edition erweitert das altmodische Rollenspiel um viele nützliche Details, für die der Platz vorher nie ausreichte, wohl aber die Nachfrage bestand.

Keine Sorge - Du hältst immer noch Dungeonslayers vor dir, auch wenn es vom Umfang her deutlich zugenommen hat.

Der eigentliche Regelkern umfasst immer noch "nur" zehn Seiten - statt das schlanke System aufzublähen, wurde nur das Drumherum behutsam erweitert, die bewährten Kernmechanismen aber beibehalten. Solltest Du Dungeonslayers bereits kennen, wirst Du Dich schnell zurecht finden.

Zusätzlich werden endlich Antworten auf die häufigsten Fragen geliefert, dazu noch Werkzeuge und Regeloptionen sowie seitenweise slayermäßige Talente, mächtige Zauber und - natürlich - Monster.

Fiese Monster.

Alles wie immer direkt auf den Punkt gebracht, ohne unnötige Fülltexte.

Aber das neue Dungeonslayers hat auch noch mehr zu bieten:

Schon immer stand Dungeonslayers für spannende Kämpfe, rasante Action, flüssige Regeln und dem Erleben von Abenteuern.

Dass da noch weitaus mehr als nur "primitives" Hack'n'Slay zwischen Bier und Brezeln möglich ist, war bislang allerdings nicht jedem klar (der Titel mag daran nicht unschuldig sein), doch auch monatelange Kampagnen voll dramatischer Wendungen, schicksalhafter Komplotte und dunkler Intrigen können mit Dungeonslayers problemlos bedient werden. Die auf langfristiges Spiel ausgelegten Heldenklassen und anderen Möglichkeiten der Charakterindividualisierung unterstreichen nun diesen Aspekt.

Und mit dem mitgelieferten Caera-Setting warten zudem unzählige Geheimnisse und Abenteuer darauf, von den Spielern entdeckt zu werden, während Spielleiter eine Spielwiese für Monate, wenn nicht gar Jahre, erhalten.

Egal ob Rollenspielneuling oder alter Hase, mit Dungeonslayers vertraut oder nicht:

In diesem Regelwerk findest Du - bis auf einen zwanzigseitigen Würfel - alles, was Du brauchst, um erste Charaktere zu erstellen und auf die Reise zu schicken.

Ob die Spieler durch die dunklen Kanäle unter Sturmklippe schleichen, die sengenden Wüsten von Shan'Zasar erkunden oder die legendäre Binge Schimmerstein finden wollen - unzählige Abenteuer warten.

Ich wünsche allen - wie immer - viel Spaß!

Christian Kennig, August 2010

INHALT

1. CHARAKTERE 1

Attribute & Eigenschaften	1
Die Kampfwerte	2
Charaktererschaffung	3
Erfahrung	8
Heldenklassen	10

2. TALENTE 17

3. REGELN 38

Proben	38
Kampf	40
Schaden und Heilung	42
Kampfdetails	43
Optionale Kampfregeln	45
Magie	46

4. ZAUBERSPRÜCHE 48

Liste der Zaubersprüche	50
-------------------------	----

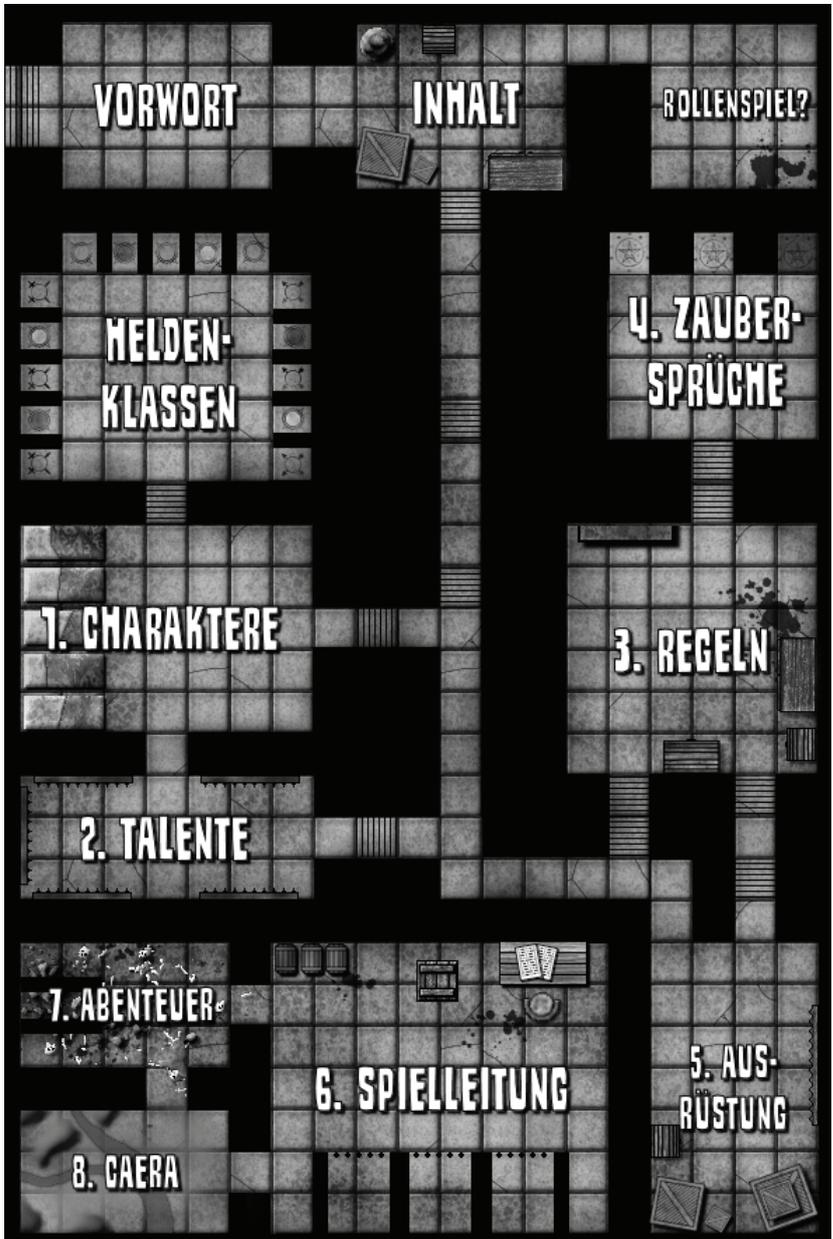
5. AUSRÜSTUNG 78

6. SPIELLEITUNG 81

Dungeons	81
Slayergefahren	84
Reisen & Transport	86
Sprachen & Schriftzeichen	88
Waren herstellen	88
EP-Vergabe	88
Erweiterte Proben	89
Schätze	95
Bestiarium	104

7. ABENTEUER 126

Die Caera Kampagne	126
Herr der Ratten	127
Reise des Verrats	130
Festung des Unheils	134



8. DIE WELT CAERA 142

Setting-Regeln	143
Über Caera	143
Die Freien Lande	144
Der Almanach	144
Karte der Freien Lande	146

ANHÄNGE 148

A: Beutetabellen	148
B: Miniaturen & Bodenpläne	153
C: Völkerbaukasten	154
D: Feuerwaffen	156
Index	157

ROLLENSPIEL?

Bei einem Rollenspiel schlüpfen die Spieler in die Rollen von sogenannten Charakteren, die gemeinsam Abenteuer bestreiten, durch die sie ein Spielleiter - ähnlich einem Moderator - führt. **Dungeonslayers** spielt in der klassischen Fantasywelt von Nebenan und die Spieler verkörpern ihre Bewohner - als schwertschwingende Krieger, elfische Bogenschützen oder geheimnisvolle Magier.

Da die Spieler gemeinsam als Gruppe agieren, gibt es keinen eigentlichen Sieger - es gilt, die vom Spielleiter vorab grob ausgearbeitete Handlung, ihre Rätsel und Herausforderungen zu erleben.

Der Spielleiter hat nicht nur die Aufgabe, im Vorfeld die Rahmenhandlung des Abenteuers zu entwerfen, sondern schlüpft während des eigentlichen Spiels auch in die Rollen der anderen Bewohner und Wesen der Spielwelt - sei es der finstere Nekromant, der freundliche Händler, der duckmäuserische Knecht oder gar ein gewaltiger Drache - und erweckt mit seinen Beschreibungen die Welt um die Spieler herum zum Leben.

Aus dem Dialog zwischen Spielleiter und Spielern ergibt sich dann die eigentliche Spielhandlung und das Abenteuer nimmt seinen Lauf.

BEISPIEL EINER SPIELSITZUNG

Der folgende Dialog gibt Dir einen guten Einblick, wie solch eine Spielsitzung bei **Dungeonslayers** funktioniert. Das Spiel findet in gemütlicher Atmosphäre statt, Knabberzeug, Getränke und die Charakterbögen der Spieler bevölkern den Tisch. Folgende Personen sind beteiligt:

Der Spielleiter (SL)

Spieler 1: Zwergenkriegerin (ZK)

Spieler 2: Elfenspäher (ES)

Spieler 3: Menschenzauberer (MZ)

SL: "Am späten Nachmittag lichtet sich der Wald und vor Euch erhebt sich die verwitterte Ruine eines alten, eckigen Steinturms auf einer kleinen Anhöhe. Die oberen Stockwerke sind schon vor langer Zeit eingestürzt, überwucherte Trümmerstücke liegen hier und da zwischen Bäumen und Büschen. Durch die schattigen Überreste des Torbogens ist aber zu erkennen, dass das Erdgeschoss offenbar noch betretbar ist."

Der Spielleiter skizziert grob auf einem Blatt die Lichtung und die Turmruine und überreicht den Spielern die Karte.

ES: "Ich geb den anderen Zeichen, erst mal in Deckung zu gehen und schaue mich um."

ZK: "Ach, Quatsch. Rein da - wenn hier jemand ist, hat er uns sowieso schon längst gehört und kommen sehen. (Zum SL:) Belga zieht ihre Axt und geht zum Turm."

ES: (seufzt)

MZ: "Die Zwergin hat Recht. Wir folgen, ich als Letzter."

ES: "Ich ziehe aber vorher noch meinen Bogen und lege einen Pfeil ein."

ZK: "Vor dem Eingang möchte ich stehen bleiben und erst mal vorsichtig in den Turm schauen."

SL: "Von außen erkennst Du, dass es sich wohl einmal um einen einzigen, großen Raum gehandelt haben muss, der jetzt mehr an einen zugewachsenen, sonnendurchfluteten Innenhof erinnert. Die Trümmer der oberen Stockwerke liegen überall zwischen kniehohen Büschen, dicken Sträuchern und knorrigen Bäumen herum."

(Der SL würfelt für Belga eine Bemerkungsprobe, um festzustellen, ob die Zwergin die nach unten führende Treppe im hinteren Bereich schon sehen kann, doch die Probe misslingt:) "Ansonsten nichts auffälliges."

ZK: "Hmmm..."

MZ: "Was jetzt? Rein da."

ES: "Los, Frau Belga. Mein Elf gibt Euch Feuerschutz."

ZK: "Schieß mir nicht in den Rücken. (Zum SL) Ich geh da rein, die Axt im Anschlag."

SL: "Du schreckst einen Vogel auf, der auch schon durch die offene Decke davon flattert, dann ist es wieder völlig still. Irgendwo in der Ferne klopft ein Specht."

ZK: "Sind hier vielleicht Spuren? Elf - komm mal her und schau Dir den Boden an."

ES: "Ich gehe zu ihr und suche mal nach Spuren."

SL: "Würfel mit +4 auf den PW."

ES: (*würfelt für Spuren lesen*) "Geschafft!"

SL: "In der Tat entdeckst Du hier ganz deutlich Spuren. Das Gras ist plattgetrampelt, eine viel begangene Schneise, die sich vorbei an den Trümmern durch die Büsche und das Gras zieht."

MZ: "Ein Tierpfad vielleicht?"

ES: "Was für Spuren sind denn das?"

SL: "Würfel nochmal, diesmal aber ohne den +4 Bonus."

ES: (*würfelt erneut für Spuren lesen, doch jetzt misslingt die Probe*) "Nö."

SL: "Also nicht. Trotzdem verraten Dir die abgeknickten Strauchzweige und das plattgetretene Gras zumindest, dass hier regelmäßig etwas anscheinend Großes vorbei kommt und sich dabei sehr unachtsam bewegt, auch wenn Du nicht weißt, was es ist."

ES: "Ein Reh wird es wohl nicht sein."

MZ: "Vielleicht ein Bär oder sowas?"

ZK: "Oder eine Horde dummer Trampel."

MZ: "Wir sollten vorsichtig sein. Ist denn hier sonst noch was zu erkennen?"

SL: "Allerdings. Hier vom Eingang aus könnt ihr jetzt erkennen, dass im hinteren Bereich eine alte, grob gehauene Steintreppe in die Tiefe führt. Der Trampelpfad, den der Elf entdeckt hat, führt offenbar genau dorthin." (*Der SL zeichnet den Spielern die Schneise und die Treppe auf ihrer Karte ein.*)

ZK: "Na, dann schauen wir mal, was da unten ist."

MZ: "Was für ein Turm ist das eigentlich früher mal gewesen?"

SL: "Würfel mal Geist plus Verstand plus Deinen Rang in Bildung, sofern Du das Talent besitzt."

MZ: (*würfelt*) "Geschafft."

SL: "Zwergenwerk ist das hier sicher nicht, Dein Zauberer vermutet eher, dass Menschenhände diesen Turm einmal erbaut haben. Vielleicht einer der alten Grenztürme von Gorma, dem gefallenem Königreich."

MZ: "Das wären mindestens 400 Jahre!"

ZK: "Können wir jetzt da runter?"

ES: "Ich mache uns noch eine Fackel an."

MZ: "Nein, warte noch. Wenn da unten etwas ist, sieht es uns gleich. Erst mal vorsichtig reinschauen, ist bestimmt nur ein kleiner Kellerraum."

ZK: "Lasst mich - mit meiner Dunkelsicht brauche ich kein verräterisches Licht. (*Zum SL*) Belga schleicht mal vorsichtig die Stufen runter - ganz langsam - und guckt, ob da unten jemand ist."

SL: "Schleichen-Probe."

ZK: (*würfelt*) "Zur Abwechslung sogar mal geschafft!"

SL: "Gut, Belga schleicht also mucksmäuschenstill die Treppe runter, Stufe für Stufe. Die Treppe endet in einem kleinen, dunklen Kellerraum - 4 mal 4 Meter vielleicht. Niemand ist zu sehen. An der Wand gegenüber geht ein kleines Gangstück ab und endet nach 3 Metern vor einer Holztür. Unten neben der Treppe stehen alte, modrige Fässer. Alles wirkt verlassen."

ZK: "Ich gebe den anderen ein Zeichen, dass die Luft rein ist und postiere mich schon mal in der Mitte des Raums."

ES: "Ich hab inzwischen die Fackel an und folge der Zwergin."

MZ: "Ich ebenfalls. Vorher aktiviere ich noch meinen Zauberspruch *Segen*."

ZK: "Gute Idee!"

ES: "Was ist denn in den Fässern?"

ZK: "Keine Ahnung, nicht geguckt."

ES: "Ich geh unten dann mal rüber zu den Fässern. Was für welche sind denn das?"

SL: "Das sind völlig alte, große, vergammelte Holzfässer. Vielleicht war da mal Bier drin."

ZK: "Zwergenbier?"

SL: "Wer weiss?"

MZ: "Können wir jetzt bitte weitergehen? Was ist mit der Tür da in dem kleinen Gang?"

ES: "Ich schaue mal in 1-2 Fässer."

SL: "Da ist nichts. Nur Staub und gammeliges Holz."

ZK: "Okay - der Gang, die Tür. Hin da."

ES: "Wir hinterher. Kann man da nebeneinander stehen?"

SL: "Nein."

MZ: "Ich steh ganz hinten."

ZK: "Eine Holztür, ja? Gibt es ein Schlüsselloch oder einen Riegel?"

SL: "Nichts. Das ist auch eine völlig klapprige, löchrige, zugige Tür."

MZ: "Öhm - heißt das, man sieht unseren Fackelschein die ganze Zeit von der anderen Seite..?"

SL: "Wenn dort jemand ist."

ZK: "Na, super. Ich tret die Tür auf!"

ES: "Nein, warte..!"

SL: "Zu spät. Belga tritt die Tür auf."

ES: (*fasst sich an die Stirn*)

ZK: "Was sehe ich?"

SL: "Hinter der Tür liegt ein zweiter Kellerraum von etwa gleicher Größe. Es richtig muffig. Zwischen schmuddeligen Felldecken und angeknabberten Essenresten stehen vier kleine Gestalten mit gezückten Kurzbögen: Goblins! Offenbar haben sie nur darauf gewartet, dass die Tür sich öffnet."

ES: "Bingo."

ZK: "Ich schlag denen ihre Schädel ein!"

SL: "In Reihenfolge der Initiative bitte. Ihr seid überrascht, somit sind zuerst mit +10 die Goblins dran. Die schießen auch sofort."

ZK: "War klar."

SL: (*würfelt mehrere Male*) "Belga hat Glück! Nur ein Pfeil trifft - würfel Abwehr."

ZK: (*würfelt Abwehr*) "Mit 14 geschafft."

SL: "Kommt nichts durch - der Pfeil prallt wirkungslos an Belga's Rüstung ab."

MZ: "Jetzt bin ich dran - ich segne uns."

ES: "Und ich feuere über Belga auf den Goblin ganz links (*würfelt*) - geschafft! Immersieg! 19 Schadenspunkte."

SL: (*würfelt*) "Durch 's Auge ins Hirn. Mit einem unnatürlichen Ruck wird der Goblin tot zu Boden gerissen. Jetzt Belga."

ZK: "Ich lauf da hin und pell dem Erstbesten Eine."

SL: "Da kommt Belga locker hin. Würfel."

ZK: (*würfelt*) "Mist - nur 6."

SL: (*würfelt*) "Aber der Goblin patzt: Die Wucht von Belga's Axt reisst ihn zu Boden und er kassiert 6 Schadenspunkte."

ZK: "Ha!"

An dieser Stelle verlassen wir die Spielrunde. Nachdem der ungefähre Spielablauf nun klar ist, wird es Zeit, die dazugehörigen Regeln von **Dungeonslayers** kennenzulernen.



CHARAKTERE

Bei **Dungeonslayers** schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters, der im Laufe seines Abenteuererlebens bis in die 20. Stufe aufsteigen kann, und dabei sein Können und seine Fähigkeiten verbessert.

Ab der 10. Stufe kann ein Charakter außerdem eine sogenannte Heldenklasse wählen, wodurch er Zugang zu individuelleren Fähigkeiten erhält und sich spezialisiert.

ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

Jeder Dungeonslayer setzt sich aus neun Kernwerten (3 Attribute und 6 Eigenschaften) zusammen. Je höher ein Wert ist, desto besser.

DIE 3 ATTRIBUTE

Jeder Charakter verfügt über die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist**, welche zu Beginn Werte von 4 bis 8 erhalten, die man im weiteren Spielverlauf nur noch selten steigern kann.

KÖRPER (KÖR):

Dieses Attribut steht dafür, wie fit ein Charakter und wie kräftig seine Statur ist. Ein hoher Wert in KÖR macht einen Charakter vor allem ausdauernder und widerstandsfähiger gegen Schaden.

Eigenschaften: Stärke & Härte

AGILITÄT (AGI):

Wie athletisch ein Charakter ist, wird durch seinen Wert in Agilität bestimmt. Das Attribut AGI ist vor allem entscheidend, wenn es um Schnelligkeit geht.

Eigenschaften: Bewegung & Geschick

GEIST (GEI):

Der Wert in Geist gibt Auskunft darüber, wie intelligent ein Charakter ist, und wie gut er andere beeinflussen kann.

GEI ist vornehmlich für Wissensfragen, die Wahrnehmung und den Einsatz magischer Kräfte zuständig.

Eigenschaften: Verstand & Aura

DIE 6 EIGENSCHAFTEN

Es existieren sechs Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen Körper, Agilität und Geist zugeordnet sind:

Körper: Stärke & Härte

Agilität: Bewegung & Geschick

Geist: Verstand & Aura

Während die Attribute nach der Charaktererschaffung kaum noch zu ändern sind, können die Eigenschaften im Spielverlauf noch gesteigert werden.

STÄRKE (ST):

Diese Eigenschaft verrät, wie kräftig ein Charakter ist, und ob er ordentlich zuschlagen kann. ST ist nötig, wenn man im Nahkampf möglichst viel Schaden austeilen will.

Attribut: Körper

HÄRTE (HÄ):

Ist der Charakter ein robuster Brocken, den nichts so leicht umwirft, weder Schaden, Krankheit oder Gift?

Härte kommt vor allem ins Spiel, wenn es darum geht, Schaden abzuwehren.

Attribut: Körper

BEWEGUNG (BE):

Hat der Charakter schnelle Reflexe oder ist er gar ein guter Athlet? Die Eigenschaft BE sorgt dafür, dass ein Charakter nicht stolpernd hinterher hinkt.

Attribut: Agilität

GESCHICK (GE):

Das Geschick steht für die Genauigkeit und Präzision eines Charakters und dafür, wie geübt er mit den Fingern ist. Für zielsicheres Treffen im Fernkampf ist diese Eigenschaft besonders entscheidend.

Attribut: Agilität

VERSTAND (VE):

Verstand verrät, wie schlau und aufmerksam ein Charakter ist, ob er gut kombinieren kann und wie mächtig - sofern er ein Zauberwirker ist - sich seine Zaubersprüche entfalten.

Attribut: Geist

AURA (AU):

Die Eigenschaft Aura spiegelt das Auftreten und die Ausstrahlung des Charakters wider. Für das Wirken der meisten Zaubersprüche ist ein hoher Wert hier ebenfalls wichtig.

Attribut: Geist

DIE KAMPFWERTE

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung - vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die Panzerung (PA). Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

Beispiel:

Der Krieger Kalthor (KÖR 8, ST 4) ist mit einem Langschwert (WB+2) bewaffnet, sein Wert in Schlagen beträgt also 14 (=8+4+2). Wenig später "findet" Kalthor einen Bihänder (WB+3) und beschließt, von nun an mit dieser Waffe zu kämpfen, wodurch sein Wert in Schlagen nun 15 (=8+4+3) beträgt.



LEBENSKRAFT (KÖR+HÄ+10):

Abgekürzt mit LK, spiegelt dieser Kampfwert den Schaden wider, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.



ABWEHR (KÖR+HÄ+PA):

Mit der Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen erhöhen die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA).



INITIATIVE (AGI + BE):

Die Initiative bestimmt, wie schnell man im Kampf an der Reihe ist. Manche Waffen und Rüstungen mindern den Wert.



LAUFEN (AGI/2+1):

Laufen steht für die Meter, die man sich in einer Kampfrunde bewegen kann.



SCHLAGEN (KÖR+ST+WB):

Mit Schlagen greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Nahkampfwaffe wird dazu addiert.



SCHIESSEN (AGI+GE+WB):

Dieser Kampfwert wird für Angriffe mit Distanzwaffen benutzt. Der Waffenbonus (WB) der Fernkampfwaffe wird dazu addiert.



ZAUBERN (GEI+AU+PA):

Hiermit lösen Zauberwirker ihre Zauber (außer Zielzauber) aus. Der Zauberbonus (ZB) des jeweiligen Zaubers wird dazu gezählt, allerdings senkt Rüstung (außer aus Stoff) den Wert (wie auch den von Zielzauber) um den Panzerungswert (PA).



ZIELZAUBER (GEI+GE+PA):

Mit diesem Kampfwert feuern Zauberwirker ihre Zielzauber auf Gegner. Der Zauberbonus (ZB) des aktiven Zauberspruchs wird addiert, PA abgezogen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bevor man einen Charakter erstellt, sollte geklärt sein, welchem Volk und welcher Klasse er (oder sie) angehören soll.

Beispiel:

Als Beispielcharakter dient uns ein elfischer Zauberer, da diese Kombination aus Volk und Klasse alle Bereiche der Charaktererschaffung abdeckt.

1. VOLK WÄHLEN

Jeder Charakter gehört standardmäßig einem der drei Völker der Elfen, Menschen oder Zwerge an. Letztendlich bestimmt aber immer das gespielte Setting die Auswahl der spielbaren Völker.

ELFEN

Die spitzohrigen, schlanken Elfen geben sowohl starke Krieger, geschickte Späher als auch talentierte Zauberwirker ab.

Volksbonus: BE, GE oder AU

Volksfähigkeiten: Leichtfüßig (Schleichen +2), Nachtsicht, Unsterblich (Altern kaum, sobald erwachsen; Tod nur durch Gewalt)

MENSCHEN

Die anpassungsfähigen Menschen bringen eine Vielzahl unterschiedlichster Kulturen hervor und eignen sich gleichermaßen als Krieger, Späher oder Zauberwirker.

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft

Volksfähigkeiten: 1 Talentpunkt gratis

ZWERGE

Die zähen, oftmals grummeligen Barträger bevorzugen ein Kriegerleben, eignen sich aber auch hervorragend für andere Klassen.

Volksbonus: ST, HÄ oder GE

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Langlebig (verlangsamtes Altern, sobald erwachsen), Zäh (Abwehr +1)

Elfen und Zwerge notieren ihre jeweiligen Volksfähigkeiten, Menschen erhalten stattdessen ihren ersten Talentpunkt (siehe Seite 9). Der Volksbonus wird für die spätere Attributverteilung benötigt.

VOLK	VOLKSFÄHIGKEITEN
Elf	Leichtfüßig, Nachtsicht, Unsterblich
Mensch	1 Talentpunkt
Zwerg	Dunkelsicht, Langlebig, Zäh

Beispiel:

Auf dem Charakterbogen notieren wir unter Volk "Elf" und vermerken die Volksfähigkeiten Leichtfüßig, Nachtsicht und Unsterblich.



2. KLASSE WÄHLEN

Nun ist eine der drei Klassen **Krieger**, **Späher** oder **Zauberwirker** zu wählen. Spieler von Zauberwirkern müssen zudem festlegen, ob sie einen **Heiler**, **Zauberer** oder **Schwarzmagier** spielen möchten, wovon abhängt, welche Arten von Zaubersprüchen der Charakter benutzt.

KRIEGER

Dies sind die Charaktere fürs Grobe. Im Nahkampf meist ganz vorne zu finden und gut am schweren Rüstzeug und der Anzahl an brutalen Waffen zu erkennen.

Klassenbonus: ST oder HÄ

SPÄHER

Schnelligkeit und Heimlichkeit sind die Gebiete des Spähers. Bevorzugt wird der Kampf aus der Entfernung und Bogen oder Armbrust sind unentbehrliche Begleiter.

Klassenbonus: BE oder GE

ZAUBERWIRKER

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten.

Klassenbonus: VE oder AU

Heiler - überwiegend defensive Zauber

Zauberer - offensive und defensive Zauber

Schwarzmagier - überwiegend offensive Zauber

3. ATTRIBUTE FESTLEGEN

Auf die Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** sein darf.

Beispiel:

Geist ordnen wir Wert 8 zu. Dann verteilen wir auf Körper und auf Agilität jeweils 6 Punkte.

4. EIGENSCHAFTEN FESTLEGEN

Nun werden **8 Punkte beliebig** auf die **sechs Eigenschaften** verteilt.

Werte von **Null** sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen **Wert von 4** gesteigert werden.

Beispiel:

Von den 8 Punkten verteilen wir 2 auf die Eigenschaft Härte und Aura, 3 auf Geschick und 1 auf Verstand:

Körper: 6 **Agilität: 6** **Geist: 8**
 Stärke: 0 Bewegung: 0 Verstand: 1
 Härte: 2 Geschick: 3 Aura: 2

5. VOLKS- & KLASSENBONUS

Jeder Charakter erhält, abhängig von Volk und Klasse, zwei Gratispunkte auf seine Eigenschaften, wodurch nun auch **Werte über 4 möglich** sind:

VOLK	VOLKSbonus
Elf	Bewegung, Geschick oder Aura +1
Mensch	Eine beliebige Eigenschaft +1
Zwerg	Stärke, Härte oder Geschick +1
KLASSE	KLASSENbonus
Krieger	Stärke oder Härte +1
Späher	Bewegung oder Geschick +1
Zauberw.	Verstand oder Aura +1

Beispiel:

Als elfischer Zauberwirker steigern wir Geschick und Aura um jeweils +1 und verändern entsprechend die beiden Werte:

Körper: 6 **Agilität: 6** **Geist: 8**
 Stärke: 0 Bewegung: 0 Verstand: 1
 Härte: 2 Geschick: 4 Aura: 3

6. DER ERSTE ZAUBERSPRUCH

Zauberwirker erlernen nun einen Zauberspruch der ersten Stufe.

Die möglichen Zaubersprüche, aus denen man wählen kann, hängen davon ab, ob der Charakter ein Heiler, Zauberer oder Schwarzmagier ist:

HEILERSPRÜCHE DER 1. STUFE:

Blenden, Giftschutz, Heilbeeren, Heilende Aura, Heilende Hand, Licht, Magie entdecken, Magische Waffe, Niesanfall, Tiere besänftigen, Verteidigung, Vertreiben, Wasser weihen

ZAUBERERSPRÜCHE DER 1. STUFE:

Duftnote, Feuerstrahl, Licht, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

SCHWARZMAGIERSPRÜCHE DER 1. STUFE:

Feuerstrahl, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

Beispiel:

Unser Elfenzauberer erlernt den Zauberspruch Feuerstrahl, der für Zauberer ab der ersten Stufe zugänglich ist.

7. AUSRÜSTUNG

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, einem Wasserschlauch, zweimal Heilkraut, einer Decke und einem Rucksack oder einer Tragetasche auch über 10 Goldmünzen (GM), für die er nun mit weiterer Ausrüstung ausgestattet werden kann.

Listen mit Waren und ihren Preisen beginnen ab Seite 78.

Beispiel:

Wir notieren auf der zweiten Seite des Charakterbogens die Grundausrüstung (einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, einen Wasserschlauch, eine Decke und eine Tragetasche) und kaufen für 8 Goldmünzen eine runenbestickte Robe (PA +0, Aura +1) und für 5 Silbermünzen noch einen Kampfstab (WB+1, Zielzauber +1).

Die restlichen Münzen sparen wir, schließlich kann etwas Kleingeld immer nützlich sein.

8. KAMPFWERTE

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden:

KAMPFWERTE:

$$\text{Lebenskraft} = \text{KÖR} + \text{HÄ} + 10$$

$$\text{Abwehr} = \text{KÖR} + \text{HÄ} + \text{PA}$$

$$\text{Initiative} = \text{AGI} + \text{BE}$$

$$\text{Laufen} = \text{AGI} / 2 + 1$$

$$\text{Schlagen} = \text{KÖR} + \text{ST} + \text{WB}$$

$$\text{Schießen} = \text{AGI} + \text{GE} + \text{WB}$$

$$\text{Zaubern} = \text{GEI} + \text{AU} + \text{ZB} - \text{PA}$$

$$\text{Zielzauber} = \text{GEI} + \text{GE} + \text{ZB} - \text{PA}$$

Beispiel:

Nun werden die fünf Kampfwerte ermittelt, in die auch der ZB des Zauberspruchs (Feuerstrahl: Zielzauber +1) und die erworbene Ausrüstung mit ihren Boni (AU+1, WB+1, Zielzauber +1) einfließen.

Nachdem wir alle Werte errechnet haben, erhalten wir folgende Kampfwerte:



Lebenskraft 18, Abwehr 8, Initiative 6, Laufen 4m, Schlagen 7, Schießen 10, Zaubern 12 und Zielzauber 14.

Eine detaillierte Aufschlüsselung der Werte des Beispielcharakters findest Du auf Seite 7.

TALENTE IN DER ERSTEN STUFE

FÜR ALLE KLASSEN:

Ausweichen
 Bildung
 Charmant
 Diener der Dunkelheit
 Diener des Lichts
 Einstecker
 Genesung
 Glückspilz
 Handwerk
 Instrument
 Magieresistent
 Reiten
 Schlitzohr
 Schnelle Reflexe
 Schwimmen
 Wahrnehmung
 Wissensgebiet

FÜR KRIEGER:

Blocker
 Kämpfer
 Parade
 Standhaft
 Zwei Waffen

FÜR SPÄNER:

Akrobat
 Diebeskunst
 Flink
 Heimlichkeit
 Jäger
 Schütze

FÜR ALLE ZAUBERWIRKER:

Alchemie
 Runenkunde
 Umdenken
 Wechsler

FÜR HEILER:

Fürsorger
 Manipulator
 Rüstzauberer

FÜR SCHWARZMAGIER:

Feuermagier

9. TALENT WÄHLEN

Jeder Charakter erhält jetzt einen **Talentpunkt (TP)**, Menschen verfügen somit also schon über 2TP.

TP werden gespart oder in Talente (siehe Seite 17) investiert, sofern der Charaktere die jeweiligen Voraussetzungen an Klasse und Stufe erfüllt, die das Talent vorgibt.

Jedes der Talente kostet 1TP.

Beispiel:

Für einen Talentpunkt erwirbt unser Elfenzauberer das Talent Bildung, das jeder Charakter ab der 1. Stufe erlernen kann.

Rein von den Spielwerten ist der Charakter nun fertig, was noch fehlt, ist etwas Persönlichkeit.

10. LETZTE SCHLIFFE

Zu guter Letzt muss das **Geschlecht** bestimmt und ein **Name** für den Charakter gefunden werden.

Jeder Charakter beherrscht seine **Muttersprache** und erhält einen weiteren Punkt für eine **Sprache oder Schriftzeichen**, wobei man die Gemeinsprache des Settings nicht vergessen sollte. Charaktere mit GEI 6+ beherrschen automatisch die Schriftzeichen aller Sprachen, die sie zu Beginn sprechen können (siehe Seite 88).

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über Null Erfahrungspunkte (EP) und Lernpunkte (LP) verfügt und wieviel Talentpunkte (TP) er derzeit noch besitzt.

Überdies kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, wo der Charakter herkommt, wie er aufgewachsen ist und warum er auf Abenteuer auszog.

Woran glaubt er und was hat er für Ideale? Ist er ein verlässlicher Gefolgsmann oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder sogar ändern.

So oder so ist der Charakter nun bereit für sein erstes Abenteuer.

SPIELER:
Spielername

DUNGEONSLAYERS

Ein Alternatives Rollenspiel

CHARAKTER:
Charaktername

VOLK:
Elf

1
STUFE

0
LP

0
TP

KLASSE:
Zauberer

VOLKSFÄHIGKEITEN: leichtfüßig,
Nachtsicht, unsterblich

0
ERFHRUNGSPUNKTE

HELDENKLASSE:

KÖRPER 6

AGILITÄT 6

GEIST 8

STÄRKE 0

BEWEGUNG 0

VERSTAND 1

HÄRTE 2

GESCHICK 4

AURA 3+1
ROBE



LEBENS-KRAFT
KÖR+HÄ+10



ABWEHR
KÖR+HÄ+PA



INITIATIVE
AGI+BE



LAUFEN
(AGI/2)+1



SCHLAGEN
KÖR+ST



SCHIESSEN
AGI+GE



ZAUBERN
GEI+AU -PA



ZIELZAUBER
GEI+GE-PA

WAFFEN	WB			GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	+0	6		6	GEGNERABWEHR +5
Kampfstab	+1	6	-	7	Zielzauber +1

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES
Runenbest. Robe	+0	Aura +1
PA-SUMME	= +0	

ZAUBER	ZB			GESAMT	DISTANZ	ABKL.	EFFEKT
Feuerstrahl	+1	-	13	14	VEx5m	0	Wurfergebnis = Schaden

ERFAHRUNG

Charaktere erhalten durch das Bezwingen von Gegnern, Lösen von Aufgaben und Bestehen von Abenteuern Erfahrungspunkte, abgekürzt mit EP.

DIE STUFENLEITER

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt man in die nächste Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt.

Beispiel:

Der elfische Späher Jherrant (Stufe 3 mit 589 Erfahrungspunkten) erhält für sein letztes Abenteuer 118 Erfahrungspunkte. Die neue Summe beträgt 707 EP und Jherrant hat die vierte Stufe erreicht.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedesmal **zwei Lernpunkte (LP)** und **1 Talentpunkt (TP)**.

Zauberwirker können außerdem nach Erreichen einer neuen Stufe weitere **Zaubersprüche** erlernen.

Ab der 10. Stufe kann ein Charakter schließlich in eine **Heldenkategorie** (siehe Seite 10) wechseln, benötigt dann zukünftig allerdings mehr EP, um in den Stufen aufzusteigen.

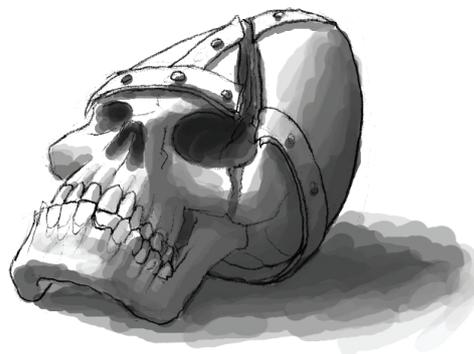
LERNPUNKTE

Für **Lernpunkte (LP)**, von denen man jede neue Stufe 2 erhält, kann man **Eigenschaften**, die **Lebenskraft** oder **TP** steigern. Die jeweiligen Kosten richten sich nach der Klasse des Charakters.

Alternativ kann 1 Lernpunkt auch ausgegeben werden, um weitere **Sprachen** oder neue **Schriftzeichen** zu erlernen (siehe Seite 6).

Es kann vorkommen, dass man erst eine Stufe lang sparen muss, um sich eine bestimmte Steigerung leisten zu können.

STUFE	ERFAHRUNG	HELDENKLASSEN	LP	TP
1	0	-	0	1-2
2	100	-	+2	+1
3	300	-	+2	+1
4	600	-	+2	+1
5	1.000	-	+2	+1
6	1.500	-	+2	+1
7	2.100	-	+2	+1
8	2.800	-	+2	+1
9	3.600	-	+2	+1
10	4.500	-	+2	+1
11	5.500	6.000	+2	+1
12	6.600	7.600	+2	+1
13	7.800	9.300	+2	+1
14	9.100	11.100	+2	+1
15	10.500	13.000	+2	+1
16	12.000	15.000	+2	+1
17	13.700	17.200	+2	+1
18	15.600	19.600	+2	+1
19	17.700	22.200	+2	+1
20	20.000	25.000	+2	+1



LP-KOSTEN	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
Krieger	2	2	3	3	3	3	1	3
Späher	3	3	2	2	3	3	1	3
Zauberw.	3	3	3	3	2	2	1	3

Pro LP-Zahlung +1 auf jeweilige Eigenschaft, LK oder TP

Beispiel:

Mit Erreichen der vierten Stufe hat Jherrant 2 weitere Lernpunkte erhalten, für die er Bewegung oder Geschick um +1 steigern könnte, doch seine Härte (und somit indirekt auch Lebenskraft und Abwehr) soll gesteigert werden, was ihn als Späher allerdings 3 Lernpunkte kostet.

Erst mit Erreichen der 5. Stufe wird Jherrant die erforderlichen drei LP beisammen haben.

EIGENSCHAFTSHÖCHSTWERTE

Der maximal erreichbare Grundwert in jeder Eigenschaft beträgt 12, wird aber abhängig vom Volk und der Klasse des Charakters noch modifiziert:

VOLK	BONUS AUF GRUNDWERT 12
Elf	Bewegung, Geschick und Aura +1
Mensch	2 beliebige Eigenschaften +1 oder 1 beliebige Eigenschaft +2
Zwerg	Stärke, Härte und Geschick +1
KLASSE	BONUS AUF GRUNDWERT 12
Krieger	Stärke und Härte +1
Späher	Bewegung und Geschick +1
Zauberw.	Verstand und Aura +1

TALENTPUNKTE

Jeder Charakter erhält bei Erreichen einer neuen Stufe einen **Talentpunkt (TP)**. Zu Beginn verfügt jeder Charakter über 1TP (Menschen sogar über 2TP), mit dem er ein Talent (siehe Seite 17) erlernen oder ausbauen kann.

TALENTVORAUSSETZUNGEN

Zu beachten ist, dass Talente - nach Klassen sortierte - Voraussetzungen an die Stufe des Charakters haben (beispielsweise *Krieger 6*). Nicht aufgelistete Klassen können das jeweilige Talent überhaupt nicht lernen.

TALENTRÄNGE

Alle Talente sind mit Rängen von I-X gekennzeichnet, die verraten, wie oft man sie erlernen kann. So bedeutet beispielsweise bei einem Talent *Krieger 4 (III)*, dass Krieger ab Stufe 4 es bis zu 3x erlernen können. Die Effekte eines jeden Talents summieren sich dabei. Jedes Talent kostet 1TP pro Rang. Wurden mehrere TP gespart, kann ein Talent auch gleich mehrmals erworben werden.

Beispiel:

Jherrant erlernt in der 5. Stufe für seinen Talentpunkt das Talent Schütze II (was er erstmalig bereits in der 3. Stufe erwarb). Der Bonus von Schütze auf Jherrant's Wert in Schießen erhöht sich damit von +1 auf +2.

NEUE ZAUBER LERNEN

Erreicht ein Zauberwirker eine neue Stufe, kann er neue Zauber erlernen, was weder Lernpunkte noch Talentpunkte kostet.

Voraussetzung ist lediglich, dass die Zaubersprüche sich im Besitz des Charakters befinden (ansonsten muss er neue Zaubersprüche erst finden oder in einer Bibliothek u.ä. erwerben).

Zaubersprüche verschwinden von Spruchlisten oder aus Zauberbüchern, wenn der Zauberwirker sie erlernt, können also danach nicht an andere Zauberwirker weitergegeben werden.

Ein Zauberwirker kann pro Stufe eine Anzahl neuer Zaubersprüche erlernen, deren Stufensumme seiner neuen Stufe entspricht. Der Lernprozess dauert 1h pro Stufe des Spruchs.

Beispiel:

Der Schwarzmagier Miroslav erreicht die 4. Stufe. Er kann nun 4 Zaubersprüche der 1. Stufe, 2 Zaubersprüche der 2. Stufe, 1 Zauberspruch der ersten und einen der dritten Stufe oder einen einzelnen Zauberspruch der vierten Stufe erlernen.



HELDENKLASSEN

Ab der 10. Stufe können Charaktere sich klassenabhängig einmalig spezialisieren und in eine Heldenklasse wechseln.

Eine Heldenklasse gewährt Zugang zu höheren Talentträngen und gänzlich neuen Talenten.

Dafür benötigten Heldenklassen allerdings auch mehr EP zum Erklimmen der Stufenleiter als zuvor (siehe Seite 8).

HELDENKLASSE ANNEHMEN

Sobald ein Charakter die 10. Stufe erreicht, kann er jederzeit in eine der drei Heldenklassen wechseln, die seiner ursprünglichen Klasse zugeordnet sind (siehe unten).

Dieser Schritt ist endgültig und kann nicht rückgängig gemacht werden.

KLASSEN UND IHRE HELDENKLASSEN

Krieger:

Berserker
Paladin
Waffenmeister

Späher:

Attentäter
Meisterdieb
Waldläufer

Heiler:

Druide
Kampfmönch
Kleriker

Zauberer:

Elementarist
Erzmagier
Kriegszauberer

Schwarzmagier:

Blutmagier
Dämonologe
Nekromant

Beim Wechsel in eine Heldenklasse kann es passieren, dass ein Charakter nicht über genügend EP verfügt, um seine bisherige Stufe auch in der Heldenklasse schon erreicht zu haben.

In solch einem Fall wird die Stufe des Charakters an Hand seiner EP der Heldenklasse angepasst und entsprechend gesenkt.

Bereits erhaltene LP und TP gehen nicht verloren, werden aber auch nicht neu erworben, wenn später ein zweites Mal die verlorene Stufe erreicht wird.

Ein geplanter Wechsel in eine Heldenklasse sollte dem Spielleiter frühzeitig mitgeteilt werden, falls er den Klassenwechsel in seiner Abenteuerplanung berücksichtigen will:

Beispielsweise gehört jeder Paladin einem heiligen Orden an, welcher ihn erst aufnehmen muss, was der Spielleiter vielleicht genauer ausarbeiten oder gar zum Gegenstand eines Abenteuers machen will.

VORTEILE DER ALTEN KLASSE

Die Vorzüge der ursprünglichen Klasse und ihre weiteren Talentzugänge bleiben in der Heldenklasse erhalten.

Beispiel:

Krieger können ab der 12. Stufe das Talent Heimlichkeit erlernen. Somit können auch Berserker, Paladine und Waffenmeister das Talent erwerben, sobald sie die 12. Stufe erreicht haben.

DIE 15 HELDENKLASSEN

Jede Heldenklasse ist einer der drei Klassen zugeordnet (bei Zauberwirkern wird zwischen Heilern, Zauberern und Schwarzmagiern unterschieden) und kann nicht von Vertretern anderer Klassen gewählt werden.

Neben den Klassenvoraussetzungen werden bei jeder Heldenklasse ihre Talente samt Zugangsstufe und Talentrang aufgelistet.

ATTENTÄTER

Diese treffsicheren Mörder schlagen schnell und tödlich zu, sei es aus sicherer Entfernung oder mit einer vergifteten Dolchklinge.

VORAUSSETZUNGEN:

Späher der Stufe 10+

TALENTE:

- Akrobat 10 (V)
- Ausweichen 10 (V)
- Fieser Schuß 12 (V)
- Gezieltes Gift 14 (III)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Hinterhältiger Angriff 10 (III)
- In Deckung 10 (V)
- Kämpfer 12 (V)
- Kletterass 12 (III)
- Meucheln 14 (III)
- Perfektion 10 (III)
- Salve 14 (III)
- Sattelschütze 14 (III)
- Scharfschütze 10 (V)
- Schlossknacker 14 (III)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schütze 10 (V)
- Sehnenschneider 12 (III)
- Verdrücken 14 (III)
- Verletzen 12 (V)
- Wahrnehmung 10 (X)



BERSERKER

Die rohen Berserker steigern sich in eine Kampfeswut, können gut einstecken und richten unter ihren Feinden verheerenden Schaden an.

VORAUSSETZUNGEN:

Krieger der Stufe 10+

TALENTE:

- Brutaler Hieb 10 (V)
- Einstecker 10 (X)
- Kämpfer 10 (V)
- Panzerung zerschmettern 12 (V)
- Raserei 10 (V)
- Rundumschlag 14 (III)
- Schlachtruf 10 (III)
- Schnelle Reflexe 12 (V)
- Verletzen 14 (V)

BLUTMAGIER

Blutmagier können ihre Magie mit der Kraft des eigenen Blutes verstärken, der Preis dafür sind schmerzhaft, innere Verletzungen die an ihrer Lebenskraft zehren.

VORAUSSETZUNGEN:

Schwarzmagier der Stufe 10+

TALENTE:

- Abklingendes Blut 12 (V)
- Blutige Heilung 12 (III)
- Blutschild 10 (V)
- Einstecker 10 (V)
- Macht des Blutes 14 (III)
- Ritual der Narben 10 (III)
- Schmerzhafter Wechsel 12 (III)
- Zauberqual 10 (III)
- Zehrender Spurt 10 (III)

DÄMONOLOGE

Dämonologen spezialisieren sich auf das Beschwören und Kontrollieren von mächtigen Dämonen.

VORAUSSETZUNGEN:

Schwarzmagier der Stufe 10+

TALENTE:

Bändiger 10 (III)
 Beschwörer 10 (V)
 Dämonenbrut 16 (III)
 Dämonenzauber 16 (III)
 Knechtschaft 16 (V)
 Kreiszeichner 12 (III)
 Mächtige Beschwörung 16 (III)
 Ritual der Narben 12 (III)
 Teufelchen 10 (III)
 Unersättliches Beschwören 14 (III)

ELEMENTARIST

Diese Zauberer haben sich auf die Beherrschung der Elemente und das Herbeirufen von Elementaren spezialisiert.

VORAUSSETZUNGEN:

Zauberer der Stufe 10+

TALENTE:

Bändiger 10 (III)
 Blitzmacher 10 (V)
 Elementare bündeln 10 (X)
 Elementen trotzen 10 (X)
 Explosionskontrolle 10 (V)
 Feuermagier 10 (V)
 Herausforderer der Elemente 14 (III)
 Herr der Elemente 10 (V)
 Knechtschaft 16 (V)
 Mächtige Herbeirufung 16 (III)
 Schutz vor Elementen 10 (V)
 Schütze 16 (V)
 Verheerer 12 (V)
 Zaubermacht 10 (V)

DRUIDE

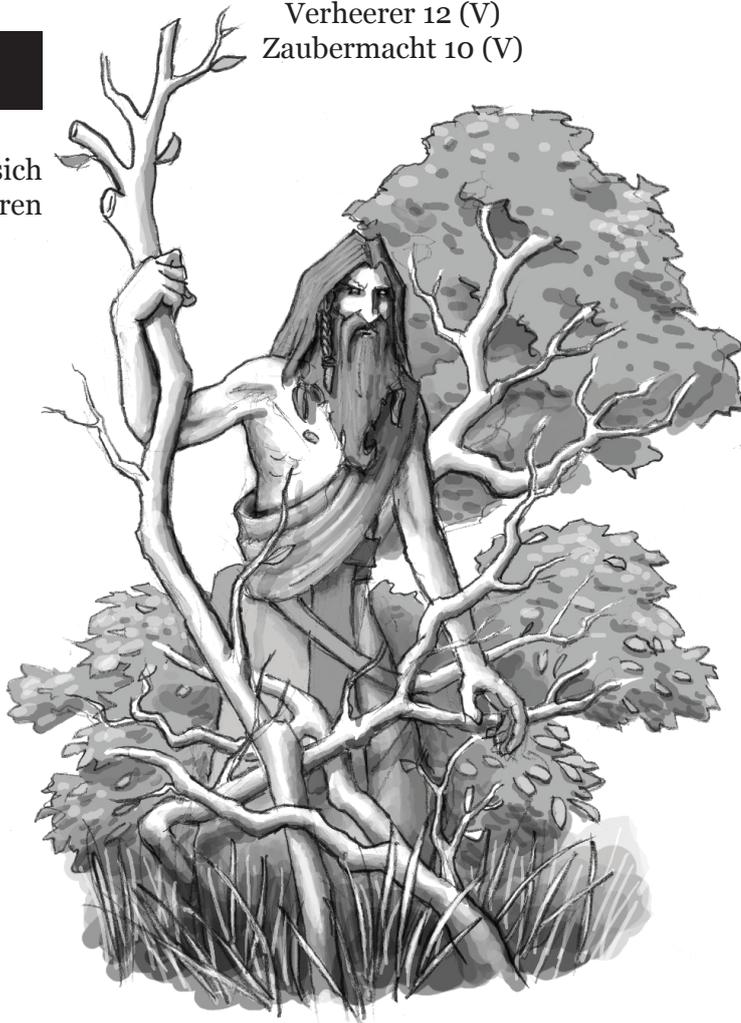
Druiden sind Bewahrer der Natur, die sich mit Tieren verständigen oder sogar deren Gestalt annehmen können.

VORAUSSETZUNGEN:

Heiler der Stufe 10+

TALENTE:

Adlergestalt 16 (V)
 Bärengestalt 14 (V)
 Jäger 10 (V)
 Kraft der Bestie 10 (V)
 Reiten 10 (V)
 Schutz vor Elementen 12 (V)
 Tiergestalt 10 (V)
 Tiermeister 10 (III)
 Vertrautenband 10 (X)
 Vertrauter 10 (X)



ERZMAGIER

Erzmagier verfügen über umfangreiches magisches Wissen und ihr Können umfaßt eine breite Palette an arkanen Fähigkeiten.

VORAUSSETZUNGEN:

Zauberer der Stufe 10+

TALENTE:

- Abklingen 10 (X)
- Alchemie 10 (X)
- Arkane Explosion 12 (V)
- Bändiger 16 (III)
- Beschwörer 16 (III)
- Diener der Dunkelheit 10 (V)
- Diener des Lichts 10 (V)
- Einbetten 10 (X)
- Elementen trotzen 16 (V)
- Explosionskontrolle 16 (V)
- Homunkulus 14 (III)
- Magieresistent 10 (V)
- Manipulator 12 (V)
- Runenkunde 10 (X)
- Stabbindung 12 (V)
- Teufelchen 12 (III)
- Umdenken 10 (X)
- Untote Horden 16 (V)
- Vertrautenband 14 (III)
- Wechsler 10 (X)
- Zaubererfahrung 10 (V)
- Zaubererfahrung 16 (III)



KAMPFMÖNCH

Mönche stählen ihren Geist durch Meditation und ihren Körper im waffenlosen Kampf.

VORAUSSETZUNGEN:

Heiler der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

TALENTE:

- Akrobat 10 (V)
- Ausweichen 10 (V)
- Brutaler Hieb 14 (III)
- Dämonen zerschmettern 14 (III)
- Friedvoller Hieb 16 (III)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Ich muss weg! 12 (III)
- In Deckung 10 (V)
- Manipulator 14 (V)
- Rundumschlag 16 (III)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schutz vor Elementen 12 (III)
- Tiermeister 14 (III)
- Untote zerschmettern 14 (III)
- Verdrücken 12 (III)
- Waffenloser Meister 10 (V)

KLERIKER

Kleriker heilen im Namen ihre Gottheit, helfen aber auch in Wehr und Waffen.

VORAUSSETZUNGEN:

Heiler der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

TALENTE:

- Blocker 10 (V)
- Brutaler Hieb 14 (III)
- Dämonen zerschmettern 12 (III)
- Gerüstet 10 (II)
- Kämpfer 12 (V)
- Rüstträger 10 (V)
- Rüstzauberer 10 (III)
- Untote zerschmettern 10 (III)
- Vergeltung 16 (V)
- Verheerer 16 (V)

KRIEGSZAUBERER

Mit Schwert und Magie begeben sich die Kriegerzauberer in die Schlacht.

VORAUSSETZUNGEN:

Zauberer der Stufe 10+

TALENTE:

- Blitzmacher 12 (V)
- Blocker 10 (V)
- Brutaler Hieb 16 (III)
- Diener der Dunkelheit 10 (V)
- Diener des Lichts 10 (V)
- Elementen trotzen 14 (V)
- Explosionskontrolle 10 (V)
- Feuermagier 12 (V)
- Gerüstet 10 (III)
- Herr der Elemente 14 (V)
- Kämpfer 12 (V)
- Parade 10 (V)
- Rüstträger 10 (V)
- Rüstzauberer 10 (III)
- Scharfschütze 10 (V)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schutz vor Elementen 14 (V)
- Schütze 10 (V)
- Verheerer 10 (V)
- Verletzen 16 (V)
- Waffenkenner 10 (III)
- Zauberermacht 10 (V)
- Zauberwaffe 12 (III)



MEISTERDIEB

Wahre Meister im Schlösser knacken, Bestehlen und die Flucht ergreifen.

VORAUSSETZUNGEN:

Späher der Stufe 10+

TALENTE:

- Akrobat 10 (V)
- Ausweichen 10 (V)
- Beute schätzen 10 (V)
- Diebeskunst 10 (V)
- Glückspilz 16 (V)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Ich muss weg! 10 (III)
- In Deckung 10 (V)
- Kann ich mal vorbei? 10 (III)
- Kletterass 12 (III)
- Langfinger 10 (III)
- Schlitzohr 10 (V)
- Schlossknacker 10 (V)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schütze 14 (V)
- Verdrücken 10 (III)
- Wahrnehmung 10 (X)
- Zauber auslösen 12 (III)

NEKROMANT

Spezialisiert auf das Erwecken und Kontrollieren von Untoten.

VORAUSSETZUNGEN:

Schwarzmagier der Stufe 10+

TALENTE:

- Mächtige Erweckung 16 (III)
- Nekromantie 10 (V)
- Ritual der Narben 14 (III)
- Sensenspötter 16 (III)
- Todeskraft 10 (V)
- Totenrufer 12 (V)
- Untote Horden 10 (X)



PALADIN

Paladine dienen einem heiligen Orden, können aber die Vorzüge ihrer Heldenklasse verlieren, sollten sie gegen den Willen ihrer Gottheit handeln.

VORAUSSETZUNGEN:

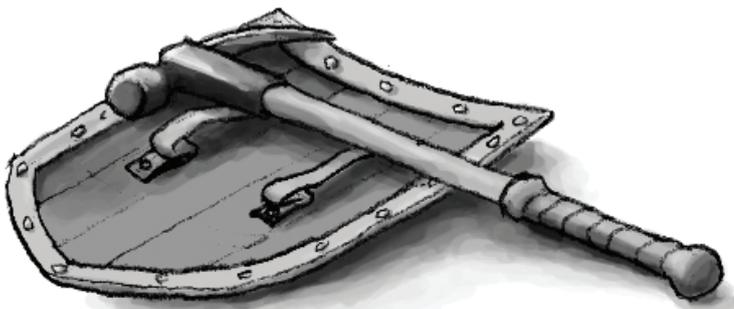
Krieger der Stufe 10+
Ordensmitgliedschaft

ZAUBERZUGANG:

Paladine können Heilersprüche wirken. Die Spruchzugangsstufen entsprechen denen des Heilers +9 (beispielsweise *Heilende Hand* ab Stufe 10, *Wiederbelebung* ab 19).

TALENTE:

Blocker 10 (V)
Dämonen zerschmettern 12 (III)
Diener des Lichts 10 (V)
Fürsorger 10 (III)
Kämpfer 12 (V)
Reiten 10 (V)
Rüstzauberer 10 (III)
Schlachtruf 12 (III)
Tod entrinnen 16 (III)
Umdenken 10 (V)
Untote zerschmettern 12 (III)
Vergeltung 16 (III)
Verheerer 14 (III)
Vertrautenband 12 (V)
Vertrauter 10 (I)
Wechsler 10 (V)
Zauberermacht 12 (III)



WAFFENMEISTER

Waffenmeister setzen auf Schnelligkeit und fatale Treffer mit ihren zahlreichen Waffen.

VORAUSSETZUNGEN:

Krieger der Stufe 10+

TALENTE:

Kämpfer 10 (V)
Parade 10 (V)
Perfektion 10 (V)
Salve 16 (III)
Scharfschütze 14 (V)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Schütze 12 (V)
Sehenschneider 16 (III)
Verletzen 14 (V)
Waffenkenner 10 (V)

WALDLÄUFER

Waldläufer sind Kundschafter, die das Leben in der Wildnis bevorzugen und ausgezeichnete Bogenschützen abgeben.

VORAUSSETZUNGEN:

Späher der Stufe 10+

TALENTE:

Fieser Schuß 10 (V)
Jäger 10 (V)
Kletterass 14 (III)
Reiten 10 (V)
Salve 12 (V)
Sattelschütze 10 (III)
Scharfschütze 10 (V)
Schütze 10 (V)
Tiermeister 12 (III)
Vertrautenband 12 (V)
Vertrauter 10 (V)
Wahrnehmung 10 (X)

TALENTE

Talente kosten jeweils einen Talentpunkt (TP) pro Talentrang. TP können angespart werden. Die Voraussetzungen geben an, ab welcher Stufe eine Klasse ein Talent erlernen kann - der maximal erreichbare Talentrang steht in Klammern dahinter.

Heldensklassen haben weiterhin Zugriff auf alte wie neue Talente ihrer Grundklasse.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Krieger (KRI)	Druide (DRU)
Späher (SPÄ)	Elementarist (ELE)
Zauberwirker (ZAW)	Erzmagier (ERZ)
- Heiler (Hei)	Kämpfmönch (KMÖ)
-Zauberer (Zau)	Kleriker (KLE)
- Schwarzmagier (Sch)	Kriegszauberer (KRZ)
	Meisterdieb (MDB)
Attentäter (ATT)	Nekromant (NEK)
Berserker (BER)	Paladin (PAL)
Blutmagier (BLU)	Waffenmeister WAM)
Dämonologe (DÄM)	Waldläufer (WDL)

TALENTBESCHREIBUNGEN

ABKLINGEN

ZAW 4 (V), ERZ 10 (X)

Dieses Talent senkt die Zauberabklingzeit jedes Zaubers um 1 Runde pro Talentrang. Es ist jedoch nicht möglich, die Abklingzeit eines Zaubers unter Null zu senken.

ABKLINGENDES BLUT

BLU 12 (V)

Der Blutmagier kann für das Opfern von bis zu 1LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) die Abklingzeit eines gerade abklingenden Zauberspruchs um jeweils 1 Runde senken. Pro weiteren Talentrang kann ein weiterer LK geopfert werden, wodurch die Abklingzeit um eine weitere Runde gesenkt wird. **Abklingendes Blut** ist mit dem Talent **Abklingen** kombinierbar.

ADERSCHLITZER

KRI 12 (III), SPÄ 8 (III)

Wird bei einem Angriff mit einem Messer, Dolch oder Einhandschwert bzw. mit einer Schußwaffe ein Würfelerggebnis erzielt, welches gleich oder kleiner als der Talentrang in Aderschlitzer ist, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

ADLERGESTALT

DRU 16 (V)

Der Druide kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in einen flugfähigen Adler (siehe Seite 106) verwandeln. Auch kann er die Gestalt kleinerer Vögel annehmen. Die Verwandlung dauert 1 Runde. Der Effekt endet auf Wunsch des Druiden oder durch seinen Tod. Erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen.

GEI, VE und AU des Druiden verändern sich dabei nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte eines Adlers an.

In Adlergestalt ist es dem Druiden nicht möglich, zu sprechen oder zu zaubern, wohl aber, Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Adlers einzusetzen. Zauber, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den Druiden in Adlergestalt keinen Einfluss.

AKROBAT

KRI 4 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 4 (III), ATT 10 (V), KMÖ 10 (V), MDB 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

TALENTE DER DREI GRUNDKLASSEN

KRIEGER:

Aderschlitzer 12 (III)
 Akrobat 4 (III)
 Ausweichen 1 (III)
 Bildung 1 (V)
 Blocker 1 (III)
 Brutaler Hieb 4 (III)
 Charmant 1 (III)
 Diebeskunst 8 (III)
 Diener der Dunkelheit 1 (III)
 Diener des Lichts 1 (III)
 Einstecker 1 (V)
 Flink 8 (III)
 Genesung 1 (V)
 Glückspilz 1 (III)
 Handwerk 1 (III)
 Heimlichkeit 4 (III)
 Heldenglück 10 (III)
 In Deckung 8 (III)
 Instrument 1 (III)
 Jäger 8 (III)
 Kämpfer 1 (III)
 Magieresistent 1 (III)
 Meister aller Klassen 20 (I)
 Meister seiner Klasse 15 (I)
 Panzerung zerschmettern 8 (III)
 Parade 1 (III)
 Prügler 8 (III)
 Reiten 1 (III)
 Rüstträger 4 (V)
 Scharfschütze 12 (III)
 Schlitzohr 1 (III)
 Schnelle Reflexe 1 (III)
 Schütze 8 (III)
 Schwimmen 1 (III)
 Standhaft 1 (III)
 Verletzen 4 (III)
 Vernichtender Schlag 15 (III)
 Waffenkenner 8 (III)
 Wahrnehmung 1 (V)
 Wissensgebiet 1 (III)
 Zwei Waffen 1 (V)

SPÄNER:

Aderschlitzer 8 (III)
 Akrobat 1 (III)
 Ausweichen 1 (III)
 Bildung 1 (V)
 Blocker 4 (III)
 Brutaler Hieb 8 (III)
 Charmant 1 (III)
 Diebeskunst 1 (III)
 Diener der Dunkelheit 1 (III)
 Diener des Lichts 1 (III)
 Einstecker 1 (IV)
 Fieser Schuß 4 (III)
 Flink 1 (III)
 Genesung 1 (V)
 Glückspilz 1 (III)
 Handwerk 1 (III)
 Heimlichkeit 1 (III)
 Heldenglück 10 (III)
 In Deckung 8 (III)
 Instrument 1 (III)
 Jäger 1 (III)
 Kämpfer 8 (III)
 Magieresistent 1 (III)
 Meister aller Klassen 20 (I)
 Meister seiner Klasse 15 (I)
 Parade 8 (III)
 Präziser Schuß 15 (III)
 Reiten 1 (III)
 Rüstträger 8 (V)
 Scharfschütze 8 (III)
 Schlitzohr 1 (III)
 Schnelle Reflexe 1 (III)
 Schütze 1 (III)
 Schwimmen 1 (III)
 Standhaft 4 (III)
 Verletzen 8 (III)
 Vertrauter 8 (III)
 Waffenkenner 12 (III)
 Wahrnehmung 1 (V)
 Wissensgebiet 1 (III)
 Zwei Waffen 8 (V)

ALLE ZAUBERWIRKER:

Abklingen 4 (V)
 Akrobat 4 (III)
 Alchemie 1 (V)
 Ausweichen 1 (III)
 Bildung 1 (V)
 Charmant 1 (III)
 Diebeskunst 8 (III)
 Einbetten 10 (V)
 Einstecker 1 (III)
 Flink 4 (III)
 Genesung 1 (V)
 Glückspilz 1 (III)
 Handwerk 1 (III)
 Heimlichkeit 4 (III)
 Heldenglück 10 (III)
 In Deckung 8 (III)
 Instrument 1 (III)
 Jäger 12 (III)
 Kämpfer 8 (III)
 Magieresistent 1 (III)
 Meister aller Klassen 20 (I)
 Meister seiner Klasse 15 (I)
 Parade 12 (III)
 Reiten 1 (III)
 Runenkunde 1 (V)
 Scharfschütze 12 (III)
 Schlitzohr 1 (III)
 Schnelle Reflexe 1 (III)
 Schütze 8 (III)
 Schwimmen 1 (III)
 Spruchmeister 15 (III)
 Standhaft 8 (III)
 Umdenken 1 (V)
 Verheerer 8 (III)
 Verletzen 12 (III)
 Vertrauter 4 (III)
 Wahrnehmung 1 (V)
 Wechsler 1 (V)
 Wissensgebiet 1 (III)
 Zauber Macht 4 (III)

NUR HEILER:

Blitzmacher 12 (III)
 Blocker 8 (III)
 Diener der Dunkelheit 1 (III)
 Diener des Lichts 1 (V)
 Frontheiler 12 (V)
 Fürsorger 1 (III)
 Manipulator 1 (III)
 Nekromantie 8 (III)
 Rüstzauberer 1 (I)
 Tod entrinnen 12 (III)
 Vergeltung 12 (III)

NUR ZAUBERER:

Arkane Explosion 8 (III)
 Blitzmacher 8 (III)
 Diener der Dunkelheit 1 (III)
 Diener des Lichts 1 (III)
 Feuermagier 4 (III)
 Manipulator 8 (III)

NUR SCHWARZMAGIER:

Arkane Explosion 8 (III)
 Beschwörer 12 (III)
 Blitzmacher 8 (III)
 Diener der Dunkelheit 1 (V)
 Diener des Lichts 1 (III)
 Feuermagier 1 (III)
 Manipulator 8 (III)
 Nekromantie 8 (III)

ALCHEMIE

ZAW 1 (V), ERZ 10 (X)

Dieses Talent wird benötigt, um magische Tränke zu brauen (siehe Seite 101).

Jeder Talentrang reduziert die Zubereitungsdauer von Tränken und gibt +1 auf Proben, um diese herzustellen oder zu identifizieren (siehe Seite 47).



ARKANE EXPLOSION

Zau 8 (III), Sch 8 (III), ERZ 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden sein magisches Potenzial in einer kugelförmigen, arkanen Explosion entladen, deren Mittelpunkt er bildet.

Die Kugel hat einen festen Durchmesser von Stufe/2 Meter und verursacht nicht abwehrbaren Schaden mit einem Probenwert von 10 pro Talentrang.

Pro Gefährten, der im Explosionsradius steht, kann der Charakter GEI+VE würfeln, um ihn vor dem Schaden zu bewahren.

Das Talent **Explosionskontrolle** kann hier ebenfalls angewendet werden.

AUSWEICHEN

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), ATT 10 (V), KMÖ 10 (V), MDB 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

BÄNDIGER

DÄM 10 (III), ELE 10 (III), ERZ 16 (III)

Einmal pro Talentrang kann der Charakter mit GEI+AU versuchen, einer selbst beschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit, die er nicht unter seine Kontrolle bringen konnte (die Probe auf Zaubern also misslang), dennoch seinen Willen aufzuzwingen (jeder Versuch zählt als eine ganze Aktion). Bei einem Erfolg kann der Charakter versuchen, noch ein weiteres Wesen (sofern vorhanden) in der gleichen Runde zu bändigen (zählt nun als freie Aktion), insgesamt jedoch nicht mehr zusätzliche Wesenheiten pro Runde, als sein Talentrang beträgt.

BÄRENGESTALT

DRU 14 (V)

Der Druiden kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in einen Bären (siehe Seite 106) verwandeln. Alternativ kann in Absprache mit dem Spielleiter bei Talenterwerb auch ein anderes, "großes" (siehe Seite 104) Tier gewählt werden. Die Verwandlung dauert 1 Runde. Der Effekt endet auf Wunsch des Druiden oder durch seinen Tod. Erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen. GEI, VE und AU des Druiden verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an.

In verwandelter Gestalt ist es dem Druiden nicht möglich, zu sprechen oder zu zaubern, wohl aber, Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tiers einzusetzen. Zauber, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Druiden keinen Einfluss.

BESCHWÖRER

Sch 12 (III), DÄM 10 (V), ERZ 16 (III)

Der Charakter ist ein Experte im Beschwören von Dämonen. Er erhält auf alle Versuche, Dämonen zu beschwören und diese zu kontrollieren einen Bonus von +2 pro Talentrang.

BEUTE SCHÄTZEN

MDB 10 (V)

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +3, wenn er den Wert eines Gegenstandes schätzt.



Auch kann er mit GEI+AU spüren, ob dieser magisch ist (nicht aber im Anschluss mit GEI+VE, wie Zauberwirker, seine Funktionsweise erkennen), worauf der gleiche Bonus angerechnet wird.

BILDUNG

KRI 1 (V), SPÄ 1 (V), ZAW 1 (V)

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben.

Im Gegensatz zum Talent **Wissensgebiet**, welches nur einzelne Themengebiete umfasst, erhält man durch das Talent **Bildung** einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen oder das Lösen von Rätseln geht.

BLITZMACHER

Hei 12 (III), Sch 8 (III), Zau 8 (III), ELE 10 (V), KRZ 12 (V)

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit Zaubersprüchen, die Blitze erzeugen.

Er erhält auf alle Zauber, die Blitzschaden verursachen, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

BLOCKER

KRI 1 (III), SPÄ 4 (III), Hei 8 (III), KLE 10 (V), KRZ 10 (V), PAL 10 (V)

Der Charakter versteht es, im Kampf seinen Schild geschickt einzusetzen.

In jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, dabei einen Schild führt und sich nicht einen Schritt bewegt, erhält er pro Talentrang +2 auf seine Abwehr gegen alle Angriffe, derer er sich bewusst ist und die nicht von hinten erfolgen. Zusätzlich kann er mit demselben Bonus KÖR+HÄ aktionsfrei würfeln, um im Kampf nicht zurückgedrängt zu werden (siehe Seite 44). Einmal pro Kampf kann ein Blocker pro Talentrang einen Patzer bei der Abwehr wiederholen, auch wenn er gerade eine offensiv Handlung unternimmt.

BLUTIGE HEILUNG

BLU 12 (III)

Pro Talentrang kann der Blutmagier einmal pro Kampf (außerhalb eines Kampfes beliebig oft) versuchen, sich mit der Kraft des eigenen Blutes zu heilen (zählt als eine freie Aktion, die einmal pro Runde möglich ist), was allerdings auch misslingen kann.



Der Charakter würfelt dafür mit einem Probenwert gleich seiner eigenen Stufe.

Bei einem Erfolg wird er um das doppelte Probenergebnis geheilt, bei einem Misserfolg erleidet er jedoch nicht abwehrbaren Schaden gleich seinem doppelten Talentrang. Bei einem Patzer ist das Talent außerdem W20 Stunden nicht mehr einsetzbar.

Wird bei der blutigen Heilung das Talent **Macht des Blutes** angewendet, wird als dessen Bonus das Attribut KÖR bzw. GEI verwendet, was immer höher ist.

BLUTSCHILD

BLU 10 (V)

Der Blutmagier kann für das Opfern von 2LK seine Abwehr für W20 Runden um +2 erhöhen (zählt als freie Aktion).

Pro weiteren Talentrang können zwei weitere LK geopfert werden, welche die Abwehr um weitere +2 erhöhen.

BRUTALER HIEB

KRI 4 (III), SPÄ 8 (III), BER 10 (V), KMÖ 14 (III), KLE 14 (III), KRZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

CHARMANT

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts sogar +3).

Settingoption:

In vielen Settings ist es Zwergen verwehrt, dieses Talent zu erlernen.

DÄMONEN ZERSCHMETTERN

KMÖ 14 (III), KLE 12 (III), PAL 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen Dämonen führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

DÄMONENBRUT

DÄM 16 (III)

Pro Talentrang kann der Dämonologe auf Wunsch bei einer Beschwörung einen weiteren Dämon gleichen Typs beschwören. Ein zusätzlicher Beschwörungskreis oder eine weitere Probe werden dafür nicht benötigt.

Sollte die Beschwörung misslingen, wendet sich die gesamte Dämonenbrut gegen ihren Beschwörer.

DÄMONENZAUBER

DÄM 16 (III)

Pro Talentrang kann der Dämonologe einem einzelnen seiner beschworenen Dämonen einen seiner eigenen Zaubersprüche beibringen (dauert eine Aktion), mit Ausnahme des Zauberspruchs *Dämonen beschwören*. Der jeweilige Dämon hat für die Dauer seiner Beschwörung den jeweiligen Zauber aktiv und kann ihn nach den normalen Regeln einsetzen.

DIEBESKUNST

KRI 8 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 8 (III), MDB 10 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren, Schlösser zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

DIENER DER DUNKELHEIT

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), Sch 1 (V), ERZ 10 (V), KRZ 10 (V)

Der Charakter dient den Mächten der Dunkelheit. Er erhält auf alle Angriffe gegen Wesen/Diener des Lichts einen Bonus von +1 pro Talentrang. Gleiches gilt für seine Abwehr gegen Schaden von Lichtzaubern. Charakter mit diesem Talent können nicht das Talent **Diener des Lichts** erlernen.



DIENER DES LICHTS

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), Hei 1 (V), ERZ 10 (V), KRZ 10 (V), PAL 10 (V)

Der Charakter dient den Mächten des Lichts. Er erhält gegen alle Angriffe von Wesen/Dienern der Dunkelheit einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr. Gleiches gilt bei Schaden von Schattenzaubern. Charaktere, die gegen die Prinzipien des Lichts verstoßen (beispielsweise sinnlos Morden) verlieren Talentränge ersatzlos. Charaktere mit diesem Talent können nicht das Talent **Diener der Dunkelheit** erlernen.

EINBETTEN

ZAW 10 (V), ERZ 10 (X)

Dieses Talent wird benötigt, um magische Gegenstände herzustellen (siehe Seite 101). Jeder Talentrang reduziert die Herstellungsdauer von magischen Gegenständen und gibt +1 auf Einbetten-Proben, um diese zu fertigen.

Einbetten hilft zwar auch bei der Herstellung von Tränken bzw. Schriftrollen, dennoch wird dafür zunächst immer noch das Talent **Alchemie** bzw. **Runenkunde** benötigt.

EINSTECKER

KRI 1 (V), SPÄ 1 (IV), ZAW 1 (III), BER 10 (X), BLU 10 (V)

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

ELEMENTARE BÜNDELN

ELE 10 (X)

Pro Talentrang kann der Elementarist auf Wunsch bei einer Herbeirufung eine weitere Elementarstufe (I) herbeirufen.

Der Elementarist muss vor der Herbeirufung schon festlegen, wieviel der zusätzlichen Elementare einzeln oder gebündelt - wodurch sich ihre Stufen (siehe Seite 53) bis maximal III addieren - erscheinen sollen. Ein zusätzliches Elementarportal oder Proben werden dafür nicht benötigt, aber der ZB entsprechend gesenkt.

Sollte die Herbeirufung misslingen, wenden sich alle Elementare - gebündelte wie ungebündelte - gegen den Elementaristen.

ELEMENTEN TROTZEN

ELE 10 (X), ERZ 16 (V), KRZ 14 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden erlittenen Schaden durch die Elemente (beispielsweise durch Blitze, Eis oder Feuer) aller Art ignorieren.

Dies gilt auch für Schaden, der normalerweise nicht abgewehrt werden kann (beispielsweise durch den Zauberspruch *Feuerball*).

Die schützende Wirkung wird als freie Aktion ausgelöst und hält eine ununterbrochene Anzahl von Runden gleich dem dreifachen Talentrang an.

EXPLOSIONSKONTROLLE

ELE 10 (V), ERZ 16 (V), KRZ 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter eine Person (auch sich selbst) vor der Wirkung eines seiner eigenen Flächenzauber verschonen. Pro Talentrang kann er das Talent einmal pro Kampf einsetzen.

FEUERMAGIER

Zau 4 (III), Sch 1 (III), *ELE 10 (V)*, *KRZ 12 (V)*

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit Feuermagie. Er erhält auf alle Zauber, die einen Feuereffekt haben, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

FIESER SCHUSS

SPÄ 4 (III), *ATT 12 (V)*, *WDL 10 (V)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen einen Angriff lang um den Wert von Agilität erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schuß zu vereinen. Zielzauber profitieren nicht von diesem Talent.



FLINK

KRI 8 (III), SPÄ 1 (III), *ZAW 4 (III)*

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1m erhöht.

FRIEDVOLLER HIEB

KMÖ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen friedvollen Hieb mittels eines waffenlosen Angriffs ausführen. Das Resultat wird wie gewohnt ermittelt (also abzüglich der Abwehr), allerdings wird kein Schaden erzeugt, stattdessen ist das Opfer für 1 Runde pro letztendlich erhaltenen Schadenspunkt gelähmt.

Wird das gelähmte Ziel anderweitig angegriffen, wozu auch geistesbeeinflussende Zauber u.ä. zählen, endet die Wirkung.

Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

FRONTHEILER

Hei 12 (V)

Pro Talentrang kann der Heiler einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit eines Heilzaubers (so auch *Wiederbelebung*) ignorieren.

FÜRSORGER

Hei 1 (III), *PAL 10 (III)*

Der Charakter ist geübt im Umgang mit heilender und schützender Magie. Er erhält auf alle Heil- und Schutzzauber +1 pro Talentrang.

GENESUNG

KRI 1 (V), SPÄ 1 (V), *ZAW 1 (V)*

War ein Charakter vorübergehend tot und hat dadurch Punkte des Attributs KÖR eingebüßt, kann pro Talentrang +1 KÖR wiederhergestellt werden.

Es ist mit diesem Talent nicht möglich, KÖR über den ursprünglichen Wert zu steigern.

GERÜSTET

KLE 10 (II), *KRZ 10 (III)*

Jeder Rang dieses Talentest gestattet es dem Charakter, die nächste Klasse (Stoff, Leder, Kette, Platte) von Rüstungen zu tragen. So kann ein Kleriker, der das Talent erstmalig erwirbt, Rüstungen aus Kette wie ein Späher tragen (allerdings weiterhin keine Helme, siehe Seite 41), statt wie bislang nur Rüstungen aus Stoff oder Leder.

Die normalen Abzüge durch die Rüstung in Höhe ihrer PA, beispielsweise beim Zaubern, bleiben allerdings bestehen.

Um diese zu senken, wird das Talent **Rüstzauberer** benötigt.

GEZIELTES GIFT

ATT 14 (III)

Der Attentäter kennt die Stellen, wo man im Kampf den Gegner treffen muss, damit ein Waffengift seine Wirkung ideal entfalten kann.

Pro Talentrang werden bei seinen Angriffen mit vergifteten Waffen Schadensgifte um +2 Schaden, Betäubungsgifte um +2 Minuten und Lähmungsgifte um +2 Runden erhöht.

GLÜCKSPILZ

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), MDB 16(V)

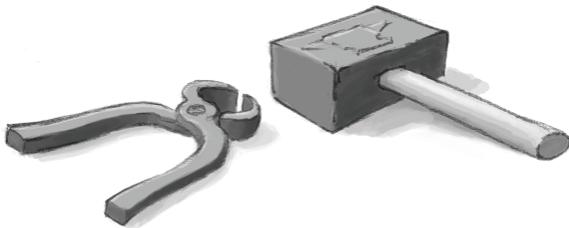
Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der neue Wurf ebenfalls ein Patzer sein, man aber über mehr als einen Talentrang verfügt, kann dieser ebenfalls ausgeglichen werden.

HANDWERK

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Dieses Talent wird für jede Handwerksart (Bogenbauer, Schreiner, Steinmetz, Waffenschmied usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststang III erworben werden.



Man beherrscht das jeweilige Handwerk und erhält auf alle diesbezüglichen Proben, sei es um Gegenstände herzustellen oder beschädigte Ausrüstung zu reparieren (siehe Seite 88), einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Handwerk erworben hat.

HEIMLICHKEIT

KRI 4 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 4 (III), ATT 10 (V), KMÖ 10 (V), MDB 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden.

Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl.

HELDENGLÜCK

KRI 10 (III), SPÄ 10 (III), ZAW 10 (III)

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte das neue Wurfresultat ebenfalls nicht gefallen, kann man erneut die Probe wiederholen, sofern man noch über weitere Talentränge verfügt.

HERAUSFORDERER DER ELEMENTE

ELE 14 (III)

Pro Talentrang kann der Elementarist einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit des Zauberspruchs *Elementar herbeirufen* ignorieren. Alternativ kann dies auch bei einem Zauber angewendet werden, der Elementarschaden verursacht.

HERR DER ELEMENTE

ELE 10 (V), KRZ 14 (V)

Der Charakter ist geübt im Freisetzen elementarer Kräfte.

Er erhält auf alle Zauber, die Schaden verursachen, der auf den Elementen Erde, Feuer, Luft (hierzu zählen auch Blitzzauber) oder Wasser (hierzu zählen auch Eiszauber) basiert, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

ATT 10 (III)

Einmal pro Kampf kann der Attentäter einen Gegner mit einem hinterhältigen Angriff im Nahkampf attackieren, sofern er einen Dolch, ein Messer oder eine Würgewaffe (Draht, Schur usw.) dafür benutzt und das Opfer sich des Angriffs nicht gewahr ist. Dafür wird in dieser Runde sein Wert in Schlägen um GE - multipliziert mit dem Talentrang - erhöht.

Wurde durch den hinterhältigen Angriff der Kampf eröffnet, kann das Ziel (sofern der hinterhältigen Angriff auch gelang) in dieser Runde nicht mehr agieren.

Die genaue Verteilung kann der Erzmagier jede Runde als freie Handlung umändern. Es ist nicht möglich, die Talente **Vertrauter** oder **Vertrautenband** auf Homunkuli anzuwenden.

Homunkuli sind äußerst feige und scheuen den Kampf. Sie ergreifen die Flucht, sobald sie Schaden erhalten und kehren erst zu ihrem Erschaffer zurück, wenn die Gefahr vorüber ist, dann jedoch so schnell wie möglich. Dank der Fähigkeit, ihren Erschaffer und seine Gemütslage zu spüren, stellt dies für sie kein Problem dar.

Stirbt ein Homunkulus, kann der Erzmagier innerhalb von W20 Stunden einen neuen erschaffen, sofern er in dieser Zeit Zugang zu einem Alchimistenlabor hat.

HOMUNKULUS

ERZ 14 (III)

Der Erzmagier erschafft Kraft seiner Magie einen kleinen, magischen, humanoiden Begleiter, der ihm beim Zaubern helfen kann.

Der Homunkulus hat KÖR, AGI und GEI jeweils 4 und verfügt über 6 Punkte für Eigenschaften, die der Erzmagier frei verteilen kann.

Homunkuli sind klein (halbe LK, zu treffen -2) und können nur Grunzlaute von sich geben, verstehen aber simple Worte und einsilbige Befehle ihres Erschaffers.

ICH MUSS WEG!

KMÖ 12 (III), MDB 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter in jedem Kampf für jeweils eine Runde sämtliche gegen ihn gerichteten Nahkampfangriffe komplett ignorieren.

Dabei darf er aber seine Gegner nicht attackieren, sondern muss sich dabei um mindestens 2m von ihnen entfernen.

IN DECKUNG

KRI 8 (III), SPÄ 8 (III), ZAW 8 (III), ATT 10 (V), KMÖ 10 (V), MDB 10 (V)

Der Charakter versteht es, im Kampf geschickt in die Defensive zu gehen. Pro Talentrang werden in jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, alle Angriffe gegen ihn um 2 gesenkt, sofern er sich ihrer bewusst ist.

HOMUNKULUS		
KÖR: 4	AGI: 4	GEI: 4
ST: 0-6	BE: 0-6	VE: 0-6
HÄ: 0-6	GE: 0-6	AU: 0-6
+2 pro Talentrang auf VE und/oder AU innerhalb von AU x 5 (des Charakters) Meter		

Befindet sich der Homunkulus nicht mehr als AU x 5 (des Charakters) in Metern von dem Erzmagier entfernt, kann er ihm pro Talentrang einen aufteilbaren Bonus von +2 auf VE und/oder AU geben.

INSTRUMENT

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Dieses Talent wird für jedes Instrument (Flöte, Mandoline, Harfe, Trommel usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststang III erworben werden.

Man beherrscht das jeweilige Instrument und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Instrument erworben hat.

JÄGER

KRI 8 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 12 (III), DRU 10 (V), WDL 10 (V)

Der Charakter wandert oft durch die Wildnis und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.

Pro Talentrang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).

KÄMPFER

KRI 1 (III), SPÄ 8 (III), ZAW 8 (III), ATT 12 (V), BER 10 (V), KLE 12 (V), KRZ 12 (V), PAL 12 (V), WAM 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

KANN ICH MAL VORBEI?

MDB 10 (III)

Der Meisterdieb kann einmal alle 24 Stunden pro Talentrang eine Zielperson durch Ansprechen, Vorbeidrängeln etc. derart ablenken, dass sämtliche Bemerkungs-Proben gegen Taschendiebstahl u.ä. dieser Person für Talentrang in Runden um die Stufe des Meisterdiebes erschwert werden.

KLETTERASS

ATT 12 (III), MDB 12 (III), WDL 14 (III)

Der Charakter erhält auf alle Klettern-Probe einen Bonus von +2 pro Talentrang und die normale Klettergeschwindigkeit von Laufen/2 wird pro Talentrang um 1m erhöht.

Außerdem kann der Charakter an überhängenden Wänden oder gar kopfüber an Decken ganz „normal“ klettern (also diesbezügliche Mali ignorieren), sofern diese nicht gänzlich eben sind, sondern über Vorsprünge, Stalagtiten, Mauerfugen o.ä. verfügen.

KNECHTSCHAFT

DÄM 16(V), ELE 16 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter jeder selbst beschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit eine weitere Frage stellen bzw. einen weiteren Auftrag erteilen und die Zeit, die das Wesen ihm dienen muss, um 1 Stunde verlängern.



KRAFT DER BESTIE

DRU 10 (V)

Pro Talentrang kann der Druide alle seine zur Verfügung stehenden Kampfwerte in Adler-, Bären- oder Tiergestalt um jeweils +2 erhöhen.

KREISZEICHNER

DÄM 12 (III)

Der Charakter ist ein Meister im Zeichnen von Beschwörungskreisen und kann pro Talentrang 2 weitere Stunden Arbeit in sie investieren. Zusätzlich wird der Zeitaufwand von jeder Stunden, die an dem Kreis gezeichnet wird, um 15 Minuten pro Talentrang gesenkt. Außerdem gewährt das Talent +1 pro Talentrang beim Beschwören, selbst wenn dies nur mit einem improvisierten Beschwörungskreis geschieht.

LANGFINGER

MDB 10 (III)

Bei Versuchen, Leute zu bestehlen, kann der Meisterdieb einmal alle 24 Stunden pro Talentrang AGI zu seiner Probe auf Taschendiebstahl dazu addieren.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzelnen Probe zu vereinen. Ebenso ist es natürlich mit **Diebeskunst** kombinierbar.

MACHT DES BLUTES

BLU 14 (III)

Pro Talentrang kann der Blutmagier einmal pro Tag den Probenwert einer beliebigen Probe um den Wert ihres enthaltenen Attributs erhöhen.

Beispielsweise könnte der Probenwert einer Klettern-Probe (AGI+ST) um den Wert in Agilität erhöht werden.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzigen Probe zu vereinen.

Allerdings erhält der Blutmagier jedesmal beim Einsatz des Talents 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden pro eingesetzten Talentrang.

Eine Kombination mit dem Talent **Zaubermacht** ist möglich (dessen dabei eingesetzte Talentränge verursachen aber keinen Schaden beim Blutmagier).

MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG

DÄM 16 (III)

Pro Talentrang kann der Dämonologe Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner beschworenen Dämonen auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

MÄCHTIGE ERWECKUNG

NEK 16 (III)

Pro Talentrang kann der Nekromant Punkte in Höhe von GEI/2 auf die Kampfwerte eines jeden von ihm erweckten Untoten beliebig verteilen.

MÄCHTIGE HERBEIRUFUNG

ELE 16 (III)

Pro Talentrang kann der Elementarist Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner herbeigerufenen Elementare auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

MAGIERESISTENT

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), ERZ 10 (V)

Gegen den Charakter gerichtete Zauber werden um +2 pro Talentrang erschwert.

Dies gilt jedoch nicht für Zauber, die Elementarschaden (beispielsweise mit Blitzen, Eis oder Feuer) verursachen.

MANIPULATOR

Hei 1 (III), Zau 8 (III), Sch 8 (III), ERZ 12 (V), KMÖ 14 (V)

Der Charakter ist ein Meister der magischen Beeinflussung des Geistes.

Er erhält auf alle geistesbeeinflussenden Zauber (mit  gekennzeichnet) einen Bonus von +1.



MEISTER ALLER KLASSEN

KRI 20 (I), SPÄ 20 (I), ZAW 20 (I)

Der Charakter kann eines seiner drei Attribute (KÖR, AGI oder GEI) um +1 steigern.

MEISTER SEINER KLASSE

KRI 15 (I), SPÄ 15 (I), ZAW 15 (I)

Der Charakter kann das primäre Attribut seiner Klasse um +1 steigern:

Krieger steigern KÖR, Späher steigern AGI und Zauberwirker steigern GEI.

MEUCHELN

ATT 14 (III)

Senkt die Abwehr des Gegners gegen Schaden durch das Talent **Hinterhältiger Angriff** um 5 pro Talentrang.

Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

NEKROMANTIE

Hei 8 (III), Sch 8 (III), NEK 10 (V)

Der Charakter kennt sich sehr gut mit nekromantischen Zaubern aus.

Er erhält auf alle Zauber, die Untote bannen, erwecken oder kontrollieren, einen Bonus von +2 pro Talentrang.

PANZERUNG ZERSCHMETTERN

KRI 8 (III), BER 12 (V)

Jedesmal, wenn ein Charakter mit einem Nahkampfangriff bei einem Gegner Schaden verursacht, sinkt der PA-Wert eines zufällig zu ermittelnden Rüstungsteils des Opfers um 1 Punkt pro Talentrang.

Welches einzelne Rüstungsteil der getragenen Panzerung betroffen ist, wird zufällig ermittelt.

Wird dabei ein magisches Rüstungsteil getroffen, zeigt das Talent allerdings keine Wirkung.

Sinkt der PA-Wert eines Rüstungsteils auf Null oder niedriger, gilt es als zerstört, kann aber von einem findigen Handwerker wieder repariert werden (siehe Seite 88).

Gegen natürliche Rüstungen (Chitinpanzer, Drachenschuppen, Hornpanzer u.ä.) ist das Talent dagegen wirkungslos.

PARADE

KRI 1 (III), SPÄ 8 (III), ZAW 12 (III), WAM 10 (V), KRZ 10 (V)

Der Charakter hat gelernt, die Nahkampfangriffe seiner Gegner zu parieren.

Sofern er eine Nahkampfwaffe gezogen hat, erhält der Charakter pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegen jeden Nahkampfangriff, dessen er sich bewusst ist und der nicht von hinten erfolgt.

PERFEKTION

ATT 10 (III), WAM 10 (V)

Der Charakter kann die Boni auf Schlagen und Gegnerabwehr eines bereits erworbenen Waffenkennertalents für eine einzelne Waffenart pro Talentrang um +1 steigern.

PRÄZISER SCHUSS

SPÄ 15 (III)

Pro Talentrang kann der Späher einmal alle 24 Stunden mit einem Fernkampfangriff einen präzisen Schuß abfeuern, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird.

Der präzise Schuß muss vor dem Würfeln der Schießen-Probe angesagt werden und kann pro Talentrang mit einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Fieser Schuß**) kombiniert werden.

PRÜGLER

KRI 8 (III)

Wird bei einem Angriff mit stumpfen Waffen, Äxten oder zweihändigen Waffen ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

RASEREI

BER 10 (V)

Der Berserker kann pro Talentrang seine Abwehr um 1 Punkt mindern und dadurch seinen Wert in Schlagen um +2 erhöhen.

Diese Umschichtung kann jede Runde geändert werden (zählt als freie Aktion).



REITEN

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), DRU 10 (V), PAL 10 (V), WDL 10 (V)

Charaktere mit diesem Talent haben reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reittieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen (siehe Seite 92).

Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder die Geschwindigkeit um mehr als einen Schritt zu wechseln, einen Bonus von +2. Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.

RITUAL DER NARBEN

BLU 10 (III), DÄM 12 (III), NEK 14 (III)

Pro Talentrang erhält der Charakter permanent einen magischen Bonus von +2 auf seine Abwehr. Die gesamte Haut des Charakters ist nach diesem Ritual durch vernarbte Runen entstellt, was ihm bei Proben auf soziale Interaktion einen Malus von -1 pro Talentrang einbringt. Außerdem hat das Ritual seinen Preis:

Der Charakter verliert pro Talentrang permanent 1 Punkt Lebenskraft (LK).

RUNDUMSCHLAG

BER 14 (III), KMÖ 16 (III)

Der Charakter kann mit einer Zweihandwaffe per Rundumschlag pro Talentrang einen weiteren, angrenzende Gegner mit seinem Schlag treffen. Für jeden weiteren Feind, den er per Rundumschlag treffen will, wird der Schlagen-Wert (es wird nur eine einzige Probe für den ganzen Rundumschlag gewürfelt) um 1 und die Abwehr um 2 gesenkt, bis der Charakter wieder an der Reihe ist.

Kampfmönche können dieses Talent nur waffenlos in Verbindung mit dem Talent **Waffenloser Meister** benutzen. Dabei kann der Talentrang von Rundumschlag nie höher sein als der von **Waffenloser Meister**.

RUNENKUNDE

ZAW 1 (V), ERZ 10 (X)

Dieses Talent wird benötigt, will man Schriftrollen herstellen (siehe Seite 101). Jeder Talentrang reduziert die Zubereitungsdauer von Schriftrollen und gibt +1 auf Proben, um diese zu fertigen, oder gefundene Schriftrollen zu identifizieren. Es handelt sich bei den magischen Runen auf einer Schriftrolle um keine tatsächlichen Schriftzeichen, die man lesen, geschweige denn übersetzen könnte.

RÜSTTRÄGER

KRI 4 (V), SPÄ 8 (V), KLE 10 (V), KRZ 10 (V)

Der Charakter ist es gewohnt, schwere Rüstung zu tragen und sich in ihr zu bewegen. Der durch Rüstung verursachte Malus auf Laufen wird pro Talentrang um 0,5m gemindert.

RÜSTZAUBERER

Hei 1 (I), KLE 10 (III), KRZ 10 (III), PAL 10 (III)

Pro Talentrang kann ein Panzerungsmalus (PA) in Höhe von 2 beim Zaubern/Zielzaubern ignoriert werden. Beispielsweise benötigt es 2 Talentränge, um ungehindert in einem Plattenpanzer (PA 3) samt Metallhelm (PA 1) zaubern zu können.

SALVE

ATT 14 (III), WAM 16 (III), WDL 12 (V)

Einmal pro Kampf kann der Charakter mit einer Fernkampf-Waffe einen zusätzlichen Schuss pro Talentrang abfeuern.

Bei mehreren Talenträngen können die zusätzlichen Schüsse alle zusammen in einer Runde gebündelt abgefeuert werden oder aufgeteilt in einzelnen Runden.

Die einzelnen Schüsse werden dabei als eigenständige Angriffe behandelt, können also beispielsweise nicht mehrfach durch das Talent **Fieser Schuss** aufgebessert werden.

SATTELSCHÜTZE

ATT 14 (III), WDL 10 (III)

Dieses Talent gestattet dem Charakter, während des Reitens mit einer Schusswaffe zu schießen, die mit beiden Händen gehalten wird.

Dennoch gibt es bei diesem schwierigen Manöver immer noch einen Malus von -5 im Trab und -10 im Galopp auf die Schießen-Probe (siehe Seite 92).

Durch den zweiten und dritten Talentrang in Sattelschütze kann dieser Malus jedoch um jeweils 5 gemindert werden.

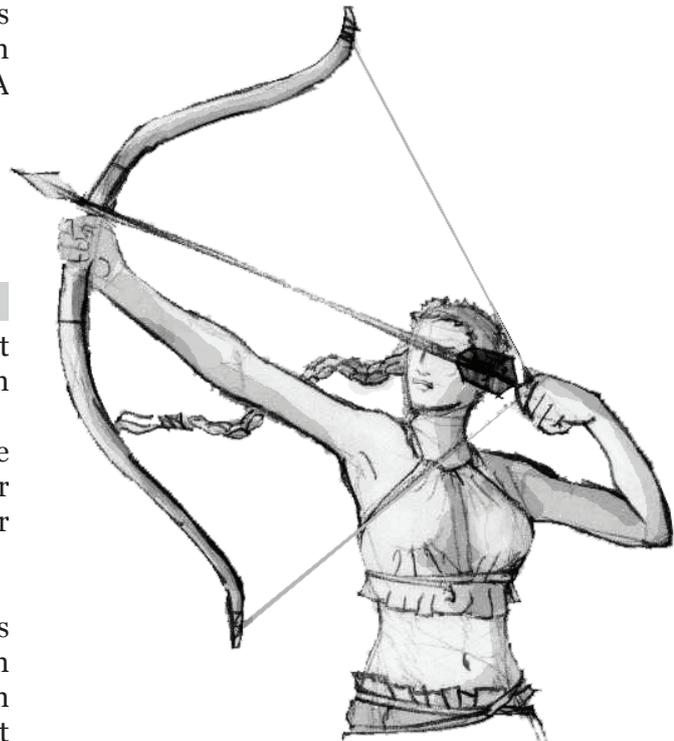
Der Charakter benötigt mindestens einen Talentrang im Talent **Reiten**, um Sattelschütze erwerben zu können.

SCHARFSCHÜTZE

KRI 12 (III), SPÄ 8 (III), ZAW 12 (III), ATT 10 (V), KRZ 10 (V), WAM 14 (V), WDL 10 (V)

Im Fernkampf zielt der Charakter auf die verletzbare Körperpartien seines Ziels:

Die Abwehr des Gegners wird gegen die Fernkampfangriffe des Charakters mittels Schießen um 1 pro Talentrang gesenkt.



SCHLACHTRUF

BER 10 (III), PAL 12 (III)

Pro Talenrang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion einen Schlachtruf ausstoßen, der auf ihn und drei Kameraden pro Talenrang in Hörweite wirkt:

Durch den Schlachtruf ermutigt, erhalten sie für W20/2 Runden einen Bonus von +1 pro Talenrang auf alle Angriffe.

Ein Charakter kann immer nur von einem Schlachtruf profitieren.

SCHLITZOHHR

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), MDB 10 (V)

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talenrang.

SCHLOSSKNACKER

ATT 14 (III), MDB 10 (V)

Pro Talenrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf sämtliche Proben, um Schlösser zu öffnen.

Außerdem kann pro Talenrang ein weiteres Mal versucht werden, ein und das selbe Schloss zu öffnen, ohne bereits einen Malus zu erhalten (siehe Seite 93).

Schlossknacker ist mit dem Talent **Diebeskunst** kombinierbar.

SCHMERZHAFTER WECHSEL

BLU 12 (III)

Pro Talenrang kann der Charakter einmal pro Kampf zu einem beliebigen, nicht aktiven Zauber wechseln (zählt als freie Aktion), wodurch er jedoch augenblicklich W20/2 abwehrbaren Schaden erleidet.

SCHNELLE REFLEXE

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), ATT 10 (V), BER 12 (V), KRZ 10 (V), MDB 10 (V), WAM 10 (V)

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talenrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative.

Zusätzlich kann man pro Talenrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.

SCHUTZ VOR ELEMENTEN

DRU 12 (V), ELE 10 (V), KMÖ 12 (III), KRZ 14 (V)

Der Charakter kann jederzeit die Wirkung der Außentemperatur auf ihn um bis zu 15° Grad pro Talenrang variieren und damit für ihn den Aufenthalt in besonders kalten oder heißen Gebieten angenehmer zu machen.

Pro Talenrang kann er diese Wirkung auf zwei willige Gefährten in VE Meter Umkreis ausdehnen.

Außerdem kann er pro Talenrang einmal alle 24 Stunden – als freie Aktion – seine Abwehr gegen Elementarschaden (beispielsweise durch Blitz-, Eis- oder Feuerzauber), gegen den ein Abwehrwurf zulässig ist (also beispielsweise nicht beim Zauberspruch *Feuerball*), pro Talenrang um 5 erhöhen.

SCHÜTZE

KRI 8 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 8 (III), ATT 10 (V), ELE 16(V), KRZ 10 (V), MDB 14 (V), WAM 12 (V), WDL 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen und Zielzauber einen Bonus von +1 pro Talenrang.

SCHWIMMEN

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Der Charakter kann schwimmen (siehe Seite 93) und erhält pro Talenrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.

SEHNENSCHNEIDER

ATT 12 (III), WAM 16 (III)

Der Charakter kann im Kampf einmal pro Talentrang einem Gegner die „Sehnen schneiden“. Er muss dies vor dem entsprechendem Nahkampfangriff ansagen. Für diese Aktion wird die Abwehr des Charakters halbiert, bis er in der nächsten Kampfunde wieder an der Reihe ist.

Wird beim Gegner ein Schaden erzielt, wird dieser Schaden halbiert und der Laufwert des Gegners um 0,5m pro Talentrang gesenkt. Wird kein Schaden verursacht, zählt dies nicht als Talenteinsatz und ein erneuter Versuch ist möglich. Die Verletzung kann nur auf magische Weise geheilt werden (einfachste Heilmagie reicht allerdings).

SENSESPÖTTER

NEK 16 (III)

Der Nekromant kann dem Tod ein Schnippchen schlagen:

Sobald er regeltechnisch stirbt, kann er noch eine weitere Runde pro Talentrang handeln, als ob er noch am Leben wäre, vorausgesetzt, er ist nicht enthauptet, explodiert, zerstampft u.ä.

Sollte der Nekromant bei Eintritt des Todes bereits bewusstlos sein, bleibt er dies weiterhin, kann allerdings in dieser Zeit verarztet und geheilt werden, als wäre er noch am Leben.

SPRUCHMEISTER

ZAW 15 (III)

Der Zauberwirker kann einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit eines bestimmten Zauberspruchs ignorieren. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, um welchen Zauber es sich dabei handelt. Werden mehrere Talentränge in ein und den selben Zauberspruch investiert, kann seine Abklingzeit einmal mehr pro Talentrang innerhalb der 24 Stunden ignoriert werden. Zaubersprüche, deren reguläre Abklingzeit mehr als 24 Stunden beträgt, können nicht gewählt werden.

STABBINDUNG

ERZ 12 (V)

Dieses Talent wird rangweise an einen bestimmten Kampfstab gebunden – so kann der Charakter beispielsweise in einen Kampfstab zwei Talentränge investieren und einen dritten Talentrang beispielsweise in einen Ersatzkampfstab.

Der Kampfstab wird durch diesen Vorgang magisch, zerbricht also nicht einfach bei einem Schlagen-Patzer.



Pro jeweiligen Talentrang erhält der Charakter +1 auf Zielzauber (zusätzlich zu dem normalen, nichtmagischen +1 Bonus des Kampfstabs), sofern er den Stab hält.

Desweiteren bindet er pro investierten Talentrang einen seiner Zauber an den Stab, wodurch er den Kampfstab wie einen Zauberstab für diesen Zauber benutzen kann. Wird ein Kampfstab wider Erwarten zerstört, sind die investierten Talentränge nicht verloren und können - nach Ablauf von W20 Wochen - an einen anderen Stab gebunden werden.

STANDHAFT

KRI 1 (III), SPÄ 4 (III), ZAW 8 (III)

Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft-Grenze, ab der ein Charakter bewusstlos wird, um jeweils 3.

Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst mit -9 LK bewusstlos, statt schon bei Null. Alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass man so viele negative LK auch überleben kann (siehe Seite 42).

TEUFELCHEN

DÄM 10 (III), ERZ 12 (III)

Der Beschwörer erhält pro Talentrang ein kleines, fliegendes Teufelchen als Begleiter, das ihn im Kampf unterstützt. Teufelchen können nur Knurrlaute von sich geben, verstehen aber simple Worte und einsilbige Befehle ihres Beschwörers.

Sobald der Charakter es befiehlt oder das Teufelchen über weniger als 1LK verfügt, kehrt es zurück auf seine Existenzebene, von wo es erst nach frühestens W20 Stunden wiederkehren kann, sofern der Charakter dies wünscht. Es ist nicht möglich, die Talente **Vertrauter** oder **Vertrautenband** auf ein Teufelchen anzuwenden.

TIERGESTALT

DRU 10 (V)

Der Druiden kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in ein Tier der Größenskategorie "normal" (siehe Seite 104) oder kleiner verwandeln, wie beispielsweise eine Maus, eine Katze oder ein Wolf, aber keine magischen, giftigen oder flugfähigen Tiere.

Die Verwandlung dauert eine Runde und kann jederzeit rückgängig gemacht werden, erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen.

GEI, VE und AU des Druiden verändern sich in Tiergestalt nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an, nicht jedoch Spezialangriffe wie beispielsweise den Giftbiss einer Schlange.

In Tiergestalt ist es dem Druiden nicht möglich, zu sprechen oder zu zaubern, wohl aber, Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tieres einzusetzen.

Zauber, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Druiden keinen Einfluss

TEUFELCHEN		TEUFELCHEN II		TEUFELCHEN I		TEUFELCHEN III																												
Es gibt drei Arten von Teufelchen, auf die man durch weitere Talentränge Zugang erhält. Bei Erwerb eines Talentranges wird festgelegt, um was für ein Teufelchen es sich dabei handelt.																																		
Es ist auch immer möglich, ein rangniedrigeres Teufelchen erneut auszuwählen.		<table border="1"> <tr> <td>KÖR: 8</td> <td>AGI: 5</td> <td>GEI: 1</td> </tr> <tr> <td>ST: 3</td> <td>BE: 0</td> <td>VE: 0</td> </tr> <tr> <td>HÄ: 4</td> <td>GE: 0</td> <td>AU: 0</td> </tr> </table>		KÖR: 8	AGI: 5	GEI: 1	ST: 3	BE: 0	VE: 0	HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	<table border="1"> <tr> <td>KÖR: 7</td> <td>AGI: 4</td> <td>GEI: 1</td> </tr> <tr> <td>ST: 5</td> <td>BE: 0</td> <td>VE: 0</td> </tr> <tr> <td>HÄ: 1</td> <td>GE: 0</td> <td>AU: 0</td> </tr> </table>		KÖR: 7	AGI: 4	GEI: 1	ST: 5	BE: 0	VE: 0	HÄ: 1	GE: 0	AU: 0	<table border="1"> <tr> <td>KÖR: 4</td> <td>AGI: 5</td> <td>GEI: 3</td> </tr> <tr> <td>ST: 0</td> <td>BE: 0</td> <td>VE: 0</td> </tr> <tr> <td>HÄ: 0</td> <td>GE: 6</td> <td>AU: 0</td> </tr> </table>		KÖR: 4	AGI: 5	GEI: 3	ST: 0	BE: 0	VE: 0	HÄ: 0	GE: 6	AU: 0
KÖR: 8	AGI: 5	GEI: 1																																
ST: 3	BE: 0	VE: 0																																
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0																																
KÖR: 7	AGI: 4	GEI: 1																																
ST: 5	BE: 0	VE: 0																																
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0																																
KÖR: 4	AGI: 5	GEI: 3																																
ST: 0	BE: 0	VE: 0																																
HÄ: 0	GE: 6	AU: 0																																
		     		     		     																												
		Fliegt mit Laufen x 2; Krallen WB+1; EP: 48		Fliegt mit Laufen-Wert; Krallen WB+1; EP: 35		Fliegt mit Laufen x 2; Krallen WB+1; Feuerstrahl; EP: 44																												

TIERMEISTER

DRU 10 (III), WDL 12 (III), KMÖ 14 (III)

Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen +3 (dieser Bonus zählt auch auf Reiten-Proben, um die Reitgeschwindigkeit oder die Richtung zu ändern).

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kann er außerdem eine beliebige Anzahl wilder, aggressiver oder selbst ausgehungertes Tiere dazu bringen, ihn und zwei Begleiter pro Talentrang zu verschonen (es sei denn, sie greifen ihrerseits die Tiere an).

Dies ist auch bei tollwütigen oder kontrollierten Tieren möglich, sofern hier dem Charakter eine Probe gegen GEI+AU+Talentrang gelingt (zählt als ganze Aktion, ein Versuch pro Talentrang).

TOD ENTRINNEN

Hei 12 (III), PAL 16 (III)

Sobald der Charakter weniger als 1 LK besitzt, aber immer noch lebt, heilt er automatisch nach 5 Runden (-1 Runde pro Talentrang) 1LK pro Talentrang pro Runde.

Sobald seine LK wieder im positiven Bereich sind, endet der Heileffekt und der Charakter ist augenblicklich voll einsatzfähig.

TODESKRAFT

NEK 10 (V)

Immer wenn in Reichweite von 2+ Talentrang in Metern ein Lebewesen, von mindestens "kleiner" Größenkategorie (siehe Seite 104), zu Tode kommt, regeneriert der Nekromant 2 LK pro Talentrang in Todeskraft.

TOTENRUFER

NEK 12 (V)

Pro Talentrang kann der Nekromant einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit eines Zaubers zum Erwecken von Untoten ignorieren.

UMDENKEN

ZAW 1 (V), ERZ 10 (X), PAL 10 (V)

Der Zauberwirker kann eine Anzahl von Zauberstufen gleich seiner eigenen Stufe einmalig pro Talentrang verlernen und durch andere Zaubersprüche der gleichen Stufensumme ersetzen. Durch das Umdenken können Zauberwirker, die mit ihrem Zauberrepertoire nicht zufrieden sind, dieses noch einmal umgestalten.

UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN

DÄM 14 (III)

Pro Talentrang kann der Dämonologe einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit des Zauberspruchs *Dämonen beschwören* ignorieren.

UNTOTE HORDEN

NEK 10 (X), ERZ 16 (V)

Pro Talentrang erhöht sich die Anzahl der erweckbaren und kontrollierbaren Untoten (entspricht der Stufe des Charakters) um 3.



UNTOTE ZERSCHMETTERN

KMÖ 14 (III), KLE 10 (III), PAL 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen Untoten führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

VERDRÜCKEN

ATT 14 (III), KMÖ 12 (III), MDB 10 (III)

Der Charakter kann sich bei den Aktionen Aufstehen und Rennen zusätzlich um einen Meter pro Talentrang bewegen.

Zusätzlich kann er, gefesselt oder in Ketten gelegt, zweimal pro Talentrang versuchen, sich mit AGI+BE aus einer Fessel oder Schelle zu winden (man benötigt beispielsweise 2 erfolgreiche Proben, um beide Hände aus Handschellen zu befreien).

VERGELTUNG

Hei 12 (III), KLE 16 (V), PAL 16 (III)

Im Kampf kann der Charakter einmal pro Talentrang seinen Wert in Schlagen für eine Runde um seinen vierfachen Talentrang in **Diener der Dunkelheit** bzw. **Diener des Lichts** erhöhen.

Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge von Vergeltung in einer einzelnen Probe zu vereinen.

Eine Kombination mit Talenten wie beispielsweise **Brutaler Hieb** ist allerdings uneingeschränkt möglich.

VERNEERER

ZAW 8 (III), ELE 12 (V), KLE 16 (V), KRZ 10 (V), PAL 14 (III)

Der Charakter versteht es, seine Magie verheerend einzusetzen:

Die Abwehr des Gegners wird gegen Schaden durch die Zaubrergriffe des Charakters (mittels Zaubern oder Zielzaubern) um 1 pro Talentrang gesenkt.

VERLETZEN

KRI 4 (III), SPÄ 8 (III), ZAW 12 (III), ATT 12 (V), BER 14 (V), KRZ 16 (V), WAM 14 (V)

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzbaren Körperpartien seines Gegenübers:

Die Abwehr des Gegners wird gegen die Nahkampfgriffe des Charakters mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.



VERNICHTENDER SCHLAG

KRI 15 (III)

Pro Talentrang kann der Krieger einmal alle 24 Stunden mit einem Nahkampfgriff einen vernichtenden Schlag ausführen, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird.

Der vernichtende Schlag muss vor dem Würfeln der Schlagen-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit maximal einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Brutaler Hieb**) kombiniert werden.

VERTRAUTENBAND

DRU 10 (X), ERZ 14 (III), PAL 12 (V), WDL 12 (V)

Schafft ein besonderes Band zwischen dem Charakter und einem einzelnen seiner Vertrauten, wodurch beide sich telepathisch miteinander verständigen (einfache Kommunikation wie „Gefahr?“, „Flieh!“ oder „Hilf mir!“) können.

Zusätzlich wird pro Talentrang ein Bonus von +3 auf die Eigenschaften des Vertrauten verteilt.

Jedesmal, wenn der Charakter um eine Stufe aufsteigt, erhält dieses Tier außerdem +1 auf eine beliebige Eigenschaft. Wird das Tier getötet, erlischt das Band, wird jedoch bei Wiederbelebung des Tieres erneuert. Ist dies nicht der Fall, sind die Talentränge nicht verloren und können für ein neues Vertrautenband mit einem anderen Vertrauten eingesetzt werden.

VERTRAUTER

SPÄ 8 (III), ZAW 4 (III), DRU 10 (X), PAL 10 (I), WDL 10 (V)

Pro Talentrang schließt sich Spähern ein Tier (Falke, Hund, Pferd, Wolf usw.), Zauberwirkern ein Kleintier (Katze, Kröte, Rabe usw.) und Paladinen ein Schlachtross an. Ein Druide kann jede Art von Tier bis Größenkategorie "groß" (siehe Seite 104) wählen.

Die treuen Tiere befolgen einfache, einsilbige Befehle wie "Platz!" und "Fass!" und haben Verstand +1, auch wenn mit ihnen keine intelligente Kommunikation möglich ist und sie auch nicht zum heimlichen Auskundschaften etc. abgerichtet werden können. Ein Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x 5 (des Charakters) in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +1 auf einen von zwei Kampfwerten:

KLASSE	VERTRAUTENBONUS
Späher	Initiative oder Schießen
Zauberwirker	Zaubern oder Zielzauber
Paladin	Abwehr oder Schlagen

Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des Vertrauten ausgewählt.

Wird ein Vertrauter getötet, erleidet der Charakter im selben Moment W20/2 nicht abwehrbaren Schaden und der Bonus auf den Kampfwert erlischt. Wird der Vertraute nicht wiederbelebt, kann für seinen Talentrang ein neuer Vertrauter gewählt werden, allerdings erst nach frühestens W20 Wochen. Bis dahin hat der Charakter temporär KÖR-1.

WAFFENKENNER

KRI 8 (III), SPÄ 12 (III), KRZ 10 (III), WAM 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter besondere Kenntnisse im Umgang mit einer bestimmten Art von Nahkampfwaffe erlangen (beispielsweise Dolche, Langschwerter oder Streitäxte).

Er erhält im Kampf mit dieser Waffenart Schlagen +1 und die Abwehr des Gegners wird um 1 gesenkt. Es ist nicht möglich, Waffenkenner mehrmals für ein und dieselbe Waffenart zu erlangen, jedoch kann der Talentrang mit Hilfe des Talents **Perfektion** weiter ausgebaut werden.

WAFFENLOSER MEISTER

KMÖ 10 (V)

Der Kampfmönch ist ein Meister des waffenlosen Kampfes, der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang.

Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um 1 gesenkt wird.

Außerdem erhält ein waffenloser Meister +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang, sofern er keinen Schild und keine Art von Rüstungen bis auf Stoff trägt.

WAHRNEHMUNG

KRI 1 (V), SPÄ 1 (V), ZAW 1 (V), ATT 10 (X), MDB 10 (X), WDL 10 (X)

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Bemerken-Proben erhält er +2 pro Talentrang.

WECHSLER

ZAW 1 (V), ERZ 10 (X), PAL 10 (V)

Der Charakter hat gelernt, sich auf das Auswechseln seines aktiven Zaubers zu konzentrieren: Er erhält auf Proben, um seine Zauber zu wechseln, pro Talentrang einen Bonus von +2.

WISSENSGEBIET

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Alte Sagen, Mathematik, Naturkunde, Sternenkunde, Zwergische Religion usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststang III erworben werden.

Man beherrscht das jeweilige Wissensgebiet und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Wissensgebiet erworben hat.

ZAUBER AUSLÖSEN

MDB 12 (III)

Der Meisterdieb kann, wie ein Zauberwirker, Zaubersprüche von Schriftrollen oder aus Zauberbüchern ablesen und dadurch auslösen, wodurch die Schrift des Zaubers verblasst und er verschwindet.

Pro Talentrang wird eine der drei Zauberklassen Heiler, Zauberer oder Schwarzmagier gewählt und fortan kann der Charakter alle Zauber, die dieser Klasse zugänglich sind, unabhängig von seiner Stufe ablesen und auslösen.

ZAUBERMAGT

ZAW 4 (III), ELE 10 (V), ERZ 10 (V), KRZ 10 (V), PAL 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Zaubern oder Zielzauber eine Runde lang um den Wert von Geist erhöhen, sofern es sich dabei um einen Zauber handelt, der andere schädigt oder heilt. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Zauber zu vereinen.

ZAUBERQUAL

BLU 10 (III)

Der Blutmagier kann für das Erleiden von 1LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) seinen Wert in Zaubern oder Zielzauber für 1 Runde um +2 pro Talentrang erhöhen.

ZAUBERROUTINE

ERZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Erzmagier einen bestimmten Zauber zusätzlich aktiv halten (wie mit einem Zauberstab), und muss keine Probe würfeln oder Runde vergeuden, um zu diesem Zauberspruch zu wechseln.

Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, für welchen Zauber dieser ausgegeben wird.

ZAUBERWAFFE

KRZ 12 (III)

Dieses Talent wird pro Talentrang an eine bestimmte Nahkampfwaffe gebunden – so kann der Charakter beispielsweise in sein Lieblingsschwert zwei Talentränge investieren und einen dritten Talentrang beispielsweise in einen Bihänder. Pro Talentrang erhält der Charakter +1 auf Zielzaubern, sofern er die jeweilige Waffe in den Händen hält.

Desweiteren kann er pro gebundenen Talentrang einen seiner Zauber an die Waffe binden, um sie wie einen Zauberstab für diesen Zauber zu nutzen.

Wird eine Zauberwaffe zerstört, sind die investierten Talentränge nicht verloren und können (nach Ablauf von W20 Wochen) an eine andere Waffe gebunden werden.

ZEHRENDE SPURT

BLU 10 (III)

Der Blutmagier kann für das Opfern von 1LK (zählt als freie Aktion) seinen Wert in Laufen für W20/2 Runden um 2m erhöhen. Pro weiteren Talentrang kann ein zusätzlicher LK geopfert werden, der Laufen um weitere 2m erhöhen.

ZWEI WAFFEN

KRI 1 (V), SPÄ 8 (V)

Pro Talentrang wird der Malus von -10 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit zwei Waffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

REGELN

PROBEN

Immer wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine **Probe** gewürfelt. Dafür bildet man aus einem Attribut und einer Eigenschaft (die am ehesten zu der Probe passen) den **Probenwert (PW)**. Gelingt es, mit einem 20seitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, ist die Probe erfolgreich.

Beispiel:

Der Zwergenkrieger Gruffneck (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Tür einzutreten, hinter der sich Goblins verschanzt haben. Der Spielleiter erklärt, dass der Probenwert aus dem Attribut **Körper** und der Eigenschaft **Stärke** gebildet wird.

Würfelt Gruffnecks Spieler mit einem W20 nun kleiner oder gleich dem PW: 10 (= KÖR 8 + ST 2), kann der Zwerg die Tür erfolgreich eintreten.

Im Kampf werden Proben überwiegend mittels der **Kampfwerte** gewürfelt, welche sich ebenfalls aus einem Attribut und einer Eigenschaft zusammensetzen.

Beispiel:

Der Krieger Kalthor (**Schlagen** 15) greift mit seinem Bihänder einen Ork an und würfelt dafür einen W20. Bei einem Würfergebnis von 1 bis 15 trifft Kalthor seinen Gegner.

Desweiteren gewährt ein Großteil der **Talente** (siehe Seite 17) ebenfalls einen Bonus auf bestimmte Proben, sofern man sie beherrscht.

Beispiel:

Der Späher Andur hält mit einer **Bemerken**-Probe (GEI+VE) Ausschau nach Feinden. Sein Talent **Wahrnehmung II** gewährt ihm pro Talentrang +2 auf den PW, insgesamt also +4.

TYPISCHE PROBEN

Bemerken: GEI+VE bzw. 8*
 Erwachen: GEI+VE
 Fallen entschärfen: GEI+GE
 Feilschen: GEI+VE oder +AU*
 Feuer machen: GEI+GE
 Flirten: GEI+AU
 Gift trotzen: KÖR+HÄ
 Inschrift entziffern: GEI+VE
 Klettern: AGI+ST
 Kraftakt: KÖR+ST
 Krankheit trotzen: KÖR+HÄ
 Mechanismus öffnen: GEI+GE oder +VE*
 Reiten: AGI+BE oder +AU*
 Schätzen: GEI+VE
 Schleichen: AGI+BE
 Schlösser öffnen: GEI+GE
 Schwimmen: AGI+ST
 Springen: AGI+BE
 Spuren lesen: GEI+VE
 Suchen: GEI+VE bzw. 8*
 Taschendiebstahl: AGI+GE
 Verbergen: AGI+BE
 Verständigen: GEI+GE
 Wissen: GEI+VE

*: Höheren Wert verwenden



Detailliertere Regeln zu den hier aufgelisteten Proben werden ab Seite 89 angeboten.

MODIFIKATOREN

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch eine Probe leichter bzw. schwerer wird.

So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Seil weitaus schwieriger (äußerst schwer -8), als auf einem Bein zu hüpfen (Routine +8), in beiden Fällen wird jedoch AGI+BE gewürfelt.

Folgende Modifikatoren sollen dabei als Richtlinie dienen:

Routine +8
sehr leicht +4
leicht +2
normal +0
schwer -2
sehr schwer -4
äußerst schwer -8

Beispiel:

Jherrant möchte Spuren von ein paar Fußabdrücken untersuchen. Da Jherrant (GEI 4, BE 2, sein Talent Jäger II gibt +2 auf die Probe) als Elfenspäher sich besser auf das Fährtenlesen versteht, als andere, stuft der Spielleiter die Probe für ihn als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 8 auf 12 (= GEI 4 + VE 2 + Jäger II + 4) steigt.

VERGLEICHENDE PROBEN

Hin und wieder kann es zu vergleichenden Proben kommen, bei denen das Können zweier Charaktere gemessen wird:

Wer ist der Stärkere beim Armdrücken? Wer kann besser feilschen? Wie lautlos schleicht der Einbrecher bzw. wie aufmerksam ist der Wachposten?

Bei vergleichenden Proben würfelt jeder Charakter ganz normal seine Probe, die Ergebnisse werden allerdings miteinander verglichen:

Wenn nur einem Charakter die Probe gelingt, ist er der Sieger.
Wenn beide ihre Probe erfolgreich würfeln, gewinnt das höhere Ergebnis (Ausnahme: Immersiege).
Wenn beiden Charakteren ihre Probe misslingt, wird (sofern erforderlich) erneut gewürfelt.

Beispiel:

Gruffneck (Körper 8, Stärke 2) und Kalthor (KÖR 8, ST 4) messen sich im Armdrücken und würfeln vergleichend KÖR+ST. In der ersten Runde misslingt beiden ihr Wurf. Angestrengt geht es in die nächste Runde und diesmal würfeln beide einen Erfolg: Gruffneck erzielt eine 8, während Kalthor mit einer 12 den Arm des Zwergen niederdrückt, was dieser nur mit einem Immersieg hätte verhindern können.

IMMERSIEGE UND PATZER

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann gelingen, jede noch so einfache Handlung misslingen, was durch Immersiege und Patzer dargestellt wird:

Immer, wenn bei einer Probe eine 1 gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren - als erfolgreich.

Bei solch einem Immersieg gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis. Immer, wenn bei einer Probe eine 20 gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren - als misslungen, ein sogenannter Patzer.

Beispiel:

Im Kampf gegen die Goblins würfelt der Zwergenkrieger Gruffneck (Schlagen 12) bei seinem nächsten Schlag eine 1 – ein Immersieg! Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis bedeuten, beträgt Gruffnecks' Ergebnis stolze 12.

PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen, kann die entsprechende Probe nur durch einen Patzer misslingen.

Wird das genaue Wurfergebnis (beispielsweise bei einem Angriff) benötigt, wird der Zahlenwert über 20 für einen zusätzlichen Wurf verwendet:

Bei einem Probenwert von 25 würfelt man also einmal mit Probenwert 20 und einmal mit Probenwert 5. Alle erfolgreichen Probenergebnisse werden schließlich addiert und bilden zusammen das endgültige Ergebnis.

ERGEBNISSE ÜBER 20 ERMITTELN

Der Spieler würfelt nacheinander die für die Probe erforderlichen W20, wobei nur der zuerst geworfene Würfel die Probe verpatzen kann. Eine 20 bei den anderen Würfeln wird dagegen nicht als Patzer gewertet.

Wurden alle Würfelergebnisse ermittelt, sucht der Spieler sich aus, welches Ergebnis für welche der einzelnen Proben verwendet wird.

Immersiege entsprechen nicht dem Höchstergebnis für alle Proben, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf.

Beispiel:

Der Berserker Laros (Schlagen 28) attackiert einen furchterregenden Troll und setzt dabei sein Talent Brutaler Hieb II vollständig ein, wodurch er diese Runde mit einem Probenwert von 44 angreift. Laros' Spieler muss insgesamt also 3 Proben würfeln, zwei mit Probenwert 20 und eine mit Probenwert 4 (20+20+4=44).

Zuerst würfelt er eine 2 – kein Patzer, von nun an ist jede 20 also ungefährlich und Laros' Spieler würfelt noch eine 1 und eine 17.

Nun ordnet er die 1 und die 17 den ersten beiden Probenwerten (PW jeweils 20) zu, der Immersieg wird dadurch zu einer 20. Die 2 reicht schließlich noch für den dritten Probenwert von 4.

Laros' Ergebnis beträgt somit schmerzhafte 39 (=20+17+2).



KAMPF

Kommt es zu einem Kampf, wird in **Kampfrunden** weitergespielt, die jeweils 5 Sekunden dauern.

In einer Kampfrunde agieren alle am Kampf beteiligten Charaktere in Reihenfolge ihrer **Initiative**. Wer an die Reihe kommt, kann eine **Aktion** machen und sich **bewegen**. Haben alle Beteiligten gehandelt, beginnt die nächste Kampfrunde.

1. INITIATIVE

Alle Beteiligten kommen in Reihenfolge ihrer Initiative zum Zuge. Bei einem Gleichstand wird mit W20 einmalig pro Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere Wurf siegt.

Gelingt es einer Partei, die andere zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Kampfrunde +10 auf ihre Initiative.

2. LAUFEN

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich seinen Laufen-Wert in Metern maximal bewegen. Diese Bewegung kann er nur vor oder nach seiner Aktion machen, aber nicht aufsplitten, um beispielsweise erst ein Stück zu laufen, dann einen Gegner zu schlagen und sich dann wieder von ihm fortzubewegen.

Hindernisse am Boden wie Trümmer oder dichtes Unterholz können den Laufen-Wert mindern, halbieren oder gar vierteln.

3. AKTION

Vor oder nach dem Laufen kann jeder Charakter eine einzelne Aktion (beispielsweise mit Schlagen, Schießen, Zaubern oder Zielzauber angreifen) durchführen.

Eine Aktion kann nicht gespart werden, sondern verfällt am Ende ihrer Kampfrunde. Gelegentlich können Charaktere Aktionen durchführen, ohne daß diese Aktionen sich auf die Handlungsfreiheit der Spielfigur auswirken. Diese Art von Aktionen werden als **aktionsfrei** bezeichnet.

BEISPIELE FÜR AKTIONEN

- Abwartehandlung
- Aufstehen*
- Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen
- Bewusstlosen wecken
- Heilkraut einnehmen
- Konzentrieren (bei einigen Zaubern)
- Rennen (erneut Laufen)
- Schießen
- Schlagen
- Schloss knacken
- Sturmangriff**
- Trank trinken
- Tür eintreten/öffnen/schließen
- Waffe aufheben/wechseln/ziehen
- Zaubern
- Zauber wechseln
- Zielen
- Zielzauber

*: Zählt nur im Nahkampf als Aktion
 **: Wenn ein Nahkampfziel sich in gerader, ungehinderter Rennenreichweite (Laufen - Laufen x2) befindet, kann man zu ihm rennen (anstatt zu laufen) und es noch schlagen.

ANGRIFF UND ABWEHR

Das Ergebnis eines erfolgreichen **Angriffs** (mittels Schlagen, Schießen oder Zielzauber) ist zugleich der Schaden, der von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird. Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine **Abwehr**-Probe (dies zählt nicht als Aktion), wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Schaden um das Ergebnis reduziert wird. Ist keine Abwehr zulässig, gilt der Schaden als abwehrlos bzw. nicht abwehrbar.

Beispiel:

Der Zwerg Gruffneck (Schlagen 12) trifft einen Ork (Abwehr 15) erfolgreich mit einer 9. Der Ork würfelt augenblicklich eine erfolgreiche Abwehr-Probe mit 4 und erhält lediglich 5 (= 9 - 4) Punkte Schaden, statt 9.

RÜSTUNGEN	STOFF	LEDER	KETTE	PLATTE	HELME	SCHIENEN	SCHILDE
Krieger	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Alle	Alle
Späher	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Alle	Alle
Heiler	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Leder	Alle
Zauberer	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Alle
Schwarz. m.	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Alle

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffen und Rüstungen geben durch ihren **Waffenbonus (WB)** bzw. ihre **Panzerung (PA)** Boni auf die Kampfwerte.

Bei einigen Waffen wird zudem die **Gegnerabwehr (GA)** gesenkt, wenn dieser ihren Schaden abwehren will.

Für **Zwerge** sind Bihänder, Schlachtbeile und Lang- oder Elfenbögen auf Grund ihrer Größe zu unhandlich und können nicht von ihnen benutzt werden.

Jeder Charakter kann immer nur einen **Helm**, einen **Panzer** und eine Art von **Arm- und Beinschienen** tragen.

Viele der Rüstungen senken den **Initiative-** und/oder **Laufen**-Wert durch ihr Gewicht. **Krieger** können alle Rüstungen tragen, **Späher** dagegen keine Plattenpanzer.

Heiler dürfen noch Lederpanzer tragen, **Zauberer** und **Schwarzmagier** können dagegen nur auf Stoffrüstungen wie Roben zurückgreifen. Der Einsatz von **Schilden** ist dagegen jedem Charakter möglich, sofern er keine Zweihandwaffe (2h) gerade trägt.

Die Rüstungsbeschränkungen der drei Grundklassen gelten auch für ihre jeweiligen Heldenklassen, wobei einige das Talente **Gerüstet** erwerben können, mit dem man weitere Rüstungsarten tragen kann.

KLASSENFREMDE RÜSTUNG TRAGEN

Trägt ein Charakter eine Rüstung, die ihm von seiner Klasse her nicht gestattet ist, wird ihr PA-Malus auf Zaubern und Zielzauber vervierfacht und die Agilität um den PA-Wert gesenkt (dies gilt nicht für Rüstungen, die der Charakter durch das Talent **Gerüstet** tragen darf).

SCHADEN UND HEILUNG

Da Kämpfe schnell tödlich enden können, haben Heiler bei **Dungeonslayers** alle Hände voll zu tun. Gerade Gruppen ohne Heiler sollten sich immer mit Hilfsmitteln wie Heilkräutern oder -tränken ausstatten.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos und erwachen erst nach W20 Stunden mit 1LK. Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, in dem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt. Gelingt ihm dabei KÖR+HÄ, erwacht er mit 1LK, kann aber nicht mehr "verschnaufen" (siehe unten).

Beispiel:

Ein Orkhäuptling verpasst Laros (28 LK) 30 Schaden, der Söldner verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.

TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei KÖR 8), ist der Charakter tot.

Beispiel:

Hätte Laros (KÖR 8) nur noch 20 LK gehabt, als der Orkhäuptling ihn mit 30 Schaden traf, wäre er mit -10 LK tot gewesen.

VERSCHNAUFEN

Können Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, sich nach einem Kampf ein paar Minuten ausruhen, um neue Kräfte zu tanken und ihre Wunden zu versorgen, erhalten sie die Hälfte ihrer soeben verlorenen LK zurück (1LK pro Minute).

Beispiel:

Soeben hat Gruffneck den letzten einer Bande von Goblins niedergestreckt. Ganze 12LK hat er durch sie verloren und verschnauft erst mal, wodurch er 6LK regeneriert.

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, regenerieren alle 24 Stunden W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf das Ergebnis.

WIEDERBELEBUNG

In manchen Settings ist die Wiederbelebung (beispielsweise mit dem Zauber *Wiederbelebung*) nichts ungewöhnliches. Bei einer Wiederbelebung sinkt KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden.



KAMPFDETAILS

Sobald man mit den Grundregeln des Kampfes vertraut ist, kann man mit den Regeln in diesem Abschnitt bestimmte Aspekte des Kampfes erweitern.

ABWARTEHANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwartebehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfrunde zu handeln.

Er kann dabei jederzeit **vor oder nach einer Aktion** eines anderen Charakters seine Abwartebehandlung abbrechen, seine Aktion durchführen und sich bewegen, sofern er dies nicht schon vor diese Kampfrunde tat. Jede Runde, in der ein abwartender Charakter gar keine Aktion unternimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden). Sobald der abwartende Charakter schließlich eine Aktion gemacht hat oder mehr als 1m läuft, verfällt dieser Bonus.

FERNKAMPF UND DISTANZ

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfaffen oder Zielzaubern erhält der Schütze -1 pro 10m Distanz zum Ziel. Zwar gibt es keine Mindestdistanz, dennoch erhalten Schützen, die auf Gegner schießen, die direkt bei ihnen stehen, einen Malus von -2 auf ihren Angriff.

INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (beispielsweise ein Satz wie "Genug geredet-ergreiftsie!"). In solchen Situationen handelt zunächst nur der Charakter, der die Initiative auslöst. Erst danach beginnt die erste reguläre Kampfrunde, in der alle in Reihenfolge ihrer Initiative wie gewohnt handeln, auch der Auslöser der Initiative.

KAMPFPATZER

Als Faustregel wird empfohlen, dass ein gewürfelter Patzer im Kampfeinen Charakter für mindestens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

GEPAZTE PROBE	RESULTAT
Abwehr	Sturz zu Boden*
Schlagen	Waffen fallen gelassen**
Schießen	Waffen fallen gelassen***
Zaubern	Zauber "springt raus", kein Zauber mehr aktiv
Zielzauber	

*: Nichtmag. Holzschild zerbricht dabei

**.: Nichtmag. Holzwaffe zerbricht

***: Nichtmag. Holzwurfaffe zerbricht

MEHRERE GEGNER

Wer möchte, kann seinen Schlagen-Wert auf bis zu vier angrenzende Gegner aufteilen. Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 gesenkt, bis man in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist (betrifft nicht das Talent **Rundumschlag**.)

MUNITION

Um lästige Buchhalterei wegen ein paar Kupfermünzen zu vermeiden (und Späher nicht zu benachteiligen), wird empfohlen, Charakteren immer genügend Munition für ihre Fernkampfaffen zuzugestehen. Dies gilt nicht für magische Munition oder bei tagelangen Distanzgefechten in der Wüste.

NAHKAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wer mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Schlagen und die Abwehr allerdings um 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent **Zwei Waffen**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

POSITION UND GRÖSSE

Von oben auf Feinde zu schießen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen, hat seine Vorteile, während man am Boden liegend eher schlechte Karten hat. Jedes Wesen ist zudem einer Größenkategorie (siehe Seite 104) zugeordnet, beispielsweise gelten die Spielervölker alle als normal groß. Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren.

POSITION / GRÖSSE	MODIFIKATOREN
am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2
Angriff seitlich/von oben	Angriff +1
Angriff von hinten	Angriff +2
Gegner ist größer	Angriff +2/Kategorie
Gegner ist kleiner	Angriff -2/Kategorie

RÜSTUNG AN- UND ABLEGEN

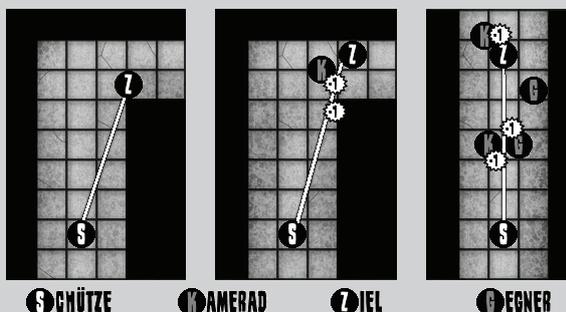
Rüstung schnell anlegen dauert 2 Aktionen pro PA (magische PA-Boni zählen nicht), nur Helme können als freie Aktion aufgesetzt werden. Wer in unbequemer Metallrüstung schläft, erhält am nächsten Morgen, falls KÖR+HÄ misslingt, für 24 Stunden -1 auf alle Proben. Dieser Malus ist kumulativ und verschwindet erst, wenn der Charakter wieder ungerüstet schläft (bis zu KÖR/2 Punkte Malus verschwinden so pro Nacht).

SCHÜSSE INS GETÜMMEL

Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten. Wer einfach blindlings in solch eine Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem Getümmel einen Bonus von +1 auf Schießen (bis max. +20) durch die erhöhte Trefferchance. Ist das Probenergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaden, wird es auf diesen Wert gesenkt. Der Zufall bestimmt das Ziel.

VORBEI AN HINDERNISSEN SCHIESSEN

Pro Hindernis (Bäume, Gegner, Kameraden oder Wandstücke), an dem man vorbei schießt, um ein Ziel zu treffen (und pro Kameraden mit dem Ziel im Nahkampf), wird Schießen bzw. Zielzauber um 1 gesenkt.



Mißerfolge sind lediglich Fehlschüsse, nur bei einem Patzer wird eines der Hindernisse getroffen. Dieses wird zufällig ermittelt und ein individueller Angriff neu gewürfelt, bei dem Patzer ausgeschlossen sind.

WEHRLOSE GEGNER

Gefesselte oder schlafende Gegner erhalten durch Nahkampftreffer doppelten Schaden, gegen den sie rüstungslos Abwehr würfeln.

ZIELEN

Wer sich nur Laufen/2 in einer Kampfrunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als eine Aktion). Für jede gezielte Runde erhält der Charakter +2 (bis maximal +10) auf Schießen bzw. Zielzauber.

ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann man seinen Gegner (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) 1m zurückdrängen, was dessen eigenes Laufen aber nicht beeinträchtigt. Der Angreifer kann dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff noch nicht gelaufen ist, muss es aber nicht. Charaktere mit dem Talent **Blocker** können KÖR+HÄ würfeln, um nicht zurückgedrängt zu werden.

OPTIONALE KAMPFREGLN

SLAYENDE WÜRFEL (OPTIONAL)

Hinweis:

Durch Slayende Würfel werden Kämpfe weitaus unberechenbarer und tödlicher.

Es wird empfohlen, sie nicht ohne die optionalen Slayerpunkte zu verwenden. Im Gegensatz zu den Slayerpunkten haben auf Slayende Würfel auch NSC ein Anrecht.

Wird bei einem Angriff ein Immersieg gewürfelt (bei Werten über 20 gilt dies nur bei einem Immersieg des ersten Würfels - siehe Seite 39), führt der Angreifer augenblicklich einen zweiten Angriffswurf aus (Patzner sind hierbei ausgeschlossen). Ist dieser zweite Angriff erfolgreich, wird sein Schadenswert zum Ergebnis des ersten Wurfes hinzuaddiert. Wird dabei wieder eine Immersieg gewürfelt, wird die Prozedur wiederholt.

Slayende Würfel gelten umgekehrt auch bei Abwehr-Proben, sofern auch hier ein Immersieg erzielt wird.



Beispiel:

Gruffnek (Schlagen 14) greift einen Ork (Abwehr 12) an. Er würfelt eine 1, was Höchstschaden (14) bedeutet. Augenblicklich würfelt Gruffnek eine zweite Probe - und würfelt abermals eine 1!

Sein Schaden beträgt inzwischen 28 (2 x Höchstschaden 14). Da er erneut einen Immersieg würfelte, darf Gruffnek ein drittes Mal würfeln und erzielt eine 8. Insgesamt kassiert der Ork somit 36 (= 14 + 14 + 8) Schadenspunkte.

SLAYERPUNKTE (OPTIONAL)

In jeder Kampfrunde, in der man Schaden beim Feind verursacht, erhält man einen sofort einsetzbaren **Slayerpunkt (SP)**. Heiler, die Kameraden heilen, welche in diesem Kampf verletzt wurden, erhalten auch dafür einen Slayerpunkt. Ein Charakter kann nie mehr als 3 SP gleichzeitig besitzen, außerdem verfallen sie, sobald der Kampf endet oder man bewusstlos wird. Mit Slayerpunkten kann man jederzeit aktionsfreie Handlungen unternehmen oder Boni aktivieren (diese wirken, bis man in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist). Boni können nicht eingesetzt werden, um den PW einer bereits gewürfelten Probe zu ändern. Die jeweiligen SP-Kosten sind folgender Tabelle zu entnehmen:

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenspunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen**
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2m
2	Mislungenen Angriff wiederholen*
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen***
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3m

*: Gilt nicht bei Patzern

** : Wie mit dem gleichnamigen Talent

***: Nicht bei Gegnern die 2+ GK größer

MAGIE

Bei **Dungeonslayers** unterscheidet man zwischen zwei Arten von Zaubersprüchen:

(N)ormale Zauber und **(Z)ielzauber**

ZAUBERSPRÜCHE WIRKEN

Meist reicht beim Wirken von normalen Zaubersprüchen ein erfolgreicher Wurf auf **Zaubern**, damit der Spruch gelingt, aber es gibt auch Zaubereffekte, bei denen ein möglichst hohes Probenergebnis wichtig ist (beispielsweise um eine lange Wirkungsdauer zu erzielen). Bei Zielzaubern entspricht das mit dem Kampfwert **Zielzauber** ermittelte Probenergebnis in der Regel dem verursachten Schaden, genau wie beim Kampf mit Waffen.

Beispiel:

Der Schwarzmagier Miroslav schießt einen Feuerstrahl (Zielzauber) auf den Elfenheiler Lios. Das erfolgreiche Probenergebnis von 14 stellt zugleich den verursachten Schaden dar, gegen den Lios ganz normal seine Abwehr würfelt. Anschließend zaubert Lios Einschläfern (normaler Zauber) – die Zaubern-Probe gelingt mit einer 4 und Miroslav geht schnarchend zu Boden.

ZAUBERBONUS

Jeder Zauberspruch verfügt über einen positiven oder negativen **Zauberbonus (ZB)**, der den PW der Zaubern- bzw. Zielzauber-Probe modifiziert, ähnlich dem WB von Waffen. Bei einigen Zaubersprüchen setzt sich der ZB aus einem Attribut und einer Eigenschaft des Opfers zusammen.

Beispiel:

Als Lios (Zaubern 16) den Schwarzmagier Miroslav (GEI 8, VE 6) mit dem Zauberspruch Einschläfern (ZB: $-(GEI+VE)/2$) außer Gefecht setzte, war dabei sein Probenwert um ganze 7 $((8 + 6)/2)$ Punkte auf 9 gesenkt.

Betrifft solch ein Zauber Ziele mit unterschiedlichen Attributs- und/oder Eigenschaftswerten (und somit unterschiedlichen ZB-Mali), würfelt der Charakter eine (noch) unmodifizierte Probe, deren Ergebnis im Anschluß mit den unterschiedlichen ZB-Mali abgeglichen wird, um festzustellen, bei welchen Zielen der Spruch erfolgreich wirkt.

ZAUBER WECHSELN

Ein Zauberwirker kann immer nur einen bestimmten Zauberspruch **aktiv** haben und auslösen, diesen dafür aber beliebig oft. Lediglich die Abklingzeit (siehe unten) schränkt seine Anwendung ein.

Um den aktuellen Zauber gegen einen anderen auszuwechseln, muss man erfolgreich GEI+VE würfeln, was eine ganze Aktion kostet.

Bei Erfolg wurde der Zauber gewechselt, bei einem Immersieg hat das Wechseln sogar keine Aktion verbraucht, man kann also den Zauber noch in der gleichen Runde auslösen.

Beispiel:

Nachdem Miroslav am Boden liegt, will sich Lios zunächst heilen und tauscht innerhalb einer Runde mit einer erfolgreichen Probe GEI+VE den Zauber Einschläfern gegen Heilende Hand aus, den er nun jede Runde wirken kann.

ABKLINGZEIT

Sobald ein Zauber erfolgreich gewirkt wurde, muss seine Abklingzeit abgewartet werden, bevor er erneut gezaubert werden kann.

In der Zwischenzeit kann man allerdings zu anderen Zaubern wechseln und diese auslösen.

ZUGANGSSTUFEN

Die Zugangsstufe eines Zaubers gibt an, ab welcher Stufe die einzelnen Zauberwirker Heiler, Schwarzmagier oder Zauberer ihn erlernen können (siehe Seite 9), wobei nicht jeder Zauberspruch allen drei Klassen zur Verfügung steht.

Heldenklassen erhalten weiterhin Zugang zu den Zaubersprüchen ihrer ursprünglichen Grundklasse.

GESTEN- & WORTLOS ZAUBERN

Normalerweise machen Zauberwirker beim Zaubern Gesten mit ihren Händen und murmeln arkane Formeln. Gefesselt und geknebelt stellt sie das vor ein Problem:

Sind sie gefesselt oder haben sie einen Knebel im Mund, wird ihr Wert in Zaubern bzw. Zielzauber halbiert. Bei gefesselten und gleichzeitig geknebelten Zauberwirklern werden die Werte sogar geviertelt.

Es ist mit dem Talent **Wissensgebiet** möglich, das gesten- und wortlose Zaubern zu erlernen:

Pro Talentrang (von denen es in diesem Fall nur II gibt) wählt man aus, ob man den Malus für gestenloses Zaubern oder den Malus für wortloses Zaubern ignorieren kann.

MAGIE ANALYSIEREN

Zauberwirker können mit GEI+AU *spüren*, ob ein Gegenstand, ein Phänomen oder eine Örtlichkeit in einer Reichweite von Stufe in Metern magisch ist.

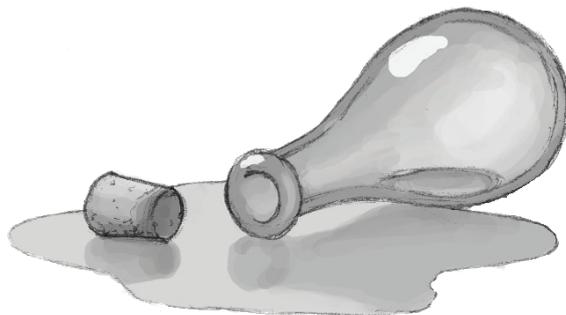
Sofern eine Magie erfolgreich *erspürt* wird, kann der Charakter mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was sie bewirkt, muss sie dafür aber berühren.

Es reicht nicht aus, nur zu wissen, dass etwas magisch ist, man muss dessen Magie vorher immer selber auch *spüren*, um sie begreifen zu können.

Diese Proben sind für jede zu analysierende Magie nur einmal möglich und können erst wieder wiederholt werden, wenn der Charakter eine Stufe aufgestiegen ist.

Bei magischen Tränken kann zudem jeder Charakter - ob Zauberwirker oder nicht - auch durch vorsichtiges Nippen ihre Wirkung erkennen, ohne sie dabei gleich auszulösen oder den Trank zu verschwenden.

Nur sollte es sich dabei nicht um ein Gift handeln, welches auch genippt seine gefährliche Wirkung entfalten kann.



ZAUBERSTÄBE

Ein Zauberstab ist immer für einen bestimmten Zauberspruch gefertigt.

Jeder Zauberwirker, der diesen Zauberspruch selber beherrscht und den entsprechenden Zauberstab in den Händen hält, muss den Zauber nicht erst aktivieren, um ihn wirken zu können.

So kann ein Schwarzmagier, der den Zauberspruch *Feuerball* beherrscht und einen *Feuerball*-Zauberstab besitzt, den Zauber - ohne zu ihm zu wechseln - jederzeit wirken und dabei noch immer einen ganz anderen Spruch weiterhin aktiv behalten.

ZAUBERSPRÜCHE

Zu jedem Zauberspruch ist aufgelistet, ob es sich um einen normalen  Zauber oder um einen  Zielzauber handelt, und ab welcher Stufe Heiler , Zauberer  und Schwarzmagier  den Zauberspruch erlernen können. Geistesbeeinflussende Zauber, gegen die Untote u.ä. immun sind, sind gesondert mit  gekennzeichnet.

Darstellungsschema der Zaubersprüche:

NAME DES SPRUCHS    

Preis: Der Kaufpreis des Zauberspruchs

ZB: Der Zauberbonus auf die Probe

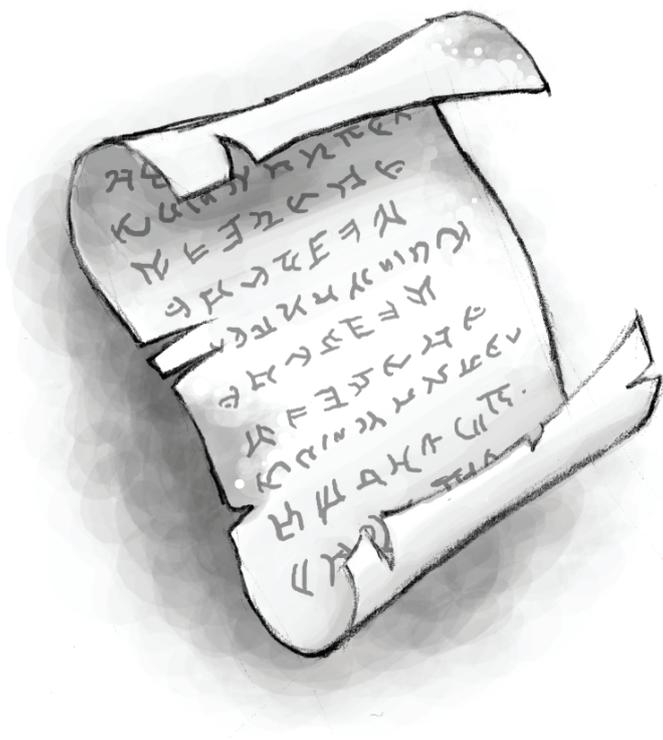
Dauer: Die Wirkungszeit des Zaubers.

Distanz: Die max. Entfernung zum Ziel. "Selbst" bedeutet, dass nur der Zauberwirker selbst das Ziel des Zaubers sein kann.

Abklingzeit: Die Dauer, die der Zauber nach erfolgreichem Wirken nicht einsetzbar ist.

Effekt: Die Beschreibung des Zaubereffekts.

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Zauberwirkers für aufgeführte Berechnungen.



SPRÜCHE DER HEILER	
STUFE 1	
Blenden, Duftnote, Giftschutz, Heilbeeren, Heilende Aura, Heilende Hand, Licht, Magie entdecken, Magische Waffe, Niesanfall, Tiere besänftigen, Verteidigung, Vertreiben, Wasser weihen, Wolke der Reue	
STUFE 2	
Balancieren, Einschläfern, Flackern, Halt, Kleiner Terror, Lichtpfeil, Nahrung zaubern, Öffnen, Segen	
STUFE 3	
Giftbann, Magisches Schloss, Reinigen, Verlangsamen	
STUFE 4	
Geben und Nehmen, Heilendes Licht, Magische Rüstung, Netz, Schutzfeld, Schutzschild, Schutzschild dehnen, Schutzschild stärken, Wächter	
STUFE 5	
Federgleich, Magie identifizieren, Rost, Springen, Stossgebet, Terror, Wasserwandeln	
STUFE 6	
Freund, Glühender Glaube, Lauschen	
STUFE 7	
Durchsicht, Schweben, Spurt, Waffe des Lichts	
STUFE 8	
Bannen, Botschaft, Schutzkuppel, Spionage, Verborgenes sehen, Verwirren, Zauberleiter	
STUFE 10	
Allheilung, Blitz, Erdsplatt, Heiliger Hammer, Lichtlanze, Unsichtbares sehen, Versetzen, Wiederbelebung, Zauberabklang	
STUFE 12	
Heilende Strahlen, Magie bannen, Schweig, Wasser teilen, Wechselzauber	
STUFE 14	
Magische Barriere	
STUFE 16	
Kettenblitz, Lichtsäule	
STUFE 18	
Heilendes Feld, Schleudern	
STUFE 20	
Fliegen, Teleport, Unsichtbarkeit	

SPRÜCHE DER ZAUBERER
STUFE 1
Duftnote, Feuerstrahl, Licht, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick
STUFE 2
Giftschutz, Lauschen, Springen, Versetzte Stimme
STUFE 3
Balancieren, Durchsicht, Federgleich, Niesanfall
STUFE 4
Flackern, Flammenklinge, Frostwaffe, Tarnender Nebel, Stolpern, Verteidigung, Zauberleiter
STUFE 5
Blenden, Einschläfern, Feuerlanze, Lichtpfeil, Manabrot, Putzteufel, Schweben, Trugbild, Verwandlung, Verwirren, Volksgestalt, Zauberabklang
STUFE 6
Botschaft, Fluch, Giftbann, Halt, Kleiner Terror, Schatten, Schattenpfeil, Spionage, Telekinese, Versetzen, Wächter, Wolke der Reue, Wandöffnung
STUFE 7
Blitz, Freund, Magie bannen, Nahrung zaubern, Reinigen, Rost, Spurt, Tiere besänftigen
STUFE 8
Feuerwand, Kontrollieren, Magische Rüstung, Schattenklinge, Schutzfeld, Schutzschild, Tanz, Verborgenes sehen, Verlangsamten, Waffe des Lichts
STUFE 9
Netz, Terror, Tierbeherrschung, Wasserwandeln
STUFE 10
Arkane Schwert, Durchlässig, Elementar herbeirufen, Erdsplatt, Feueratem, Feuerball, Fliegen, Heilbeeren, Kettenblitz, Magische Barriere, Schweig, Steinwand, Teleport, Vergrößern, Verkleinern, Wechselzauber
STUFE 12
Frostschock, Gehorche, Lichtlanze, Schleudern, Schutzkuppel, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit
STUFE 15
Flammeninferno, Gasgestalt, Schattenlanze, Zeitstop
STUFE 17
Blut kochen, Dämonen beschwören
STUFE 18
Bannen, Ebenentor
STUFE 19
Lichtsäule
STUFE 20
Schattensäule, Verdampfen

SPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER
STUFE 1
Feuerstrahl, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick
STUFE 2
Duftnote, Fluch, Lauschen, Schatten, Schattenpfeil
STUFE 3
Durchsicht, Federgleich, Niesanfall, Springen, Stolpern, Tarnender Nebel, Versetzte Stimme
STUFE 4
Flackern, Flammenklinge, Kleiner Terror, Kontrollieren, Spionage, Verteidigung, Zauberleiter
STUFE 5
Einschläfern, Feuerlanze, Licht, Manabrot, Putzteufel, Schweben, Verwirren, Volksgestalt, Wächter
STUFE 6
Balancieren, Halt, Skelette erwecken, Versetzen
STUFE 7
Blitz, Schattenklinge, Spurt, Terror, Trugbild
STUFE 8
Arkane Schwert, Botschaft, Freund, Giftschutz, Magische Rüstung, Rost, Schutzfeld, Schutzschild, Schweig, Telekinese, Tierbeherrschung, Verborgenes sehen, Verkleinern, Verlangsamten, Zombies erwecken
STUFE 9
Totengespräch, Netz, Wasserwandeln, Zauberabklang
STUFE 10
Dämonen beschwören, Feueratem, Feuerball, Feuerwand, Fliegen, Gehorche, Kettenblitz, Schattenlanze, Schleudern, Tanz, Teleport, Verwandlung
STUFE 12
Durchlässig, Giftbann, Magie bannen, Magische Barriere, Schutzkuppel, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Vergrößern, Wechselzauber
STUFE 13
Blut kochen, Schatten erwecken, Wolke des Todes
STUFE 14
Bannen, Erdsplatt, Steinwand, Wandöffnung
STUFE 15
Flammeninferno, Schattensäule, Wahnsinn
STUFE 16
Ebenentor, Elementar herbeirufen, Frostschock
STUFE 18
Gasgestalt, Verdampfen
STUFE 20
Körperexplosion, Zeitstop

LISTE DER ZAUBERSPRÜCHE

ALLHEILUNG

Preis: 650GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dieser Zauber heilt sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so große Wunde, ohne Narben zu hinterlassen. Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht mehr als W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit diesem Spruch wieder anfügen.

ARKANES SCHWERT

Preis: 920GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfunden

Distanz: Radius von VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Ein Schwert aus hellem (oder je nach Belieben auch dunklem) Licht erscheint innerhalb eines Radius von VE in Metern um den Zauberwirker herum.

Innerhalb dieses Wirkungsbereiches kämpft es völlig selbstständig, hört jedoch auf gedankliche Kampfkommandos seines Beschwöreres wie „Greif den großen Troll an“ oder „Schütze mich“.

Bewegt sich der Zauberwirker, wandert der Wirkungsbereich des Schwertes mit ihm mit, so dass die magische Klinge niemals mehr als VE in Metern von ihm getrennt sein kann.

Das Schwert löst sich in seine arkanen Bestandteile auf, sobald seine (nicht heilbaren) LK auf Null oder niedriger sinken bzw. die Zauberdauer verstrichen ist.

Sämtliche Kampfwerte des Schwertes entsprechen der Stufe des Zauberwirkers +10.

Die einzige Ausnahme bildet der Laufen-Wert, der dem doppelten Laufen-Wert des Zauberwirkers entspricht.

BALANGIEREN

Preis: 45GM

ZB: -2

Dauer: Bis Strecke zurückgelegt

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile u.ä. balancieren.



Sobald der Zauber gewirkt wurde, gilt der Balancieren-Effekt und endet, nachdem der Charakter eine Strecke in Höhe des eigenen, doppelten Laufen-Wertes in Metern zurückgelegt hat.

BANNEN

Preis: 255GM

ZB: $-(\text{KÖR}+\text{AU})/2$ der Wesenheit

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Dieser Zauber vernichtet feindliche Dämonen, Elementare und Untote im Wirkungsradius. Maximal wird eine Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Zauberwirkers entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden. Pro misslungenen Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

BLENDEN   

Preis: 10GM
ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 5 Kampfunden
Effekt: Ein gleißender Lichtstrahl schießt aus der Hand des Zauberwirkers und blendet bei Erfolg das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf).

Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte.

Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das magische Licht geblindet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

BLITZ    

Preis: 310GM
ZB: +3
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
Abklingzeit: 1 Kampfunde
Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Blitz auf einen Feind. Gegner in Metallrüstung dürfen keine Abwehr gegen Blitze würfeln.

BLUT KOCHEN   

Preis: 1580GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Das Blut des Ziels beginnt auf magische Art und Weise zu kochen, ohne dass es gerinnt.

Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem doppelten Probenergebnis, das Ziel würfeln seine Abwehr ohne die Panzerungsboni seiner Gegenstände.

Der Zauber ist gegen Wesen ohne Blut - wie beispielsweise viele Untote - nicht einsetzbar.

BOTSCHAFT    

Preis: 510GM
ZB: +0
Dauer: Bis ausformuliert
Distanz: VE x 5 Kilometer
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Beauftragt ein geisterhaftes Abbild des Zaubernden bei einem ihm bekannten Wesen in Reichweite zu erscheinen und bis zu VE x 2 Wortsilben zu zitieren.

DÄMONEN BESCHWÖREN   

Preis: 1190GM
ZB: -(KÖR+AU) des Dämonen und +BB
Dauer: VE x 2 Stunden
Distanz: Radius von VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Mit diesem Zauber beschwört der Zauberwirker einen Dämon aus einer anderen Existenzebene. Der Charakter kann dabei frei wählen, was für eine Dämonenart (siehe Seite 107-108) er beschwören will und ob die Kreatur fliegen können soll (was ihre Beschwörung aber auch erschwert). Alle Dämonen hassen die niederen Wesen, die es wagen, sie zu beschwören, können ihnen bei einer erfolgreichen Beschwörung aber nichts anhaben. Beschworene Dämonen können nur jemanden angreifen, wenn ihr Beschwörer es ihnen befiehlt oder sie selbst angegriffen werden.

Aufträge: Ein Dämon kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn er für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen VE ausgeführt hat (Dämonen verstehen immer die Sprache ihres Beschwörers). Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthalten wie: "Folge der Straße bis zur nächsten Ortschaft (Auftrag 1) und vernichte jeden, dem Du unterwegs begegnest (Auftrag 2)." Wird der Dämon von seinem Beschwörer vor Ablauf der Zauberdauer (VE x 2 Stunden) entlassen oder hat er alle seine Aufträge erfüllt, kehrt er augenblicklich zurück auf seine Existenzebene.

Beschwörungskreise: Um einen Dämon zu beschwören, wird immer ein Beschwörungskreis benötigt. Dieser kann hastig auf den Boden gekritzelt oder in langen Stunden aufwendig gezeichnet werden. Je mehr Arbeit in einem Beschwörungskreis steckt, desto eher gelingt die Beschwörung: Jeder Beschwörungskreis verfügt über einen Beschwörenbonus (BB), der die Zaubern-Probe beim Beschwören erleichtert.

BESCHWÖRUNGSKREIS ZEICHNEN	BB
Innerhalb 1 Kampfrunde gekritzelt	-2
Innerhalb weniger Minuten gefertigt	+0
Pro Zeichenstunde (max. VE Stunden)	+1
Mit Blut gezeichnet	+2
Nachts gezeichnet	+2
13 brennende Kerzen auf Kreis stellen	+1
WEITERE MODIFIKATOREN (KREIS NÖTIG)	BB
Bestimmter Dämon (Name bekannt)	+2
Dämon soll fliegen können	-KÖR/2*
Singsang zum Ende (max. VE/2 Rd.)	+1/Rd.
Todesopfer (intelligentes Wesen)	+KÖR**

*: KÖR des Dämonen

** : KÖR des Opfers

Beispiel:

Ein hoher Dämon (KÖR 7 AU 3 = ZB -10), der zudem auch noch fliegen können soll (KÖR 7/2 = 3,5, aufgerundet zu 4), würde die Zaubern-Probe um -14 erschweren.

Ein Beschwörer mit VE 8 könnte, um diesen Malus zu reduzieren, maximal 8 Stunden (+8) in der Nacht (+2) den Beschwörungskreis zeichnen und 13 Kerzen ringsum entzünden (+2). Würde er die ihm möglichen 4 Kampfrunden (VE/2) vor der eigentlichen Beschwörung noch einen Singsang anstimmen, wäre der endgültige ZB sogar +2 (= -14 + 8 + 2 + 2 + 4).

Misslungenes Beschwören: Ein Dämon wird auch beschworen, wenn die Zaubern-Probe misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle seines Beschwörers und kann frei handeln. Ein fehlerhaft beschworener Dämon hat nur ein Ziel vor Augen: Augenblicklich seinen Beschwörer zu vernichten, wodurch er wieder auf seine Existenzebene zurückkehren kann (ansonsten müsste er die Zauberdauer abwarten, ein inakzeptabler Zustand). Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.



DUFTNOTE    

Preis: 10GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel wird vom Zauberwirker mit einem Duft versehen.
 Dieser Geruch kann angenehm oder unangenehm sein und erleichtert bzw. erschwert sämtliche sozialen Proben des Ziels für die Wirkungsdauer um 2.

DURCHLÄSSIG   

Preis: 920GM
ZB: -4
Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker wird mit samt seiner getragenen Ausrüstung durchlässig und kann für VE/2 Kampfrunden durch nichtmagische, unbelebte Objekte schreiten.

DURCHSICHT    

Preis: 280GM
ZB: -2
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte VE/2 Meter weit sehen.

EBENENTOR   

Preis: 2580GM
ZB: -8
Dauer: VE Minuten
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Öffnet ein Tor zu einer anderen Existenzebene, die der Zauberwirker namentlich nennen muss. Das Tor schließt sich, sobald VE/2 Wesen es durchschritten haben, oder die Spruchdauer abgelaufen ist.

EINSCHLÄFERN    

Preis: 45GM
ZB: -(KÖR+VE)/2 des jeweiligen Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Dieser Zauber schläfert eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Zauberwirkers ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf, aus dem man durch Kampflärm u.ä. erwachen kann.

ELEMENTAR HERBEIRUFEN   

Preis: 920GM
ZB: -Elementarstufe x 5
Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Dieser Zauber ruft ein Elementar von seiner Ebene herbei und existiert in vier unterschiedlichen Varianten (Erde, Feuer, Luft und Wasser - jeweils ein einzelner Spruch). Alle Elementare (siehe Seite 110-112) existieren in drei verschiedenen Elementarstufen (I-III), zwischen denen man frei wählen kann. Elementare verachten die niederen Wesen, die es wagen, sie herbeizurufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Herbeirufung aber nichts anhaben und kämpfen nur, wenn man sie angreift oder ihr Herbeirufers es befiehlt.

Aufträge: Ein Elementar kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn es für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen hablierter VE ausgeführt hat (Elementare verstehen immer die Sprache ihres Herbeirufers). Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthalten wie: "Begebe Dich zu dem Dorf dort vorne (Auftrag 1) und entzünde die Strohdächer (Auftrag 2)."
 Wird das Elementar vor Ablauf der Zauberdauer entlassen oder hat es alle Aufträge erfüllt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf W20, dass es sich befreit und sofort verschwindet.

Elementarportale: Um ein Elementar zu beschwören, wird immer sein Element in irgendeiner Form benötigt, das als Portal dient, um das Elementar von seiner Ebene zu rufen. So kann man unter Wasser keine Feuer- oder Lufterelementare beschwören, wohl aber Wasserlementare. Die Größe des Portals regelt, wieviel Elementarstufen insgesamt herbeigerufen werden können. Dabei ist die Stufe senk- und aufsplittbar: Beispielsweise kann man mit einem Lagerfeuer ein Elementar der Stufe II herbeirufen. Alternativ kann man auch zwei Elementare der Stufe I herbeirufen oder gar nur eins. Die Stufensumme, die am Ende insgesamt herbeigerufen wird (I-III), wird mit 5 multipliziert und ergibt den Malus auf den ZB. Die Größe des Elementarportals gibt wiederum einen Herbeirufungsbonus (HB) auf die Zaubern-Probe.

ELEMENTARPORTAL	STUFE
Feuer: Kerzenflamme bis Fackel	I
Feuer: Lagerfeuer	II
Feuer: Brand/Lava	III
Erde: Erdboden/Kiesel/Sand	I
Erde: Felsen/Findling	II
Erde: Steinhügel oder größer	III
Wasser: Pfütze/Regen/Wassertonne	I
Wasser: Brunnen/Teich/Weiher o.ä.	II
Wasser: Fluss/Meer/See	III
Luft: Leichte Brise/Windiges Wetter	I
Luft: Stürmisch	II
Luft: Gewittersturm	III
GRÖSSE DES ELEMENTARPORTALS	HB
Pro m ² Feuer-/Lava-/Wasserfläche	+1*
Pro m ³ Erde/Gestein/Luft	+1*

*: Maximal erreichbarer Bonus entspricht VE

Misslungenes Herbeirufen: Ein Elementar wird auch herbeigerufen, wenn die Zaubern-Probe misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle seines Herbeirufers. Ein fehlerhaft herbeigerufenes Elementar hat nur ein Ziel im Sinn: Seinen Herbeirufers zu vernichten, damit es bereits vor Ablauf der Zauberdauer wieder auf seine eigene Heimatebene zurückkehren kann.

ERDSPALT

Preis: 325GM

ZB: -4

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Auf festem Boden öffnet der Zauber einen Erdspalt. Der Erdspalt ist bis zu VE in Meter breit und VE/2 in Metern lang und tief. Stehen Wesen an der Stelle, unter der der Erdspalt erscheint, können sie mit AGI+BE augenblicklich versuchen, noch in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion). Wesen, die sich in der Erdspalte befinden, wenn diese sich wieder schließt, erhalten augenblicklich 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und sind - ohne noch richtig atmen zu können - eingeschlossen.

FEDERGLEICH

Preis: 110GM

ZB: +0

Dauer: 1 Minute und bis Distanz gefallen

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Effekt: Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - kann aus einer Höhe gleich dem doppelten Probenergebniss in Metern sanft wie ein Feder un gelenkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfunde). Der federgleiche Fall muss spätestens 1 Minute, nachdem der Zauber gewirkt wurde, begonnen werden, sonst verfällt sein Effekt.

FEUERATEM

Preis: 460GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Aus dem Mund des Zauberwirkers schießt eine lodernde Säule, die alle hintereinander stehenden Gegner in einer 1m breiten, geraden Schneise in Flammen hüllt. Der feurige Atem verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

FEUERBALL ☉ 10 10

Preis: 460GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen flammenden Ball auf seine Gegner, der in einer feurigen Explosion - ihr Radius entspricht der VE des Zauberwirkers in Metern - endet, welche nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht.

FEUERLANZE ☉ 5 5

Preis: 210GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Feuerstrahl*.

FEUERSTRAHL ☉ 1 1

Preis: 10GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

FEUERWAND 📖 8 10

Preis: 360GM

ZB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker lässt eine Feuerwand erscheinen, die Ausmaße von maximal 1m x VE m x VE m annehmen kann. Wesen, die an der Stelle stehen, wo die Feuerwand erscheint, oder durch sie hindurch springen, erhalten 2W20 abwehrbaren Schaden.



FLACKERN    

Preis: 45GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker beginnt zu flackern und ist dadurch schwieriger zu treffen.

Seine Abwehr wird für die Dauer des Zaubers um seinen halbierten Wert in GEI erhöht (nur nicht gegen alles einhüllenden Flächenschaden).



FLAMMENINFERNO   

Preis: 1420GM

ZB: +5

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern geht in Flammen auf. Jeder in dem Inferno erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

FLAMMENKLINGE   

Preis: 160GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2m

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker kann eine Metallklinge in lodernde Flammen hüllen. Dabei handelt es sich um ein magisches Feuer, das keinen Sauerstoff benötigt und dessen Flammenfarbe der Zauberwirker frei bestimmen kann.

Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch.

Ein Immersieg bei einem Angriff erzeugt eine kleine Explosion, wodurch der erwürfelte Schaden in dieser Kampfrunde um zusätzliche W20 erhöht wird.

Flammenklinge ist nicht mit *Frostwaffe* kombinierbar.

FLIEGEN    

Preis: 460GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 5 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel kann fliegen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit ist im Flug doppelt so hoch wie am Boden (zusätzlich kann mansiewie beim "Rennen" verdoppeln). Ein Charakter mit Laufen 4,5m fliegt also 9m in einer Kampfrunde, "rennend" 18m.

FLUCH   

Preis: 150GM

ZB: - (GEI+AU)/2 des Ziel

Dauer: Probenergebnis Tage

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker benötigt etwas vom Ziel in seinem Besitz, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das beim Zaubern - ob erfolgreich oder nicht - zerstört wird. Das Ziel wird verflucht und erhält auf alle Proben -2, bis die Zauberdauer verstrichen ist oder der Fluch mittels *Magie bannen* schon vorher entfernt wird.

Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Zauberwirker.

FREUND ! 6 7 8

Preis: 370GM

ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Bei Erfolg hält das Ziel den Zauberwirker (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund.

Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.

FROSTSCHOCK 12 16

Preis: 560GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Ein Eisstrahl schießt aus den Händen des Zauberwirkers. Gegen den Schaden dieses frostigen Zauber ist keine Abwehr zulässig.

Zudem wird das Ziel magisch eingefroren, bis VE Kampfrunden verstrichen sind oder es Schaden erhält.

FROSTWAFFE 10 11

Preis: 160GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker kann eine Waffe in eisige Kälte hüllen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Ein Immersieg bei einem Angriff friert den Gegner für eine Kampfrunde lang ein, als wirke auf ihn der Zauber *Halt. Frostwaffe* ist nicht mit *Flammenklinge* kombinierbar.

GASGESTALT 15 18

Preis: 1420GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 5 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - wird gasförmig und kann durch jede noch so kleine Öffnung gleiten. Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers als freie Aktion beenden. In Gasform wird der Laufen-Wert vervierfacht, der Charakter kann seine Umgebung weiterhin wahrnehmen. In Gastgestalt ist es allerdings nicht möglich, zu zaubern, zu sprechen, anzugreifen oder in andere Wesen einzudringen.



GEBEN UND NEHMEN

Preis: 115GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel des Zaubers erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Magie auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

GENORGE

Preis: 1120GM

ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel dem Zauberwirker hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder -verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

GIFTBANN

Preis: 80GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Neutralisiert augenblicklich ein nichtmagisches Gift, sofern es noch nicht zu spät ist.

GIFTSCHUTZ

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel erhält einen Bonus auf Abwehr-Proben gegen Gifte in Höhe der Stufe des Zauberwirkers. Der alleinige Bonus (ohne den normalen Abwehr-Wert) wirkt auch gegen Gifte, bei denen normalerweise keine Abwehr erlaubt ist.

GLÜHENDER GLAUBE

Preis: 185GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die berührte Waffe - das Ziel des Zaubers - erglüht vor heiliger Kraft. Für die Wirkungsdauer des Zaubers gilt der mit der Waffe verursachte Schaden als magisch und der WB wird um VE/2 erhöht, während die Abwehr getroffener Gegner gegen Angriffe mit dieser Waffe um VE/2 gesenkt wird.

HALT

Preis: 45GM

ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, nicht mehr bewegen.

Die Starre endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten. Während der Starre ist es dem Ziel möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken. Ein erstarrter Zauberwirker könnte also immer noch seine Zauber wechseln oder gar versuchen, ohne Worte und Gesten (siehe Seite 47) einen Zauber zu wagen.

HEILBEEREN

Preis: 20GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Heiler benötigt frische Beeren, kleine Nüsse, schmackhafte Blätter o.ä. für diesen Zauber. Insgesamt wird von ihnen eine Anzahl gleich dem Probenergebnis (bei Druiden x 2) mit einem Heileffekt versehen: Jede Heilbeere heilt augenblicklich 1LK (pro Aktion können bis zu 10 Heilbeeren verzehrt werden). Die Heilbeeren verlieren nach VE Tagen ihre Wirkung, oder wenn der Heiler den Zauber erneut anwendet.



HEILENDE AURA  ①

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Heiler und alle seine Gefährten in einem Radius von VE in Metern erhalten 1LK jede Kampfrunde geheilt.

HEILENDE HAND  ①

Preis: 10GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Durch Hand auflegen wird bei dem Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

HEILENDE STRAHLEN  ⑫

Preis: 395GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 2 Kampfrunden

Effekt: Lichtstrahlen schießen vom Heiler aus und heilen die Wunden von bis zu VE/2 Gefährten, die Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses dazu erhalten. Es wird nur eine Probe für diesen Zielzauber gewürfelt: Einzig der Distanzmalus (siehe Seite 43) des Ziels, das am weitesten entfernt steht, wird als Malus gewertet.

HEILENDES FELD  ⑱

Preis: 1210GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dieser Zauber heilt bei allen Gefährten im Wirkungsradius die Lebenskraft um das Probenergebnis.

HEILENDES LICHT

Preis: 115GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 2 Kampfunden

Effekt: Ein vom Heiler ausgehender Lichtstrahl heilt die Lebenskraft des Ziels in Höhe des Probenergebnisses.

HEILIGER HAMMER

Preis: 1325GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Ein Hammer aus hellem Licht erscheint innerhalb eines Radius von VE in Metern um den Heiler herum.

Innerhalb dieses Wirkungsbereiches kämpft er völlig selbstständig, hört jedoch auf gedankliche Kampfkommandos des Zauberwirkers wie „Halte den Dämon auf“ oder „Helfe dem Paladin“.

Bewegt sich der Charakter, wandert der Wirkungsbereich des Hammers mit ihm mit, so dass die heilige Waffe niemals mehr als VE x 2 in Metern von ihm entfernt sein kann. Der heilige Hammer verschwindet, sobald seine (nicht heilbaren) LK auf Null oder niedriger sinken bzw. die Zauberdauer abgelaufen ist.

Sämtliche Kampfwerte des heiligen Hammers entsprechen der Stufe des Heilers +8. Die einzige Ausnahme bildet der Laufen-Wert, der dem doppelten Laufen-Wert des Heilers entspricht.

KETTENBLITZ

Preis: 460GM

ZB: +3

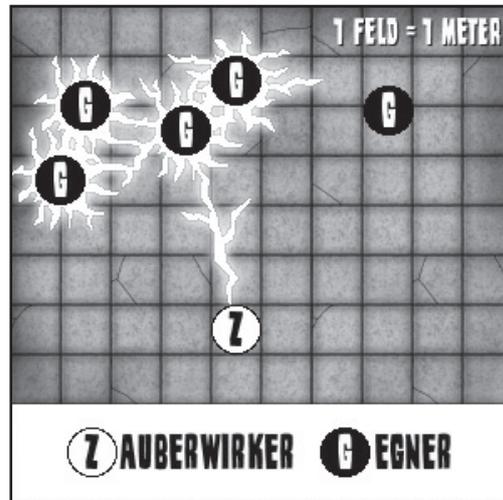
Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 5 Kampfunden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Blitz auf einen Feind, der auf bis zu VE weitere Gegner in seiner Nähe überspringt.

Nur Gegner, die 2 oder mehr Meter von einem ihrer getroffenen Mitstreiter entfernt stehen, kann der Kettenblitz nicht erreichen:



Getroffene Gegner in Metallrüstung dürfen keine Abwehr gegen einen Kettenblitz würfeln.

KLEINER TERROR

Preis: 45GM

ZB: $-(GEI+VE)/2$ des Ziels

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Zauberdauer wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

KONTROLLIEREN

Preis: 205GM

ZB: $-(GEI+AU)/2$ des Ziels

Dauer: Bis erlöst

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Bei Erfolg bringt der Zauberwirker eine maximale Anzahl untoter Ziele gleich seiner Stufe unter Kontrolle, selbst wenn diese einem anderen Zauberwirker unterstehen.

Bei zu vielen Untoten entscheidet der Zufall, welche durch den Zauber betroffen sind. Alternativ kann auch ein einzelner Untoter als Ziel bestimmt werden.

Kontrollierte Untote unterstehen dem Zauberwirker, führen bedingungslos seine Befehle aus und können nur auf Wunsch des Zauberwirkers wieder ihren Frieden finden, oder wenn dieser stirbt.

Ein Zauberwirker kann nicht mehr Untote gleichzeitig kontrollieren, als seine eigene Stufe beträgt.

KÖRPEREXPLOSION

Preis: 3735GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauber versucht das Ziel zur Explosion zu bringen. Der verursachte Schaden entspricht dem vierfachen Probenergebnis, das Ziel würfelt Abwehr ohne Panzerungsboni von Gegenständen.

Der Zauber ist gegen körperlose Wesen - wie beispielsweise Geister - nicht einsetzbar.

LAUSCHEN

Preis: 75GM
ZB: -1 pro 10m Entfernung
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde er sich dort befinden.

Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

LICHT

Preis: 10GM
ZB: +5
Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das berührte, leblose Ziel - beispielsweise ein Stab oder eine kleine, abdeckbare Münze - leuchtet fackelhell auf.



LICHTLANZE

Preis: 325GM
ZB: +5
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Lichtpfeil*, gegen dessen Schaden Wesen der Dunkelheit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

LICHTPFEIL   

Preis: 45GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten Wesen der Dunkelheit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

LICHTSÄULE   

Preis: 535GM

ZB: +8

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Lichtlanze*, gegen dessen Schaden Wesen der Dunkelheit ebenfalls einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

Charaktere mit dem Talent **Vergeltung** addieren ihren Talentrang auf den PW der Zielzaubern-Probe der Lichtsäule.

MAGIE BANNEN    

Preis: 620GM

ZB: - Wirkersstufe bzw. -LK/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker bannt permanent einen Zauberspruch oder magischen Effekt. Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Zauber wirkte, gemindert.

Versucht man den Zauberspruch gegen ein magisches Wesen (worunter auch Zauberwirker fallen) anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe. Bei einem Erfolg wird das Ziel aber

nicht automatisch gebannt, sondern erhält nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen Ausrüstung.

Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht schaffen, kann er selbst zum Ziel des Zaubers werden: Der Zauberwirker würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut den Zauber - allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Zaubereffekte (beispielsweise durch Talente), gelten auch bei diesem zweiten Wurf.

Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Zauberwirker versucht, den magischen Effekt eines Gegenstandes zu bannen. Der ZB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der Stufesumme all derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen.

MAGIE ENTDECKEN    

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Scheitert ein Zauberwirker, die Magie einer Örtlichkeit, eines Objektes oder eines Wesen zu erspüren (siehe Seite 47), kann er sämtliche Magie im Wirkungsbereich - nur für ihn sichtbar - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, sofern sie nicht verborgen ist (unter einem Umhang, in einer Truhe usw.).

Betrachtet man Zauberwirker, leuchten diese ebenfalls kurz auf, je heller, desto mächtiger ist die Magie in ihnen.

MAGIE IDENTIFIZIEREN    

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Offenbart dem Zauberwirker die Quelle und/oder Funktion der Magie eines Objektes oder einer Örtlichkeit.

MAGISCHE BARRIERE    

Preis: 920GM

ZB: -2

Dauer: VE Minuten oder Konzentration

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft ein unbewegliches, würfelförmiges Kraftfeld mit einer Größe von maximal VE/2 m³, welches sämtliche Magie- und Zaubersprucheffekte nach innen und außen hin komplett abblockt. Weder Feuerbälle, noch Lauschen- oder Teleport-Zauber können diese magische Barriere durchbrechen.

Die magische Barriere verschwindet, sofern der Zauerwirker sie nicht - nach Ablauf der Spruchdauer - durch ununterbrochene Konzentration (zählt als ganze Aktion) aufrecht erhält.

MAGISCHE RÜSTUNG    

Preis: 230GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Die Lebenskraft des Charakters erhöht sich um das Wurfergebnis. Erhält der Zauberwirker Schaden, kostet ihn das zuerst immer die (nicht heilbare) Lebenskraft der magischen Rüstung, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK der magischen Rüstung bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind, oder wenn der Charakter den Zauber abermals anwendet.

MAGISCHE WAFFE    

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zauber um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.

MAGISCHES SCHLOSS    

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Bis Schloss geöffnet

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauber verschließt auf magische Weise eine Klappe, Truhe, Tür oder ähnliche Öffnung.

Das Probenergebnis stellt die Erschwernis dar, um dieses Schloss zu öffnen (ob nun mit einem Dietrich, roher Gewalt oder Magie), nur der Zauberwirker selbst kann es ohne Probleme öffnen.

Der Zauber kann auch auf ein mechanisches Schloss gesprochen werden, um dessen Schlosswert (SW) zu verstärken.

MANABROT   

Preis: 420GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker bündelt die magische Energien um sich herum und erschafft daraus warmes, aber geschmackloses Manabrot.

Maximal kann der Zauberwirker eine Anzahl von Manabrot gleich seiner halbierten Stufe erschaffen. Jeder der blau-violetten, teigähnlichen Klumpen, entspricht einer ganzen Mahlzeit (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) für eine Person.



NAHRUNG ZAUBERN

Preis: 90GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker bündelt die magische Energien um sich herum und erschafft daraus die Grundzutat einer einfachen Mahlzeit, wie etwa Linsen, Reis oder Rüben.

Maximal kann der Zauberwirker genügend Zutaten für ein Anzahl von Mahlzeiten (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) gleich seiner Stufe erschaffen.

NETZ

Preis: 115GM

ZB: $-(AGI+ST)/2$ des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Ein Netz aus klebriger Astralmasse mit einem Radius von VE/2 in Metern erscheint.

Vom Netz getroffene Wesen, welche keine Abwehr dagegen würfeln dürfen, halbieren für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen.

Der Zauber wirkt nicht gegen Wesen, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind.



NIESANFALL

Preis: 10GM

ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Bei Erfolg kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur (mit halbierten Laufen-Wert) bewegen, bis der Spruchwirker wieder an der Reihe ist.

Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

ÖFFNEN

Preis: 10GM

ZB: - SW

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität oder den Zauberspruch *Magisches Schloss* erhöht werden.

Misslingt der Zauber, kann der Zauberwirker es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW der Zaubern-Proben bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöschen erst, wenn der Zauberwirker eine neue Stufe erreicht.

PUTZTEUFEL

Preis: 420GM

ZB: +0

Dauer: bis zu VE/2 Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen kleinen, magischen Diener, der für ihn unglaublich flink putzt, aufräumt und packt.

Ansonsten ist der Putzteufel völlig unütz, befolgt keine andersartigen Befehle und verpufft bei Schaden.

REINIGEN   

Preis: 80GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauber reinigt eine ungewaschene Person, einen Gegenstand (wie einen schlammbesudelten Umhang) oder auch eine Mahlzeit (von Bakterien, Fäulnis und Gift).

ROST    

Preis: 150GM

ZB: -WB der Waffe bzw. -PA der Rüstung

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauber lässt bei Erfolg eine nichtmagische Waffe oder ein nichtmagisches Rüstungsteil aus Metall augenblicklich zu rostigen Staub zerfallen.

SCHATTEN   

Preis: 75GM

ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Dunkle Schatten umhüllen das Ziel (welches keine Abwehr dagegen würfeln darf), wodurch es -8 auf alle Handlungen hat, bei denen es besser sehen können sollte.

Augenlosen Untoten, wie beispielsweise Skeletten, aber auch blinden Lebewesen, kann der Zauber nichts anhaben.

SCHATTEN ERWECKEN  

Preis: 1580GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Schwarzmagier kann die Seelen von einer maximalen Anzahl von Toten im Wirkungsradius gleich seiner eigenen Stufe

verderben und in Form tödlicher Schatten (siehe Seite 121) zu gequältem Unleben erwecken. Die Schatten benötigen drei Kampfrunden, um sich zu bilden, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.

SCHATTENKLINGE   

Preis: 360GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Klinge verströmt rauchartige Schatten voll dunkler Magie.

Die folgenden Effekte gelten nur, wenn ein Charakter mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** die Waffe benutzt:

Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Jedesmal, wenn mit der Waffe Schaden verursacht wird, sinkt die Abwehr des Ziels um 1. Dieser Effekt endet, wenn die Zauberdauer abgelaufen ist.

Schattenklinge ist nicht mit *Flammenklinge*, *Frostwaffe*, *Glühender Glaube* oder *Waffe des Lichts* kombinierbar.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

SCHATTENLANZE   

Preis: 595GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Schattenpfeil*, gegen dessen Schaden Wesen des Lichts einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

SCHATTENPFEIL ☉ 6 2

Preis: 75GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten Wesen des Lichts einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

SCHATTENSÄULE ☉ 20 15

Preis: 920GM

ZB: +8

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Schattenlanze*, gegen dessen Schaden Wesen des Lichts ebenfalls einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

Charaktere mit dem Talent **Vergeltung** addieren ihren Talentrang auf den PW der Zielzaubern-Probe Schattensäule.

SCHLEUDERN ☉ 16 12 10

Preis: 535GM

ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE/2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauberspruch, gegen den das Ziel keine Abwehr würfeln kann, schleudert das Ziel (Probenergebnis/3) Meter weit fort.

Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe Seite 85), gegen den es ganz normal Abwehr würfeln kann.

Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

SCHUTZFELD 📖 4 8 8

Preis: 115GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Ein Schutzfeld mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Zauberwirker herum, an dem nichtmagische Geschosse von außen her wirkungslos abprallen.



SCHUTZKUPPEL    

Preis: 765GM
ZB: +0
Dauer: Konzentration
Distanz: Selbst
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Eine Schutzkuppel mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Zauberwirker herum, solange er sich konzentriert (zählt als ganze Aktion).

Die unbewegliche Kuppel ist von beiden Seiten unpassierbar - weder Angriffe, Personen noch Zauber wie *Teleport* gelangen hindurch.

SCHUTZSCHILD    

Preis: 115GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis die Dauer des Zaubers abgelaufen ist.

SCHUTZSCHILD DEHNEN  

Preis: 230GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Verdoppelt die erwürfelte Dauer eines *Schutzschild*-Zaubers, der bereits auf das Ziel wirkt.



SCHUTZSCHILD STÄRKEN  

Preis: 230GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Verdoppelt den Bonus auf die Abwehr eines *Schutzschild*-Zaubers, der bereits auf das Ziel wirkt.

SCHWEBEN    

Preis: 210GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel kann statt zu laufen auch lotrecht hoch und runter schweben.

Der Laufen-Wert beim Schweben ist dabei genau so hoch, wie am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

SCHWEIG    

Preis: 395GM
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, verstummt für die Dauer des Zauberspruchs. Verstummt Zaubersprüche können solange nur wortlos zaubern (siehe Seite 47).

SEGEN  

Preis: 90GM
ZB: +0
Dauer: VE Stunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker und bis zu VE x 2 Kameraden in VE x 2 Meter Umkreis werden gesegnet. Für die Dauer des Zauberspruchs erhalten sie auf alle Proben einen PW-Bonus von +1.

SKELETTE ERWECKEN

Preis: 670GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Schwarzmagier kann eine maximale Anzahl von Skeletten (siehe Seite 122) im Wirkungsradius gleich seiner eigenen Stufe zu untotem Leben erwecken. Die Skelette benötigen drei Kampfunden, um sich zu erheben, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.



SPIONAGE

Preis: 205GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Der Zauberwirker begibt sich in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können.

Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von VE Meter pro Kampfunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Der Zauberwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

SPRINGEN

Preis: 60GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Der Zauberwirker springt augenblicklich bis zu Probenergebnis/2 Meter weit und landet dabei wieder sicher auf seinen Beinen. Alternativ kann man auch hoch oder runter springen, beispielsweise um einen Balkon zu erreichen.

SPURT

Preis: 220GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Der Laufen-Wert des Ziels wird für die Dauer des Zaubers verdoppelt.

STEINWAND

Preis: 920GM

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine Steinwand, die Ausmaße von bis zu 1m x VE m x VE m annehmen kann und nicht wieder verschwindet.

Die Steinwand muss auf festen Boden stehen und kann nicht an einem Ort erscheinen, wo sich bereits etwas befindet.

Die Steinwand hat eine Abwehr gleich der dreifachen Stufe des Zauberwirkers, für den Fall, dass jemand sie mit Gewalt durchdringen will. Jeder einzelne Kubikmeter der Steinwand verfügt über LK in Höhe der Stufe des Zauberwirkers.

STOLPERN   

Preis: 140GM
ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, stürzt augenblicklich zu Boden.

Misslingt ihm außerdem eine Probe auf AGI+GE, lässt er alles Gehaltene fallen.

STOSSGEBET  

Preis: 150GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Eine Druckwelle heiliger Macht schießt aus dem Heiler und bringt Gegner in einem Radius gleich seiner doppelten Stufe in Metern zu Fall.

TANZ   

Preis: 360GM
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: VE/2 Minuten
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, kann für die Dauer des Zauberspruchs nur tanzen (und dabei höchstens 1m pro Kampfrunde laufen).
 Das groteske Schauspiel endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

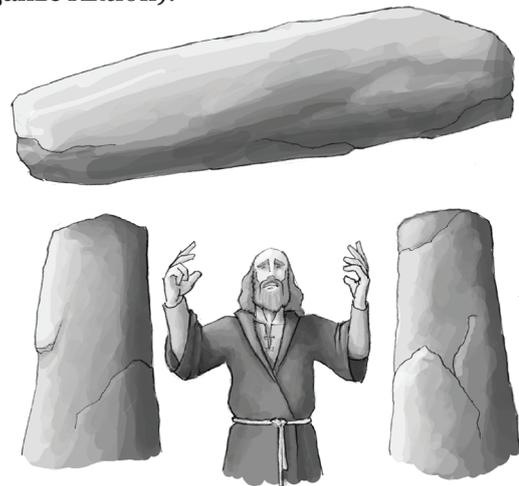
TARNENDER NEBEL   

Preis: 140GM
ZB: -2
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Eine Nebelwolke mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht.

Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte. Eine Nebelwolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

TELEKINESE   

Preis: 260GM
ZB: -1 pro (Stufe x 5) kg Gewicht
Dauer: Konzentration
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Mit diesem Zauber lässt der Zauberwirker einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1m pro Kampfrunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).



TELEPORT    

Preis: 920GM
ZB: -1 pro Begleiter
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Dieser Zauber teleportiert den Zauberwirker und bis zu VE Begleiter an einen ihm bekannten Ort. War der Zauberwirker nur einmal dort und kennt ihn nur flüchtig, wird der PW der Zaubern-Probe halbiert. Bei einem Teleport-Patzer erscheinen die Charaktere in einem Objekt (zu tief im Boden, ein naher Baum) und erhalten W20 nicht abwehrbaren Schaden (2W20, wenn der Ort nur flüchtig bekannt ist).

TERROR ! 5 9 7

Preis: 300GM
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: VE Minuten
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der Stufe des Zauberwirkers - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Zauberdauer wieder umkehren.

Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

TIERE BESÄNFTIGEN ! 1 7

Preis: 20GM
ZB: -LK/5 des Ziels
Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Aggressive Tiere im Wirkungsradius können mit diesem Zauber besänftigt werden. Magische Wesen (wie beispielsweise Einhörner oder Unwölfe) sind gegen den Zauber immun, ebenso Tiere, die unter einem Kontrollzauber wie *Tierbeherrschung* o.ä. stehen.

TIERBEHERRSCHUNG ! 9 8

Preis: 410GM
ZB: -LK/2 des Ziels
Dauer: VE Stunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Bei Erfolg wird das Tier zu einem willenlosen Sklaven des Zauberwirkers. Es befolgt alle seine einsilbigen Befehle, auch wenn diese den eigenen Tod bedeuten können.

Ein Zauberwirker kann niemals mehr als VE Tiere gleichzeitig durch diesen Zauber beherrschen.

Endet der Zauber, nimmt das Tier wieder sein ursprüngliches Verhalten an.

TOTENGESPRÄCH ! 9

Preis: 1590GM
ZB: +0
Dauer: VE Fragen bzw. VE Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker kann den Geist eines Toten befragen, dieser muss ihm antworten, allerdings nicht automatisch wahrheitsgemäß. Maximal wirkt der Zauber VE Minuten oder bis dem Geist VE Fragen gestellt wurden, die dieser nur mit "Ja" oder "Nein" beantwortet. Der Geist versteht die Sprache des Zauberwirkers und antwortet in dieser.

TRUGBILD ! 5 7

Preis: 210GM
ZB: -2
Dauer: VE/2 Stunden
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Dieser Zauber erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion, deren Ausmaße maximal VE/2 Kubikmeter betragen können. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe (siehe Seite 89) - abzüglich des halbierten Probenergebnisses der *Trugbild* Zaubern-Probe - durchschaubar.



UNSICHTBARES SEHEN    

Preis: 325GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Das Ziel erhält für die Dauer des Zauberspruchs die Fähigkeit, unsichtbare Objekte und Lebewesen ganz normal erkennen zu können.

Magie, magische Effekte - bis auf den Zauberspruch *Unsichtbarkeit* - oder auch verborgene Fallen gelten nicht als unsichtbar in Bezug auf diesen Zauberspruch.

UNSICHTBARKEIT    

Preis: 1120GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Zauberspruchs unsichtbar.

Der Zauberspruch endet vorzeitig, wenn das Ziel jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält.

VERBORGENES SEHEN    

Preis: 510GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker kann unbelebte Dinge - die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimtüren u.ä.) - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, selbst wenn sie durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis.

Der Zauber funktioniert nicht bei magischen oder unsichtbaren Objekten.

VERDAMPFEN   

Preis: 2230GM

ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Das Ziel beginnt vor magischer Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem dreifachen Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni von seinen Gegenständen.

Der Zauber ist gegen wasserlose Wesen - wie beispielsweise Skelette oder Feuerelementare - nicht einsetzbar.

VERGRÖßERN   

Preis: 920GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Die Körpergröße des freiwilligen Ziels - samt seiner Ausrüstung - verdoppelt sich augenblicklich. Charaktere nehmen die Größenkategorie "groß" (siehe Seite 104) an.

Für die Dauer des Zauberspruchs werden KÖR, ST und HÄ sowie Laufen verdoppelt.

VERKLEINERN   

Preis: 460GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Das freiwillige Ziel - samt seiner Ausrüstung - wird auf ein Zehntel seiner Körpergröße verkleinert. Charaktere nehmen die Größenkategorie "winzig" (siehe Seite 104) an.

Für die Dauer des Zauberspruchs werden KÖR, ST und HÄ halbiert und Laufen durch 10 geteilt.

VERLANGSAMEN    

Preis: 80GM

ZB: $-(\text{KÖR}+\text{AU})/2$ des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauber halbiert den Laufwert von einer maximalen Anzahl von Zielen gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers.

VERSETZEN    

Preis: 260GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Das einwilligende Ziel wird bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt.

Reicht die ermittelte Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch - so weit wie möglich - in dessen Richtung versetzt.

VERSETZTE STIMME   

Preis: 60GM

ZB: -1 pro 10 Meter Entfernung

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker kann das von ihm Gesagte an einen bis zu VE x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt).

Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück einer Person.

Jeder in Hörweite dieses Punktes kann den Zauberwirker hören.

VERTEIDIGUNG    

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis der Zauberwirker in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist.





VERTREIBEN  

Preis: 10GM

ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 Minuten

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Vertreibt eine Anzahl von Untoten im Wirkungsbereich gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers.

Für die Dauer der Vertreibung ziehen sich die Untoten so schnell wie möglich von dem Zauberwirker zurück bis auf eine Distanz von Probenergebnis x 5m.

Bis zum Ablauf des Zaubers können die Untoten niemanden in seinem Wirkungsbereich angreifen.

Der Effekt endet bei jedem Untoten, der Schaden erleidet.

Bei zu vielen Untoten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ kann auch ein bestimmter Untoter als Ziel der Vertreibung bestimmt werden.

Wird beim Vertreiben ein Immersieg gewürfelt, erhalten die betroffenen Untoten zusätzlichen abwehrbaren Schaden in der tatsächlichen Höhe des Immersiegs.

VERWANDLUNG   

Preis: 420GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis/2 in Stunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker nimmt das Aussehen einer anderen Person an, die seinem Volk angehören und gleichen Geschlechts sein muss.

Handelt es sich um eine bestimmte Person, die der Charakter jedoch nur flüchtig oder aus der Ferne kennt, können ihm Fehler unterlaufen, wodurch Bekannte der Zielperson mit einer Bemerkungs-Probewerfung den Zauber durchschauen können.

Untote Wesen u.ä. kann man mit diesem rein optischen Effekt nicht täuschen.

VERWIRREN    

Preis: 210GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauberspruch verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Zauberdauer auf folgender Tabelle jede Kampfrunde neu ermittelt wird:

WZO	DER VERWIRTE...
1-5	...greift die Charaktere an
6-10	...läuft verwirrt in eine zuf. Richtung
11-15	...steht verwirrt herum
16+	...greift die eigenen Verbündeten an

VOLKSGESTALT   

Preis: 420GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis in Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Bis zu VE einwilligende, humanoide Ziele (zu denen natürlich auch der Zauberwirker selbst gehören kann) in Reichweite werden in die Gestalt eines anderen humanoiden Volkes der gleichen Größenkategorie (siehe Seite 104) verwandelt (nicht jedoch seine Ausrüstung).

Beispielsweise könnte man einen Menschen in einen Ork oder sogar in einen uralten Zwerg verwandeln.

Der Charakter behält dabei all seine Fähigkeiten und erhält umgekehrt auch keine Fähigkeiten des Volkes, in das er verwandelt wurde.

Während die Stimme sich dem neuen Volk anpasst, erinnern Augen und Gesichtszüge weiterhin an die eigentliche Gestalt des verwandelten Charakters.

WANDÖFFNUNG   

Preis: 260GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker öffnet ein kreisrundes Loch von 1m Durchmesser in einer bis zu VE x 10 cm dicken, nichtmagischen Steinwand.

Nach Ablauf des Zaubers verschwindet das Loch ohne SPuren zu hinterlassen.

WÄCHTER    

Preis: 115GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Ein magischer Wächter alarmiert bzw. weckt den Zauberwirker, sobald ein Wesen sich bis auf VE x 2 Meter oder weniger dem Zielpunkt nähert.

Dies gilt nicht für Wesen, die sich während des Zaubervorgangs bereits in diesem Bereich aufhielten.

WAFFE DES LICHTS   

Preis: 220GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die anvisierte Waffe erstrahlt mit der heiligen Kraft des Lichts.

Die folgenden Effekte gelten nur, wenn ein Charakter mit dem Talent **Diener des Lichts** die Waffe benutzt:

Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch.

Jedesmal, wenn mit der Waffe Schaden verursacht wird, erhöht sich die Abwehr des Waffenträgers um 1.

Dieser Effekt endet, wenn die Zauberdauer abgelaufen ist oder der Charakter die Waffe fallen lässt.

Waffe des Lichts kann man nicht mit *Flammenklinge*, *Frostwaffe* oder *Schattenklinge* kombinieren.

Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

WAHNSINN 15

Preis: 2850GM

ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Effekt: Das Ziel des Zaubers wird auf der Stelle wahnsinnig und zu einem sabbernden Schwachsinnigen, dessen Geist fortan auf 0 gesenkt ist.

Nur der Zauberspruch *Allheilung* kann diesen Effekt bannen, wofür pro wiederherzustellenden Punkt in GEI der Spruch jeweils einmal auf das Ziel angewendet werden muss.

WASSER TEILEN 12

Preis: 1185GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Effekt: Der Zaubersprucher kann jegliche Gewässer teilen und eine 1m breite Schneise bis zu Grund in sie schlagen, ihre Länge einzig und allein begrenzt durch den Entfernungsmalus auf Zielzauber (siehe Seite 43).

Wird der Zauber gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasserlementare eingesetzt, entspricht das Wurfresultat nicht abwehrbaren Schaden, während die Zauberdauer nur noch augenblicklich ist.

WASSER WEINEN 1

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Berührtes, reines Wasser wird zu heiligem Weihwasser (siehe Kasten). Bei jeder Anwendung des Zaubers stellt der Heiler eine Anzahl an Weihwassereinheiten (etwa 1/2 Liter) gleich dem halbierten Probenergebnis her, genügend "normales" Wasser als Rohstoff vorausgesetzt.

WEIHWASSER

Weihwasser verursacht gegen Dämonen und Untote nicht abwehrbaren Schaden. Jede Einheit Weihwasser hat einen anderen Angriffswert, der mit W20 ermittelt wird.

Dieser Wert wird erst ausgewürfelt, wenn das Weihwasser den Dämonen bzw. Untoten trifft, es sei denn, es wird vorher in Bezug auf seinen Schadenswert von einem Zaubersprucher mit GEI+AU, gefolgt von GEI+VE, erfolgreich analysiert.

Eine Weihwassereinheit kann man auf eine Waffe/ein Geschoss auftragen (benötigt 1 Aktion) und dann einen normalen Angriff mit Schlagen bzw. Schießen würfeln. Ist dieser erfolgreich, wird bei Dämonen und Untoten neben dem normalen Schaden auch noch ein Angriff für das Weihwasser gewürfelt, der nicht abwehrbaren Schaden verursacht. Nach dem ersten Treffer ist die Einheit Weihwasser aufgebraucht.

Alternativ kann man Weihwassereinheiten in zerbrechliche Phiolen (WB+0; 2GM) füllen und diese im Nah- oder Fernkampf gegen Dämonen und Untote einsetzen, wobei die zerbrechlichen Gefäße zerspringen.

In solchen Fällen verursacht nur das Weihwasser Schaden, nicht die Schießen-Probier.

Weihwasser kann außerdem dazu benutzt werden, in schützenden Linien oder Kreisen (1m pro Einheit) auf den Boden geschüttet zu werden, um für eine gewisse Zeit Dämonen bzw. Untote aufzuhalten, die das Weihwasser nicht passieren können.

WASSERWANDELN    

Preis: 150GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel des Zaubers kann eine Anzahl von Runden gleich dem Probenergebnis auf Wasser laufen, als befände es sich an Land.

WECHSELZAUBER    

Preis: 790GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Präpariert einen Zauberspruch des Zauberswirkers, um einmalig aktionsfrei zu diesem zu wechseln.

WIEDERBELEBUNG  

Preis: 650GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dieser Zauber belebt einen Charakter, der nicht eines natürlichen Todes starb, wieder zum Leben mit 1LK.

Das Ziel darf höchstens seit W20 Tagen tot sein und verliert bei der Wiederbelebung permanent 1 Punkt KÖR (siehe Seite 42).

Charaktere mit KÖR 1 können folglich also nicht mehr mit Hilfe dieses Zauberspruchs wiederbelebt bleiben.

Zu beachten ist, dass dieser Zauber keine besonderen Verletzungen heilt - beispielsweise sollte ein aufgeschlitzte Kehle oder ein zerstampfter Körper vor der Wiederbelebung mit dem Zauber *Allheilung* behandelt werden, um ein erneutes Ableben gleich nach der Wiederbelebung zu verhindern.

WOLKE DER REUE   

Preis: 10GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Eine unsichtbare Wolke der Reue mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht.

Jeder Charakter innerhalb der Wolke empfindet ein unterschwelliges Schuldgefühl, wirkt leicht verunsichert und erhält dadurch -1 auf alle Proben.

Eine Wolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

WOLKE DES TODES  

Preis: 790GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Eine schwarze, qualmende Wolke des Todes mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht.

Zwar ist die Wolke nicht undurchsichtig, dennoch werden Angriffe gegen Ziele darin um 2 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb der Wolke -2 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.

Jeder Charakter innerhalb der Wolke erleidet pro Runde automatisch einen nicht abwehrbaren Punkt Schaden.

Sollte der Schwarzmagier über das Talent **Diener der Dunkelheit** verfügen, wird sein Talentrang auf den nicht abwehrbaren Schaden, den jedes Opfer pro Kampfrunde erleidet, addiert.

Eine Wolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

ZAUBERABKLANG    

Preis: 650GM
ZB: - eigene Zugangsstufe für den Spruch
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Mit diesem Zauber kann versucht werden, die Abklingzeit eines zuvor (innerhalb der letzten VE Kampfrunden) erfolgreich gewirkten Zauberspruchs wieder auf Null zu senken.

Misslingt die Probe, kann man den *Zauberabklang* bei diesem speziellen Zauberspruch erst wieder versuchen, wenn der Zauberwirker ihn abermals gewirkt hat.

ZAUBERLEITER    

Preis: 320GM
ZB: +0
Dauer: Konzentration
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Eine magische Leiter entsteht, die bis zu VE x Zauberwirkerstufe Meter hoch sein kann.

Die Leiter steht fest im Raum und benötigt keinen Halt. Sie bleibt, solange der Zauberwirker sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).



ZAUBERTRICK   

Preis: 10GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Dieser Zauberspruch erzeugt kleine, unschädliche Illusionen. Beispielsweise kann der Zauberwirker schwebende Bälle zaubern oder die Illusion eines Kaninchens aus einem Hut ziehen.

ZEITSTOP   

Preis: 2130GM
ZB: -5
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker hält die Zeit an, bis die Zauberdauer endet oder er Schaden verursacht bzw. selber erleidet.

Andere Objekte und Lebewesen können nicht bewegt werden - sie sind starr in der Zeit eingefroren.

ZOMBIES ERWECKEN  

Preis: 930GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Schwarzmagier kann eine maximale Anzahl an Leichen gleich seiner eigenen Stufe im Wirkungsradius zu untotem Leben erwecken.

Die Zombies (siehe Seite 125) benötigen drei Kampfrunden, um sich zu erheben, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.

AUSRÜSTUNG

Alle gelisteten Preise sollten (da "gebraucht") halbiert werden, wenn sie von den Charakteren an Händler u.ä. verkauft werden. Zur groben Orientierung gibt es die Angabe (H), ob man eine Ware in (D)örfern oder Handelsposten, erst in (K)leinstädten oder vermutlich nur in (G)roßstädten erwerben kann. Anderes gibt es nur in (E)lfen- oder (Z)wergensiedlungen. Schlechte Warenqualität halbiert den Preis, während besonders gute Qualität ihn verdoppelt.

1 GOLD = 10 SILBER = 100 KUPFER

AUF REISEN	H	PREIS
Angelhaken und Schnur	D	2SM
Bärenfalle (Schlagen 30)	K	10GM
Decke, dicke Reise-	D	5SM
Karren (2 Räder)	D	15GM
Kletterausrüstung	D	1GM
Kompass	K	35GM
Kutschfahrt (Tag)	K	15SM
Ruderboot (2 Mann)	D	25GM
Schiffspassage (pro Tag)	K	1SM
Seil (10m)	D	1GM
Rucksack	D	2GM
Tagesration (3 Mahlzeiten*)	D	5SM
Umhängetasche	D	5SM
Wagen (4 Räder)	D	35GM
Wasserschlauch (5 Liter)	D	5SM
Zelt (2 Mann)	K	4GM

BEIM HÄNDLER	H	PREIS
Besteck, Holz-	D	2SM
Besteck, Metall-	D	4GM
Decke	D	1SM
Federkiel	D	1SM
Heilkraut*	D	25SM
Holzbecher	D	2SM
Lederbecher	D	1SM
Metallkrug	D	1GM
Parfüm** (50x benutzbar)	K	5GM
Pergamentblatt	D	5SM
Pfeife	D	5SM
Rauchkraut (5 Pfeifenköpfe)	D	1SM
Sack	D	8SM
Sanduhr	K	10GM
Seife (1 Stück)	D	5SM
Tinte (reicht für 50 Seiten)	D	2GM
Tee (10 Tassen)	D	5KM
Topf/Pfanne	D	1GM
Waffenpaste***	K	5SM

*: Erwachsener benötigt 3 pro Tag

*: Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt
 **: Gibt 4 Stunden lang +1 auf Proben sozialer Interaktion mit anderem Geschlecht
 ***: Macht WB+1; hält W20 Nahkampfangriffe bzw. reicht für W20 Fernkampfgeschosse

IM GASTHAUS	H	PREIS
Festmahl für eine Person	D	5GM
"Gesellschaft"	K	5+ SM
Kelch Wein	D	2KM
Krug Bier	D	1KM
Mahlzeit* im Gasthaus	D	5KM - 5SM
UNTERBRINGUNG		PREIS
Stallplatz		5KM
Gemeinschaftsraum		2KM
Zimmer (pro Person)		2SM - 2GM



*: Erwachsener benötigt 3 pro Tag

BELEUCHTUNG	🏠	PREIS
Brennholz (Bündel)	D	1KM
Blendlaterne	D	8GM
Fackel (brennt 2h; WB+1)	D	1KM
Feuerstein & Zunder	D	5KM
Kerze, Wachs- (brennt 10h)	D	2KM
Kerze, Talg- (brennt 6h)	D	1KM
Laterne	D	5GM
Laternenöl (brennt 4h)	D	5KM

IM TEMPEL	PREIS
Allheilung (Zauberspruch)	100GM*
Anhänger mit heiligem Symbol	1GM
Heiltrank (heilt W20 LK)	10GM
Heilzauber (Preis pro 1LK)	1SM*
Verbandszeug**	1SM
Weihwasser (1/2 Liter)	1SM
Wiederbelebung (Zauberspruch)	500GM*

*: Als Spende nötig, wenn SC unbekannt/unbeliebt
 **: Verschlaufen +1 oder natürl. Heilergebnis +1

REITTIERE	🏠	PREIS
Kamel (in Wüstenregionen)	K	175GM
Pony	D	30GM
Reitpferd	D	75GM
Reitkeiler*	Z	500GM
Sattel/Satteltasche	D	5+/4GM
Schimmerross**	E	1000GM
Schlachtross	K	400GM

*: Settingoption: Zwergische Alternative statt Ponys
 **: Settingoption: Edel, lässt nur Elfen auf sich reiten

SCHLÖSSER	🏠	PREIS
Einfach (SW: 0)	D	1GM
Gut (SW: 2)	D	5GM
Solide (SW: 4)	K	10GM
Meisterarbeit (SW: 8)	K	50GM
Zwergenarbeit (SW: 12)	G	250GM

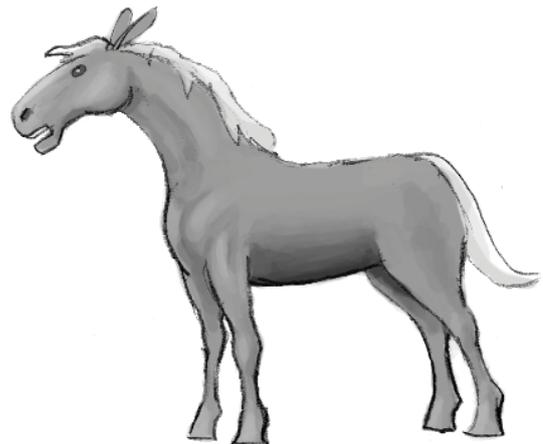
SW = Schloss-Wert (siehe Seite 93)

MAGISCHE DIENSTE	PREIS
Mag. Ggst. identifizieren	5GM
Mag. Trank identifizieren	5SM
Zauberdienst (z.B. Teleport)	Spruchkosten/2

DIVERSES	🏠	PREIS
Brechstange (WB +1)	D	15SM
Dietrich	K	1GM
Handschellen*	K	8GM
Holzwürfel (sechseckig)	D	2KM
Kartenspiel	K	1GM
Werkzeugset	K	5GM

*: Preis für beide Schlösser extra ermitteln

TIERE	🏠	PREIS
Esel	D	8GM
Huhn	D	2KM
Hund	D	1GM
Jagdfalke	K	500GM
Katze	D	1SM
Kuh	D	10GM
Ochse	D	15GM
Schaf	D	2GM
Schwein	D	3GM
Singvogel (mit Käfig)	K	5GM



UNTERKUNFT ERRICHTEN	PREIS
1m Holzpalisade (3m hoch)	5GM
1m Holzzaun (1m hoch)	2GM
1m Steinmauer (3m hoch)	15GM
Glasfenster	25GM
1m ² Land (sofern käuflich)	25GM
Festung (1 Etage; Stein)	250GM/m ²
Haus (1 Etage; Fachwerk)	20GM/m ²
Haus (1 Etage; Holz)	25GM/m ²
Haus (1 Etage; Stein)	50GM/m ²
Tor	60GM
Tür, einfach	5GM
Tür, verstärkt	20GM

AUSRÜSTUNG



RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES	🏠	PREIS
Kettenpanzer	+2	Laufen -0,5m	K	10GM
Lederschienens*	+1	an Arm & Bein	D	4GM
Lederpanzer**	+1		D	4GM
Metallhelm	+1	Initiative -1	D	6GM
Plattenarmschienen	+1	Laufen -0,5m	K	7GM
Plattenbeinschienen	+1	Laufen -0,5m	K	8GM
Plattenpanzer**	+3	Laufen -1m	K	50GM
Robe	+0		D	1GM
Robe (runenbestickt)	+0	Aura +1	K	8GM
Schild, Holz-***	+1		D	1GM
Schild, Metall-	+1	Laufen -0,5m	D	8GM
Schild, Turm-	+2	Laufen -1m	K	15GM

* : hierbei handelt es sich um Arm- **und** Beinschienen

** : Für Reittier Preis x 3

*** : zerbricht bei einem Abwehr-Patzer

WAFFEN	WB	BESONDERES	🏠	PREIS
Axt	+1		D	6GM
Armbrust, leicht (2h)	+2	Initiative -2	D	8GM
Armbrust, schwer (2h)	+3	Initiative -4, Gegnerabwehr -2	K	15GM
Bihänder (2h)*	+3	Initiative -2, Gegnerabwehr -4	D	10GM
Bogen, Elfen- (2h)*	+3	Initiative +1	E	75GM
Bogen, Kurz- (2h)	+1	Initiative +1	D	6GM
Bogen, Lang- (2h)*	+2	Initiative +1	K	10GM
Dolch	+0	Initiative +1	D	2GM
Flegel	+2	Initiative -2	D	8GM
Hammer	+1	Gegnerabwehr -1	D	7GM
Hellebarde (2h)**	+2	Initiative -2; typische Stadtwachenwaffe	K	4GM
Kampfstab (2h)**	+1	Zielzauber +1	D	5SM
Keule**	+1		D	2SM
Lanze**	+1/+4	Nur im Trab (WB+1) oder Galopp (WB+4)	K	2GM
Schlachtbeil (2h)*	+4	Initiative -6, Gegnerabwehr -4	G	20GM
Schlachtgeißel***	+3	Initiative -4, Gegnerabwehr -4	K	16GM
Schlagring	+0	wie waffenlos, Gegner aber kein Abwehr-Bonus	K	1GM
Schleuder	+0	Distanzmalus -1 pro 2m	D	1SM
Schwert, Breit-	+1	Gegnerabwehr -2	D	8GM
Schwert, Kurz-	+1	Werte gelten auch für Krummsäbel	D	6GM
Schwert, Lang-	+2	Werte gelten auch für Krummschwerter	D	7GM
Speer****	+1	sowohl für Nah- als auch Fernkampf	D	1GM
Streitaxt (2h)	+3	Initiative -2	D	7GM
Streithammer (2h)	+3	Initiative -4	D	6GM
Streitkolben/Morgenstern	+1	Gegnerabwehr -1	D	7GM
Waffenlos	+0	Gegnerabwehr +5	-	-
Wurfmesser	+0	Distanzmalus -1 pro 2m; auch Nahkampf geeignet	D	2GM
Zwergenaxt (2h)	+3	Initiative -1, Gegnerabwehr -2	Z	60GM

*: Für Zwerge auf Grund der Größe zu unhandlich

** : zerbricht bei Schlagen-Patzer

*** : Bei Schlagen-Patzer trifft Angreifer sich selbst (Patzer ausgeschlossen) **** : zerbricht bei Schießen-Patzer

SPIELLEITUNG

Dungeonslayers ist ein sehr schnelles System - Charaktere können hier wild herumhacken, aber auch schnell das Zeitliche segnen, also gönne man ihnen jeden Ruhm.

Ob nun spaßige Dungeonschlachten und knackige Kämpfe im Vordergrund stehen, oder man lieber reiselastige Wildnis- oder detektivische Stadtabenteuer bevorzugt - **Dungeonslayers** kann jeden Kampagnenstil bedienen.

DUNGEONS

Ein Dungeon ist ein verliesartiges Gewölbe, vollgestopft mit Fallen, Geheimgängen, Monstern und jeder Menge Schätze.

Einem ungeschriebenen Gesetz zur Folge werden die Herausforderungen eines Dungeons umso höher, je weiter man sich vom Eingang entfernt.



DUNGEONPLANUNG

Zwar versteht man unter einem klassischen Dungeon in der Regel ein dunkles, gegnergefülltes Verlies, doch letztendlich ist er einfach eine Ansammlung unterschiedlicher, miteinander verbundener Räume, die vieles sein können:

Verlassene Minenstollen, ein altes Hügelgrab, die Kanäle unter einer Stadt, düstere Friedhofskatakomben, eine ganze Festung, der Turm eines Magiers oder gar die Frachträume einer Galeere.

DIE ERBAUER DES DUNGEONS

Zunächst ist immer zu klären, wer den Dungeon ursprünglich wozu errichtet hat, wie lange das her ist und was aus seinen Erbauern oder ihren Nachfolgern wurde, falls sie nicht mehr hier leben. All diese Fragen verschaffen dem Dungeon Geschichte und Authentizität, geben Anhaltspunkte zur Architektur und der allgemeinen Optik des Dungeons – handelt es sich um eine grobgehauene Höhle oder gar um verwinkelte, reichverzierte Gangsysteme feinsten zwergischer Steinmetzkunst, die in vielen Jahrzehnten geschaffen und vorher ausgiebig geplant wurden?

Warum befindet sich der Eingang dort, wo er ist? Gibt es einen Hinterausgang? Hätte dieser überhaupt Sinn gemacht? Auch die Anordnung der Räume ist wichtig - niemand baut einen Dungeon, in dem man gleich am Eingang in die Schatzkammer kommt, dahinter die ungeschützten Schlafgemächer vorfindet und am Ende erst die Räume der Wachmannschaft.

Hierbei ist es sehr hilfreich (und deckt Logikfehler auf), wenn man im Geiste einen Rundgang macht und die alltäglichen Wege der (ehemaligen) Bewohner abschreitet.

DER AUFBAU DES DUNGEONS

Ein abwechslungsreicher Dungeon sollte nicht linear aufgebaut sein, sondern immer auch Abzweigungen oder Kreuzungen enthalten.

Dies sorgt für mehr taktische Möglichkeiten, mehr Dynamik und mehr Spannung ("Aber wenn dann von hinten was kommt?") - nur ein einziger Weg zur Wahl ist keine Wahl.

Natürlich gibt es auch viele Bereiche, die quasi nur in einer "Linie" verbunden sind, dennoch sollten ein paar Wahlmöglichkeiten und alternative Wege für die Charaktere in keinem größeren Dungeon fehlen. Auch können bestimmte Bereiche erst betretbar werden, wenn man in einem anderen Bereich etwas Bestimmtes unternimmt oder an einen entsprechenden "Schlüssel" gelangt.

DIE GEFAHREN DES DUNGEONS

Ist der Dungeon derzeit bewohnt? Von wem? Seit wann und warum? Wie versorgen sich die Bewohner? Schließlich sollte geklärt werden, ob es hinter dem Eingang noch Wachen gibt, sich diese an festen Wegpunkten aufhalten oder sogar in zeitlichen Abständen eine bestimmte Route ablaufen. Was für Fallen gibt es? Und wo sind sie sinnvoll platziert? Ein Stolperseil vor dem Abort ist in bewohnten Dungeons nicht unbedingt sinnvoll und in einer Trollhöhle sollte man nicht unbedingt auf eine magische Selbstschußanlage treffen.

DER HINTERGRUND DES DUNGEONS

Stolpern die Charaktere nicht durch Zufall in den Dungeon, führen sie oft Gerüchte oder ein Auftrag dorthin. Ob es nun gilt, ein Monster unschädlich zu machen, eine Entführte zu befreien oder ein sagenumwobenes Artefakt zu bergen - wichtig für die Glaubwürdigkeit ist hierbei vor allem: Wieso hat der Dungeon auf die Charaktere gewartet? Wieso hat sich nicht schon längst jemand anderes gefunden? Beispielsweise wartet eine Großstadt oder eine stark bemannte Burg nicht unbedingt erst darauf, dass ein paar Helden irgendwann einmal vorbei kommen, um die Bande von Strauchdieben endlich ausmerzen zu lassen, die in einer nahen Ruine ihr Lager haben.

LICHT & SICHT

Schlechte Beleuchtung, dichter Nebel oder heftiger Regen können die Sicht erschweren. Alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist, werden dadurch um 2 erschwert. Charaktere in völliger Dunkelheit (oder betroffen durch Zauber wie *Blenden*) erhalten -8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist. Die folgende Tabelle zeigt, wie groß der Bereich ist, den eine Lichtquelle effektiv erhellt:

LICHTQUELLE	LICHTRADIUS
Kerze	5m
Fackel/Laterne	10m
Lagerfeuer	15m

DUNKEL- & NACHTSICHT

Zwerge können durch die ihnen angeborene Dunkelsicht selbst in völliger Finsternis noch sehen, während die Nachtsicht der Elfen ein gewisses Mindestmaß an Licht erfordert (beispielsweise ein sternenklarer Himmel).

SICHTWEITEN	KAUM LICHT	STOCKFINSTER
Elfen	wie am Tag	0m
Menschen	10m	0m
Zwerge	wie am Tag	50m

TÜREN & WÄNDE

Dungeonslayer können Türen eintreten und mit den richtigen Waffen auch Löcher und Öffnungen in Wände schlagen.

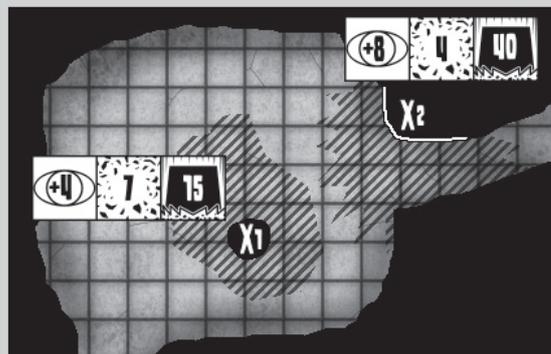
TÜREN	EINTRETEN	SW
Normal	+0	0
Verstärkt	-4	4
WÄNDE	ABWEHR	LK
Lehmwand	15	10
Fachwerk	20	15
Holzwand	25	15
Steinwand	40	25
Tor	30	20

ZERSTÖRBARE DUNGEONS

Einbrechende Tunneldecken oder umstürzende Mauern, die noch dazu auf Gegner fallen, bringen noch mehr Action und Spaß in einen Kampf, doch sollten diese Mittel nur hin und wieder eingesetzt werden (1 bis 2 Bereiche alle paar Dungeons reichen völlig aus), sonst nutzen sie sich zu schnell ab.

Betreten die Charaktere einen entsprechenden Raum oder eine Örtlichkeit, würfeln sie (aktionsfrei) Bemerken-Proben, mit modifiziert, um zu erkennen, an welcher Stelle (X) Schaden verursacht werden muss (; keine Abwehr), damit es im schraffierten Bereich zum Einsturz kommt.

Für jeden Charakter in dem betroffenen Bereich () wird mit einer Probe ermittelt (PW:) , ob und wieviel Schaden er bei einem eventuellen Einsturz erhält.



Beispiel:

Der oben dargestellte, grobgehauene Raum, enthält zwei einsturzgefährdete Bereiche, die die Charaktere beim Betreten aktionsfrei bemerken können.

Dafür würfeln sie zwei Bemerken-Proben, einmal mit einem Bonus von +4 (für die Decke über der Säule X1) und einmal sogar mit einem Bonus von +8 (für das rissige Wandsegment X2).

Werden bei der Säule 7 oder bei dem Wandsegment sogar nur 4 Schadenspunkte verursacht, kommt es an der betreffenden Stelle augenblicklich zum Einsturz. Für alle Charaktere innerhalb des schraffierten Einsturzbereichs wird eine Schadens-Probewürfelung, bei der Säule mit PW: 15, bei dem Wandsegment mit PW: 40.

SLAYERGEFAHREN

Neben Monstern bedrohen noch vielerlei andere Dinge einen Dungeonslayer:

FALLEN

In jeden richtigen Dungeon gehören - sinnvoll platziert - ein paar ordentliche Fallen, die es zu entdecken und zu entschärfen gilt (siehe Seite 89), will man ihrem "Angriff" entgehen. Fallen haben einen Tarnwert (TW), in der Regel zwischen 0 und 8.

TYPISCHE FALLEN

Fallgruben (TW: 0-8)

Verursachen Sturzschaden (siehe Seite 85) und können zusätzlich noch mit Speeren gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3) oder Säure enthalten.

Giftnadel (TW: 4-8)

Diese Fallen sichern oftmals Truhen u.ä. und greifen mit Gift (siehe Seite 85) an.

Herabstürzende Steine (TW: 0-8)

Solche Fallen greifen mit einem Steinschlag an, dessen Probenwert in der Regel zwischen 11 und 30 liegt (PW: 10+W20).

Speerfallen (TW: 0-8)

Ein oder mehrere aus den Wänden oder der Decke schießende Speere - durch Druckplatten oder Stolperschnüre ausgelöst - mit Schlägen 15 oder höher.



FEUER & SÄURE

Bis auf wenige Ausnahmen - wie zum Beispiel der Zauber *Feuerball* oder Drachenodem - wird gegen Feuer- und Säureschaden ganz normal Abwehr gewürfelt.

Bei einem Immersieg mit einem Säureangriff wird ein zufällig zu ermittelndes, nichtmagisches Rüstungsteil des Ziels zerstört.

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN/RD
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung*	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Inferno (keine Abwehr!)	2W20
Nasse Kleidung	-W20
Schützende Stoffdecke*	-W20
SÄUREMENGE	SCHADEN/RD
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20
Eingetaucht (keine Abwehr!)	2W20

*: brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklopfen kostet eine ganze Aktion

ERTRINKEN

Untergehende Charaktere (siehe Seite 93) können noch KÖR+HÄ Kampfrunden lang die Luft anhalten, während sie dabei mit 2m pro Runde zu Boden sinken.

Nach Ablauf dieser Zeit müssen sie jede Kampfrunde KÖR+HÄ erfolgreich würfeln, sonst geht ihnen endgültig die Luft aus und sie ertrinken.

Ertrinkende Charaktere erhalten jede Runde W20 Schadenspunkte, gegen die sie ganz normal - allerdings ohne PA-Boni durch die Panzerung - Abwehr würfeln.

Ertrunkene, die nicht mehr als KÖR x 2 Kampfrunden tot sind, können mit GEI+GE+Bildung+Fürsorger oder Heilmagie reanimiert werden.

ERSCHÖPFUNGSSCHADEN

Durch extreme Umweltbedingungen oder auf Grund mangelnder Ernährung können Charaktere Erschöpfungsschaden erhalten.

Gegen Erschöpfungsschaden kann man keine Abwehr würfeln und er kann nicht mit Magie (außer *Allheilung*) kuriert werden.

Nur die nötigen Gegenmaßnahmen (Kühlen bzw. Wärmen, Nahrungsaufnahme usw.) verschaffen Abhilfe.

URSACHE	ERSCHÖPFUNG
Extreme Hitze/Kälte	1 pro Tag
Keine Nahrung	2 pro Tag
Kein Wasser	5 pro Tag

STURZSCHADEN

Dungeonslayer neigen dazu, hin und wieder tief zu stürzen. Der Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Gegen Spannungstiefs eingesetzt, verleihen sie jedem Dungeon eine Eigendynamik, die selbst den SL überrascht.

Neben der klassischen Methode, Zufallsbegegnungen in zeitlichen Abständen oder je nach Spannungslage auszuwürfeln, verwendet **Dungeonslayers** in seinen Abenteuern auch feste Wegpunkte, bei denen es zu einer Zufallsbegegnung kommt, wenn die Spielercharaktere diese passieren.

Die Ergebnisse von Zufallsbegegnungen sollten individuell an den jeweiligen Dungeon angepasst werden und - sofern dies möglich ist - auch positive Begegnungen enthalten.

GIFT

Luftdicht aufbewahrte Gifte können in Getränke gegeben, unter das Essen gemischt, auf Klingen geschmiert oder auf Pfeile und Bolzen aufgetragen werden, verlieren ab dann aber nach spätestens W20 x 10 Minuten ihre Wirkung.

Bei beschmierten Waffen muss erst ein Treffer gelandet werden, der Schaden verursacht, bevor das Gift (einmalig) wirkt.

VERGIFTUNG BEMERKEN

Wer heimlich vergiftet wird (beispielsweise beim Essen) kann GEI+VE+Wahrnehmung würfeln, um das Gift noch rechtzeitig zu bemerken. Dieser PW kann durch den Tarnwert (TW) des Giftes gemindert werden.

SCHADEN DURCH GIFT

Gifte, die Schaden verursachen, würfeln einen Angriff bzw. verursachen feststehenden Schaden. Nicht jedes Gift erlaubt einen Wurf auf Abwehr (wobei die Rüstung nicht zählt), um den Schaden zu mindern.

BETÄUBUNGS- UND LÄHMUNGSGIFTE

Der Vergiftete würfelt KÖR+HÄ+*Einstecker*, sonst wird der Charakter durch solch ein Gift außer Gefecht gesetzt. Jede zusätzliche Dosis senkt den PW des Vergifteten um 1, ebenso aber auch den TW des Giftes (was zu einem Bonus zum Bemerken des Giftes führen kann).

SCHADENSGIFTE	PREIS
Würfelschaden	4GM/Angriffs-PW +1
Festschaden	25GM/1 Schaden
Keine Abwehr	Kosten x 4
ANDERE GIFTE	PREIS
Betäubungsgift	100GM/W20 Min. - KÖR
Lähmung	60GM/W20 Rd. - KÖR
ALLE GIFTE	PREIS
Tarnwert	Kosten/10 pro +1

REISEN & TRANSPORT

Die folgende Tabelle listet auf, wie weit eine Reisegruppe durchschnittlich in 12 Stunden (Pausen einkalkuliert) voran kommt, abhängig von ihrer durchschnittlichen Transportgeschwindigkeit, dem Gelände und anderen Umständen:

AN LAND/12H	EBENE	UNWEGSAM
Zu Fuß/Karren	40km	25km
Ochsenwagen	30km	-
Pferd (Schritt)	55km	35km
Pferd (Halbtrab)	80km	55km
Pferd (Galopp)	100km*	-
Kutsche	85km	-

*: Dauert (15-AGI)h, nach (KÖR/2)h aber KÖR+HÄ alle 15 Minuten (im Trab alle 30), sonst totgeritten.

AUF DEM FLUSS/12H	STROMAUF	STROMAB
Floß	15km	50km
Paddelboot	25km	80km
Fischerboot	40km	130km
Ruderboot	80km	180km

AUF DEM MEER	12H	WETTER
Floß	25	(W20-10) x 10%
Ruderboot	90	(W20-5) x 10%
Segelboot	100	(W20-10) x 15%
Kriegsschiff	130	(W20-5) x 15%

TRANSPORT

Fahrzeuge und Schiffe haben eigenständige Geschwindigkeiten. Karren, Wagen, Kutschen und andere Landfahrzeuge bewegen sich auf offener Ebene ohne Straße nur mit halbiertes Geschwindigkeit voran, auf unwegsamem Gelände können sie (bis auf Karren) überhaupt nicht fahren.

Auf offener See beeinträchtigt das Wetter mit Flauten und Winden die Geschwindigkeit.

REISEN ZU PFERD

Charaktere, die das Talent **Reiten** nicht beherrschen, können sich nur in der Geschwindigkeit **Schritt** (= Laufen x 1) ohne Probleme fortbewegen. Während dauerhaftes Galopp ihnen überhaupt nicht möglich ist, können sie mit einer Reiten-Probe pro Stunde versuchen zu traben.

Hat ein Charakter das Talent **Reiten** erlernt, kann er mit seinem Pferd problemlos im **Trab** (=Laufen x 1,5) reiten und sogar für eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert des Reittieres **galoppieren** (Laufen x 2). Auf unwegsamem Gelände wird diese Zeit halbiert, während in schwierigen Gelände ein Galopp überhaupt nicht möglich ist. Wird ein Reittier über die erlaubte Zeit hinaus zum Galopp angetrieben, würfelt es pro Viertelstunde KÖR+HÄ, um nicht vor Erschöpfung zu verenden.



REISETEMPO (OPTIONAL)

Wer es genauer mag oder bei Verfolgung oder unter Zeitdruck die Reisegeschwindigkeit ganz genau wissen muss, verwendet die folgenden, detaillierteren Regeln:

GELÄNDE

Wer nicht auf **offener Ebene oder einer Straße** reist, sondern bewaldetes oder hügeliges Gebiet durchquert, befindet sich auf **unwegsamen Gelände**.

Bei **schwierigem Gelände** handelt es sich dagegen um bewaldete Hügel, tückische Sümpfe oder schroffe Gebirgslandschaften.

SCHWER BELADENE CHARAKTERE

Während man im Kampf Ranzen und Gepäck schnell fallen lassen kann, wirkt sich die Traglast auf die Reisegeschwindigkeit aus.

Bei Charakteren, die schwer beladen sind (sei es, weil sie mit Schatztruhen, gestohlenen Statuen oder auch verletzten Kameraden durch die Gegend laufen), wird die **Reisegeschwindigkeit halbiert**.

Reittiere mit mehr als einem (ausgerüsteten) Reiter gelten ebenfalls als schwer beladen

TATSÄCHLICHES REISETEMPO

Die folgende Tabelle verrät, wieviel **Kilometer in einer Stunde**, abhängig vom Gelände, zurückgelegt werden.

Als Grundlage dient dabei immer der Laufen-Wert des *langsamsten* Mitglieds in der Reisegesellschaft.

Berittene Charaktere verwenden immer den Laufen-Wert ihres Reittieres.

LAUFEN	EBENE	UNWEGSAM	SCHWIERIG
1,5m	1,6km / h	1,1km / h	0,5km / h
2m	2,2km / h	1,4km / h	0,7km / h
2,5m	2,7km / h	1,8km / h	0,9km / h
3m	3,2km / h	2,2km / h	1,1km / h
3,5m	3,8km / h	2,5km / h	1,3km / h
4m	4,3km / h	2,9km / h	1,4km / h
4,5m	4,9km / h	3,2km / h	1,6km / h
5m	5,4km / h	3,6km / h	1,8km / h
5,5m	5,9km / h	4,0km / h	2,0km / h
6m	6,5km / h	4,3km / h	2,2km / h
6,5m	7,0km / h	4,7km / h	2,3km / h
7m	7,6km / h	5,0km / h	2,5km / h
7,5m	8,1km / h	5,4km / h	2,7km / h
8m	8,6km / h	5,8km / h	2,9km / h
8,5m	9,2km / h	6,1km / h	3,1km / h
9m	9,7km / h	6,5km / h	3,2km / h
9,5m	10,3km / h	6,8km / h	3,4km / h
10m	10,8km / h	7,2km / h	3,6km / h

EILMÄRSCH

Wer es besonders eilig hat, versucht sich so oft wie möglich im Dauerlauf fortzubewegen. Dadurch kann man täglich für maximal eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert die **Reisegeschwindigkeit um 50% erhöhen**.

Allerdings wird anschliessend für jede Stunde, die man geeilt ist, die sonstige Reisegeschwindigkeit für eine halbe Stunde halbiert.

GEWALTMÄRSCH

Eine typische Reisegruppe reist im Durchschnitt 12 Stunden pro Tag, in denen insgesamt 2 Stunden gerastet wird (also 10 Stunden reine Reisezeit täglich).

Charaktere und Reittiere, die mehr als 10 Stunden an einem Tag reisen, würfeln pro zusätzliche Stunde KÖR+HÄ, sonst erhalten sie jeweils einen Punkt Erschöpfungsschaden, der nur durch natürlichen Schlaf auskuriert werden kann.

SPRACHEN & SCHRIFTZEICHEN

Um einen Text verstehen zu können, muss man die Schriftzeichen lesen können, in der er niedergeschrieben wurde und die Sprache beherrschen, die sein Verfasser verwendete. Sprachen und verwendete Schriftzeichen sind von Kultur zu Kultur unterschiedlich und werden durch das jeweilige Setting vorgegeben.

Mehrere Sprachen verwenden oftmals die selben Schriftzeichen. Jeder Charakter beherrscht zu Spielbeginn zwei Sprachen und hat eventuell auch die dazugehörigen Schriftzeichen bereits erlernt, sofern er bei Spielbeginn in GEI einen Wert von 6 oder höher hatte (siehe Seite 6).

Für 1 Lernpunkt kann man eine neue Sprache oder neue Schriftzeichen erlernen (siehe Seite 8), ausreichend Zeit und Lernmöglichkeiten vorausgesetzt.

Settingoption:

Elfische Lettern und zwergische Runen werden in vielen Settings wohl gehütet und Vertretern anderer Völker nicht einfach beigebracht.

WAREN HERSTELLEN

Charaktere mit dem Talent **Handwerk** sind in der Lage, Gegenstände zu reparieren und herzustellen, sofern sie von der erlernten Handwerksart (siehe Seite 24) abgedeckt werden (beispielsweise Bögen und Pfeile bei Bogenbau). Die Herstellung kostet genau die Hälfte vom handelsüblichen Preis des Gegenstandes und dauert

$$\frac{\text{Herstellungskosten in Gold} \times 10}{1 + \text{Rang in Handwerk}} \text{ Stunden.}$$

Eine **Reparatur** (sofern noch möglich) kostet in der Regel nichts und dauert nur ein Viertel der Zeit. Wird im Anschluß erfolgreich GEI+GE+Handwerk gewürfelt, gelingt die Herstellung bzw. Reparatur. Keine Werkstatt (-8) oder auch kein Werkzeug (-4) erschweren jede Probe.

EP-VERGABE

Charaktere können auf verschiedene Arten Erfahrungspunkte verdienen. Dabei gelten die folgenden Richtlinien für die Vergabe von Erfahrungspunkten:

PUNKTE FÜR GEGNER

Die EP für getötete oder überlistete Gegner errechnen sich aus der EP-Summe aller Gegner geteilt durch die Anzahl der beteiligten Charaktere.

Beispiel:

Fünf Dungeonslayer haben 10 Goblinskrieger zu je 20EP besiegt. Jeder Charakter erhält anschließend 40EP (200/5).

PUNKTE FÜR QUESTS

Erreichen von klar definierten Abenteuerzielen (das elfische Artefakt bergen, den Bösewicht ausschalten etc.) sollten mindestens einem Viertel aller Gegner-EP entsprechen.

Beispiel:

Für die nun abgeschlossene Quest "Vernichtet die Goblinbande" erhält jeder Dungeonslayer 10EP (40/4).

PUNKTE FÜR ROLLENSPIEL

Atmosphärisches, unterhaltsames und charaktergerechtes Rollenspiel sollte gefördert werden. Ein Charakter kann dadurch pro Situation bis zu Stufe x 2 EP verdienen.

Beispiel:

Ein Charakter der 5. Stufe kann durch Rollenspiel pro Situation bis zu 10 EP verdienen.

WEITERE PUNKTE

Gute Ideen, clevere Vorgehensweisen, das Überwinden von Fallen und abgeschlossene Abenteuerabschnitte sollten mit 5-25 EP belohnt werden, pro erforschtem Dungeonraum oder 10 gereisten Kilometern durch die Wildnis gibt es 1EP.

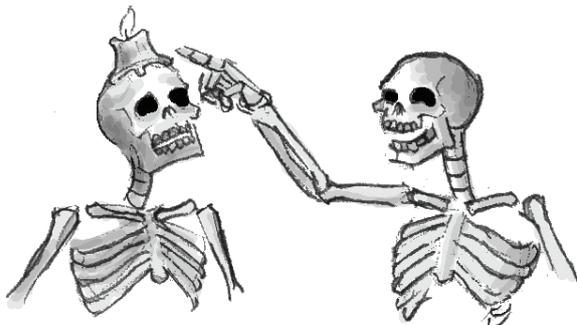
ERWEITERTE PROBEN

Dieser Abschnitt vertieft bei Bedarf die Regeln und deckt die typischsten Proben einer Runde **Dungeonslayers** ab. Talente, die unter gewissen Umständen einen Bonus auf eine Probe geben könnten, sind mit aufgelistet.

BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)

Diebeskunst, Wahrnehmung

Zu diesen Proben kommt es, wenn immer den Charakteren etwas auffallen könnte (Blutstropfen am Kittel des Wirts, ein leises Plätschern in der Ferne oder der Geruch von Trollen in einer Höhle). Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit Wert 8 gewürfelt.



Hält man nach Fallen oder Geheimtüren Ausschau, fließt noch das Talent **Diebeskunst** mit in die Probe ein.

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Mehr als offensichtlich (Explosion)	+8
Offensichtlich (Prügelei / Warnschild)	+4
Widrige Umstände (große Entfernung / prasselnder, dichter Regen / überfüllte Straßen)	-4
Tarnwert einer Falle (optisch)	-TW
Tür/Wand dazwischen (akustisch)	-2/-8
Distanz zu Schleichenden (akustisch)	-1/m

Sollten die Charaktere nicht bewusst nach etwas Ausschau halten oder lauschen, sollte der Spielleiter die Probe heimlich würfeln.

Settingoption:

In vielen Settings wird Elfen eine besonders hohe Aufmerksamkeit zugestanden. Elfen in solchen Settings erhalten +3 auf jede ihrer Bemerkensproben.

DARBIETUNG (*)

Akrobat, Bildung, Charmant, Instrument, Kletterass, Schnelle Reflexe

Bei einer Darbietung kann es sich um ein vorgetragenes Gedicht, ein gespieltes Lied, ein waghalsiges Gauklerkunststück, einen einfachen Tanz u.ä. handeln. Der Spielleiter klärt, welche Talente in Frage kommen.

ERWACHEN (GEI+VE)

Schnelle Reflexe, Wahrnehmung

Hin und wieder kann es wichtig sein, dass ein Charakter aus seinem Schlaf gerissen wird. Sobald solch ein Umstand eintritt, wird GEI+VE gewürfelt und mit Hilfe der folgenden Tabelle modifiziert.

WECKENDE UMSTÄNDE	PW
leises Geräusch / Geflüster / Schleichen-Probe misslungen	+0
Gespräch in Zimmerlautstärke / Patzer bei Schleichen-Probe	+4
Kampflärm / lautes Geräusch	+8
Getreten / Wachgerüttelt	+8
Schaden erleiden	autom.
Ziel eines erfolgreichen Zaubers sein	+2

Charaktere, die erwachen, machen eine Bemerkensprobe (diese wird nicht modifiziert), um sich zu orientieren.

Bei einem Erfolg können sie noch in der selben Runde handeln, in der sie aufgewacht sind.

Ist ihre Initiative bereits verstrichen, wird wie bei einer Abwartehandlung (siehe Seite 43) vorgegangen.

FALLEN ENTSCHÄRFEN (GEI+GE)

Diebeskunst

Wenn man weiß, wo sich eine Falle befindet (sie also bemerkt hat), kann man versuchen sie zu entschärfen.

Misslingt die Probe, wird die Falle allerdings ausgelöst.

FEILSCHEN (GEI+VE/+AU)

Charmant, Schlitzohr

Bei Verhandlungen - ob über Marktpreise, Questbelohnungen oder Kriege - werden vergleichende Proben (siehe Seite 39) gewürfelt - am Spieltisch vorgetragene Worte können einen Bonus von -8 bis +8 geben. Verwendet wird VE oder AU, je nachdem, welcher Wert von beiden höher ist.

Ein Sieg bei einer Feilschen-Probe kann allerdings nie dazu führen, dass jemand einem Handel eingeht, dessen Konditionen er niemals akzeptieren könnte.

Bei Handelsgeschäften ist es deshalb hilfreich, wenn vorher festgelegt wird, wie hoch oder niedrig die Beteiligten gehen würden.

FEUER MACHEN (GEI+GE)

Jäger

Wer auf die Schnelle ein Feuer benötigt, würfelt GEI+GE (zählt als ganze Aktion).

Bei einem Erfolg entfacht man mit Stein, Stahl und Zunder in den Händen eine kleine Flamme.

FLIRTEN (GEI+AU)

Charmant

Wer durch sympatisches Auftreten und passende Komplimente beeindrucken will, würfelt GEI+AU, wobei die Modifikatoren je nach Geschlecht des Flirtenden unterschiedliche Werte annehmen:

FLIRT-MODIFIKATOREN	MANN	FRAU
Anderes Volk	-8	-8
Aufreizende Kleidung	-2	+4
Blutbefleckt	-2	-4
Mundgeruch	-4	-2
Parfüm	+1	+1
Spendabel	+1	-2
Ungepflegt	-4	-2

GIFT TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung eines Giftes entgehen. Pro Rang in **Einstecker** erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe. Bei besonders gefährlichen Giften ist eine Probe zum Widersetzen nicht erlaubt.

Settingoption:

Zwerge sind in vielen Settings oft ein zähes Volk, welches einen Bonus von +2 gegen Gifte erhält.

INSCRIFT ENTZIFFERN (GEI+VE)

Wahrnehmung, Bildung

Um eine alte, verwitterte Inschrift entziffern zu können, muss man ihre Sprache und ihre Schriftzeichen beherrschen (siehe Seite 88).

KLETTERN (AGI+ST)

Akrobat, Kletterass

Beim Klettern bewegen sich Charaktere mit ihrem halben Laufen-Wert. Pro AGI x 2 in Metern, die ein Charakter erklimmen will, ist eine Klettern-Probe nötig.

Bei einem Mißerfolg kann der Charakter es erneut versuchen, nur bei einem Patzer stürzt er auf halber Strecke ab (siehe Seite 85), sofern er nicht gesichert ist.

KLETTERFLÄCHE	PW
Baum	+0 bis +8
glatte Wand	-8
gute Griffmöglichkeiten	+8
grobe Steinmauer	+2
schräg	-8 bis +8
zerklüfteter Fels	+4
WEITERE MODIFIKATOREN	PW
Arm/Bein verletzt	je -8
Kletterausrüstung	+2
nasse Oberfläche	-4
Seil	+8
Stürmisch	-2

KRAFTAKT (KÖR+ST)

Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag

Wer eine Tür eintreten, Gitterstäbe verbiegen oder eine Truhe aufbrechen will, vollführt einen Kraftakt.

KRANKHEIT TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung einer Krankheit entgehen.

Pro Rang in **Einstecker** erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe.

Settingoption:

Elfen sind in vielen Settings gegen jegliche Art von Krankheiten immun. Zwerge gelten zudem oft als zähes Volk, welches einen Bonus von +2 gegen Krankheiten erhält.

MECHANISMUS ÖFFNEN (GEI+GE/+VE)

Diebeskunst, Handwerk, Schlossknacker

Wurde ein Geheimtür o.ä. gefunden, muss man meistens noch einen verborgenen Schalter oder andere Mechanismen mit Hilfe von GEI+GE ertasten, mit denen man sie öffnet.

Ist dagegen reine Denkarbeit gefordert, wird mit GEI+VE gewürfelt.



REITEN (AGI+BE/+AU)

Reiten, Sattelschütze, Tiermeister

Ein Reittier befindet sich immer in einer der vier Geschwindigkeiten **Stand** (Laufen 0), **Schritt** (Laufen x 1), **Trab** (Laufen x 1.5) oder **Galopp** (Laufen x2).

Charaktere ohne das Talent **Reiten** müssen jedesmal, wenn sie ihr Reittier dazu bewegen wollen, die Richtung oder die Geschwindigkeit (um eine Stufe) zu ändern, eine Reiten-Probe mit AGI+BE bzw. AU würfeln (je nachdem, welcher Wert besser ist), was eine ganze Aktion in Anspruch nimmt.

Charaktere mit dem Talent **Reiten** können dies dagegen aktions- und probenfrei nebenbei tun.

Jeder Charakter (also auch jene mit dem Talent **Reiten**) muss dagegen eine aktionskostende Reiten-Probe würfeln, wenn das Reittier ein Hindernis überspringen soll oder er die Geschwindigkeit innerhalb einer Runde **um mehr als einen Schritt** ändern will (beispielsweise um ein trabendes Pferd einfach zum Stillstand zu bringen).

SCHÄTZEN (GEI+VE)

Beute schätzen

Oftmals will man vor dem Verkauf wissen, was ein gefundenes Beutestück wert ist.



Die Probe sollte der Spielleiter verdeckt für den Spieler würfeln:

Bei einem Mißerfolg überschätzt sich der Charakter um 10% pro Wert, den das Würfelerggebnis über dem PW liegt.

Bei einem ungeraden Probenergebnis schätzt der Charakter den Wert zu niedrig, bei einem geraden Probenergebnis zu hoch.

BERITTENER KAMPF

Wollen Charaktere ohne das Talent Reiten vom Pferderücken aus einen Angriff machen, muss ihnen zuvor eine aktionsfreie Reiten-Probe gelingen, sonst können sie in dieser Runde nicht angreifen.

Verfügt ein Charakter dagegen über das Talent Reiten, kann er jederzeit vom Pferderücken aus angreifen (ohne die Reiten-Probe). Je nach Reitgeschwindigkeit werden die Angriffe des Reiters noch modifiziert:

GESCHWINDIGK.	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE
Trab	+KÖR/2*	-5
Galopp	+KÖR*	-10

*: KÖR des Reittieres

Wer von seinem Pferd einen unberittenen Gegner schlägt, erhält einen Bonus von +1 auf Schlagen durch die erhöhte Position.

Mit zweihändigen Waffen kann man beritten überhaupt nicht angreifen. Einzig und allein Charaktere, die das Talent **Sattelschütze** (siehe Seite 30) beherrschen, können Fernkampfwaffen einsetzen, die man beidhändig (beispielsweise Bögen) benutzt.

SCHLEICHEN (AGI+BE)

Heimlichkeit

Geschlichen wird immer mit halbierten Laufen-Wert. Es handelt sich um eine vergleichende Probe (siehe Seite 39) gegen die Bemerkens-Probe möglicher Hörer (wie Wachposten) in bis zu 15 - AGI Meter Entfernung verglichen wird.

Alle AGI Meter wird eine neue Schleichen-Probe nötig.

SCHLEICHEN-MODIFIKATOREN	PW
Boden voll knirschender Blätter	-8
Knarrende Dielen	-4
Nebengeräusche im Hintergrund	+4
Lärm im Hintergrund	+8

Elfen erhalten auf Grund ihrer Volksfähigkeit **Leichtfüßig** einen Bonus von +2 auf Schleichen-Proben.

SCHLÖSSER ÖFFNEN (GEI+GE)

Diebeskunst, Schlossknacker

Der Versuch, ein Schloss zu öffnen, wird durch dessen Schloss-Wert (SW) erschwert. Zum Öffnen eines Schlosses wird immer ein Werkzeug benötigt, welches zudem die Probe wie folgt modifiziert:

WERKZEUG	PW
Besteck, Nagel, Stöckchen	-8
Draht, Nadel	-4
Dietrich	-2
zusätzliche Dietriche (max. VE)	je +1

Misslingt die Probe, kann der Charakter es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Bei einem Patzer wird das Schloss beschädigt und lässt sich nur noch mit roher Gewalt öffnen.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlischt erst, wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht.

SCHWIMMEN (AGI+BE)

Schwimmen

Charaktere ohne das Talent **Schwimmen** müssen jede Runde in tiefem Wasser eine Schwimmen-Probe würfeln, sonst drohen sie unterzugehen und zu ertrinken (siehe Seite 84).

SCHWIMMEN-PROBE	PW
leichter Wellengang	-2
unruhige See, starke Strömung	-4
Sturm auf See, reissender Fluß	-8
Rüstung (ohne magische Boni)	-PA x 2

Charaktere mit dem Talent **Schwimmen** können sich für KÖR x 2 Stunden problemlos bei leichtem Wellengang über Wasser halten (eine unruhige See oder starke Strömung vierteln diese Zeit).

Im Anschluss würfelt der Charakter KÖR+HÄ+3 pro Rang in Schwimmen, sonst ertrinkt er vor Erschöpfung.

Bei Erfolg muss er nach Härte in Minuten die Probe wiederholen. Bei Stürmen oder reissenden Flüssen muss auch ein Charakter mit **Schwimmen** jede Runde würfeln.

SPRINGEN (AGI+BE)

Akrobat

Für einen *Weitsprung* benötigt ein Charakter Anlauf in Höhe von Laufen. Bei Erfolg springt der Charakter eine Distanz von:

Laufen/2 + Probenergebnis x 10cm

Beim *Herabspringen* kann man unbeschadet eine Distanz von

Laufen + Probenergebnis x 10cm

in die Tiefe springen. Befindet sich darunter ein Gegner, kann man ihn aktionsfrei mit WB+1 noch im Sprung angreifen. Misslingt eine Springen-Probieren, kommt man nur halb so weit mit dem Sprung und fällt zu Boden.

Settingoption:

Elfen erhalten einen Bonus von +1 Meter auf sämtliche Sprungweiten.

SPUREN LESEN (GEI+VE)

Jäger, Wahrnehmung

Das Aufspüren und richtige Deuten von Spuren wird durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst:

UMSTÄNDE BEIM SPUREN LESEN	PW
Verfolgter hat Talent Heimlichkeit	-Rang
Alter der Spur (im Freien)	-1/6h
Durch Unterholz	+2
Harter Steinboden	-8
Regen, starker Schneefall	-1/1h
Staubig	+4
Weicher Boden (Matsch, Schnee)	+4
Weitere Verfolgte	+1/3

Der Charakter erfährt nur die offensichtlichsten Informationen ("Mehrere, barfüßige, kleine Humanoide.") - für jedes weitere Detail, dass er wissen möchte, ist eine neue Probe nötig.

SUCHEN (GEI+VE BZW. 8)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung

Wer Räume durchsucht, Truhen nach verborgenen Geheimfächern abtastet oder Wände nach Anzeichen von Geheimtüren abklopft, würfelt GEI+VE. Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit Wert 8 gewürfelt.

Der Spieler wählt, ob er beispielsweise nur für einen Schrank, ein breites Stück Wand oder gleich den kompletten Raum würfeln möchte, kann bei einem Mißerfolg aber für kein Objekt, was bei seiner Suche bereits berücksichtigt wurde, erneut würfeln.

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Offensichtlich (Papiere in Schublade)	+8
Geheimfach/Geheimtür	-4 bis -8
Typisches Versteck	-2
Schlechtes Licht (nur Menschen)	-2
Tarnwert einer Falle	-TW

TASCHENDIEBSTAHL (AGI+GE)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Kann ich mal vorbei?, Langfinger

Beim Taschendiebstahl handelt sich um eine vergleichende Probe (siehe Seite 39), gegen die der Bestohlene und mögliche Zeugen Bemerkens-Proben würfeln..

TASCHENDIEBSTAHL-MODIFIKATOREN	PW
Beute unter Kleidung getragen	-4
Beute am Leib getragen	-2
Beute in Tragetasche getragen	+0
Ablenkende Umgebung	+4

VERBERGEN (AGI+BE)

Heimlichkeit

Wer sich versteckt - um Verfolgern zu entgehen oder jemanden aufzulauern - würfelt eine vergleichende Probe (siehe Seite 39) gegen die Bemerkens-Probe der Charaktere, die es zu täuschen gilt.

VERBERGEN-MODIFIKATOREN	PW
Ideal (dichtes Gebüsch, Lagerhaus)	+8
Gut (hohes Gras, Nische, Säule)	+4
Tiefe Schatten	+4
Verbergender hier nicht vermutet	+4



VERSTÄNDIGEN (GEI+GE)

Bildung

Dies stellt den Versuch dar, sich mit bloßen Gesten und Lauten verständlich zu machen. Pro beherrschter Sprache erhält man einen Bonus von +1.

WISSEN (GEI+VE)

Bildung, Wissensgebiet

Wann immer es um das Anwenden von Wissen, das Analysieren von Problemen, das Erinnern an alte Legenden oder andere Fragen geht, wird mit GEI+VE gewürfelt, ob dem Charakter die Lösung einfällt.

SCHÄTZE

Ohne ordentliche Schätze macht auch der einfallsreichste Dungeon nichtsonderlich viel Spaß. Von einfachen Heilmitteln (mit denen man gerade Dungeons für neue Charaktere gut bestücken sollte) oder Gold und Schmuck über hochwertige oder magische Gegenstände, die Attribute, Eigenschaften, Waffen oder Rüstungen mit Boni versehen, bis hin zu exotischen Artefakten, die mit wundersamen Effekten versehen sind, reicht die Palette an Möglichkeiten.

BEUTETABELLEN

Um die Zusammenstellung gefundener Beute und Schätze schnell und einfach zu ermitteln, verwendet **Dungeonslayers** sogenannte Beutetabellen (siehe Seite 148): Feinde und Schätze haben immer einen **Beutewert (BW)**, der dem PW entspricht, mit dem man auf der Beutetabelle würfelt.

Beispiel:

Die Angabe **BW 2C:10** bedeutet, dass **zweimal** auf **Beutetabelle C** (zivilisierte Humanoide in der Wildnis) eine Probe mit **Probenwert 10** gewürfelt wird (Immersiege gelten hier nicht). Bei einem Erfolg entspricht das Probenergebnis der Beutenummer auf der jeweiligen Tabelle.

Desweiteren kommt es hin und wieder - bei besonders mächtigen und/oder beutereichen Schätzen - vor, dass eine Beutenummer nicht als Probe ausgewürfelt wird.

Beispiel:

Der finstere Magier Beldrak hat als Beutewert die Angabe **BW 4D: W20+10**. Dies bedeutet, dass auf Beutetabelle D viermal Schätze probenlos mit jeweils **W20+10** ermittelt werden.

Es ist sinnvoll, eigene Beutetabellen zu erstellen, die direkt auf ein Abenteuer oder bestimmte Gegnertypen zugeschnitten sind. Bei zu vielen Gegnern wird empfohlen, die Spieler ihre Beute selbst auswürfeln zu lassen oder die Funde mit einzelnen Würfeln für mehrere Gegner zu vereinheitlichen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Abgesehen von permanenten Boni und Wirkungen benötigt ein Charakter immer eine ganze Aktion (sofern nicht anders erwähnt), um einen Effekt eines magischen Gegenstands auszulösen.

BONI VON GEGENSTÄNDEN:

Die verschiedensten magischen Gegenstände gewähren ihrem Träger magische Boni auf bestimmte Proben oder Werte.

Die Summe aller kombinierten Boni durch getragene, magische Ausrüstung auf einen einzelnen Wert kann nie mehr als +5 betragen.

Beispiel:

Ein Charakter mit einer magischen Rüstung +3, einem magischen Helm +1 und einem Schutzring +2 würde also nur einen magischen Bonus von +5 auf seine Abwehr erhalten, nicht +6.

TALENTE DURCH GEGENSTÄNDE:

Gewährt ein Gegenstand die Wirkung eines Talents, wird es behandelt, als ob der Träger des Gegenstandes das Talent selbst beherrscht - unabhängig von den Voraussetzungen des Talents oder ob es von dem Charakter vielleicht schon bis zum Maximalrang erlernt wurde (der durch den Gegenstand angehoben werden würde).

ZAUBER IN GEGENSTÄNDEN:

Diese können unabhängig von Klasse und Stufe ausgelöst werden, was immer eine ganze Aktion in Anspruch nimmt.

Dafür würfelt der Charakter - entsprechend dem zu Grunde liegenden Zauber - eine Probe, als würde er den Zauberspruch selber auslösen (auch Krieger und Späher). Hat der Charakter einen unmodifizierten Grundwert in Zaubern/Zielzauber von unter 10, so hebt der Gegenstand ihn für die Probe auf 10 an.

Basiert die Dauer, die Distanz oder der Effekt des Zaubers auf VE, wird ein Grundwert von 4 angenommen, sollte der Charakter einen niedrigeren Wert in dieser Eigenschaft haben. Selbiges gilt bei magischen Tränken.

Auch bei Zaubersprüchen aus Gegenständen muss - sofern nicht anders vermerkt - die Abklingzeit abgewartet werden, bevor sie wieder vom Gegenstand ausgelöst werden können.

SCHRIFTROLLEN

Zaubersprüche findet oder erwirbt man auf Schriftrollen, in Zauberbüchern usw. Jeder Zauberwirker kann diese Zauber problemlos "lesen" (selbst ohne eine einzige Art von Schriftzeichen zu beherrschen), sofern sie von seiner Zauberwirkerklasse erlernt werden können.

Lernt man einen Zauber, verblasst seine Schrift auf dem Papier und er verschwindet, kann also nicht mehr an andere Zauberwirker weitergegeben werden.

Gleiches geschieht, wenn ein Zauberwirker einen Zauberspruch einfach laut von einer Schriftrolle abliest, wodurch er augenblicklich ausgelöst wird (der Charakter würfelt ganz normal eine entsprechende Probe, als wäre es sein eigener Zauberspruch).

Zum Ablesen muss der Zauberwirker nicht die Spruchzugangsstufe des Zaubers erreicht haben, der Spruch muss lediglich seiner Zauberwirkerklasse zugänglich sein.

So kann beispielsweise nur ein Heiler den Zauberspruch *Allheilung* von einer Schriftrolle ablesen - dies allerdings schon ab der 1. Stufe.

TRÄNKE

Man kann immer nur von der Wirkung eines Trankes vom selben Typ gleichzeitig profitieren (zwei hintereinander getrunzene *Abklingtränke* wirken also nur wie ein einzelner *Abklingtrank*, ein *Schutztrank* und ein *großer Schutztrank* addieren sich hingegen).

LISTE MAGISCHER TRÄNKE

Abklingtrank (50GM)

Diese meist hellblauen Tränke halbieren (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer eines Kampfes.

Allheilungstrank (1.000GM)

Von milchiger Färbung, wirkt dieser Trank den Zauber *Allheilung* auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Allsichttrank (200GM)

Für W20 Minuten kann der Trinker Magie, Unsichtbares und Verborgenes (Fallen, Geheimtüren usw.) automatisch erkennen.

Alterungstrank (500GM)

Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre älter, Haare und Nägel wachsen entsprechend.

Atemfreitrank (200GM)

Der Trinker dieses sprudelnden Trankes braucht für KÖR in Stunden nicht zu atmen.

Berserkertrank (100GM)

Dieses von verrückten Orkschamanen entwickelte, dampfende Getränk heilt drei Kampfrunden jeweils W20 Lebenskraft. In der vierten Runde explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe der erwürfelten Heilung (Abwehr gilt).

Fliegentrank (200GM)

Dieser oft gelbe Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Fliegen* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Giftbantrank (150GM)

Wirkt den Zauber *Giftbann* auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Glückstrank (200GM)

Der Trinkende kann für W20 Stunden alle Patzer ignorieren.

Heiltrank (10GM)

Dieses oftmals rote Getränk heilt W20 Lebenskraft.

Heiltrank, großer (25GM)

Diese meist weinroten Tränke heilen 2W20 Lebenskraft.

Heiltrank, andauernder (20GM)

Dieses oft purpurne Getränk heilt 2W20 Runden lang 1 Lebenskraft/Runde.

Kampftrank (25GM)

Meist von oranger Farbe erhöht solch ein Trank Schlagen und Abwehr für die Dauer eines Kampfes um +1.

Klettertrank (50GM)

Der Charakter kann für W20 Runden mit seinem normalen Laufen-Wert wie eine Spinne klettern, selbst kopfüber an der Decke.

Konzentrationstrank (200GM)

Dieser oft graue Trank verdoppelt GEI für GEI in Runden.

Schnelligkeitstrank (200GM)

Für W20 Runden erhöht sich der Laufen-Wert des Trinkenden um 100%.

Schutztrank (50GM)

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +2.

Schutztrank, großer (100GM)

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +3.

Schwebentrank (25GM)

Dieses meist grünliche Getränk wirkt den Zauber *Schweben* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Stärketrank (150GM)

Dieser nach Schweiß riechende Trank verdoppelt ST für ST in Runden.

Talenttrank (100GM)

Metallisch riechend, erhöht dieser Trank für W20 Runden ein vom Trinkenden bereits beherrschtes Talent um +1.

Teleporttrank (1.000GM)

Dieser rauchige, wirbelnde Trank wirkt den Zauber *Teleport* auf den Trinker (keine Probe notwendig), nicht jedoch auf weitere Charaktere.

Trank der Gasgestalt (500GM)

Dieser meist rauchige Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Gasgestalt* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Trank der Lebenskraft (500GM)

Diese meist blutroten Tränke erhöhen die Lebenskraft um W20 für W20 Stunden.

Trank der Zwergensicht (15GM)

Dieses meist schwarze Getränk gewährt für W20 Stunden dem Trinker die zwergische Volksfähigkeit *Dunkelsicht* (siehe Seite 83).

Unsichtbarkeitstrank (500GM)

Dieser oft klare, farblose Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Unsichtbarkeit* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Unverwundbartrank (1.000GM)

Der Charakter erhält für W20 Runden +20 auf seine Abwehr durch diesen meist roten, flockigen Trank. Dieser Bonus gilt auch bei Schaden, gegen den normalerweise keine Abwehr zulässig ist.

Vergrößerungstrank (1.000GM)

Vergrößert den Trinkenden auf das Doppelte seiner normalen Größe für W20/2 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden verdoppelt und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Verjüngungstrank (5.000GM)

Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre jünger.

Verkleinerungstrank (100GM)

Verkleinert den Trinkenden auf ein Zehntel seiner normalen Größe für W20 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden solange halbiert und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Wachsamkeitstrank (15GM)

Dieses meist klare Getränk gewährt für W20 Stunden auf alle Bemerken-Proben einen Bonus von +5.

Waffenweih (25GM)

Über eine Waffe geschüttet, verleiht dieser meist silberne Trank dieser für die Dauer eines Kampfes den Effekt des Zaubers *Magische Waffe*.

Wasserwandeltrank (100GM)

Dieser oft braune Trank wirkt auf den Trinker den Zauber *Wasserwandeln* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Zaubertrank (25GM)

Erhöht die Werte von *Zaubern* und *Zielzauber* für die Dauer eines Kampfes um +1.

Zauberwechseltrank (10GM)

Diese meist blauen Tränke gewähren für die Dauer eines Kampfes +10 auf Zauber wechseln.

Zieltrank (25GM)

Erhöht die Werte von *Schießen* und *Zielzauber* für die Dauer eines Kampfes um +1.

MAGISCHE WAFFEN & RÜSTUNGEN

Magische Boni und Effekte von Waffen wirken nur, wenn man sie dabei in der Hand hält, Rüstungen müssen angelegt sein.

Der Schaden einer verzauberten Waffe gilt als magisch, man kann mit ihr also auch körperlose Wesen verletzen, beispielsweise Geister.

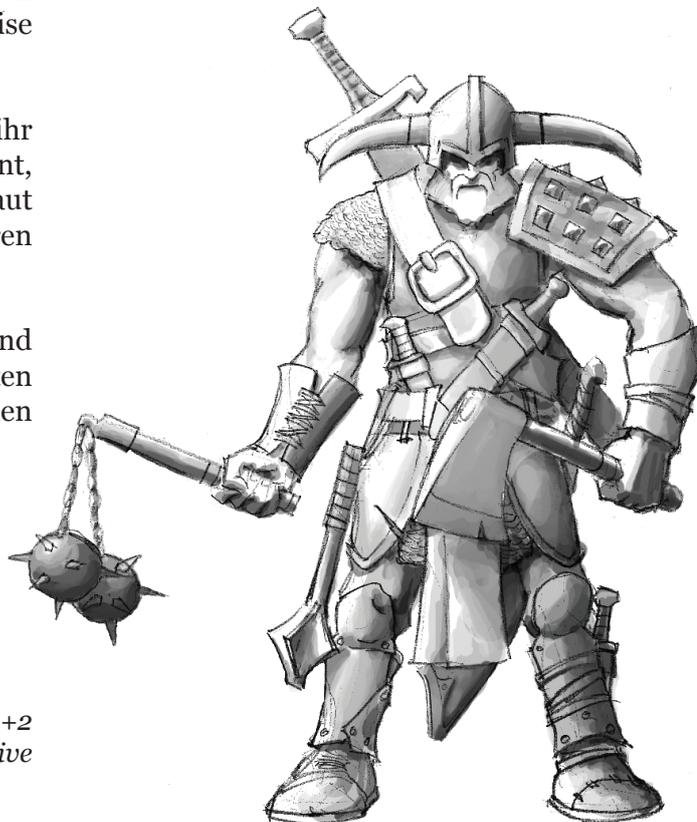
Wurde bei der Herstellung einer Waffe ihr ein Name gegeben und ist dieser bekannt, kann man einmal pro Kampf diesen laut ausrufen, um für eine Kampfrunde ihren Angriffswert um +1 zu erhöhen.

Neben eingebetten Talenten und Zaubersprüchen haben die meisten verzauberten Waffen und Rüstungen einen magischen Bonus von +1 bis +3:

Waffenbonus: Dieser Bonus wird auf den WB und die Initiative addiert und bei Treffern von der Abwehr des Gegners als Malus abgezogen.

Beispiel:

Die Werte eines magischen Bihänders +2 betragen in ihren Summen: WB +5, Initiative +0, Abwehr des Gegners -6.



Rüstungsbonus: Der Bonus wird als magischer Bonus auf die PA addiert (ohne als Malus auf Zaubern/Zielzauber zu wirken), während die normalen Initiative- bzw. Laufenmali pro Bonus um 1 bzw. 0.5m gemindert werden (wodurch sie aber nicht über 0 ansteigen können).

BEISPIELE MAGISCHER WAFFEN

Aderschlitz

Ein mag. Dolch +2 mit **Aderschlitzer +III.**

Feindfeger

Unscheinbar aussehender Bihänder +2 mit **Rundumschlag II.**

Grausame Axt

Antike Axt +1 mit **Verletzen +III.**

Immertreff

Ein tödlicher Langbogen +2 mit **Fieser Schuß +II** und **Scharfschütze +II.**

Königsblut

Durch diesen magischen Dolch +3 mit *Schattenklinge* und *Unsichtbarkeit* (Abklingszeit 1x/täglich ignorierbar) sollen angeblich schon Könige gestorben sein.

Orkspalter

Eine alte, legendäre Zwergenaxt +1 mit **Brutaler Hieb +II.**

Skrupelloser Bogen

Ein Kurzbogen +1 mit *Kleiner Terror*, der Feinde angeblich immer in den Rücken trifft.

Stab des Magus

Ein Kampfstab +1 mit Zielzauber +3 (insgesamt also mit dem normalen Bonus Zielzauber +4).

Stahlflamme

Dieses Langschwert +1 mit *Flammenklinge* kam schon in vielen Kriegen zum Einsatz.

Zornhammer

Ein schwerer, schlichter Streithammer +3, der einst einem Zwergenhelden gehörte.

BEISPIELE MAGISCHER RÜSTUNGEN

Bärenpanzer

Diese mit Bärenfellen und -klauen verzierte Plattenrüstung +2 gewährt ihrem Träger **Raserei +I** sowie +1 auf *Stärke*.

Blutrüstung

In diese rotgefärbte Plattenrüstung +1 ist das Talent **Verletzen +I** eingebettet.

Fellmantel des Heilers

Diese aus weissem Fell geschneiderte Lederrüstung gewährt +2 auf Heilzauber.

Gewänder des Adlers

Diese hellbeige, mit Adlerfedern verzierte Lederrüstung +1 gewährt +1 auf *Geist*.

Kluft des Jägers

Diese braun-grüne Lederrüstung gewährt neben **Jäger +I** ihrem Träger +1 auf *Bewegung*.

Kundschafterpanzer

Diese mit braunen Fellschulterpolstern verzierte Kettenrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Bewegung*.

Robe des Denkers

Diese graue Robe +2 verleiht +1 auf *Verstand*.

Robe des Heilers

Eine weiße Robe, die ihrem Träger +1 auf Heilzauber gewährt.

Robe der Macht

Diese violette Robe +3 verleiht ihrem Träger +1 auf *Geist*.

Runenbestickte Feuerrobe

Eine feuerrote Robe +3 mit aufgestickten Flammenrunen und **Feuermagier +V**.

Rüstung des Kriegers

Diese protzig verzierte Plattenrüstung +2 gewährt ihrem Träger +1 auf *Körper*.

Rüstung des Löwen

Eine Plattenrüstung +2 mit verzierten Löwenköpfen, die auf Laufen +1,5m gewährt.

Rüstung des Schützen

Diese mit dunkelgrünen Stoffrändern gesäumte Kettenrüstung +1 gewährt ihrem Träger +3 auf *Schießen*.

Rüstung des Spähers

Diese mit braunen Lederpolstern verstärkte Kettenrüstung +1 gewährt ihrem Träger +1 auf *Agilität*.

Söldnertreu

Diese mit blauen Stoffrändern gesäumte Kettenrüstung +1 gewährt ihrem Träger +1 auf *Schlagen*.

Sturmrobe

Diese blaugraue Robe +1 mit aufgestickten Sturm- & Gewitterwolken gewährt +1 auf jeden Blitzzauber. Selbst bei Windstille wogt sie in einer leichten Brise.

Wehrpanzer

Diese massive, mit Metallverzierungen verstärkte Plattenrüstung +3 verfügt sogar über einen Halspanzer und gewährt ihrem Träger zusätzlich noch +2 auf *Abwehr*.

Wildhüterharnisch

In diese aus Fellen zusammengenähte Lederrüstung +1 wurde der Zauber *Tierbeherrschung* eingebettet.

Wolfsmantel

Diese Lederrüstung aus Wolfspelz verleiht ihrem Träger +3 auf sämtliche Bemerkungsproben. Ein ausgenommener Wolfskopf bildet die Kapuze.

SET-GEGENSTÄNDE

Manche Gegenstände bilden zusammen ein sogenanntes Set.

Bei solchen Set-Gegenständen werden zusätzliche Effekte freigeschaltet, je mehr Teile des entsprechenden Sets man trägt.

SELGOR'S ROBE

Beispiel für einen Set-Gegenstand

Mag. Robe +3

Eine blutrote Robe.

Herzmeister-Set

Selcor's Kette
Selcor's Robe
Selcor's Stirnreif
Selcor's Zauberstab

Setboni (kumulativ)

2 Teile: *Abklingen +I*
3 Teile: *Abklingen +I*
4 Teile: *Zaubern +1*
5 Teile: *Zielzauber +1*

DIVERSE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Neben Waffen und Rüstungen gibt es eine Vielzahl anderer magischer Gegenstände - die Möglichkeiten sind quasi endlos, weshalb hier nur eine begrenzte Auswahl vorgestellt werden kann.

Abklingring

Dieser einfache Abklingring senkt die Abklingzeiten sämtlicher Zauber seines Trägers um 1.

Armreif des Bogners

Verleiht auf Schießen-Proben mit Bögen einen Bonus von +2.

Fäustlinge der Verstümmelung

Diese blutverschmutzten Wildlederhandschuhe gewähren ihrem Träger **Brutaler Hieb +I** und **Verletzen +I**.

Gürtel der Trollstärke

Dieser mit kleinen Eisenplatten beschlagene Gürtel erhöht die Stärke seines Trägers um 3.

Elfenstiefel

Diese bequemen Stiefel erhöhen den Laufen-Wert um 1.



Elfischer Sattel

In dieses äußerst feingearbeiteten Sattel ist Reiten +I eingebettet.

Elfischer Tarnumhang

Dieser Umhang, in den Feengarn eingewebt wurde, verleiht zusätzlich zu seiner eingebetteten **Heimlichkeit +III** auf Verbergen-Proben +3.

Feuerballzepter

Ein Zepter, in das der Zauber Feuerball eingebettet wurde, dessen Aklingszeit man 2x/Tag ignorieren kann.

Fliegender Teppich

Ein legendärer Gegenstand aus den heißen Wüstenlanden, in den die Zauber *Fliegen* und *Spurt* eingebettet sind. Die Zauber wirken permanent auf denjenigen, der in der Mitte des Teppichs sitzt. Proben auf Zaubern sind nicht erforderlich.

Geisterbote

Jeder dieser mit Rauch gefüllten Behälter enthält eine Ladung des Zaubers *Botschaft*.

Karten des Schummlers

In dieses wunderschöne Spielkarten-Set ist der Zauber *Zeitstop* eingebettet.

Kette der Regeneration

Diese schlichte Silberkette heilt in jeder Kampfprunde 1 LK.

Kriegshorn

Der Klang des Horns feuert die Kampfgefährten mit seinem eingebetteten **Schlachtruf +I** an.

Kristallkugel

Der Zauber *Spionage* ist in diese äußerst zerbrechliche Kugel eingebettet.

Mantel der Augen

Dieser mit Augenmustern bestickte Mantel gewährt seinem Träger **Wahrnehmung +III**.

Schlafstaub

Wirkt auf ein beworfenes Ziel den Zauber *Einschläfern*.

Schutzring +1 bis +3

Erhöht die Abwehr, ohne dabei Panzerungsmalus zu verursachen.

Schwebenamulett

Der Zauber *Schweben* wurde in dieses Amulett gebettet.

Smaragd-Schlüssel

Einmal alle 24h kann man damit den Zauber *Öffnen* auf ein Schloss wirken.

Spruchspeicherring

Einmal pro Tag kann der Träger des Ringes zu einem vorher festgelegten Zauber aktionsfrei wechseln, ohne dafür würfeln zu müssen, da in den Ring *Wechselzauber* eingebettet wurde.

Unsichtbarkeitsring

Böse Zungen behaupten, dass dieser Ring, in den *Unsichtbarkeit* eingebettet ist, seinen Träger zu seinem abhängigen Sklaven macht.

Wechselring

Mittels **Wechsler +V** verleiht dieser Ring +10 auf Proben, um die eigenen Zauber zu wechseln.

Zauberköcher

Jeder Pfeil, der aus diesem Köcher gezogen wird, hat für die Dauer einer Kampfrunde einen magischen Waffenbonus von +1.

HERSTELLUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Zauberwirker mit den Talenten **Alchemie**, **Einbetten** oder **Runenkunde** sind in der Lage, magische Gegenstände herzustellen. Die Kosten zur Herstellung der magischen Gegenstände betragen immer genau die Hälfte von dem, was sie im Handel kosten, sofern sie überhaupt käuflich zu erwerben sind. Auch misslungene Herstellungsprozesse verbrauchen die Zutaten.

SCHRIFTROLLEN FERTIGEN

Um Schriftrollen herzustellen, benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent **Runenkunde**. Außerdem muss er den Zauberspruch, den er zu Pergament bringen will, auch selbst beherrschen.

Als Letztes benötigt der Zauberwirker noch die nötigen Zutaten (exotische Tinten, besonderes Pergament), welche die Hälfte des Zaubers kosten, der später auf der Schriftrolle stehen soll.

Schließlich kann die Herstellung beginnen, die akribische Genauigkeit, mehrmaliges Überzeichnen und diverse Trocknungszeiten erfordert. Während dieser Zeit muss der Zauberwirker jeden Tag 1-2 Stunden ungestört an der Schriftrolle arbeiten, insgesamt an

$$\frac{\text{Goldpreis des Zaubers}}{1 + \text{Rang in Runenkunde} + \text{Einbetten}} \text{ Tagen.}$$

Wird nach Abarbeitung der Zeit erfolgreich GEI+GE+Runenkunde gewürfelt, gelingt die Herstellung.

TRÄNKE BRAUEN

Zum Brauen magischer Tränke (außer Weihwasser, für dessen Herstellung ein Zauber existiert) benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent **Alchemie**.

Desweiteren benötigt der Zauberwirker die nötigen Zutaten, welche die Hälfte des Tranks kosten (siehe Seite 96), der aus ihnen gebraut werden soll. Schließlich kann der Brauvorgang beginnen, der diverse Arbeitsschritte und Gärprozesse erfordert, die insgesamt

$$\frac{\text{Goldpreis des Tranks}}{1 + \text{Rang in Alchemie} + \text{Einbetten}} \text{ Tage}$$

andauern. Der Charakter benötigt für die gesamte Zeit Zugang zu einem Labor (eine reine Laborausstattung kostet 250GM).

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich GEI+VE+Alchemie gewürfelt, gelingt der Brauvorgang.

GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Um magische Gegenstände wie flammende Schwerter, verzauberte Rüstungen oder Fliegenringe herzustellen, benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent **Einbetten**.

Außerdem wird auch immer das Talent **Handwerk** (beispielsweise Bogenbauer, Schmuck- oder Rüstungsschmied o.ä.) benötigt, welches sich nach dem Gegenstand richtet, der hergestellt werden soll.

Das Talent Handwerk kann auch von einem anderen Charakter eingebracht werden, der dem Zauberwirker bei der Herstellung des Gegenstandes die gesamte Zeit behilflich ist.

Die folgenden Seiten behandeln Schritt für Schritt die Herstellung magischer Gegenstände.

1. GRUNDKOSTEN ERMITTELN

Neben den Materialkosten des Gegenstandes (entsprechen seinem halben Neupreis) werden noch diverse Zutaten wie erlesene Kristalle, seltene Pflanzen oder gar das Blut gefährlicher Monster benötigt, um Magie dauerhaft in ihn zu betten. Die Kosten für diese Zutaten und die Materialkosten ergeben zusammen die **Grundkosten**:

Materialkosten (halber Neupreis)
+ 125 GM
= **Grundkosten (in GM)**

2. ZUSATZKOSTEN ERMITTELN

Auf die Grundkosten werden nun **Zusatzkosten** addiert werden, je nachdem, was der Gegenstand alles können soll. Die Summe entspricht den endgültigen **Herstellungskosten**:

Grundkosten
+ sämtliche Zusatzkosten
= **Herstellungskosten (in GM)**

Es folgt eine Auflistung der möglichen Zusatzkosten:

A. AKTIONEN EINBETTEN

Gegenstände können es ermöglichen, dass bestimmte Handlungen (beispielsweise das Ziehen eines magischen Schwertes) keine Aktion kosten. Die Kosten richten sich nach Art und Dauer der Aktionsfreiheit:

AKTIONSFREI	KOSTEN
1x im Kampf aufstehen	250GM
1x im Kampf Waffe ziehen	500GM
W20* Runden konzentrieren	750GM
1x im Kampf Zauber wechseln	1.000GM

*: Wird einmalig bei der Herstellung ermittelt.

B. BONI EINBETTEN

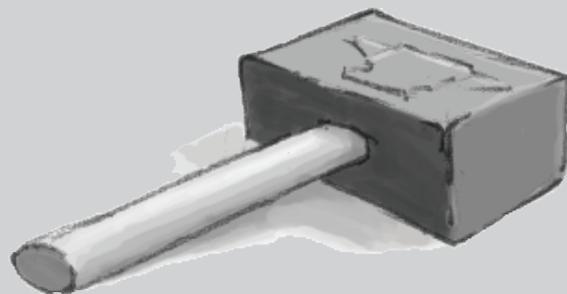
Die Kosten für permanente Boni (von +1 bis +3) auf bestimmte Proben (dazu zählen auch Proben auf einzelne Zauber), Kampfwerte (oder auch Gruppen von Zaubern), Eigenschaften oder Attribute sind folgender Tabelle zu entnehmen:

BONUS AUF	+1 BONUS	+2 BONUS	+3 BONUS
einzelne Probe	125GM	250GM	500GM
Waffenbonus	(WB + mag. Bonus) x 250		
Rüstungsbonus	(PA + mag. Bonus) x 500		
Kampfwert*	250GM	500GM	750GM
Eigenschaft	500GM	1.000GM	1.500GM
Attribut	1.000GM	2.000GM	4.000GM

*: Bei Laufen erhält man pro +1 einen Bonus von 0,5.

Waffenbonus: Der Preis ergibt sich aus dem normalen WB der herzustellenden Waffe und dem Bonus (+1 bis +3 möglich), den sie erhalten soll, multipliziert mit 250.

Dieser Bonus wird auf den WB und die Initiative addiert und bei Treffern von der Abwehr des Gegners als Malus abgezogen.



Rüstungsbonus: Die normale PA der Rüstung plus der angestrebte magische Bonus (von +1 bis +3) mal 500 ergeben die zusätzlichen Kosten für die Rüstung.

Der Bonus wird als magischer Bonus auf die PA addiert (ohne als Malus auf Zaubern/Zielzauber zu wirken), während die normalen Initiative- bzw. Laufenmali pro Bonus um 1 bzw. 0,5m gemindert werden (wodurch sie aber nicht über 0 ansteigen können).

C. TALENTE EINBETTEN

Talente können rangweise in Gegenstände eingebettet werden. Das Talent **Einbetten** kann man allerdings nicht einbetten.

Dafür muss ein Charakter, der das Talent auf entsprechendem Rang beherrscht, bei der Herstellung des Gegenstandes die ganze Zeit anwesend sein.

Die Kosten pro Talentrang richten sich nach der Stufe, ab der der Talentbeherrscher das Talent erstmalig erwerben konnte:

KOSTEN PRO TALENTRANG
(Talent-Zugangsstufe x 125) GM

Wird mehr als ein Talent eingebettet, erhöht sich der Faktor von 125 bei jedem Talent um jeweils 50 pro weiteres Talent, das eingebettet werden soll.

Beispielsweise würde bei vier Talenten jeder Rang jeweils die Talent-Zugangsstufe mal 275 (= 125 + 50 + 50 + 50) kosten.

D. ZAUBER EINBETTEN

Bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes kann der Zauberwirker diesen mit Zaubersprüchen versehen, sofern er diese beherrscht.

Die Zusatzkosten von Zaubern in magischen Gegenständen basieren immer auf dem Goldpreis, den ein Zauber normalerweise kostet (Zaubersprüche unter 125GM werden behandelt, als würden sie 125GM kosten).

D1. ZAUBER EINBETTEN

Ein Zauberspruch kann in einen Gegenstand gebettet und nach den Regeln für Zauber in magischen Gegenständen ausgelöst werden.

KOSTEN PRO ZAUBER
(Preis* des Zaubers x 3) GM

*: Mindestens 125GM

D2. ZAUBERLADUNGEN EINBETTEN

Einzelne Ladungen von Zaubersprüchen (beispielsweise ein Ring, in dem 10x *Feuerball* eingebettet ist) brauchen sich nach Gebrauch zwar auf, sind dafür aber in der Herstellung weitaus günstiger:

KOSTEN PRO LADUNG
(Preis* des Zaubers/5) GM

*: Mindestens 125GM

Aufladen: Verbrauchte Ladungen können wieder aufgefrischt werden, indem ein Zauberwirker, der den Zauberspruch beherrscht, diesen wieder in den Gegenstand zaubert (1 Ladung pro gewirkten Zauber).

Die Anzahl der maximalen Ladungen des Gegenstandes kann dadurch nicht erhöht werden.

D3. ZAUBERSTÄBE FERTIGEN

Die Kosten für Zauberstäbe (siehe Seite 47) errechnen sich wie folgt:

ZAUBERSTABKOSTEN
(Preis* des Zaubers x 2) GM

*: Mindestens 125GM

D4. ABKLINGZEITEN VERKÜRZEN

Die Abklingzeiten bestimmter Zaubereffekte eines Gegenstandes oder auch die eigenen Zaubersprüche desjenigen, der ihn bei sich trägt, können um bis zu VE/2 (des Zauberwirkers) Runden verkürzt werden:

VERKÜRZTE ABKLINGZEIT	-1 RUNDE
Bestimmter Zauber des Ggst.	250GM
Bestimmter Zauber seines Trägers	125GM
Alle Zauber seines Trägers	2.500GM

D5. ABKLINGZEITEN IGNORIEREN

Abklingzeiten einzelner Zauber in Gegenständen können komplett ignoriert werden (beispielsweise für ein Teleportamulett, das jede Runde einsetzbar ist).

ABKLINGZEIT IGNORIEREN	KOSTEN
1x täglich	Preis* des Zaubers* x 3
2x täglich	Preis* des Zaubers x 5
3x täglich	Preis* des Zaubers x 12
Permanent**	Preis* des Zaubers x 25

*: Mindestens 125GM

** : Zusätzlich verliert der Zauberwirker permanent einen Punkt GEI.

3. GEGENSTAND HERSTELLEN

Während der Herstellung des Gegenstandes arbeiten Zauberwirker und Handwerker in einer entsprechenden Werkstatt gemeinsam (Pausen einkalkuliert) für

Herstellungskosten in Gold/20
Rang in Einbetten + Handwerk Stunden.

Würfelt nach Ablauf der Zeit der Zauberwirker erfolgreich GEI+VE+Einbetten und der Handwerker (bei dem es sich auch um den Zauberwirker selbst handeln kann) erfolgreich GEI+GE+Handwerk, ist die Herstellung geglückt.

JUWELEN & EDELSTEINE

Kostbare Edelsteine und Juwelen können bei der Herstellung magischer Gegenstände (nicht bei Schriftrollen und Tränken) in diese eingearbeitet werden, was die Herstellung vereinfacht: Pro Juwelen im Wert eines Viertels der Herstellungskosten erhält man einen Bonus von +1 auf **Einbetten** und **Handwerk**.

BESTIARIUM

Was wäre ein Dungeon ohne seine Monster, eine Reise durch die Wildnis ohne gefährliche Raubtiere oder eine Kampagne ohne ihre Bösewichte?

DER SCHNELLE TOD

Verwundete Gegner mit LK unter 1 sollten zu Gunsten des Spieltempos als tot gelten - wichtige NSC bilden die Ausnahme.

GRÖSSENKATEGORIEN

Jede Kreatur wird bei **Dungeonslayers** einer Größenkategorie zugeordnet:

GRÖSSE	KREATURENBEISPIELE
winzig (<0,5m)	Fledermaus, Ratte
klein (0,5 - 1m)	Goblin, Halbling, Tentakelhirn
normal (1m - 3m)	Elf, Mensch, Zwerg
groß (3m - 6m)	Oger, Pferd, Troll
riesig (6m - 12m)	Riese, Schlundwurm, Wal
gewaltig (12+ m)	Drache

Zwar sind größere Monster leichter (+2) zu treffen als kleinere (siehe Seite 44), verfügen dafür aber auch über deutlich mehr Lebenskraft.

GEGNERHÄRTE

Zu jedem Wesen ist eine Gegnerhärte (GH) angegeben.

Die GH entspricht der Gesamtstufe, die Spielercharaktere gemeinsam haben sollten, wenn sie gegen ein Exemplar des Monsters eine gute Chance haben wollen. Die GH ist kein hundertprozentiger Überlebungsgarant, sondern eine grobe Orientierungshilfe.

WERTE MODIFIZIEREN

Es ist ohne Probleme möglich, die Werte von Monstern anzupassen, um beispielsweise ein schwaches Junges darzustellen oder ein besonders gefährliches Exemplar.

Dabei kann man "nach Gefühl" vorgehen oder der Kreatur eine Klasse zuordnen und sie stufenweise mit Lernpunkten - wie einen Charakter - verbessern.

HEROISCHE UND EPISCHE GEGNER

Um besonders mächtige Kontrahenten (wie Boss- und Endgegner oder gefürchtete Berühmtheiten) darzustellen, können diese zu heroischen oder epischen Gegnern gemacht werden, wodurch sich ihre Spielwerte wie folgt ändern:

GEGNER	LK	ABWEHR	1 ANGRIFF	EP-BONUS
Heroisch	x 5	+2	+2	x2*
Episch	x 10	+4	+4	x2*

*: vorher werden die normalen EP um (4 + zusätzl. LK) erhöht

Ebenso sollte auch die Beute von heroischen und epischen Gegnern erhöht werden: Beutetabellenwürfe werden verdoppelt (heroisch) bzw. vervierfacht (episch) und können ergänzt werden.

KREATURENGRUPPEN

Sämtliche der hier vorgestellten Wesen werden in folgende Gruppen eingeteilt:

Humanoide
 Konstrukte
 Magische Wesen
 Pflanzenwesen
 Tiere
 Untote

Die meisten **Tiere** sind schreckhaft und fürchten offenes Feuer.

Bei magischen **Konstrukten** sind die Herstellungskosten angegeben, falls Charaktere diese selber herstellen möchten. **Untote** verfügen alle über Dunkelsicht.

DARSTELLUNGSSCHEMA DER KREATUREN

Kreaturengruppe

Kreaturenbezeichnung

GA = Gegnerabwehr

Besondere Fähigkeiten

Der Eintrag Trophäe bedeutet, dass - sofern Beute auch tatsächlich vorhanden ist - diese mit AGI+GE+Jäger erst von der Kreatur entfernt werden muss (häuten, ausschneiden o.ä.). # markiert die Beute im Lager der Kreatur

GH = Gegnerhärte

KREATURENBEISPIEL

KÖR:	7	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	5	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

9
 15
 9
 12

Bewaffnung	Panzerung
Pranke/Biss (WB+2; GA-1)	Fell (PA+1)

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Beute:	Trophäe (BW 1A:18)
--------	--------------------

GH:	2	GK:	no	EP:	74
-----	---	-----	----	-----	----

Alle Boni (durch Gegenstände o.ä.) sind bereits in den Werten berücksichtigt.

Mehrere Angriffsarten unter "Bewaffnung" bedeuten nicht automatisch, dass die Kreatur diese alle in einer Runde durchführen kann, was wiederum nur die Fähigkeit **Mehrere Angriffe** ermöglicht.

GK = Größenkategorie
(wi)nzig
(kl)ein
(no)rmal
(gr)oß
(ri)esig
(ge)waltig

LISTE DER KREATUREN

Bei jedem Wesen sind alle Modifikatoren bereits in den Spielwerten berücksichtigt, aus Gründen der Transparenz aber trotzdem aufgelistet.

ADLER	
KÖR: 3	AGI: 8 GEI: 1
ST: 1	BE: 3 VE: 0
HÄ: 0	GE: 1 AU: 1
Bewaffnung	Panzerung
Krallen (WB+1)	Federkleid (PA+1)
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.	
Beute:	Trophäe (BW 1A:11)
GH: 1	GK: kl EP: 52

ALLIGATOR	
KÖR: 12	AGI: 10 GEI: 1
ST: 2	BE: 5 VE: 0
HÄ: 4	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.	
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Beute:	Trophäe (BW 1A:14)
GH: 10	GK: gr EP: 151

AUGENBALL	
KÖR: 8	AGI: 4 GEI: 10
ST: 0	BE: 0 VE: 2
HÄ: 4	GE: 2 AU: 3
Bewaffnung	Panzerung
-	Warzenhaut (PA+2)
Antimagic: Sämtliche Magie in einem Radius von 10m Metern um den großen Augenball herum ist wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.	
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
Mehrere Angriffe (+4): Kann 4 zusätzliche Zaubersprüche in jeder Runde aktionsfrei wirken, keinen einzelnen Zauberspruch jedoch mehr als einmal. Abklingzeiten müssen weiterhin berücksichtigt werden.	
Mehrere Angriffsglieder: Greift mit 5 von insgesamt 10 Augen gleichzeitig an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl letztendlich sinkt.	
Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Zauber (je 1 pro Auge; jeder aktiv): Blenden, Einschlüpfen, Gehorche, Kettenblitz (Zielzauber 15), Schleudern, Schutzfeld, Schutzschild, Telekinese, Unsichtbarkeit, Verwirren	
Beute:	BW #5A:20, #5M:20
GH: 23	GK: gr EP: 255

BÄR	
KÖR: 12	AGI: 8 GEI: 1
ST: 3	BE: 4 VE: 0
HÄ: 3	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB +2; GA -2)	Fell (PA+1)
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Beute:	Trophäe (BW 1A:16)
GH: 9	GK: gr EP: 139

BASILISK	
KÖR: 14	AGI: 7 GEI: 1
ST: 3	BE: 3 VE: 0
HÄ: 4	GE: 0 AU: 1
Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)
Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.	
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Versteinern: Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinernung kann durch den Zauber <i>Allheilung</i> aufgehoben werden.	
Beute: Trophäe (BW 2A:20)	
GH: 18	GK: gr EP: 206

BAUMHERR	
KÖR: 20	AGI: 1 GEI: 1
ST: 5	BE: 0 VE: 0
HÄ: 5	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Asthiebe (WB+2)	Dicke Rinde (PA+2)
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer.	
Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusätzliche Asthiebe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Schleudern: Schlagen-Immersion sieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.	
Beute: Lediglich Brennholz	
GH: 23	GK: gr EP: 158

DÄMONEN

Für alle Arten von Dämonen gilt:

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

NIEDERER DÄMON	
KÖR: 5	AGI: 5 GEI: 5
ST: 2	BE: 2 VE: 2
HÄ: 2	GE: 2 AU: 2
Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+1; GA -1)	Dämonenhaut (PA+2)
GH: 1	GK: kl EP: 71

HOHER DÄMON	
KÖR: 7	AGI: 7 GEI: 6
ST: 3	BE: 3 VE: 3
HÄ: 3	GE: 3 AU: 3
Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+2; GA -2)	Dämonenhaut (PA+2)
GH: 4	GK: no EP: 104

KAMPFDÄMON	
KÖR: 9	AGI: 8 GEI: 8
ST: 4	BE: 4 VE: 4
HÄ: 4	GE: 4 AU: 4
Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+3; GA -3)	Dämonenhaut (PA+2)
GH: 8	GK: gr EP: 152

 KRIEGSDÄMON					
KÖR:	15	AGI:	10	GEI:	10
ST:	7	BE:	5	VE:	5
HÄ:	7	GE:	5	AU:	5
					
Bewaffnung			Panzerung		
Pranke (WB+4; GA -4)			Dämonenhaut (PA+2)		
GH:	23	GK:	ri	EP:	297

 DÄMONENFÜRST					
KÖR:	20	AGI:	20	GEI:	10
ST:	10	BE:	10	VE:	5
HÄ:	10	GE:	10	AU:	5
					
Bewaffnung			Panzerung		
Pranke (WB+5; GA -5)			Dämonenhaut (PA+2)		
GH:	42	GK:	ge	EP:	579

DRACHEN

Für alle Arten von Drachen gilt:

	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 (Welpen), -2 (Jungdrache) bzw. -3 (erw. Drache) auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	Odem: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehroni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).
	Schleudern: Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.
	Wesen der Dunkelheit / Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit bzw. des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit/des Lichts gelten für Drachen.
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.



 DRACHENWELPE					
KÖR:	9	AGI:	11	GEI:	5
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2
					
Bewaffnung			Panzerung		
Mehrere Angriffe; WB+3; GA-2			Drachenschuppen (PA+3)		
Beute:	Trophäe (BW 2A:W20+10)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	255

 JUNGDRACHE					
KÖR:	16	AGI:	12	GEI:	7
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2
					
Bewaffnung			Panzerung		
Mehrere Angriffe; WB+4; GA-4			Drachenschuppen (PA+4)		
Beute:	Trophäe (BW 4A:W20+10), BW #(A:W20+10)x10, #8M:19				
GH:	36	GK:	ri	EP:	481

 ERWACHSENER DRACHE			
KÖR: 24	AGI: 16	GEI: 10	
ST: 6	BE: 4	VE: 2	
HÄ: 6	GE: 4	AU: 3	
 600	 35	 20	 20
Bewaffnung		Panzerung	
Mehrere Angriffe; WB+5; GA-5		Drachenschuppen (PA+5)	
Beute: Trophäe (BW 8A:W20+10), BW #(A:W20+10)x10, #12M:20			
GH: 63	GK: ge	EP: 907	

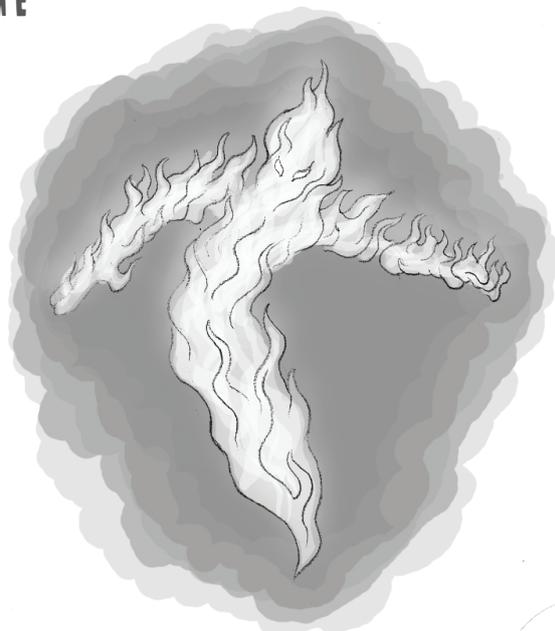
DRACHENARTEN		
Farbe	Odem	Wesen...
Blau	Blitz-	...der Dunkelheit
Bronze	Schallwellen-	...des Lichts
Gelb	Sandsturm-	...der Dunkelheit
Gold	Licht-	...des Lichts
Grün	Giftgas-	...der Dunkelheit
Rot	Feuer-	...der Dunkelheit
Schwarz	Säure-	...der Dunkelheit
Silber	Quecksilber-	...des Lichts
Weiss	Frost-	...der Dunkelheit

 ECHSENMENSCH			
KÖR: 9	AGI: 8	GEI: 3	
ST: 4	BE: 0	VE: 2	
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0	
 21	 14	 8	 5
Bewaffnung		Panzerung	
Speer (WB +1)		Schuppenpanzer (PA+1)	
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.			
 Schleudern: Schlagen-Immersieg (zufälliger Schwanzhiebtrefter) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.			
Beute: BW 1B:12, #2B:17			
GH: 3	GK: no	EP: 71	

 EINHORN			
KÖR: 9	AGI: 13	GEI: 1	
ST: 2	BE: 6	VE: 1	
HÄ: 2	GE: 0	AU: 1	
 63	 11	 19	 11
Bewaffnung		Panzerung	
Mehrere Angriffe; WB+1; GA-2		-	
 Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst bei Wesen/Dienern der Dunkelheit erzeugen. Wer von ihnen GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer wird die Flucht ergriffen.			
 Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.			
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.			
 Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Horn oder Hufe) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.			
 Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.			
 Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.			
 Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.			
 Zauber: Kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe den Zauber <i>Spurt</i> wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin).			
Beute: BW 1B:12, #2B:17			
GH: 9	GK: gr	EP: 189	



ELEMENTARE



ERDELEMENTAR I			
KÖR: 12	AGI: 2	GEI: 1	
ST: 3	BE: 1	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)	
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.			
GH: 8	GK: kl	EP: 44	

ERDELEMENTAR II			
KÖR: 17	AGI: 2	GEI: 1	
ST: 4	BE: 1	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)	
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.			
GH: 15	GK: no	EP: 70	

ERDELEMENTAR III			
KÖR: 22	AGI: 2	GEI: 1	
ST: 5	BE: 1	VE: 0	
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)	
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.			
GH: 23	GK: gr	EP: 124	

FEUERELEMENTAR I			
KÖR: 9	AGI: 5	GEI: 1	
ST: 3	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Flammenhieb (WB+2)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.			
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
GH: 9	GK: kl	EP: 70	

FEUERELEMENTAR II			
KÖR: 13	AGI: 6	GEI: 1	
ST: 4	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Flammenhieb (WB+3)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.			
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
GH: 15	GK: no	EP: 95	

 FEUERELEMENTAR III			
KÖR: 18	AGI: 6	GEI: 1	
ST: 6	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0	
 70	 33	 6	 4,5
Bewaffnung		Panzerung	
Flammenhieb (WB+4)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
GH: 24	GK: gr	EP: 145	

 LUFTELEMENTAR III			
KÖR: 15	AGI: 9	GEI: 1	
ST: 2	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 7	GE: 4	AU: 0	
 64	 30	 9	 6
Bewaffnung		Panzerung	
Luftstoß (WB+4;  -1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
GH: 16	GK: gr	EP: 143	

 LUFTELEMENTAR I			
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 1	
ST: 2	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0	
 10	 17	 8	 5
Bewaffnung		Panzerung	
Luftstoß (WB+1;  -1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
GH: 4	GK: kl	EP: 68	

 WASSERELEMENTAR I			
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 1	
ST: 3	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 2	AU: 0	
 10	 17	 8	 5
Bewaffnung		Panzerung	
Wasserstrahl (WB+2;  -1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
GH: 3	GK: kl	EP: 60	

 LUFTELEMENTAR II			
KÖR: 10	AGI: 9	GEI: 1	
ST: 2	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 3	AU: 0	
 25	 23	 9	 5,5
Bewaffnung		Panzerung	
Luftstoß (WB+2;  -1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
GH: 9	GK: no	EP: 92	

 WASSERELEMENTAR II			
KÖR: 11	AGI: 8	GEI: 1	
ST: 4	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0	
 24	 22	 8	 5
Bewaffnung		Panzerung	
Wasserstrahl (WB+3;  -1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
GH: 9	GK: no	EP: 83	

 WASSERELEMENTAR III			
KÖR: 15	AGI: 9	GEI: 1	
ST: 5	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 6	GE: 4	AU: 0	
			  
Bewaffnung		Panzerung	
Wasserstrahl (WB+4;  -1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
GH: 16	GK: gr	EP: 133	

Alle Arten von Elementaren sind sichtbar, selbst Luftelementare, die als stürmische Wirbel Gestalt annehmen.

Soll ein Elementar gegen ein Element vorgehen (beispielsweise ein Lagerfeuer löschen), wird mit Hilfe der Tabelle auf Seite 54 dieses einer Stufe (I-III) zugeordnet, welche mit 5 multipliziert wird, bevor auf das Ergebnis der aufgelistete Größenmodifikator aus der Tabelle angerechnet wird. Das endgültige Ergebnis stellt den Probenwert dar, gegen den das Elementar eine vergleichende Probe mit KÖR+ST würfeln muss, um das Element zu bezwingen. Das Elementar erhält +8 auf die Probe, wenn es sich um das eigene Element handelt bzw. -8, wenn es gegen das Element anfällig ist. Bei einem Mißerfolg der vergleichenden Probe erhält es abwehrlosen Schaden in Höhe der Ergebnisdistanz, kann es aber in der nächsten Runde erneut versuchen.

 EULERICH			
KÖR: 14	AGI: 6	GEI: 1	
ST: 4	BE: 3	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0	
			  
Bewaffnung		Panzerung	
Pranke (WB+2; GA-2)		Federkleid (PA+1)	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:14)		
GH: 11	GK: gr	EP: 115	

 GARGYL			
KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 1	
ST: 2	BE: 1	VE: 0	
HÄ: 2	GE: 2	AU: 1	
			  
Bewaffnung		Panzerung	
Steinklaue (WB+2)		Steinwesen (PA+4)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	Kletterläufer: Kann mit normaler Lauf-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:8)		
GH: 6	GK: kl	EP: 91	

 FLIEGENDES SCHWERT			
KÖR: 10	AGI: 5	GEI: 0	
ST: 4	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	
			  
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2)		Metallwesen (PA+5)	
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
Herstellung:	1513 GM + Waffenschmied		
GH: 8	GK: kl	EP: 57	

 GEIST			
KÖR: 1	AGI: 11	GEI: 10	
ST: 16	BE: 0	VE: 3	
HÄ: 16	GE: 2	AU: 6	
 27	 25	 11	 6.5
		 19	
Bewaffnung		Panzerung	
Geisterklaue (WB+2; GA-2)		Körperlos (PA+8)	
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.		
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.		
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
	Wesen der Dunkelheit / Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit bzw. des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit/des Lichts gelten für Geister.		
	Zauber: Terror		
GH: 17	GK: no	EP: 245	

 GOBLIN			
KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 3	
ST: 2	BE: 2	VE: 1	
HÄ: 1	GE: 2	AU: 0	
 8	 7	 9	 4.5
		 7	
Bewaffnung		Panzerung	
Ast/Messer (WB+0)		Fellflicken (PA+1)	
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Beute:	BW 1B:10		
GH: 1	GK: kl	EP: 42	



GOLEMS

Für alle Arten von Golems gilt:

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

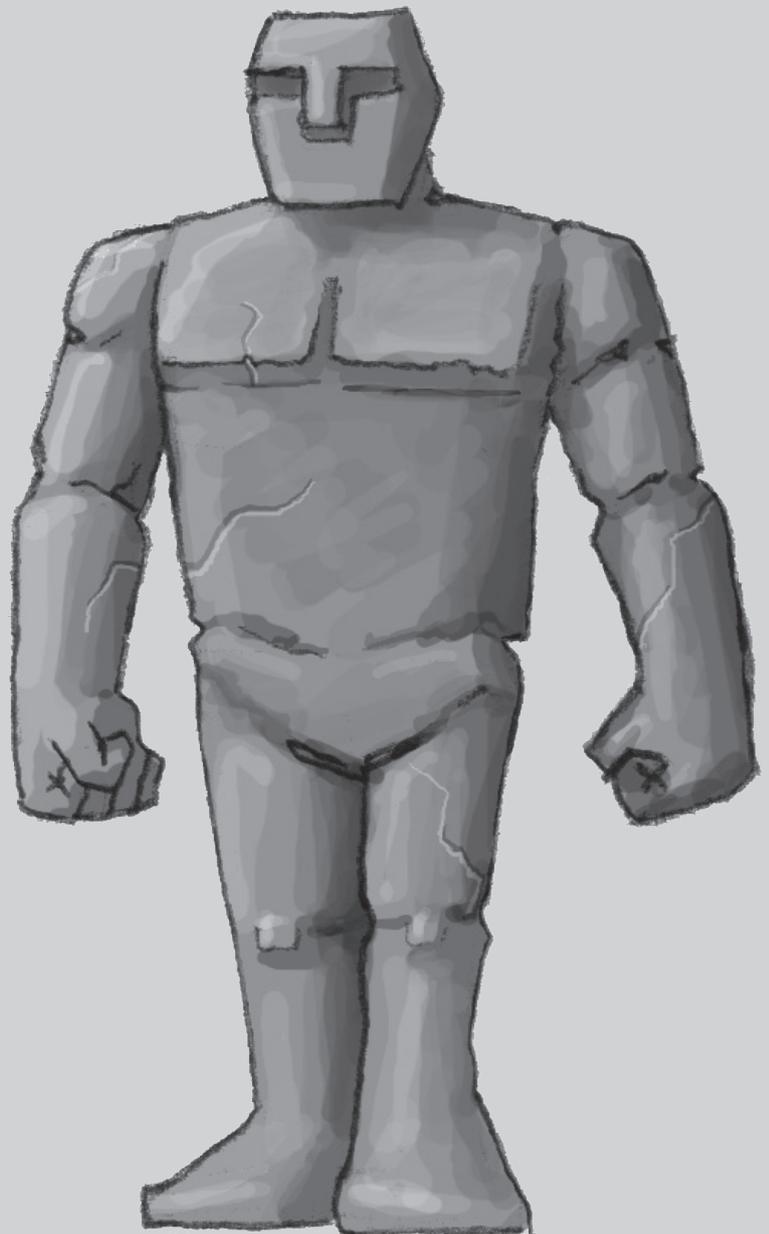
 GOLEM, EISEN-			
KÖR: 20	AGI: 5	GEI: 0	
ST: 5	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0	
 72	 31	 7	 4
		 31	
Bewaffnung		Panzerung	
Eisenpranke (WB+6)		Metallwesen (PA+5)	
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.		
Herstellung:	3750 GM + Rüstungsschmied		
GH: 27	GK: gr	EP: 173	

 GOLEM, KNOCHEN-			
KÖR:	10	AGI:	12
ST:	5	BE:	6
HÄ:	0	GE:	0
GEI:	0	VE:	0
AU:	0	AU:	0
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Knochenpranke (WB+2)		-	
 Mehrere Angriffe (+3): Kann mit seinen insgesamt vier Armen 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.			
 Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 4 Armen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlag-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.			
Herstellung: 2613 GM + Schreiner			
GH:	11	GK:	gr
EP:	148		

 GOLEM, STEIN-			
KÖR:	18	AGI:	4
ST:	4	BE:	0
HÄ:	5	GE:	2
GEI:	4	VE:	0
AU:	0	AU:	0
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)	
 Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.			
Herstellung:		3338 GM + Steinmetz	
GH:	23	GK:	gr
EP:	160		

 GOLEM, KRISTALL-			
KÖR:	8	AGI:	10
ST:	3	BE:	0
HÄ:	3	GE:	5
GEI:	4	VE:	0
AU:	0	AU:	0
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Kristallpranke (WB+2)		Kristallwesen (PA+3)	
 Zauber: Blitz			
Herstellung: 2513 GM + Steinmetz			
GH:	10	GK:	gr
EP:	134		

 GOLEM, LEHM-			
KÖR:	10	AGI:	6
ST:	3	BE:	2
HÄ:	3	GE:	0
GEI:	4	VE:	0
AU:	0	AU:	0
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Lehmpranke (WB+3)		-	
Herstellung: 2338 GM + Steinmetz			
GH:	8	GK:	gr
EP:	110		



HARPYIE	
KÖR: 8	AGI: 6 GEI: 6
ST: 2	BE: 2 VE: 1
HÄ: 2	GE: 1 AU: 2
Bewaffnung	Panzerung
Krallenklaue (WB+2)	Federkleid (PA+1)
Bezaubern: Kann Gegner mit ihrem "Lockruf" (siehe Zauber) bezaubern.	
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angreifere würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.	
Zauber: Lockruf (funktioniert wie der Zauberspruch <i>Gehorche</i> ; Abklingzeit des Lockrufs: 10 Kampfrunden)	
Beute: Trophäe (BW 1A:8)	
GH: 10	GK: no EP: 128

HAI	
KÖR: 13	AGI: 6 GEI: 1
ST: 4	BE: 3 VE: 0
HÄ: 3	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	-
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angreifere würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.	
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen geschwommen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Beute: Trophäe (BW 1A:12)	
GH: 9	GK: no EP: 106

HOBGOBLIN	
KÖR: 11	AGI: 6 GEI: 3
ST: 2	BE: 0 VE: 2
HÄ: 3	GE: 3 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2) Kurbogen (WB+1; I+1)	Kettenpanzer (PA+2; L-0,5) Helm (PA+1; I-1) Holzschild (PA+1)
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: BW 1B:18	
GH: 4	GK: no EP: 71



HUND	
KÖR: 5	AGI: 6 GEI: 1
ST: 3	BE: 3 VE: 0
HÄ: 0	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angreifere würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
GH: 1	GK: kl EP: 31

 HYDRA			
KÖR: 14	AGI: 10	GEI: 1	
ST: 5	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0	
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Großer Biss (WB+2; GA-2)		Schuppenpanzer (PA+2)	
	Mehrere Angriffe (+5): Kann mit seinen insgesamt sechs Köpfen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
	Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 6 Köpfen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Ein Immersieg lässt einen bereits abgeschlagenen Kopf vollständig nachwachsen. Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.		
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.		
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:20)		
GH:	23	GK:	gr
		EP:	246

 KEILER			
KÖR: 10	AGI: 7	GEI: 1	
ST: 2	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0	
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Hauer (WB+2; GA-1)		Dicke Borstenhaut (PA+2)	
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:10)		
GH:	6	GK:	no
		EP:	79

 KOBOLD			
KÖR: 3	AGI: 6	GEI: 2	
ST: 1	BE: 1	VE: 1	
HÄ: 1	GE: 2	AU: 0	
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Kleiner Knüttel (WB+1)		-	
Beute:	Trophäe (BW 1B:8)		
GH:	1	GK:	kl
		EP:	25

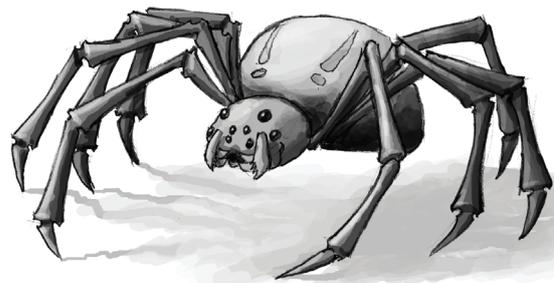
 KRIEGSELEFANT			
KÖR: 16	AGI: 6	GEI: 1	
ST: 5	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0	
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Rammen (WB+2)		Dickhäuter (PA+2)	
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:20)		
GH:	16	GK:	gr
		EP:	142

 LEBENDE RÜSTUNG			
KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 0	
ST: 4	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2)		Metallwesen (PA+5)	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
Herstellung:	1875 GM + Rüstungsschmied		
GH:	8	GK:	no
		EP:	72

LEIGNAM	
KÖR: 7	AGI: 6 GEI: 9
ST: 17	BE: 0 VE: 8
HÄ: 21	GE: 4 AU: 8
39	31 6 4
Bewaffnung	Panzerung
-	mag. Robe +3 (PA+3)
Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.	
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
17 Zauber: <i>Arkane Schwert, Ebenentor, Einschläfern, Flammeninferno, Frostschock, Gasgestalt, Gehorche, Kontrollieren, Magisches Schloss, Netz, Schatten, Schatten erwecken, Schattenlanze, Skelette erwecken, Springen, Stolpern, Trugbild, Unsichtbarkeit, Verwirren, Wandöffnung, Wolke des Todes, Zeitstop</i> 18	
Beute: BW #(A:20)x10, #10M:20	
GH: 26	GK: no EP: 299

MEDUSA	
KÖR: 11	AGI: 6 GEI: 7
ST: 3	BE: 0 VE: 2
HÄ: 3	GE: 2 AU: 2
36	15 6 7,5 16
Bewaffnung	Panzerung
Klauen/Schlangen (WB+2)	Schuppen (PA+1)
Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.	
Mehrere Angriffe (+5): Von den zahlreichen Schlangen auf ihrem Kopf können jeweils 5 in jeder Runde Nahkampfgegner angreifen.	
Schleudern: Schlagen-Immersieg (zufälliger Schwanzhiebtrefner) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr wirft, und liegt am Boden.	
Versteinern: Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinernung kann durch den Zauber <i>Allheilung</i> aufgehoben werden.	
Beute: Trophäe (BW A:18), BW #5A:20, #5M:20	
GH: 18	GK: no EP: 205

MINOTAURUS	
KÖR: 14	AGI: 6 GEI: 4
ST: 4	BE: 2 VE: 1
HÄ: 3	GE: 1 AU: 1
54	18 8 5 20
Bewaffnung	Panzerung
Massive Keule, Horn oder Huf (alles WB+2; GA-2)	Fell (PA+1)
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.	
Beute: Trophäe (BW 1A:16), BW 2B:20	
GH: 12	GK: gr EP: 138



MONSTERSPINNE	
KÖR: 12	AGI: 9 GEI: 1
ST: 3	BE: 2 VE: 0
HÄ: 2	GE: 4 AU: 0
72	15 11 8,5 17 15
Bewaffnung	Panzerung
Spinnenbiss (WB+2; GA-2) Netzflüssigkeit (WB+2)	Dicke Spinnenhaut (PA+1)
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.	
Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene wirft augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Beute: Trophäe (BW 1A:12)	
GH: 11	GK: gr EP: 165

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 ZAUBERSPRÜCHE
 AUSRÜSTUNG
 SPIELLEITUNG
 ABENTEUER
 DIE WELT GAERA



MUMIE	
KÖR: 12	AGI: 4 GEI: 4
ST: 10	BE: 0 VE: 0
HÄ: 10	GE: 0 AU: 2
32	23 4 3 24
Bewaffnung	Panzerung
Fäulnispranke (WB+1)	Bandagen (PA+1)
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.	
Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: BW #2A:18, #1M:16	
GH: 18	GK: no EP: 124

OGER	
KÖR: 12	AGI: 4 GEI: 2
ST: 3	BE: 2 VE: 1
HÄ: 3	GE: 0 AU: 0
50	17 6 3.5 17
Bewaffnung	Panzerung
Massive Keule (WB+2; GA-2)	Felle (PA+1)
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: BW 1B:8, #1B18	
GH: 10	GK: gr EP: 121

ORK	
KÖR: 10	AGI: 6 GEI: 2
ST: 2	BE: 0 VE: 1
HÄ: 3	GE: 3 AU: 0
23	14 7 4 13 10
Bewaffnung	Panzerung
Speer (WB+1)	Lederpanzer (PA+1)
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: BW 1B:14, #1B16	
GH: 2	GK: no EP: 63



 PFERD			
KÖR:	10	AGI:	11
GEI:	1	ST:	2
BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0
AU:	0		
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Huf (WB+2; in Notwehr)		-	
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
GH:	4	GK:	gr
EP:	101		

 PONY			
KÖR:	9	AGI:	8
GEI:	1	ST:	2
BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0
AU:	0		
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Huf (WB+2; in Notwehr)		-	
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
GH:	3	GK:	gr
EP:	92		

 RATTE			
KÖR:	2	AGI:	4
GEI:	1	ST:	1
BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0
AU:	0		
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Spitze Zähne (WB+1)		-	
 Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.			
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
 Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.			
GH:	1	GK:	wi
EP:	26		

 RAUBKATZE			
KÖR:	7	AGI:	10
GEI:	1	ST:	3
BE:	5	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0
AU:	0		
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Pranke/Biss (WB+2; GA-1)		Fell (PA+1)	
 Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.			
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.			
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
Beute:	Trophäe (BW 1A:18)		
GH:	2	GK:	no
EP:	84		

 REITKEILER			
KÖR:	9	AGI:	9
GEI:	1	ST:	2
BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0
AU:	0		
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Hauer (WB+2; GA-1)		Dicke Borstenhaut (PA+2)	
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
 Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.			
Beute:	Trophäe (BW 1A:10)		
GH:	5	GK:	no
EP:	76		



RIESE	
KÖR: 27	AGI: 6 GEI: 2
ST: 7	BE: 3 VE: 1
HÄ: 7	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Baumstamm (WB+4; GA-4) Geworf. Fels (WB+4; GA-4)	Felle (PA+1)
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 7 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.	
Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.	
Beute:	Trophäe (BW 1A:20)
GH: 30	GK: ri EP: 387

RIESENECHSE	
KÖR: 15	AGI: 12 GEI: 1
ST: 5	BE: 5 VE: 0
HÄ: 14	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Grausamer Biss (WB+4)	Schuppenpanzer (PA+2)
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.	
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.	
Beute:	Trophäe (BW 2A:16)
GH: 25	GK: ri EP: 316

RIESENKRABE	
KÖR: 22	AGI: 10 GEI: 1
ST: 5	BE: 8 VE: 0
HÄ: 4	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Fangarme (WB+2)	-
Mehrere Angriffe (+5): Kann mit seinen insgesamt sechs Fangarmen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 6 Fangarmen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.	
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.	
Beute:	Trophäe (BW 2A:18)
GH: 35	GK: ri EP: 397

RIESENKRABE	
KÖR: 4	AGI: 6 GEI: 1
ST: 2	BE: 2 VE: 0
HÄ: 1	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Scharfe Zähne (WB+2)	-
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.	
GH: 1	GK: kl EP: 41

 RIESENSCHLANGE			
KÖR: 9	AGI: 12	GEI: 1	
ST: 5	BE: 3	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0	
 66	 14	 15	 10,5
Bewaffnung		Panzerung	
Großer Biss (WB+2; GA-2)		Schuppenpanzer (PA+2)	
 Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.			
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
 Umschlingen: Schlagen-Immersion umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.			
Beute:	Trophäe (BW 1A:18)		
GH:	8	GK:	gr EP: 143

 ROSTASSEL			
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 1	
ST: 4	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	
 33	 15	 7	 7
Bewaffnung		Panzerung	
Tentakelfühler (WB+1)		Chitinpanzer (PA+3)	
 Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.			
 Mehrere Angriffe (+3): Kann mit seinen insgesamt vier Tentakelfühlern 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.			
 Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt vier Tentakelfühlern an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersion abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.			
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
 Rost: Jeder Treffer der Tentakelfühler reduziert die PA eines zufälligen, metallischen, nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Rostassel treffen.			
Beute:	Trophäe (BW 1A:6)		
GH:	8	GK:	no EP: 111

 SCHATTEN			
KÖR: 11	AGI: 11	GEI: 0	
ST: 5	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0	
 25	 23	 11	 6,5
Bewaffnung		Panzerung	
Geisterklaue (WB+2; GA-2)		Körperlos (PA+8)	
 Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.			
 Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
 Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.			
 Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.			
GH:	14	GK:	no EP: 126



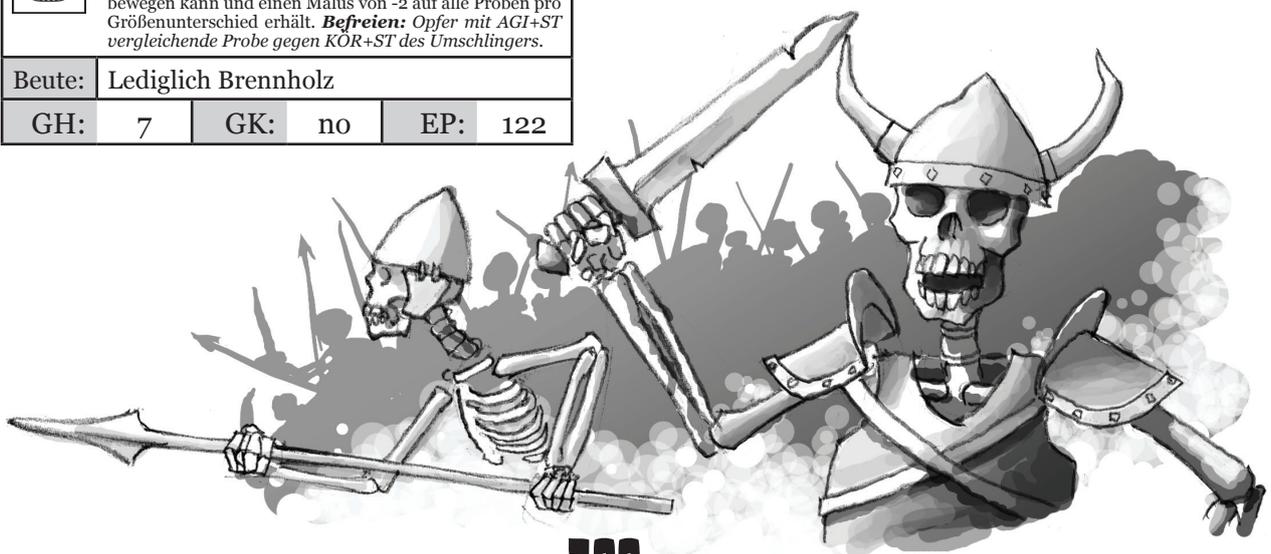
 SCHIMMERROSS			
KÖR: 9	AGI: 12	GEI: 1	
ST: 2	BE: 6	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0	
 66	 12	 18	 10,5
Bewaffnung		Panzerung	
Huf (WB+2; in Notwehr)		-	
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.			
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
GH:	4	GK:	gr EP: 106

SCHLACHTROSS					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Huf/Rammen (WB+2)		-			
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	9	GK:	gr	EP:	121

SCHLINGWURZELBUSCH					
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Wurzelhiebe (WB+2)		Gehölz (PA+1)			
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.				
	Mehrere Angriffe (+4): Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	7	GK:	no	EP:	122

SCHWARM					
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-
Bewaffnung		Panzerung			
-		-			
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.				
	Schwarm (Käfer, Kanalaratten, Schlangen o.ä.): Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederanzahl/10 (zu Beginn und max. 200 Mitglieder pro Schwarm = SCW 20). Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (= SCW -1). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert).				
Schlagen/Abwehr/LK entsprechen dem aktuellen SCW					
GH:	5	GK:	kl	EP:	68

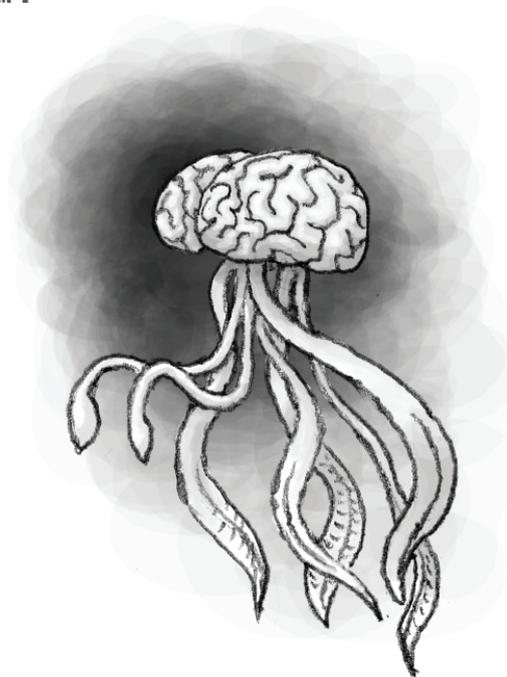
SKELETT					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Knochenklaue (WB+1)		-			
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	4	GK:	no	EP:	72



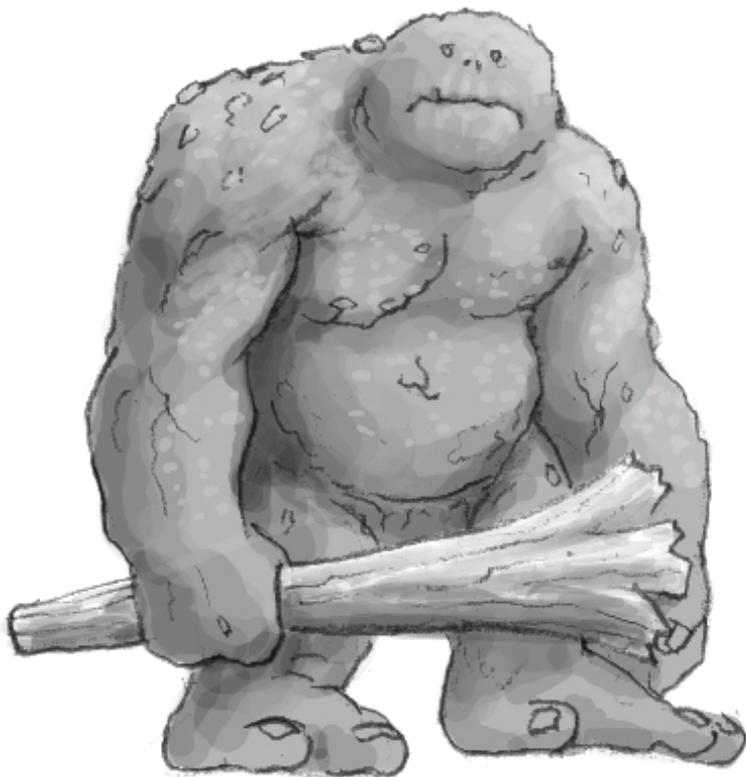
TENTAKELHIRN			
KÖR: 4	AGI: 6	GEI: 1	
ST: 2	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
-		-	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.		
	Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer mit dem <i>Gedankenzehrerstrahl</i> -Zauber wird GEI um 1 gesenkt (bei GEI Null ist das Opfer wahnsinnig). Pro Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
	Zielzauber: <i>Gedankenzehrerstrahl</i> (nicht sichtbar; verursacht mental Schaden und führt zu Werteverlust)		
GH: 7	GK: kl	EP: 89	



TODESFEE			
KÖR: 6	AGI: 9	GEI: 10	
ST: 19	BE: 0	VE: 3	
HÄ: 19	GE: 0	AU: 9	
Bewaffnung		Panzerung	
Geisterklaue (WB+2; GA-2)		Körperlos (PA+8)	
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.		
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.		
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
	Zauber: <i>Wehklagen</i> (ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels; Abklingzeit: 10 Kampfunden; Jeder in Umkreis von 9m um die Todesfee erleidet nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses).		
GH: 23	GK: no	EP: 284	



TROLL	
KÖR: 16	AGI: 6 GEI: 2
ST: 4	BE: 0 VE: 1
HÄ: 4	GE: 3 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Massive Keule (WB+2; GA-2) Geworf. Fels (WB+4; GA-4)	Warzenhaut (PA+2)
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Lichtangriffe.	
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
Regeneration: Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.	
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 4 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: #BW 1B16	
GH: 14	GK: gr EP: 202



UNWOLF	
KÖR: 11	AGI: 8 GEI: 1
ST: 4	BE: 2 VE: 0
HÄ: 2	GE: 2 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1) oder Feuerodem (WB+2)	Brennendes Fell (PA+1)
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Odern, Feuer-: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).	
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: Trophäe (BW 1A:16)	
GH: 7	GK: kl EP: 115

VAMPIRFLEDERMAUS	
KÖR: 5	AGI: 4 GEI: 1
ST: 3	BE: 0 VE: 0
HÄ: 2	GE: 0 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Krallen (WB+1)	-
Sonar: "Sieht" per Sonar.	
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.	
GH: 1	GK: wi EP: 55

 WOLF			
KÖR:	8	AGI:	7
ST:	3	BE:	4
HÄ:	1	GE:	0
		VE:	0
		AU:	0
			
Bewaffnung		Panzerung	
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)		Wolfspelz (PA+1)	
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:10)		
GH:	2	GK:	no
		EP:	81

 ZOMBIE			
KÖR:	13	AGI:	3
ST:	3	BE:	0
HÄ:	5	GE:	0
		VE:	0
		AU:	0
			
Bewaffnung		Panzerung	
Fäulnispranke (WB+2)		Merkt nichts (PA+2)	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Beute:	BW 1B:4		
GH:	10	GK:	no
		EP:	78



ABENTEUER

Die hier vorgestellten drei Abenteuer sind alle an jeweils einem Spielabend gut zu schaffen. Neben dem für das neue **Dungeonslayers** überarbeiteten "Herr der Ratten" gibt es auch ein rollenspiellastigeres Reiseabenteuer und abschließend die äußerst tödliche "Festung des Unheils".

DIE CAERA KAMPAGNE

Wer gleich richtig loslegen will, spielt die drei Abenteuer am besten nacheinander in Folge - der ideale Auftakt für eine eigene Kampagne in der Welt von Caera, dem klassischen **Dungeonslayers**-Setting.

Der Spielleiter sollte sich vorab mit den Informationen über Caera vertraut machen, speziell die Abschnitte über die *Tannhügel* sowie die Gemeinden *Westheim* und *Cendor* (siehe Seite 144).

Nach dieser dreiteiligen Mini-Kampagne sollten die Charaktere die fünfte Stufe erreicht haben und sich in der Tannhügelregion schon einen gewissen Ruf erarbeitet haben.

Im Folgenden gibt es ein paar Hinweise, woher die Charaktere der Spieler stammen könnten. Zudem gibt es einige Vorschläge für Motivationen und Hintergründe, um die Charaktere besser einzubinden.

ELFISCHE CHARAKTERE

Zwar können elfische Charaktere natürlich aus den kühlen Wäldern des Hynrur stammen, allerdings ist dieser Ort für einen noch unerfahrenen Elfen zu weit vom Kampagnenauftritt entfernt, weshalb Dynomere als glaubhaftere Heimat empfohlen wird.

MENSCHLICHE CHARAKTERE

Diese sollten aus dem Gebiet zwischen *Volten* und der *Kornheide* stammen, gut passen würde eines der Gehöfte nahe *Westheim* oder dem *Lennfelder Tal*.

ZWERGISCHE CHARAKTERE

Zwerge können von überall aus der Gegend am Langstrom kommen, vielleicht stammen sie ursprünglich sogar direkt aus Eisenhall, wo sie jedoch schon länger nicht mehr gewesen sein sollten.

MOTIVATIONEN & HINTERGRÜNDE

Die Kampagne beginnt in der Stadt *Westheim* und führt im Verlauf der Handlung nach Norden in die *Tannhügel*, weshalb es praktisch ist, den Charakteren gleich einen Grund zu geben, warum sie in diese Richtung wollen:

Vielleicht hat einer der Charaktere unter den Bewohnern *Cendors* (siehe Seite 144) einen Freund, dem er einen Besuch abstatten will. Ein anderer Charakter könnte beauftragt sein, einen Brief jemanden dort zu überbringen.

Ein Elf könnte einfach von Neugier getrieben sein oder gehört haben, dass offenbar *Orkbanden* den *Dämmerwald* unsicher machen sollen.

Menschliche Heliapriester (die Göttin des Lichts) könnten im Auftrag des *Westheimer Tempels* mit einer Botschaft zu Heilerin *Arla* unterwegs sein, während ein Krieger von dem Schmiedekünsten der Gebrüder *Rotbart* gehört haben könnte. Zwerge kann es einfach nach *Eisenhall* ziehen, um Verwandten einen Besuch abzustatten oder die *Sieben Hallen* aus *Stein* zu sehen.

ABENTEUER 1:
HERR DER RATTEN
FÜR 2+ CHARAKTERE DER 1. STUFE

Vor langer Zeit terrorisierten Kultisten des Rattengottes *Snarrk'Iss* das Land.

Dort, wo sich heute die kleine Siedlung Barringen befindet, unterhielten seine Diener einst eine Tempelanlage mit einem unterirdischen Schrein.

Von hier aus planten sie ihre Überfälle auf das Umland und griffen mordend und plündernd kleine, ungeschützte Siedlungen an.

Doch schließlich griffen die Mächte des Lichts ein und es kam mit Templern Helias, der Göttin des Lichts, zu einer blutigen Schlacht, bei der der Tempel dem Erdboden gleichgemacht und der Kult bis auf den letzten Mann vernichtet wurde.

Der Schrein indes blieb unversehrt und jetzt - Jahrhunderte später - haben ihn ein paar Ratten zufällig aufgespürt, beginnen zu wachsen und mehren sich...

ABENTEUERBEGINN

Die Charaktere kehren - noch getrennt oder bereits gemeinsam - nach und nach in einem kleinen, aber beschaulichen Gasthaus in Barringen ein.

Die Charaktere sind und bleiben die einzigen Gäste an diesem Abend.

Der Wirt des Gasthauses - Brempen - hat ein Problem: Ihm sind seine Bier- und Weinvorräte in der Schankstube ausgegangen und der Weg zum Nachschub ist "versperrt".

Spätestens, wenn der zuletzt eingetroffene Charakter auch ein Bier oder Wein bestellen will, beginnt Wirt Brempen nervös herumschreien, Zeit zu schinden und sogar vorzuschlagen, doch lieber leckeren Stallkäse zu kosten, den man aber "natürlich nur mit Wasser oder Milch zu sich nimmt".

Früher oder später wird Brempen jedoch mit der Wahrheit rausrücken müssen:

"Es ist mir wirklich sehr peinlich, doch ich komme an mein Bier und meinen Wein nicht mehr heran. Um ehrlich zu sein - ich könnte Eure diskrete Hilfe gebrauchen."

"In meinem Keller scheint es ein Rattennest zu geben. Das kommt ja in den besten Haushalten vor, aber diese Biester sind mehr als aggressiv: Gestern Abend wurde mein Knecht beim Bier holen von ihnen angefallen - das ist kein Zustand."

"Jedenfalls gehen mir jetzt meine Vorräte hier oben aus. Wenn ihr Euch vielleicht diskret der Sache annehmen könntet, wäre ich Euch sehr dankbar - pro Ratte würde ich Euch 1 ganzes Silber zahlen. Bitte - würdet Ihr mir helfen?"

DER KELLER

Die vom Schrein wie magisch angezogenen Ratten haben sich hier unten durch alte Steinwände genagt und knapp 1m hohe Tunnel zum Gewölbe des Rattenkults gegraben.

1. EINGANG

Eine steile Kellertreppe führt hinab in die Dunkelheit, von wo man Gequieke hören kann (Bemerkens-Probieren).

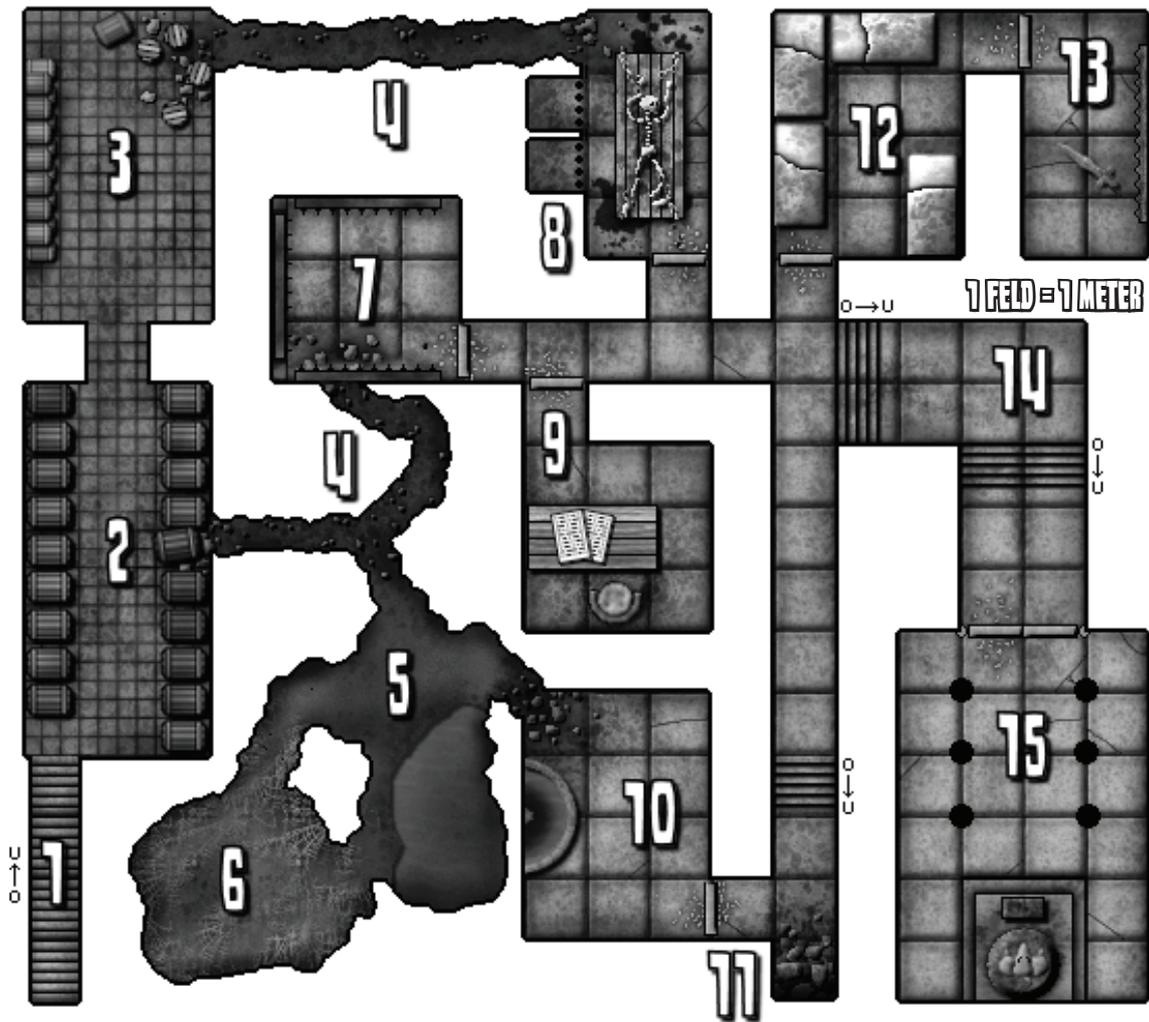
2. BIERKELLER

Zwischen den großen Fässern wuselt eine Ratte pro Charakter umher.

Wer den Raum näher inspiziert (Suchen-Probieren), findet hinter einem der Fässer eine etwa 1m hohe Öffnung.

3. WEINKELLER

Pro 2 Charaktere trifft man hier eine **Riesenratte** an. Eine ähnliche Tunnelöffnung wie bei 2 kann sehr leicht (+4) in einer Ecke entdeckt werden.



DIE TUNNEL

4. TUNNEL

Die immer größer gewordenen Ratten haben sich durch das lose Erdreich gegraben und dabei etwa 1m hohe Tunnel geschaffen, durch die man nur auf allen Vieren kommt.

5. TÜMPEL

Der Tunnel endet hier in einer etwa 2m hohen, natürlichen Grotte. Neben einem Tümpel liegen vier in Spinnenfäden eingesponnene Riesenratten.

6. SPINNENNEST

Eine *kleine Monsterspinne* (siehe rechts) krabbelte einst durch eine inzwischen viel zu kleine Öffnung hier hinein (sie kann sich also nur bei 5 oder 6 aufhalten). Eingesponnene Ratten hängen in ihrem Nest.

 KLEINE MONSTERSPINNE			
KÖR: 10	AGI: 7	GEI: 1	
ST: 2	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 1	GE: 4	AU: 0	
			
Bewaffnung		Panzerung	
Spinnenbiss (WB+1; GA-1) Netzflüssigkeit (WB+1)		Dicke Spinnenhaut (PA+1)	
 Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlägen um KÖR erhöht wird.	 Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.		
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlägen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	Beute: Trophäe (BW 1A:10)		
GH: 6	GK: no	EP: 107	

DIE KAMMERN DER RATTE

Dies sind die Überreste der alten Kelleranlagen unterhalb des zerstörten Turms - hier lebten einst die Kultisten. Keine der Türen ist verschlossen, in jede ist ein etwa 80cm hohes Rattenloch genagt.

7. UMKLEIDEKAMMER

An Wandhaken hängen noch (Charakteranzahl +1) schwarze, magische Roben: Wer solch eine Robe trägt, wird von Ratten nicht angegriffen (wohl aber von Riesenratten).

8. FOLTERKAMMER

Ein menschliches *Skelett*, das angreift, wenn es berührt wird, liegt noch immer auf der Streckbank. Die beiden Zellen sind leer und unverschlossen.

9. ARBEITSZIMMER

In diesem Arbeitszimmer hat sich eine dicke Schicht Staub über Stuhl, Tisch, Federkiel und (ausgetrocknetes) Tintenglas gelegt, so dass man die auf der Tischplatte liegenden Pergamente mit bloßem Auge nur mit -8 bemerkt. Neben krakeligen Notizen in einer längst vergessenen Sprache befinden sich hier 2 Schriftrollen (2x Beutetabelle Z1).

10. WASCHRAUM

In einer Zisterne mit dunklem Wasser liegt ein einzelner Ring (2GM).

11. EINSTURZSTELLE

Als bei dem Angriff der Paladine des Lichts alles einstürzte, brach der Tempel bis zu dieser Stelle ein.

Wer das Geröll durchsucht, kann ein zertrümmertes, menschliches Skelett in verrosteter Rüstung bergen, das noch immer ein magisches Kurzschwert +1 umklammert hält (sich aber dennoch nicht mehr regen wird).

Das Schwert, die Rüstung und einen silbernen Kettenanhänger (1GM) ziert ein kleines Sonnensymbol - Zeichen der Mächte des Lichts.

12. SCHLAFRAUM

Zwischen 6 moderigen Bettresten sitzen pro Charakter 2 Riesenratten. Unter einem Kopfkissen liegt eine Metallphiole (Heiltrank).

13. WAFFENKAMMER

Lediglich ein Helm, zwei Langschwerter und ein Metallschild liegen noch in diesem Raum.

14. GANG DER RATTEN

Fresken des Rattengottes verzieren den tiefer hinab führenden Gang, der schließlich vor einer doppelflügeligen Holztür endet. Auch hier haben sich die Ratten und Riesenratten durchgenagt und unregelmäßige Öffnungen hinterlassen.

15. SCHREIN DES SNARRK'IZZ

Eine 2m hohe Rattenstatue steht vor einem Steinaltar, in Wahrheit ein *Lehmgolem*, der den Herr der Ratten darstellen soll und der bei einer Bedrohung oder Schändung des Schreins angreift.

Pro Charakter scharen sich hier *zwei Riesenratten* um die Statue.

Wird der Steinaltar mit entsprechendem Werkzeug zertrümmert (LK 20; Abwehr: 25), wird die Macht und Energie des Schreins endgültig gebrochen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

ProRaum.....1EP
 Kampf.....(besiegteEP/SC)EP
 Rollenspiel.....0-20 EP
 Schrein vernichten.....15EP
 Für das Abenteuer.....45EP

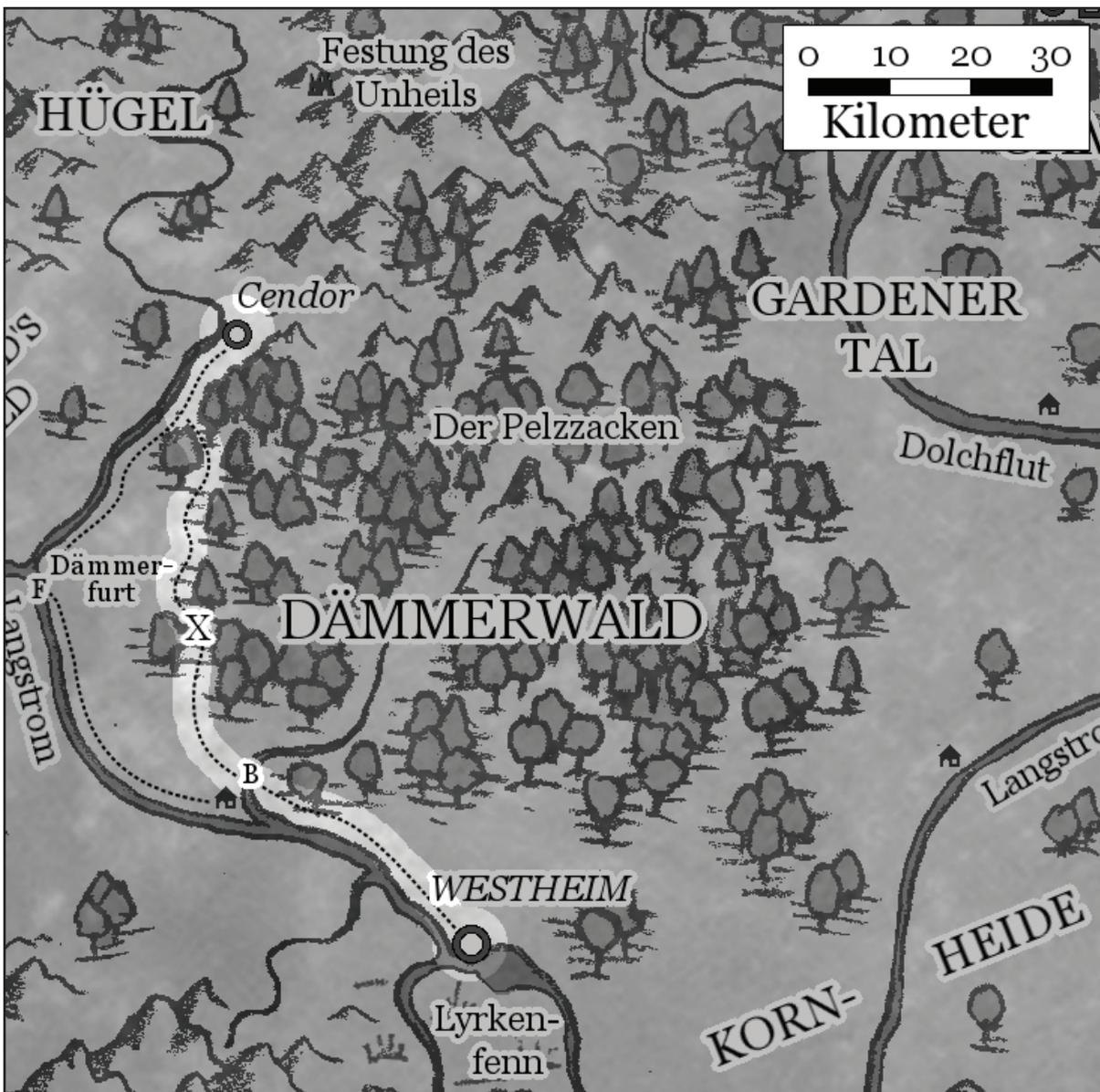
**ABENTEUER 2:
REISE DES VERRATS**
FÜR 2+ CHARAKTERE DER 2.-3. STUFE

Bis auf die beiden **Söldner Kamp und Emrich** sind bei einem Überfall von Sumpftrollen auf den Handelszug von **Kaufmann Harringer** in der letzten Nacht - nahe dem *Lyrkenfenn* - sämtliche seiner Leibwächter ums Leben gekommen. Nun, angekommen in *Westheim*, sucht er händeringend nach wagemutigen Helden, die sich seinem Warentransport für 1 GM pro Tag (inklusive Verpflegung) anschließen, bis man das kleine Dorf *Cendor* erreicht.

DIE NSC

Harringer ist ein schnurrbärtiger, stets gekämmter, bereits ergrauter, aber noch immer rüstiger Kaufmann, der einen schroffen Umgangston, aber ein gutmütiges Herz hat.

Trotz seines fortgeschrittenen Alters kann er noch immer gut mit dem Schwert umgehen und sich verteidigen. Er verrät niemandem, was in den 60 in Leder gewickelten, verschnürten Kisten ist, die auf seinen von je zwei Ochsen gezogenen Wagen transportiert werden (darin enthalten sind exotische Gewürze sowie seltene Zutaten zur Herstellung magischer Gegenstände).



Kamp und Emrich lenken die beiden anderen Wagen. Sie begleiten Harringer schon seit Beginn der Reise und haben als einzige mit ihm den Überfall überlebt.

Während Kamp ein mürrischer, kahlköpfiger Kämpe ist, der in den Charakteren unerfahrene Anfänger sieht, die sich seinen Respekt erst verdienen müssen, ist der pausbäckige Emrich - zugleich der Lagerkoch - dagegen von weitaus fröhlicherer Natur, pfeift gern ein Liedchen und begegnet den Charakteren offen und freundlich.

Sowohl Emrich's Freundlichkeit als auch Kamp's spürbare Verachtung sollten immer wieder während der Reise betont werden (ohne dass die Situation eskaliert).

DIE REISEROUTE

Die Reise von Westheim nach Cendor wird vier Tage dauern, wenn es nicht zu unvorhersehbaren Verzögerungen kommt. Der schwer beladene Handelszug reist besonders vorsichtig (lediglich 20km/Tag) und folgt dabei die ganze Zeit einer einfachen Straße, die teilweise durch den Dämmerwald führt, bis man nach rund 90 Kilometern die Ortschaft Cendor in den Tannhügeln erreicht.

DER REISEALLTAG

Die drei Wagen reisen hintereinander, gelenkt von Kamp, Kaufmann Harringer und schließlich Emrich.

Je einer der Charaktere könnte noch auf den Kutschböcken oder den Ladeflächen zwischen den Kisten Platz nehmen. Unterwegs sorgt Emrich morgens, mittags und abends für gute Kost; gesellige Momente, die man dem Dialog und Rollenspiel widmen sollte, um der Reisegesellschaft mehr Tiefe zu verleihen.

Einzelne Charaktere können sich zudem um Dinge kümmern, wie neues Brennholz sammeln, die sechs Ochsen versorgen oder dem Auskundschaften des Weges.

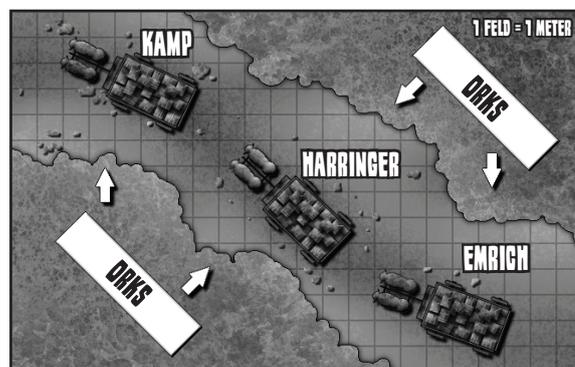
Jede Nacht wird eine Wachreihenfolge festgelegt (immer zwei Wachen gleichzeitig, ausgenommen Harringer) und vom Spielleiter nebenbei geklärt, wer wo schläft.

Harringer's Handelszug wird vermutlich am späten Abend des ersten Reisetags die Brücke bei der Handelsstation erreichen, wo Harringer für sich und seine Leute einen Gemeinschaftsraum für die Nacht mietet. Trotzdem müssen auch hier zwei seiner Leute jederzeit die Wagen bewachen.

EIN HINTERHALT

Am zweiten Reisetag (auf der Karte mit X markiert) wird der Handelszug am frühen Nachmittag von einer Bande Orkräuber angegriffen, die im Dickicht gelauert haben. Die Anzahl der Orks entspricht der Spieleranzahl + 1. Die Orks greifen in zwei Gruppen an und sehen in den Wagenlenkern die geringste Bedrohung.

Während des Kampfes wird Kamp Kaufmann Harringer zu Hilfe eilen, der allerdings alles andere als wehrlos ist.



OHNE FURCHT UND ADEL

Am dritten Reisetag kommt dem Zug gegen Mittag ein fahrender "Ritter" vom (nicht existierenden) *Orden der starken Männer* namens Wilbert auf einem Pferd entgegen. Trotz leicht heruntergekommener Erscheinung benimmt er sich tadellos, grüßt freundlich und fragt: "Braucht Ihr Hilfe?"

Wenn er daraufhin von Harringer hört, dass man von Orks angegriffen wurde, bekommt sein Gesicht einen finsternen Ausdruck und erklärt grimmig:

“So war ich abermals nicht schnell genug - welch Schande! Ich sehe es als meine Pflicht, Euch den restlichen Weg zu eskortieren, werter Herr - auf dass Orks oder anderes Gesindel es nicht erneut wagen, Euch anzugreifen, wenn Ritter Wilbert in der Nähe ist!”

Harringer wird gegen eine weitere (noch dazu kostenlose) Unterstützung nichts einzuwenden haben, während Kamp nur verächtlich die Nase rümpft (“Orden der starken Männer - noch nie gehört”) und Emrich zu einem der Charaktere flüstert: *“Der soll ein Ritter sein?”*

ES IST ANGERICHTET

Am Abend errichtet man in der Wildnis das Nachtlager, Wilbert geht nach Feinden ausschauend umher, Kamp und Harringer kümmern sich um die Wagen und Emrich fängt mit dem Kochen an. Charakteren in seiner Nähe flüstert er zu: “Behaltet mir bloß diesen angeblichen Ritter im Auge - irgendwas stimmt nicht mit dem Kerl.”

Kurz darauf wird Emrich unauffällig einen kleines, gefaltetes Stück Pergament öffnen und ein darin befindliches, grünliches Pulver in das Essen schütten und den Zettel schnell ins Feuer werfen.

Jeder Charakter würfelt eine Bemerkens-Probewürfel, ob er dies zufällig sieht:

CHARAKTER IST...	BEMERKEN-PW
...bei Emrich	+8
...bei Ritter Wilbert	-8
...bei Kamp und Harringer	-4
...die Ochsen versorgen	-2
...Brennholz sammeln	-8
...woanders im Lager	+0

Wird Emrich noch an der Kochstelle angesprochen, wird er sagen, dass es sich nur um ein Gewürz handelt, notfalls auch demonstrativ vom Essen kosten.

Kamp und Harringer selbst sind zu lange mit Emrich unterwegs, als dass sie Vorwürfen gegen ihn Glauben schenken würden.

Schließlich ist das Essen fertig - und natürlich ist es vergiftet, was trotz der stümperhaften Zusammensetzung des Gifts (Tarnwert 0) weder Kamp noch Harringer schmecken werden (*“Hm, lecker!”*).

Es handelt sich um ein Betäubungsgift, welches den Konsumenten bei einer gescheiterten Probe auf “Gift trotzen” nach etwa einer halben Stunde in tiefen Schlaf versetzt. Eine gelungene Probe führt trotzdem noch zu starker Übelkeit für W20 x 20 Minuten (alle Proben -2).

Emrich und “Ritter” Wilbert - in Wahrheit Wilbert der Miese, Bandenoberhaupt des verräterischen Lagerkochs - haben bereits eine Stunde vor dem Abendessen heimlich ein Gegenmittel eingenommen.

VERRAT!

Sobald das Gift bei den Charakteren sowie Kamp (wird übel) und Harringer (schläft ein) seine Wirkung zeigt, nehmen Emrich und Wilbert gemeinsam einen brennenden Scheit aus dem Feuer und entfernen sich 10m vom Lagerfeuer: Dies ist das Zeichen für ihre Kumpane, die 30m entfernt im Wald Stellung bezogen haben (1 pro Charakter), einmalig eine Pfeilsalve auf das Lager abzufeuern (Ziele zufällig ermitteln). Im Anschluss wollen Emrich und Wilbert die Überlebenden erschlagen, während der Rest der Bande zu ihnen rennt (dauert 3 Kampfrunden).

Wenn Emrich oder Wilbert sich nicht kurz mit dem Feuerscheit entfernen, greift der Rest der Bande spätestens im Morgengrauen an.

Sollten unwahrscheinlicherweise alle SC eingeschlafert worden sein, können sie durch die Pfeilsalve geweckt werden, notfalls wird der geschwächte Kamp sie unsanft wecken (beispielsweise treten).

DAS ENDE DER REISE

Sofern Harringer überlebt hat, wird er den Charakteren ewig dankbar sein, ebenso Kamp, der sich nun voller Respekt für seine herablassende Art in den letzten Tagen entschuldigt.

Sobald man den Zielort erreicht hat, bittet Harringer die Charaktere, ihn am frühen Abend noch einmal zu treffen, nachdem er seine Geschäfte abgewickelt hat. Dann will er nämlich jedem von ihnen noch 100GM extra als "kleines" Dankeschön geben.

NSG-WERTE

KAMP & EMRICH		KRIEGER STUFE 3	
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5	
ST: 4+1	BE: 0	VE: 2	
HÄ: 3+1	GE: 1	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2) l. Armbrust (WB+2, I-2)		Kettenpanzer (PA+1; L-0,5), Helm (PA+1; I-1)	
Beute: BW 1A:12, 2C: 14			
GH: 2	GK: no	EP: 61	

ORKRÄUBER		KRIEGER STUFE 3	
KÖR: 12	AGI: 6	GEI: 2	
ST: 3	BE: 0	VE: 1	
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Krummschwert (WB+2) Kurbogen (WB+1, I+1)		Lederpanzer (PA+1), Holzschild (PA+1)	
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Beute: BW 1B:8, 1C: 10			
GH: 5	GK: no	EP: 70	

HARRINGER		KRIEGER STUFE 4	
KÖR: 7	AGI: 6	GEI: 7	
ST: 3+1	BE: 0	VE: 3	
HÄ: 4+1	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2)		Kettenpanzer (PA+2)	
Beute: BW 2A:16, 4D: 10			
GH: 3	GK: no	EP: 60	

DIE KOMPLIZEN		KRIEGER STUFE 2	
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4	
ST: 4+1	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Kurzschwert (WB+1) Kurbogen (WB+1, I+1)		Lederpanzer (PA+1)	
Beute: BW 2C: 12			
GH: 2	GK: no	EP: 55	

RITTER WILBERT		KRIEGER STUFE 3	
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6	
ST: 5+1	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 5+1	GE: 0	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Bihänder (WB+3; GA-4; I-2)		Plattenpanzer (PA+1; L-1), Helm (PA+1; I-1)	
Beute: BW 1A:6, 2C: 14, 2D:10, Pferd			
GH: 8	GK: no	EP: 103	

ERFAHRUNGSPUNKTE

- Pro 10 Kilometer.....1EP
- Kampf(besiegte EP/SC)EP
- Rollenspiel0-50 EP
- Emrich beim Vergiften beobachten.....10EP
- Gift einnehmen.....10EP
- Harringer überzeugen, nicht zu essen.....25EP
- Für das Abenteuer50EP

**ABENTEUER 3:
FESTUNG DES UNHEILS
FÜR 2+ CHARAKTERE DER STUFEN 3-5**

Einst, vor langer Zeit, noch bevor die Zwerge Eisenhall bezogen, wachten Paladine des Lichts über die Tannhügel.

Der Orden ist schon Jahrhunderte fort, ihre Burg am Fuße des *Schmalstiegs* gilt heutzutage als ein verfluchter Ort, nur noch bekannt als die *Festung des Unheils*.

In den Tannhügeln kann so gut wie jeder etwas über die *Festung des Unheils* erzählen.

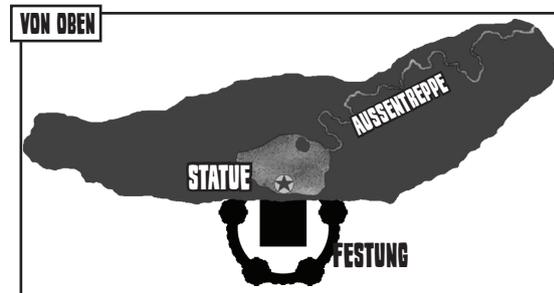
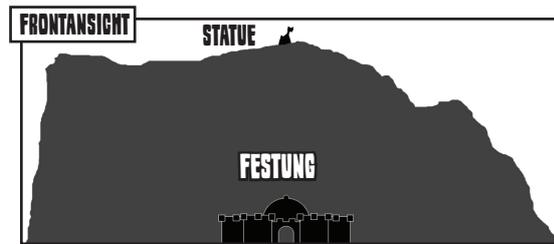
Immer wieder ließen sich Räuberbanden oder gefährliche Monster erneut in ihren Hallen nieder, weshalb es immer wieder abenteuerlustige Recken auf der Suche nach Ruhm und Reichtum in die Ruinen zieht, doch nur die Wenigsten kehrten zurück.



DER SCHMALSTIEG

Die Festung des Unheils lehnt an einem steilen, schmalen Felskamm, genannt der "Schmalstieg". An seiner höchsten Stelle in 30m Höhe erkennt man bereits von Weitem die zerborstenen Überreste einer einst offenbar humanoiden Statue. Heute nicht mehr erkennbar, stellte diese Statue einst eine Gottheit des Lichts dar, wurde aber durch Mächte der Dunkelheit schon vor langer Zeit zerschmettert.

Eine schmale, hinter Felsen verborgene Treppe führt hinauf zum Gipfel, von wo aus man hinab in die Festung blicken kann. Ein Felsen in der Nähe der Statue verbirgt eine Geheimtür (TW 8), deren steile Stufen hinab in die Keller der Festung des Unheils zu **12** führen.



DIE FESTUNG

Schon von Weitem ist klar zu erkennen, dass die Zeit ihre Spuren an der tempelartigen Festung hinterlassen hat:

Die Überreste der verrotteten Tore liegen im Staub, klaffende Risse durchziehen die bröckelnden Mauern, die verfallenen Türme scheinen jeden Moment einzustürzen und auch die Kuppeldecke des tempelartigen Burgfrieds zeigen starke Verfallspuren.

DERZEITIGE BEWOHNER

Bis vor zwei Monaten herrschte eine Goblinbande unter der Führung des Schamanen Shekz über die Festung des Unheils, doch dies änderte sich, als der südländische Nekromant Ankmatur mit einer Bande Trolle auftauchte.

Inzwischen ist der Nekromant der neue Herrscher über die Festung des Unheils, während er die Goblins versklavt und ihren Anführer Shekz eingesperrt hat.

Ankmatur hat einen Großteil der Keller bereits erkunden können, alte Fallen reaktiviert und aus den unzähligen Toten, die hier im Lauf der Jahrhunderte ums Leben kamen, Skelette und Schatten erschaffen.

Zu seiner Verwunderung entdeckte Ankmatur seltsam leuchtende Erzadern eines ihm völlig unbekanntem Metalls, welches anscheinend nur im Schmalstieg vorkommt.

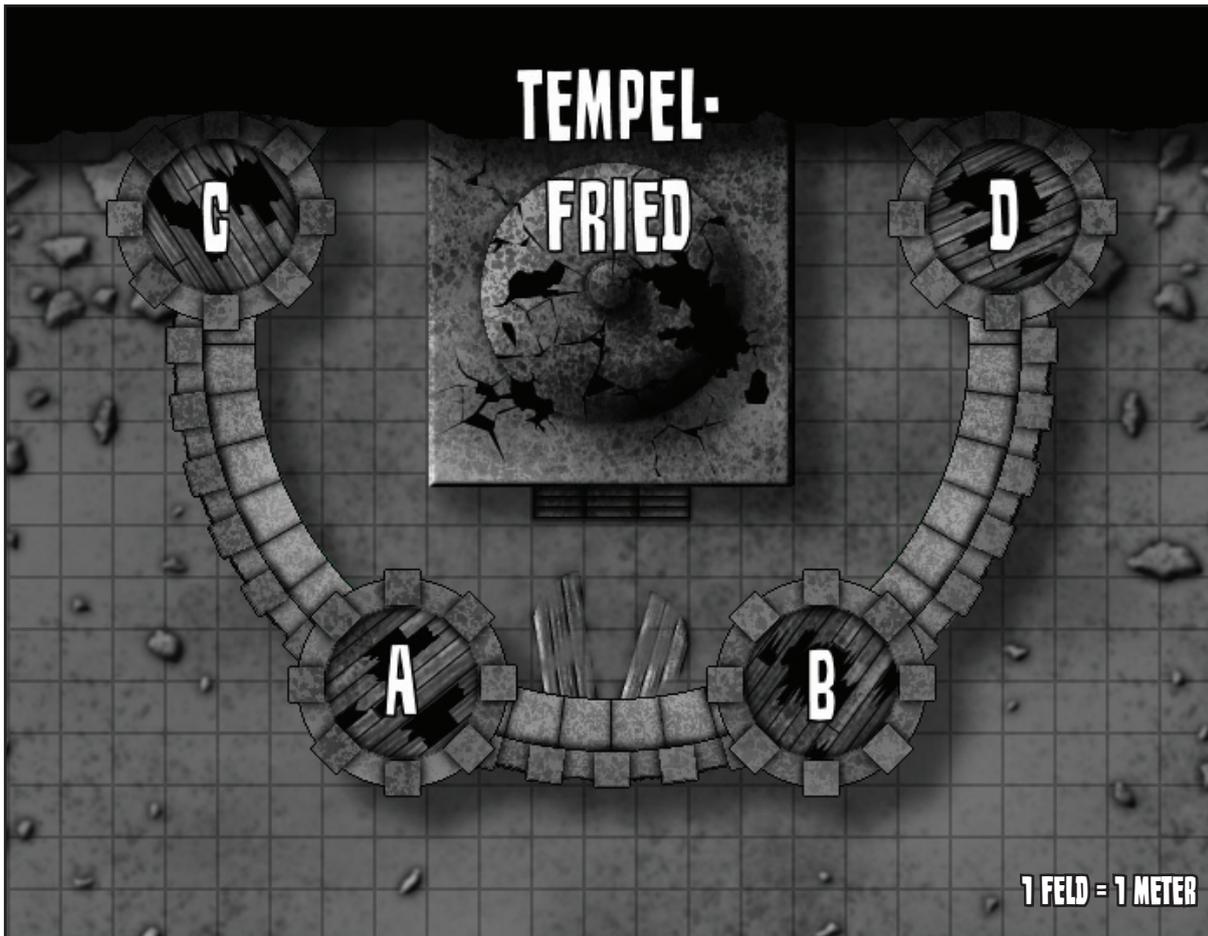
Während der Nekromant weiter die Rätsel der Kellergewölbe untersucht, zwingen seine Skelette die Goblins, das seltsame Erz abzubauen.

Zwar ist der Hass auf den Nekromanten groß, am liebsten würden sie ihren Anführer Shekz befreien und Ankmatur den Garaus machen, doch die Furcht vor seiner schwarzen Magie und seinen Untoten hat die Goblins - zusammen mit der Kräfte zehrenden Arbeit - völlig entmutigt.

Auch den Charakteren wird im Verlauf des Abenteuers die Situation der versklavten Goblins bewusst werden. Vielleicht nutzen sie diesen Umstand und versuchen, sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen:

Sowohl die Goblins als auch der Schamane Shekz können sich in der Gemeinsprache verständigen und würden sich bereitwillig mit den Charakteren gegen den Nekromanten verbünden, um endlich wieder frei (und im Besitz der Festung) zu sein.



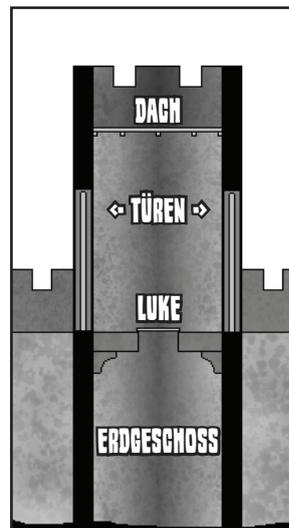
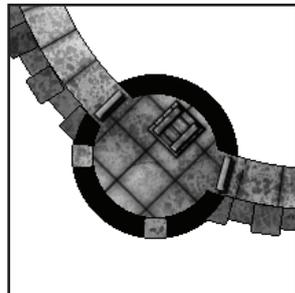


BETRETEN DER FESTUNG

Ankmatur fühlt sich in den Kellern sicher, weshalb er sich nicht um Wachen im Festungshof schert. Die Trolle im Tempelfried sind zu dumm, um darauf zu achten, was draußen geschieht.

DIE TÜRME

Die baufälligen, je 6m hohen Türme (ohne Brüstung gerechnet) sind alle nur über einen 3m hohen Wehrgang zu erreichen. Leitern gibt es hier schon lange nicht mehr, doch die Wehrgangmauer bietet genug Griffmöglichkeiten (Klettern +8).



Im Inneren gelangt man durch eine Luke ins Erdgeschoss, während die Holzstiege, die nach oben führten, schon lange eingestürzt sind (die Reste der Dächer würden eh niemanden mehr tragen).

Die windschiefen Turmtüren sind alle unverschlossen.

TURM A

Alles in diesem stark eingefallenen Turm ist von Decken- und Mauertrümmern übersät, die Luke ist völlig unter Schutt und Geröll begraben.

Wer sie freilegt und öffnet, findet darunter lediglich ein leeres Kerkerloch.

TURM B

Wer hier Geräusche macht oder spricht, riskiert (PW: 5) einen kompletten Deckeneinsturz (Schlagen 40).

Im Erdgeschoss befand sich einst eine kleine, schon vor Jahrhunderten geplünderte Waffenkammer der Paladine.

TURM C

In diesem (noch halbwegs intakten) Turm mit nur einer Tür lauert eine **Rostassel** unter Schutt und Staub (Bemerken -4).

TURM D

Ein Großteil der Außenwand ist vor langer Zeit eingestürzt.

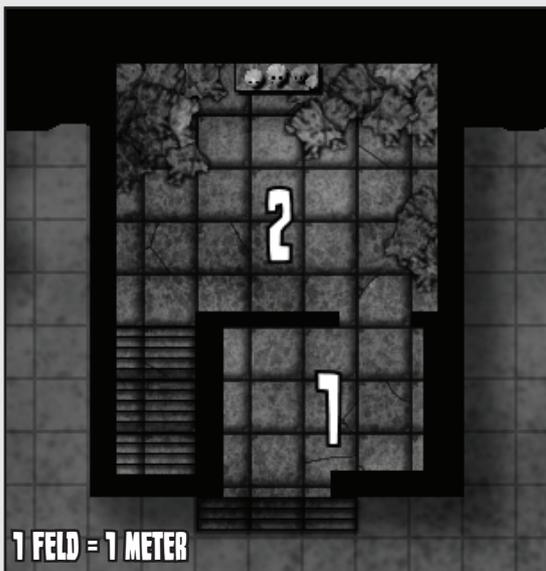
Wer hier etwas sucht, findet unter den Trümmern leicht (+2) das Skelett eines Elfen, dessen Hab und Gut - bis auf einen magischen Kurzbogen +1 und 8GM - nicht mehr zu gebrauchen ist.

DER TEMPELFRIED

Das Sonnensymbol Helias ist noch immer gut über dem Eingangsportale des Bauwerks zu erkennen. Was auch immer mit den Türflügeln geschah - sie sind schon lange fort.

1. EINGANGSBEREICH

Wer den Eingangsbereich betritt, würfelt zwei Bemerken-Proben, ob er den Trollgestank riecht (+4) oder ihr dumpfes Gegrünze (+0) hört.



2. ENTWEINTER SCHREIN HELIAS

Zwischen Fellen, abgenagten Knochen, Dreck und Kot hausen die Trolle von Ankmatur in diesen einst so heiligen Hallen.

Insgesamt befinden sich **zwei Trolle** hier, die den Charakteren äußerst gefährlich werden können.

Einer der beiden Trolle hält noch ein Nickerchen, muss also zunächst "erwachen" (siehe Seite 89).

Zwar sollen sie auch Eindringlinge abfangen, hauptsächlich sind sie jedoch hier, um die Goblins an der Flucht zu hindern (und weil es dort unten zu eng für sie ist).

An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein kleiner Altar mit dem Sonnensymbolen Helias, der jetzt durch Schädel von Trollopfern (3 Goblins und 1 Zwerg) entweiht wird.

Werden diese "Trophäen" entfernt und der Altar gesäubert, erhält jeder dies befürwortende Charakter (außer **Dienern der Dunkelheit**) für W20 Stunden einen Bonus von +1 auf alle Proben.

Eine einzelne Treppe führt hinab in den Kellerkomplex.

DER KELLERKOMPLEX

Das Kellergewölbe ist grob in drei Bereiche aufgeteilt:

Der **Sklavensbereich (Räume 4-9)** der Goblins, die **Kammern des Nekromanten (Räume 13-21)** und die **unberührten Hallen (Räume 8-12)**, in die Ankmatur noch keinen weiteren Vorstoß gewagt hat. Sämtliche Türen - sofern nicht anders gekennzeichnet - sind unverschlossen.

3. EINGANGSBEREICH

Ein abgenutztes Bodenfresko einer Sonne - Symbol Helias, der Göttin des Lichts - verziert den Boden. Die **Tür zu 8** ist durch ein neuwertiges Vorhängeschloß (SW 4) gesichert.

4. GOBLIN SCHLAFKAMMER

Hier schlafen auf schmutzigen, aber dennoch leicht schimmernden Fellen und Decken (der Staub des leuchtenden Metalls) die Goblinsklaven. Derzeit ist kein Goblin hier, es wird gearbeitet, was man durch die engen Sichtfenster (A) zu **6** auch hier hören kann.

5. LAGERKAMMER

Neben weiteren Schlafstellen befinden sich hier 3 Truhen, von denen die größte mit 8 Spitzhacken beladen ist. Die beiden kleineren Truhe enthalten dagegen leicht schimmernde Steinbrocken, die das seltsame Metall enthalten, das die Goblins abbauen müssen. Von **6** her hört man Geklopfe, Gestöhne und Peitschenknallen.

6. ARBEITSHÖHLE

An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand hacken **3 Goblins pro Charakter** Gesteinsbrocken aus der schimmernden Felsenwand. **4 Skelette** mit Peitschen - der Tür zu **5** den Rücken gekehrt - "motivieren" die Sklaven bei ihrer Arbeit. Die Goblins werden nur in den Kampf eingreifen, wenn sie selbst attackiert werden oder aber die Charaktere zu unterliegen scheinen, woraufhin sie die Skelette unterstützen!

7. NEBENHÖHLE

Hier arbeiten - äußerst langsam - sechs verwesende Zombiegoblins an der gegenüberliegenden Wand, eine Mahnung für die noch lebenden Goblins, was ihnen bei Ungehorsam droht.

Die primitiven Arbeiterzombies stellen keine sich wehrenden Gegner dar und verfügen jeweils nur über 1LK, würfeln keine Abwehr und sind oEP wert.

8. ALTE KAMMER

Ankmatur war noch nicht hier, die Zugangstür bei **3** hat er verschließen lassen.

Im Schrank hängt ein Mantel der Augen (siehe Seite 100) und ein schwarze Kutte, die dem Träger +1 auf Stärke gewährt. Wer die Kutte ein 2. Mal untersucht, kann einen weiteren Effekt feststellen: Jede Nacht besteht eine Chance (1 auf W20), dass die Kutte sich und ihren Träger bis zum Morgen grauen zu Stein erstarren lässt.

Alte Blutflecken vor der Truhe stammen von der von oben hinabstoßenden Speerfalle (TW 4, Schlagen 15), die im Anschluß wieder blitzschnell in einer Öffnung in der Decke verschwindet). Die Truhe enthält ein altes, 10m langes Seil (nur mit Magie durchtrennbar), 6 Tränke (6x Beutetabelle T) und eine Blechbüchse mit 7 roten Bonbons (heilen 2W20 Runden einzeln gelutscht 1LK/Runde).

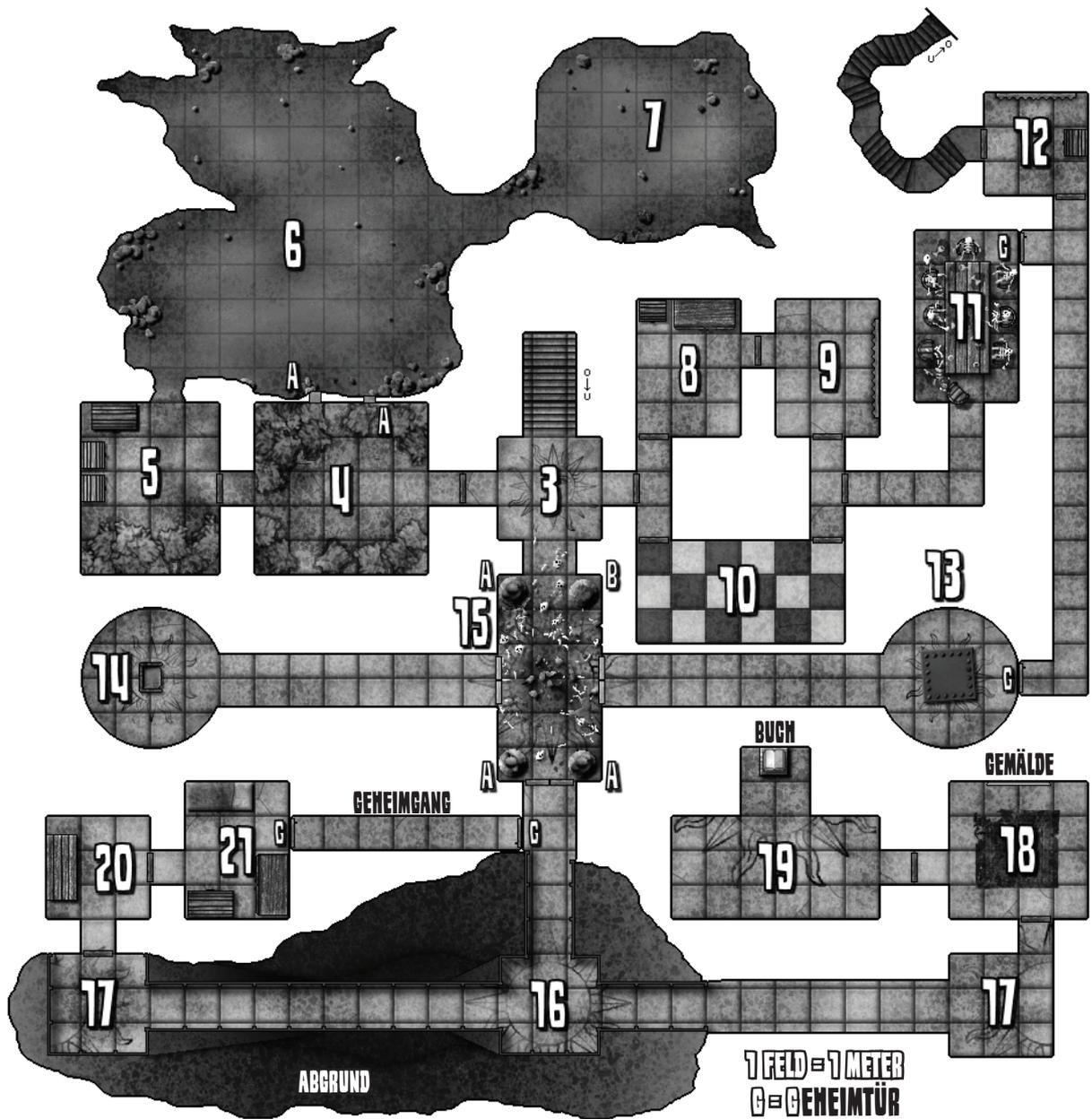
9. ALTE WAFFENKAMMER

Neben den 4 Kurzschwertern, 8 Bihändern, 14 Metallschilden, 7 Ketten- und 5 Plattenpanzern befindet sich hier auch **vier fliegende Schwerter**, die auf ihre Chance lauern.

10. KORRIDOR DER FLIESEN

Ankmatur war noch nicht hier, die Zugangstür bei **3** hat er verschließen lassen.

Bei Betreten einer Fliese wirkt diese einen magischen Effekt (Abklingzeit: 1 Jahr) auf den jeweiligen Charakter



Der Spieler ermittelt den Effekt mit W20, wobei helle Fliesen den Wert um 2 senken und dunkle ihn um 2 erhöhen:

ERGEBNIS	EFFEKT DER FLIESE
1 oder niedriger	zuf. Eigenschaft permanent +1
2	der Charakter erhält 1 Talentpunkt
3-4	Münzen des Charakters +50%
5-8	Etwas erscheint (Beutetabelle M)
9-12	Zaubereffekt (Beutetabelle Z)
13-15	W20/2 Min. in Ratte verwandelt
16-17	W20 Minuten erstarrt
18	Charakter altert W20/2 Jahre
19	Traumatische Vision: -2W20 EP
20+	2W20 abwehrloser Schaden

11. DER LEICHENSCHMAUS

An einem Tisch mit verwesenen Speisen und Bechern voll Staubfäden sitzen starr 5 **Skelette**, man hört dumpfes Gebrabbel und Besteckklappern. Die Skelette erheben sich nur zum gemeinsamen Angriff, wenn man versucht, einem von ihnen den Goldring (1 pro Skelett) mit Sonnensymbol abzunehmen (heilt einmal pro Kampf LK in Höhe des Ranges, den der Träger in **Diener des Lichts** hat). Eine weitere Besonderheiten stellen die 5 unscheinbaren Metallkelche dar: Einmal täglich füllen sich diese magisch mit Wasser oder Wein, je nachdem, was ihr Besitzer sich wünscht. Die **Geheimtür** zu 12 ist von dieser Seite verborgen (TW 8).

12. FLUCHTTUNNEL

Früher wachte stets ein Paladin in diesem Raum, der den Zugang zum gut 30m langen Fluchttunnel bildet. Der Tunnel wurde bis jetzt von niemandem entdeckt.

Eine unverschlossene Truhe enthält die staubigen Überreste von Trockenproviant, sowie 8 Heiltränke und 6 Holzschachteln mit (ausgetrockneter) Waffenpaste.

Im Waffenständer stehen 8 Langschwerter, zwei davon haben einen sonnenverzierten Griff und sind magisch +1.

Die Geheimtüren zu **11** und **13** sind von hier aus nicht getarnt.

13. SHEKZ' KÄFIG

In einem großen, massiven Eisenkäfig (SW 4) hält Ankmatur den Goblinschamanen Shekz gefangen, der sich allzu gern mit den Charakteren gegen den verhassten Nekromanten verbünden würde.

SHEKZ		
KÖR: 3	AGI: 5	GEI: 7
ST: 0	BE: 0	VE: 3+1
HÄ: 0+1	GE: 2	AU: 3+1
Bewaffnung		Panzerung
Ast/Messer (WB+0)		Fellflicken (PA+1)
	Zauber: <i>Einschlüfern</i> <i>Feuerstrahl</i>	
GH: 2	GK: kl	EP: 50

14. THRON DES HEILENDEN SCHLAFS

Wer hier Platz nimmt, wird schrecklich müde und binnen W20/10 Runden einschlafen, wenn er nichts dagegen unternimmt. Charaktere sind nicht wach zu bekommen (außer *Allheilung*), erwachen aber nach W20 Minuten von alleine und haben wieder volle Lebenskraft, sofern sie verletzt waren.

15. HALLE DER WÄCHTER

Hier stehen drei massive, schimmernde Statuen (A) aus dem seltsamen Gestein auf Sockeln. Ein vierter Sockel (B) ist leer, die Überreste der Statue liegen zertrümmert neben unzähligen Knochen und Abenteurerresten am Boden. Die 3 Statuen (Werte wie *Lehmgolems*) greifen jeden außer Ankmatur und seine Untoten an, sobald man die bronzenen Doppeltüren zu **13** bzw. **14** oder die Eisentür zu **16** öffnet.

16. DIE GROSSE MÖHLE

Dieser Bereich ist über die Geländer zu erreichen - zur Decke sind es knapp 4m, zum Boden, wo diverse Knochen schimmern, sind es 6m. Die bleichen Faulbäuche bei **17** sind von hier aus schon gut zu erkennen.

17. DIE FAULBÄUCHE

An beiden Stellen steht je ein bleiches, dickwanstiges Zombieungetüm. Sobald einer der **2 Faulbäuche** angegriffen wird, bewegen sich beide auf die Charaktere zu, während sich *pro Charakter 1 Skelett* am Boden des Abgrunds (**16**) erhebt und in 2 Runden oben ankommt.

“Geschleuderte” stürzen 6m tief in den Abgrund (18 abwehrbare Schadenspunkte).

FAULBAUCH		
KÖR: 16	AGI: 6	GEI: 0
ST: 6	BE: 0	VE: 0
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Knochenpranke (WB+2)		Merkt nichts (PA+2)
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.	
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.	
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
GH: 17	GK: gr	EP: 131

Ein Faulbauch mit 0 LK zerplatzt spritzend und hinterlässt 3 Faulbauchmaden:

 FAULBAUCHMADE			
KÖR:	6	AGI:	6
ST:	2	BE:	0
HÄ:	4	GE:	0
GEI:	0	VE:	0
		AU:	0
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Zahnschlund (WB+2)		-	
 Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.			
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
GH:	1	GK:	kl
		EP:	45

18. KAMMER DER BESINNUNG

Ein Gemälde an der gegenüberliegenden Wand zeigt die strahlende, stolze Festung zur Zeit der Paladine.

Der zerfranste, magische Teppich halbiert die Abklingzeit von Zaubern, solange ein Zauberwirker mit **Diener des Lichts** auf ihm steht.

19. DER FOLIANT DES WISSENS

Ein dicker, staubiger Foliant mit leeren Seiten steht hier auf einem Sockel, abgegrenzt durch ein Sonnensymbol am Boden. **Diener bzw. Wesen der Dunkelheit**, die über diese Bogenlinie treten oder das Buch berühren, erhalten W20 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde).

Charaktere mit **Diener des Lichts**, die das Buch berühren, verpuffen in einer Wolke und erscheinen in einer gewaltigen, alten Bibliothek (in Wahrheit sind sie im Buch). Für Nachforschungen aller Art bzw. um die Buchbibliothek wieder zu verlassen, würfelt man GEI+VE+4, allerdings vergehen pro Wurf in der normalen Welt W20 Stunden. Nichts kann aus der Bibliothek entfernt werden. Erleidet der Foliant Schaden, ist auch sein "Bewohner" mehr als gefährdet.

20. ANKMATUR'S ARBEITSRAUM

Auf dem Tisch stehen alchemistische Instrumente (ein Werkzeug-Set, das +2 auf Alchemie-Proben gewährt) neben Brocken des schimmernden Gesteins.

Jede Runde, in der die Charaktere hier Geräusche machen, besteht die Chance, dass Ankmatur sie durch die Tür (-2) hört.

Daraufhin wird er durch den Geheimgang fliehen (das Zuklappen der Geheimtür können die Charaktere durch die Tür mit -2 hören). Wurden seine Untergebenen gänzlich vernichtet, wird er aus den toten Trollen neue Faulbäuche schaffen und den Charakteren im Hof auflauern.

21. ANKMATUR'S KAMMER

Hier hält sich Ankmatur zur Zeit auf, sollte er nicht bereits durch die **Geheimtür (TW 4)** geflohen sein (siehe **20**). Der Schrank enthält nur zwei einfache Leinenroben, doch in der Truhe sind 414GM, 211SM, diverse Tränke (8 x Beutetabelle T) und Schriftrollen (6 x Beutetabelle Z), der Schlüssel zu Shekz' Käfig (**13**) sowie das Buch "Herr der Toten", das dem Träger +3 auf das Erwecken von Untoten gewährt.

 ANKMATUR			
KÖR:	4	AGI:	8
ST:	0	BE:	0
HÄ:	3+1	GE:	2
		VE:	3+3
		AU:	2+3
     			
Bewaffnung		Panzerung	
mag. Langschw. +1 (WB+3)		mag. Robe +2 (PA+2)	
 Zauber: Feuerball , Kontrollieren, Öffnen, Schattenpfeil, Skelette erwecken, Terror, Totengespräch, Verwirren, Zombies erwecken			
GH:	10	GK:	no
		EP:	134

ERFAHRUNGSPUNKTE

ProRaum.....1EP
 Kampf.....(besiegteEP/SC)EP
 Rollenspiel.....0-50 EP
 Für das Abenteuer.....75EP

DIE WELT CAERA

Caera ist ein klassisches Fantasy-Setting, das Abenteuern und Kampagnen von Dungeonslayers als Hintergrund dient und Charakteren eine Heimat bietet.

Von den dampfenden Dschungeln von Czuhl bis zu den kalten Ebenen Frostmarrs warten düstere Geheimnisse, verborgene Schätze, gefährliche Wesen und unerforschte Landstriche auf die wagemutigen Helden der Spieler, die hier unermesslichen Ruhm oder bitteres Verderben ernten werden.



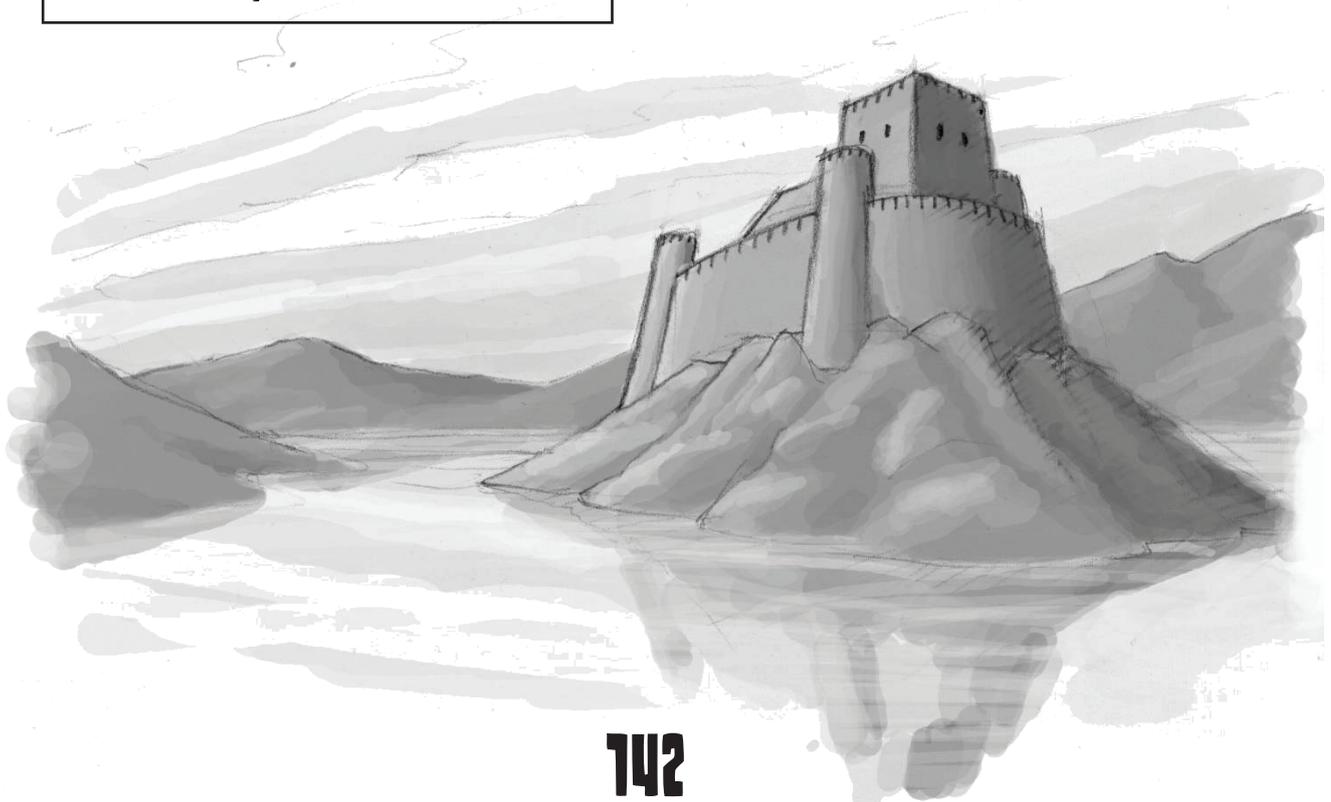
Caera ist aus gutem Grund klein gehalten: Von den kühlen Wäldern Hynrurs im hohen Norden bis in die heiße Wüste von Shan'Zasar reist man nur wenige Tage.

Realistische Verhältnisse und irdische Klimagesetze wurden bei Caera gezielt über Bord geworfen, damit alle möglichen Kulissen innerhalb weniger Spielsitzungen erreichbar sind.

Letztes Mal untersuchte man eine alte Zwergenbinge auf den verschneiten Gipfeln der Schimmerberge, heute erforscht man die Ruinen nahe einer alten Pyramide im Reich der Mumienfürsten von Shan'Zasar, während man das nächste Mal vielleicht schon im Piratennest Campiliona anlegt oder im Schattenrund von Sturmklippe Spione aus Schwarzwall jagt.

Trotz der geringen Größe bietet Caera also eine Vielzahl verschiedener Landschaften und Kulturen, nurentfallendie monatelangen Reisezeiten dazwischen.

Auf inhaltliche Tiefe muss dagegen nicht verzichtet werden.



SETTING-REGELN

1. Es gelten die im Regelwerk vorkommenden **Settingoptionen** von **Dungeonslayers**.
2. Alle 3 DS-Grundvölker sind spielbar.
3. **Zwerge** können weder Zauberer noch Schwarzmagier werden.
4. Für das **Licht** steht die Göttin Helia, für die **Dunkelheit** der Schattenfürst Baarn.
5. **Kulturen** gewähren einen Talenrang.

HELDENKLASSEN-SONDERREGELN

Berserker können nur Barbaren, Wyndländer und Zwerge sein.

Blutmagie wird sowohl in Mautmoreen gelehrt, als auch von Priestern der Czuhl.

Druiden können nur Menschen werden, die ein Druide (Stufe 16+) weiht.

Erzmagier wird man in Aenk'Mator.

Kampfmönch können nur Menschen werden, die im Wan-Fu-Kloster studieren.

Meisterdieb wird man nur in einer Großstadt wie Sturmklippe oder Vestrach.

Paladine sind immer menschliche Temppler Helias und werden in Sunbrador geweiht.

KULTUREN

Zu jedem Volk wählt man eine Kultur, durch die ein Charakter einen klassen- sowie stufenunabhängigen Talenrang gratis erhält.

KULTUR	VOLK	HERKUNFT	GRATIS-TALENTRANG	MUTTERSPRACHE	SCHRIFTZEICHEN
Barbaren	M	Umbarla-Becken	Brutaler Hieb oder Einstecker	Freiwort*	-
Bergzwerge	Z	Schimmerberge	Blocker, Kämpfer oder Handwerk	Zwergisch	Ahnenrunen
Freiländer	M	Freie Lande	Bildung, Handwerk oder Reiten	Freiwort*	Gormanische
Kaitaner	M	Kait	Akrobat oder Bildung	Kaitanisch	Kaitanische
Waldelfen	E	Dynar, Ynn-Jal	Instrument, Schütze oder Schwimmen	Elfisch	Ornamentalschrift
Wildelfen	E	Hynrur	Jäger, Schütze oder Verletzen	Elfisch	Keilschrift
Wüstenzwerge	Z	Drachengrat	Handwerk, Jäger oder Kämpfer	Zwergisch	-
Wyndländer	M	Bosk, Salzküste	Handwerk, Jäger oder Schwimmen	Freiwort*	Keilschrift
Zasaren	M	Shan'Zasar	Bildung, Handwerk oder Schlitzzohr	Zasarisch	Zasarische

*: Freiwort ist die Gemeinsprache der Freien Lande

ÜBER CAERA

Caera ähnelt vom technologischen Entwicklungsstand und seinen Kulturen dem irdischen Spätmittelalter, ergänzt durch nichtmenschliche Völker, phantastische Kreaturen und die Wunder der Magie.

Schwarzpulver ist noch nicht erfunden, dafür gibt es seit wenigen Jahren erste, Segelschiffe, die sich mit Hilfe von Magie in die Lüfte erheben.

Keine 60 Jahre ist es her, da wütete noch der Nachtfeuerkrieg, durch den die Ascheweiten entstanden, doch letztendlich wurden die Horden des Schattenfürsten besiegt.

Caeras Pantheon setzt sich aus unzähligen Göttern zusammen - von verehrten Urgewalten bis hin zu unbekanntem Kultgöttern. Dominiert werden Caera und seine Götterwelt vom ewigen Konflikt zwischen Licht und Dunkelheit, die in Form der Göttin Helia und dem Schattenfürsten Baarn in Erscheinung treten und auf die Hilfe der anderen Gottheiten angewiesen sind. Charaktere sind sich des gesamten Pantheons bewusst, auch wenn sie nur einen oder wenige Götter direkt anbeten.

EINE KLEINE AUSWAHL DER GÖTTER VON CAERA

Baarn – Schattenfürst, Herr der Dunkelheit

Cor – Schöpfer der Zwerge

Dayna – Die Erstelke, Herrin der Tiere und Wälder

Hefrach – Herr der Stürme, der See und des Wetters

Helia – Göttin des Lichts

Lorr – Hüter der Toten und Seelenbeschützer

Minra – Göttin des Friedens und der Freundschaft

Snark'izz – Herr der Ratten

Varos – Hüter des Wissens und der Gerechtigkeit

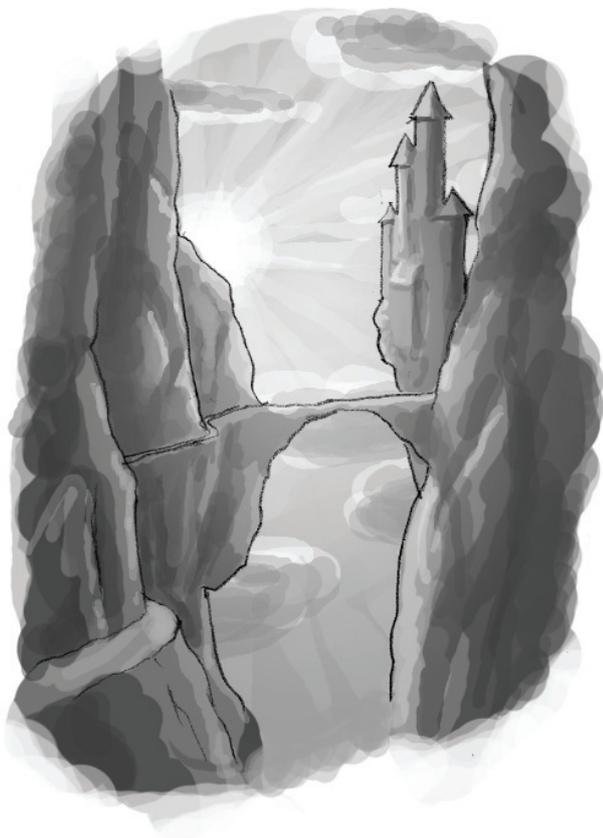
Zyzzran – Herr der Schlangen und des Verrats

DIE FREIEN LANDE

Das Hauptaugenmerk richten wir einleitend auf die Freien Lande im Osten Caeras, die für den Einstieg in dieses Reich der Abenteuer ideal geeignet sind.



Die Freien Lande, einst Teil des gefallenen Königreichs Gorma, sind ein loser Verbund von kleinen Gemeinden, Städten und Landstrichen, ohne übergeordneten Herrscher haben.



Neben Waldelfen aus Dynamere kann man auch ihre rauen, in Fell gekleideten Verwandten aus dem Hynrur hier antreffen oder die fremdartigen, tätowierten Wüstenzwerge mit ihren traditionellen Filzzöpfen aus dem Drachengrat.

Haupthandelsmetropole ist die Stadt Sturmklippe, die über der Mondküste thront. Weiter westlich, im Inland, schwindet der Einfluss der Stadt. Man kommt in eine ruhigere, ländliche Gegend voll saftiger Wiesen, dichter Wälder, abgelegener Täler und moosbewachsener Ruinen aus der Zeit von Gorma.

Anmerkung:

Auf der Karte (siehe nächste Seite) sind einige Einträge mit einem kleinen Schloss markiert, damit man weiß, welche Orte für spätere Ereignisse bereits "reserviert" sind.

Andere Ortschaften können nach Belieben ausgeschmückt, gestaltet und verändert oder auch dem Erdboden gleichmacht werden. Es ist Deine Welt.

DER ALMANACH

Dieser kleine, indexhafte Almanach gibt einen ersten, groben Einblick über die Freien Lande und wird zukünftig um weitere Einträge ergänzt.

Alt-Esse

Keine 10 Jahre erst ist es her, dass die durch einen alten Zwist entstandene Schmiede wiederentdeckt wurde. Seit dem haben sich hier knapp vier Dutzend Zwerge aus Eisenhall niedergelassen und abermals lodern die Feuer der Schmiedeöfen.

Cendor

Das knapp 150 Seelen zählende Dorf Cendor ist ein ruhiger, freundlicher Ort, wo man Fremde stets willkommen heißt.

Man profitiert von seiner günstigen Lage zwischen Eisenhall und der Stadt Westheim. Reisende machen hier Halt, um in der „Flußmühle“ einen Humpen *Tannberger Bräu* zu genießen oder ein deftiges Mahl einzunehmen.

Waren aller Art erwirbt man im Handelshaus von Herrn Talbod (wo sein elfischer Leibwächter Asur stets aufmerksam wacht), während man bei den Zwergenbrüdern Rotbart Klingen und Rüstungen aller Art erwerben kann.

Dem Dorfältesten Jendrik, ein aufgeweckter, alter Kauz mit dem Herz am rechten Fleck, obliegt die Führung des Dorfes, wobei er von der örtlichen Heliapriesterin Arla (Heilerin Stufe 12) unterstützt wird.

Dämmerwald

Dieses idyllische Waldgebiet wird von dem Druiden Demrok gehütet und gilt als friedlicher und sicherer Ort, an dessen Rändern viele Jäger leben.

Eisenhall

Die Binge ist eine der wenigen Städte, die von dem einst so großen Zwergenreich im Schimmergebirge übrig geblieben ist. Diese traditionsverbundenen Zwerge lassen keine Fremden in ihre Sieben Hallen, Geschäfte mit Vertretern anderer Völker wickelt man in dem kleinen Handelsposten "Vorberg" ab. Dieser liegt samt Handelshaus und Herberge innerhalb des Walls der Sieben Türme.

Niemand's Feld

Dieses Feld war einst Streitpunkt zwischen Dynamere und Eisenhall, doch seit dem Cendorvertrag halten sich beide Völker von diesem Gebiet fern, weshalb Monster und Räuber hier oft ihre Lager aufschlagen.

Sturmklippe

Wie eine spitze Bergnadel ragt das reiche Sturmklippe an den Steilhängen der Mondküste hoch in den Himmel. Ein unüberschaubares Meer aus aufeinander errichteten Häusern und Bauwerken, Treppen und Lastaufzügen. Von den Palästen am Gipfel der Stadt bis hinab, zu den Ärmsten der Armen, die im Schattengrund ihr Dasein fristen, ist diese Stadt voll von exotischen Wundern, machthungrigen Intriganten und skrupellosen Halsabschneidern.

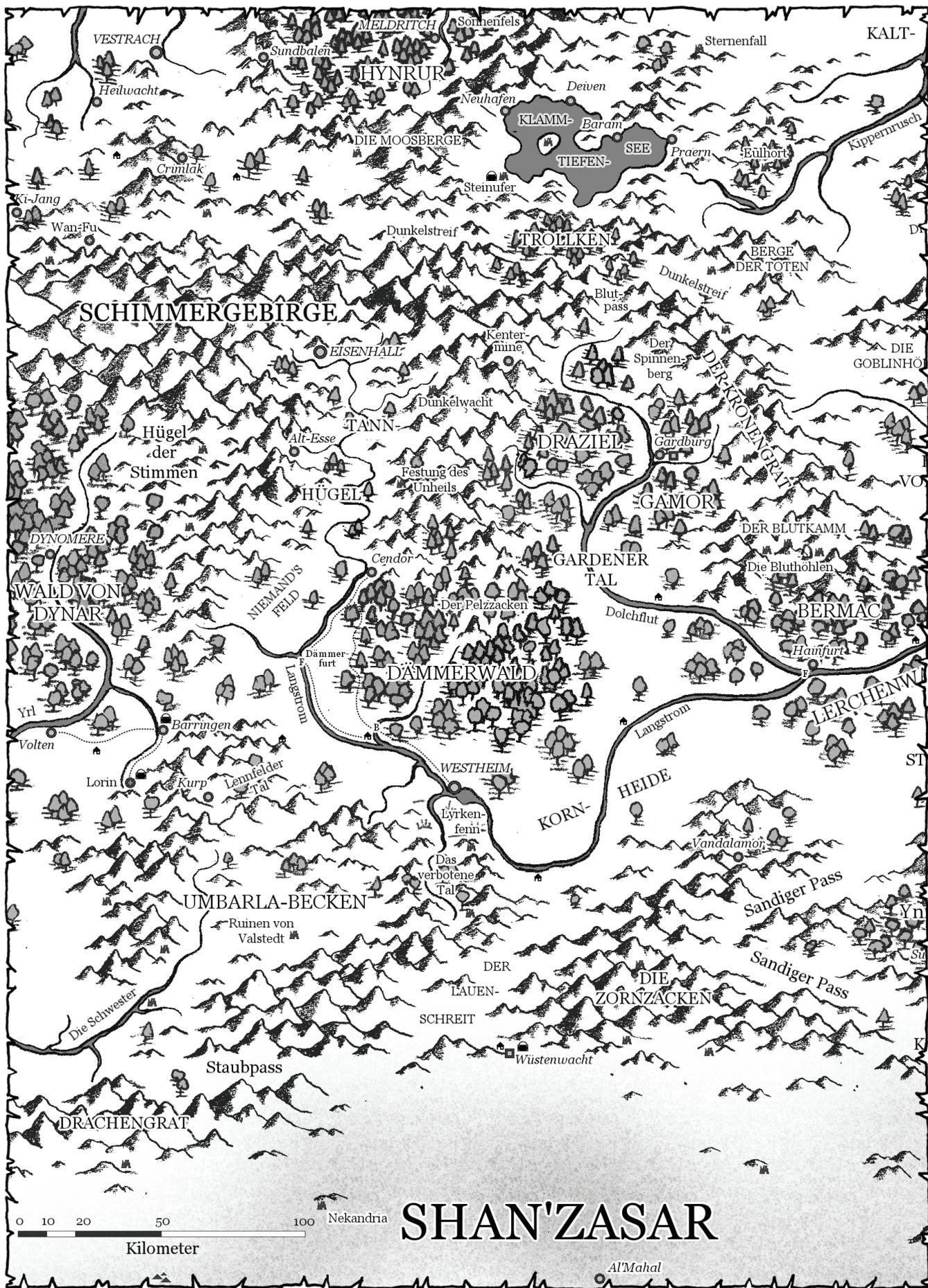
Tannhügel

Umarmt von den schroffen Gipfeln der Schimmerberge ist dieses hügelige Gebiet voll kleiner Tannenwälder, sprudelnder Gebirgsbäche und alter Ruinen seit jeher bekannt als die Tannhügel. Das Waldelfenreich von Dynamere liegt nicht fern im Westen und die Nähe zur Stadt Westheim bringt Reichtum in die Gegend, was - trotz der Spährupps aus Eisenhall - immer wieder Räuber und anderes Gesindel in die Gegend zieht. Zum Herbst steigen hin und wieder Trolle hinab in die Täler, um die Gegend unsicher zu machen und die Ruinen von Dunkelwacht oder der Festung des Unheils locken immer wieder Diener der Dunkelheit an.

Westheim

Die vom Zwölferrat regierte Stadt liegt an den Ufern des Langstroms - der wirtschaftlichen Hauptschlagader der Freien Lande. Waren aller Art kommen hier auf ihrem Weg zwischen dem gebeutelten Vandria und der Mondküste entlang, dennoch ist Westheim ein beschaulicher Ort geblieben, nicht zu vergleichen mit dem Trubel und der Hektik von Städten wie Sturmklippe oder Vestrach.







- Stadt/Großstadt
- Siedlung/Dorf
- Burg/Festung/Wehrturm
- ♣ Gasthaus/Handelsposten
- ⊙ Kloster/Tempel
- ⚡ Dungeoneingang/Ruine
- Ⓜ Reservierter Eintrag

ANHANG A: BEUTETABELLEN

IN KLAMMERN JEWEILS DIE NÄCHSTE TABELLE, AUF DER ZU WÜRFELN IST

BEUTETABELLE A	
W20	MÜNZEN
1	W20 KM
2	2W20 KM
3	3W20 KM
4	4W20 KM
5	5W20 KM
6	W20 SM
7	2W20 SM
8	3W20 SM
9	4W20 SM
10	5W20 SM
11	W20 GM
12	2W20 GM
13	3W20 GM
14	4W20 GM
15	5W20 GM
16	6W20 GM
17	7W20 GM
18	8W20 GM
19	9W20 GM
20	10W20 GM

BEUTETABELLE B	
W20	PRIMITIVE HUMANOIDE
1	Fischgräte, madiges Fleisch o.ä.
2	kaputter Wasserschlauch
3	Apfelgribsch, Brotkanten, Knochen o.ä.
4	Wasserschlauch
5	frischer Proviant (erlegtes Kleintier o.ä.)
6	blutige Lumpen
7	Stück Schnur
8	ausgefranzte, schmutzige Decke
9	verbogenes Stück Draht
10	bunte Murmel oder Kerzenstummel
11	Feuerstein & Zunder
12	Kette aus Zähnen, Schrumpfkopf o.ä.
13	einfacher Angelhaken ohne Schnur
14	(W20/2)m modriges Seil
15	W20 bunte, aber wertlose Steine
16	Edelsteinsplitter (W20 KM)
17	W20 KM, W20 SM
18	W20 KM, W20 SM, W20 GM
19	W20 GM + Beutetabelle M:5
20	W20 Edelsteine (je W20 GM)

BEUTETABELLE C	
W20	ZIVILISIERTE HUMANOIDE (WILDNIS)
1	Wasserschlauch oder Lederbecher
2	Feuerstein & Zunder
3	Wegzehrung (1 Mahlzeit)
4	W20/2 Fackeln
5	Decke oder Metallkrug
6	Angel oder Holzbesteck
7	Lederschnur oder W20 KM
8	Topf oder Pfanne
9	Feuerholz oder W20 SM
10	Proviant (W20/2 Tagesrationen)
11	Nadel & Faden oder Bierfässchen
12	W20/2 Meter Seil oder W20 GM
13	1 Heilkraut oder Pfeife mit Rauchkraut
14	Kletterausrüstung oder Laterne mit Öl
15	Beutetabelle M:5
16	Zelt (2 Mann) oder Bärenfalle
17	Beutetabelle A:15
18	Kompass oder Goldzähne (W20/2 GM)
19	W20/2 Heilkraut oder Ring (W20GM)
20	Beutetabelle M:10

BEUTETABELLE D	
W20	ZIVILISIERTE HUMANOIDE (URBAN)
1	1 KM
2	Brotkrümel oder Kamm
3	Stück Kohle oder leerer Lederbeutel
4	Stück Draht oder benutztes Schneuztuch
5	Eingewickeltes Brotstück oder ein Apfel
6	Holzwürfel (sechseitig) oder Schnitzfigur
7	Pfeife mit Rauchkraut oder Halstuch
8	Holzwürfel (sechseitig) oder Schnitzfigur
9	Brechstange oder ein Schlüssel
10	W20 KM oder Ring (1 SM)
11	verzierte Gürtelschnalle (W20/2 SM)
12	1 Heilkraut oder Kartenspiel
13	versteckter Dolch oder Kette (W20 SM)
14	Goldzahn (1 GM) oder Kerzenlaterne
15	5 Dietriche oder Schlüsselbund
16	Beutetabelle A:15
17	Goldzähne (W20/2 GM) oder Heiltrank
18	wertvolles Schmuckstück (W20 GM)
19	Beutetabelle M:5
20	Beutetabelle M:10

BEUTETABELLE M	
W20	MAGISCHE GEGENSTÄNDE
1	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
2	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
3	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
4	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
5	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
6	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
7	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
8	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
9	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
10	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
11	Rüstung (Beutetabelle R: Rüstungen mit E: Effekt)
12	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
13	Rüstung (Beutetabelle R: Rüstungen mit E: Effekt)
14	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
15	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
16	Rüstung (Beutetabelle R: Rüstungen mit E: Effekt)
17	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
18	Einzigartig (Beutetabelle X: Einzigartig)
19	Gegenstand (Beutetabelle G: mag. Gegenstände)
20	Einzigartig (Beutetabelle X: Einzigartig)

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

BEUTETABELLE W	
W20	WAFFENART
1-5	Fernkampf-Waffe (WF)
6-20	Nahkampf-Waffe (WN)

W20	WF: FERNKAMPFWAFFE
1-2	W20 Armbrustbolzen*
3	Armbrust, leicht
4	Armbrust, schwer
5-6	W20 Bogenpfeile*
7-11	Bogen, Kurz-
12-14	Bogen, Lang-
15	Elfenbogen
16	Schleuderstab
17-19	Speer**
20	Wurfmesser

*: Nach 1. Treffer erlischt die Magie
 : zerbricht **nicht bei einem Patzer

BEUTETABELLE R: RÜSTUNGEN	
W20	RÜSTUNGSART
1-3	Ergänzende Rüstung
4-7	Robe
8	runenbestickte Robe
9-13	Lederpanzer
14-17	Kettenpanzer
18-20	Plattenpanzer

W20	ERGÄNZENDE RÜSTUNG
1-5	Lederschienen
6-8	Plattenarmschienen
9-11	Plattenbeinschienen
12-15	Plattenhelm
16	Holzschild*
17-19	Metallschild
20	Turmschild

*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

BEUTETABELLE WN	
W20	NAHKAMPFWAFFENART
1-12	mit Klinge (WN1)
13-20	ohne Klinge (WN2)

W20	WN1: MIT KLINGE
1-2	Bihänder
3-6	Dolch
7	Hellebarde
8	Schlachtbeil
9-11	Schwert, Breit-
12-14	Schwert, Kurz-
15-17	Schwert, Lang-
18-19	Streitaxt
20	Zwergenaxt

W20	WN2: OHNE KLINGE
1	Flegel
2-4	Hammer
5	Kampfstab*
6	Keule*
7-8	Morgenstern
9	Schlagring
10-12	Speer*
13-16	Streithammer
17-20	Streitkolben

*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

MAGISCHE WAFFEN & RÜSTUNGEN

Nachdem ermittelt wurde, um was für eine Waffe bzw. Rüstung es sich handelt, werden auf Beutetabelle E der Bonus und sonstige Effekte nacheinander ausgewürfelt.

BEUTETABELLE T

SW20	TRÄNKE
5	Allheilungstrank
6	Berserkertrank
7	Trank der Gasgestalt
8	Vergrößerungstrank
9-10	Alterungstrank
11-12	Schnelligkeitstrank
13-14	Talenttrank
15-16	Trank der Zwergensicht
17-18	Unverwundbarkeitstrank
19-20	Verkleinerungstrank
21-23	Atemfreitrank
24-26	Klettertrank
27-28	großer Heiltrank
29-31	Wachsamkeitstrank
32-33	Gift (PW: 20, keine Abw.)
34-36	Wasserwandeltrank
37-38	Weihwasser
39-42	Zauberwechseltrank
43-46	Zieltrank
47-51	Abklingtrank
52-56	Heiltrank
57-61	Waffenweih
62-65	Andauernder Heiltrank
66-69	Schutztrank
70-73	großer Schutztrank
74-77	Stärketrank
78-80	Kampftrank
81-83	Schwebetrank
84-85	Allsichttrank
86-87	Fliegentrank
88-89	Giftbanntrank
90-91	Glückstrank
92-93	Konzentrationstrank
94-95	Trank der Lebenskraft
96-97	Zaubertrank
98	Teleporttrank
99	Unsichtbarkeitstrank
100	Verjüngungstrank

BEUTETABELLE E: MAGISCHE EFFEKTE VON GEGENSTÄNDEN

W20	BONUS AUF WB BZW. PA	W20	SONSTIGE EFFEKTE	W20	ART DES EFFEKTS
1	kein Bonus, aber 1 Effekt	1-15	Kein Effekt	1-5	Freiaktion (EA)
2-17	Bonus +1	16-18	1 Effekt	6-13	Bonus (EB)
18-19	Bonus +2	19	2 Effekte	14-17	Talent (ET)
20	Bonus +3	20	2 Effekte + weiterer Wurf	18-20	Zaubereffekt (EZ)

Benutzung von Beutetabelle E: Bei Waffen und Rüstungen erfolgen einzelne Würfe, um den Bonus und sonstige Effekte zu ermitteln. Alle anderen Gegenstände verfügen automatisch über 1 Effekt, zusätzlich wird auf "Sonstige Effekte" gewürfelt, nicht aber für den Bonus auf WB/PA.

ART DES EFFEKTS I

TABELLEN EA, EB+ & ET

EA: FREIAKTION	
W20	AKTIONSFREI
1-6	Aufstehen*
7	Konzentrieren**
8	Rennen*
9	Schießen*
10	Schlagen*
11 - 13	Waffe aufheben*
14-16	Waffe ziehen
17	Zaubern*
18-19	Zauber wechseln*
20	Zielzauber*

*: Nur 1x/Kampf

** : Nur W20Rd./Kampf

Dank des Zufallsfaktors kann es auch zu Kombinationen und Effekten kommen, die wenig Sinn machen (beispielsweise ein +1 Bihänder mit dem Talent **Waffenloser Meister +II**). In solchen Fällen kann (SL Entscheidung) der unpassende Effekt neu ermittelt werden.

ET: TALENT	
W20	TALENTRANG*
1-12	+I (ET1)
13-17	+II (ET1)
18-19	+III (ET1)
20	+I und weiterer Wurf

*: Ein Talenteffekt kann nicht einen höheren Rang haben, als der höchstmögliche Rang, den eine Charakterklasse in diesem Talent erlangen kann.

EB: BONUS (2 WÜRFE)		BONUSHÖHE (2. W20)		
1. W20	BONUS AUF	+1 BONUS	+2 BONUS	+3 BONUS
1-9	einzelne Probe (EB1)	1-10	11-17	18-20
10-13	einzelnen Zauber (Z)	1-15	16-19	20
14	Zaubergruppe (EB2)	1-15	16-19	20
15-17	Kampfwert* (EB3)	1-10	11-17	18-20
18-19	Eigenschaft (EB4)	1-10	11-17	18-20
20	Attribut (EB5)	1-10	11-17	18-20

2W20	EB1: EINZELNE PROBE
2-3	Flirten
4	Krankheit trotzen
5-6	Taschendiebstahl
7-8	Schwimmen
9	Mechanismus öffnen
10-11	Spuren lesen
12-14	Schleichen
15-17	Feilschen
18-20	Bemerken
21-25	Wissen
26-29	Verbergen
30-31	Schlösser öffnen
32-33	Klettern
34-35	Fallen entschärfen
36-37	Reiten
38	Springen
39	Schätzen
40	Gift trotzen

W20	EB2: ZAUBERGRUPPE
1-2	Blitzzauber
3	Erd-, Fels- & Steinzauber
4	Eis-, Frost- & Wasserzauber
5-6	Feuerzauber
7-9	Heilzauber
10-12	Lichtzauber
13-14	Luft- & Transportzauber
15	Schadenszauber
16-17	Schattenzauber
18-20	Schutzzauber

W20	EB3: KAMPFWERT
1-3	Lebenskraft
4-6	Abwehr
7-9	Initiative
10-11	Laufen*
12-14	Schlagen
15-16	Schießen
17-18	Zaubern
19-20	Zielzauber

W20	EB4: EIGENSCHAFT
1-3	Stärke
4-7	Härte
8-10	Bewegung
11-13	Geschick
14-17	Verstand
18-20	Aura

W20	EB5: ATTRIBUT
1-7	Körper
8-13	Agilität
14-20	Geist

*: Bei Laufen entspricht ein +1 Bonus 0,5m.

ART DES EFFEKTS II

TABELLEN EZ & ET 1

W20	EZ: ZAUBEREFFEKT
1-12	Zauber normal eingebettet (Z)
13-16	W20 Ladungen eingebettet (Z)
17	Abklingzeit verkürzt (EZ1 & Z)
18	Abklingzeit eines Trägerzaubers verkürzt (EZ1 & Z)
19	Abklingzeit aller Trägerzauber verkürzt (EZ1)
20	Abklingzeit ignorieren (EZ2 & Z)

EZ1 & 2: ABKLINGZEIT DES ZAUBEREFFEKTS

W20	EZ1: VERKÜRZT	W20	EZ2: IGNORIEREN
1-10	1 Kampfrunde	1-16	1x täglich
11-14	2 Kampfrunden	17-18	2x täglich
15-17	3 Kampfrunden	19	3x täglich
18-19	4 Kampfrunden	20	Permanent
20	5 Kampfrunden.		

W20	ET1: TALENT	W20	ET1: TALENT	W20	ET1: TALENT	W20	ET1: TALENT
4-5	Heldenglück	24	Fieser Schuß	43	Flink	62	Schnelle Reflexe
6	Arkane Explosion	25	Bäregestalt	44	Kletterass	63	Standhaft
7	Adlergestalt	26	Blocker	45	Brutaler Hieb	64	Tiergestalt
8	Blutschild	27	Beute schätzen	46	Magieresistent	65	Untote zerschm.
9	Salve	28	Handwerk	47	Langfinger	66	Zwei Waffen
10	Abklingendes Blut	29	Ausweichen	48	Schlitzohr	67	Waffenl. Meister
11	Blutige Heilung	30	Charmant	49	Schlossknacker	68	Waffenkenner (WN)
12	Blitzmacher	31	Bildung	50	Schlachtruf	69	Wissensgebiet
13	Frontheiler	32	Abklingen	51	Schutz v. Elementen	70	Wechsler
14	Glückspilz	33	Jäger	52	Scharfschütze	71	Zauber Macht
15	Dämonen zerschm.	34	Kämpfer	53	Sattelschütze	72	Teufelchen
16	Gerüstet	35	Diebeskunst	54	Panzerung zerschm.	73	Zauber auslösen
17	Instrument	36	Schütze	55	Rüstzauberer	74	Schmerz. Wechsel
18	Ich muß weg!	37	Parade	56	Nekromantie	75	Zehrender Spurt
19	Fürsorger	38	Schwimmen	57	Manipulator	76	Zauberqual
20	Herr der Elemente	39	Beschwörer	58	Wahrnehmung	77	Tod entrinnen
21	Feuermagier	40	Einstecker	59	Verletzen	78	Todeskraft
22	In Deckung	41	Heimlichkeit	60	Verdrücken	79	Spruchmeister (Z)
23	Elementen trotzen	42	Akrobat	61	Tiermeister	80	Sensenspotter

BEUTETABELLE X	
W20	ZUFÄLLIGE GEGENSTÄNDE
2	Kette der Regeneration
3	Karten des Schummlers
4	Fliegender Teppich
5	Feuerballzepter
6	Gürtel der Trollstärke
7	Fäustlinge der Verstümmelung
8	Elfischer Sattel
9-10	Schutzring +2
11-12	Armreif des Bogners
13-14	Elfenstiefel
15-16	Elfischer Tarnumhang
17-20	Schutzring +1
21-23	Geisterbote
24-25	Abklingring
26-27	Spruchspeicherring
28-29	Wechselring
30-31	Schlafstaub
32	Zauberstab (Zauber Tabelle Z)
33	Kriegshorn
34	Schwebenamulett
35	Smaragd-Schlüssel
36	Schutzring +3
37	Zauberköcher
38	Mantel der Augen
39	Unsichtbarkeitsring
40	Kristallkugel

ANHANG A: BEUTETABELLEN

BEUTETABELLE Z1 UND Z2		BEUTETABELLE Z: ZAUBER			
ZW20	GEBR. ZAUBER	W20	ZAUBER	W20	ZAUBER
2-3	Flackern	1-8	gebräuchlich (Z1)	15-18	sehr selten (Z3)
4-5	Balancieren	9-14	selten (Z2)	19-20	äußerst selten (Z4)
6-7	Reinigen	▼		▼	
8-9	Nahrung zaubern	BEUTETABELLE Z3		BEUTETABELLE Z4	
10-11	Magische Waffe	ZW20	SEHR SELTENE ZAUBER	ZW20	ÄUSSERST SELTENE ZAUBER
12	Springen	2	Schleudern	2	Blut kochen
13-14	Giftschutz	3	Verwirren	3	Dämonen beschwören
15	Lauschen	4	Versetzen	4	Ebenentor
16-17	Heilende Hand	5	Feuerwand	5	Elementar herbeirufen*
18-19	Wolke der Reue	6	Schattenlanze	6	Gasgestalt
20	Putzteufel	7	Schattenklinge	7	Flammeninferno
21-22	Heilende Aura	8	Niesanfall	8	Gehorche
23-24	Öffnen	9	Rost	9	Unsichtbarkeit
25-26	Licht	10	Heiliger Hammer	10	Vergrössern
27-28	Volksgestalt	11	Wächter	11	Zeitstop
29	Schattenpfeil	12	Lichtlanze	12	Wiederbelebung
30-31	Manabrot	13	Wolke des Todes	13	Zauberabklang
32-33	Schutzschild	14	Heilende Strahlen	14	Wechselzauber
34-35	Feuerstrahl	15	Erdspalte	15	Allheilung
36	Versetzte Stimme	16	Netz	16	Feuerball
37-38	Heilbeeren	17	Verkleinern	17	Vertreiben
39	Magische Rüstung	18	Kontrollieren	18	Tanz
40	Tarnender Nebel	19	Schutzschild dehnen	19	Frostchock
W20	SELTENE ZAUBER	20	Wasser weihen	20	Giftbann
1	Blenden	21	Magisches Schloss	21	Heilendes Feld
2	Duftnote	22	Zauberleiter	22	Kettenblitz
3	Federgleich	23	Tierbeherrschung	23	Magische Barriere
4	Flammenklinge	24	Schutzschild stärken	24	Skelette erwecken
5	Frostwaffe	25	Blitz	25	Fliegen
6	Heilendes Licht	26	Feuerlanze	26	Zombies erwecken
7	Kleiner Terror	27	Feueratem	27	Bannen
8	Lichtpfeil	28	Spurt	28	Schutzkuppel
9	Schatten	29	Botschaft	29	Magie bannen
10	Schutzfeld	30	Fluch	30	Schatten erwecken
11	Schweben	31	Segen	31	Schattensäule
12	Steinwand	32	Einschläfern	32	Lichtsäule
13	Stolpern	33	Wandöffnung	33	Spionage
14	Verwandlung	34	Geben und Nehmen	34	Teleport
15	Telekinese	35	Halt	35	Terror
16	Tiere besänftigen	36	Arkane Schwert	36	Totengespräch
17	Trugbild	37	Durchsicht	37	Unsichtbares sehen
18	Verlangsamen	38	Schweig	38	Verborgenes sehen
19	Waffe des Lichts	39	Freund	39	Verdampfen
20	Wasserwandeln	40	Durchlässig	40	Körperexplosion

*: W20-> 1-5: Erde, 6-10: Feuer, 11-15: Luft, 16-20: Wasser

BEUTETABELLE G	
3W20	MAG. GEGENSTÄNDE
3	Drachenschuppe (E)
4	ausgestopftes Tier (E)
5	Flöte (E)
6	Kamm (E)
7	getrocknetes Auge (E)
8	bunte Feder (E)
9	knorrige Astwurzel (E)
10	Halstuch (E)
11	Krähenfuß (E)
12	Diadem (E)
13	Kugel (E)
14	Gürtel (E)
15	Handschuhe (E)
16	Schal (E)
17	Hut (E)
18	funkelnder Kristall (E)
19	Stirnreif (E)
20	Brosche (E)

21	Armreif (E)
22	Edelstein (E)
23	Armband (E)
24	Umhang (E)
25	Trinkhorn (E)
26	Mantel (E)
27	Wanderstab (E)
28	Stiefel (E)
29	Waffenrock (E)
30	Sandalen (E)
31	Kette (E)
32	Maske (E)
33	Weste (E)
34	Lederband (E)
35	Zahn (E)
36	Ohring (E)
37	Kerzenständer (E)
38	Tatze (E)
39	Ring (E)
40	Krug (E)

41	Köcher (E)
42	Kralle (E)
43	Statuette (E)
44	Kelch (E)
45	Waffenscheide (E)
46	Vase (E)
47	Würfel (E)
48	Trommel (E)
49	Zepter (E)
50	Stab (E)
51	Harfe (E)
52	Puppe (E)
53	Krone (E)
54	Schale (E)
55	Schnitzfigur (E)
56	Schrumpfkopf (E)
57	Spiegel (E)
58	Schädel (E)
59	getrocknetes Herz (E)
60	Dämonenzunge (E)

ANHANG B:

MINIATUREN, BODENPLÄNE & CO

Zum besseren Verständnis und der Visualisierung der Kämpfe bei **Dungeonslayers** wird empfohlen, Hilfsmittel wie Miniaturen, Pöppel oder Cardboardfiguren in Verbindung mit Bodenplänen, Rastermatten bzw. Hexplänen zu benutzen. Ein Feld entspricht dabei 1m.

WAFFENLÄNGEN

Speziell beim Kampf mit Miniaturen wird es wichtig, wie weit man mit einer Waffe schlagen kann.

Normalerweise kann man mit einer Waffe immer alle angrenzenden Felder attackieren. Die folgenden Waffen können auch Gegner erreichen, die bis zu 2 Felder entfernt sind, sofern sich kein anderer Charakter dazwischen befindet:

Bihänder
Hellebarde (Stoßwaffe)
Kampfstab (Stoßwaffe)
Schlachtbeil
Speer (Stoßwaffe)

Stoßwaffen können gegen Ziele eingesetzt werden, vor denen jemand steht.

VÖLKERBAUKASTEN

Wem die drei Völker der Elfen, Menschen und Zwerge für sein Setting nicht reichen, kann mit diesem Baukasten eigene Spielercharaktervölker entwerfen.

1. DER VOLKSbonus

Genau wie Elfen, Menschen und Zwerge verfügt auch jedes andere Volk über einen Volksbonus (siehe Seite 4) von +1 auf eine Eigenschaft.

Wie viel Eigenschaften dafür zur Wahl stehen und welche dies sind, wird anhand der Volksbeschreibung festgelegt.

2. DIE VOLKSFÄHIGKEITEN

Jedes Volk verfügt über Volksfähigkeiten, deren Gesamtwert aber **+2 Volkspunkte (VP)** nicht übersteigen darf.

Settingoption:

*Elfen können statt ihrer **Leichtfüßig** auch eine der anderen, mit * markierten Volksfähigkeiten wählen.*

ALLERGIE GEGEN METALL -2VP

Mitglieder dieses Volkes können kein Metall nutzen (auch keine Waffen und Rüstungen aus Metall) und erhalten auf Abwehr -1 bei Schaden durch Metallwaffen.

ARROGANT -1VP

Mitglieder dieses Volkes wirken arrogant und nehmen nur ungern Hilfe von anderen an, so auch Heilmagie nur im aller größten Notfall.

DUNKELSICHT +1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten die Volksfähigkeit Dunkelsicht (siehe Seite 83).

EINÄUGIG -1VP

Das Volk erhält -1 auf Schießen und Zielzauber.

FRAGIL -1VP

Dieses zartbesaitete Volk erhält -1 auf Abwehr.

GESCHWIND* +1VP

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

GOLDGIER -1VP

Immer wenn ein Mitglied dieses Volkes etwas Wertvolles bemerkt, muss es GEI+VE+4 schaffen, oder es will es unbedingt besitzen.

GROSS +4VP

Lebenskraft x 2, aber auch leichter zu treffen (siehe Seite 44).

KLEIN -4VP

Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen (siehe Seite 44). Waffen sind zu groß, ein Kurzsword wird zur Zweihandwaffe.

LANGLEBIG +0VP

Mitglieder dieses Volkes altern nur noch langsam, sobald sie erwachsen sind.

LANGSAM -1VP

Vertreter dieses Volkes sind langsam und erhalten -1 auf Laufen.

LEICHTFÜSSIG +1VP

Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +1.

LICHTEMPFLINDLICH -1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten -1 auf sämtliche Proben in hellem Sonnenlicht, bei denen die Sicht eine Rolle spielt.

MAGIERESISTENT -1VP

Mitglieder dieses Volkes sind weniger betroffen durch Zauber und Magie. Sämtliche magischen Auswirkungen (Schaden, aber auch Heilung, Trankeffekte oder die Zauberdauer u.ä.) werden bei ihnen halbiert, außer erlittener Elementarschaden.

MAGISCH BEGABT* +1VP

Mitglieder dieses Volkes sind von der Magie berührt - es fällt ihnen unheimlich leicht, Zauber zu verstehen und zu wirken. Sie erhalten +1 auf Zaubern.

MAGISCH UNBEGABT -1VP

Mitglieder dieses Volkes können überhaupt nicht zaubern.

NACHTSICHT +1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten die Volksfähigkeit Nachtsicht (siehe Seite 83).

SCHNELL* +1VP

Dieses flinke Volk erhält +1 auf Laufen.

TALENTIERT +2VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten einen zusätzlichen Talentpunkt bei der Charaktererschaffung.

TOLLPATSCHIG -2VP

Tollpatschige Völker sind sehr ungeschickt und grobmotorisch - sie erhalten auf alle Proben mit Agilität einen Malus von -4.

UNGEPFLEGT -1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten auf alle Proben sozialer Interaktion mit Vertretern anderer Völker einen Malus von -2.

UNSTERBLICH +0VP

Mitglieder dieses Volkes altern, nachdem sie erwachsen sind, nicht wie Normalsterbliche. Das Alter rafft sie nicht dahin, sie sterben nur durch Gewalt oder aus Lebenüberdruß.

UNTALENTIERT -4VP

Der erste Rang eines Talentos kostet dieses Volk jeweils einen Talentpunkt mehr.

VERABSCHUEUNGSWÜRDIG -1VP

Mitglieder dieses Volkes werden von anderen Völkern verabscheut und gemieden. Sie verkaufen Waren nur zögerlich oder gegen extremen Aufpreis an dieses Volk. Ausrüstung und andere Dienstleistungen kosten das Doppelte.

ZÄH +1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Abwehr.

ZÄHER ALS SIE AUSSEHEN +3VP

Mitglieder eines kleinen Volkes können den LK-Malus auf Grund ihrer Größe mit dieser Volksfähigkeit ignorieren.

ZIELSICHER* +1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Fernkampf und Zielzauber.

BEISPIELVOLK: HALBLINGE

Volksbonus: +1 auf HÄ, BE oder GE

Volksfähigkeiten: Geschwind (+1VP), Klein (-4VP), Leichtfüssig (+1VP), Magieresistent (-1VP), Talentiert (+2VP), Zäher als sie aussehen (+3VP),

FEUERWAFFEN

Wer auf einer Fantasywelt mit Schwarzpulverwaffen spielt oder Lust auf ein *Mantel & Degen*- oder *Western*-Setting hat, kann die folgenden Zusatzregeln verwenden:

REGELN FÜR FEUERWAFFEN

NACHLADEN

Feuerwaffen müssen nach jedem Schuß nachgeladen werden (verbraucht 1 Aktion pro Lauf). Auch können bestimmte Situationen (Schießen-Patzer, feuchtes Pulver usw.) es erfordern, dass die Waffe vom Spieler mit GEI+GE erst wieder funktionstüchtig gemacht werden muß, was ebenfalls eine ganze Aktion kostet.

ZWEI PISTOLEN GLEICHZEITIG ABFEUERN

Das Abfeuern von zwei Pistolen gleichzeitig funktioniert rein regeltechnisch wie der Angriff mit zwei Nahkampfwaffen (siehe Seite 43).

ALLE LÄUFE GLEICHZEITIG ABFEUERN

Bei mehrläufigen Waffen können alle Läufe gleichzeitig abgefeuert werden, wobei nur eine einzige Schießen-Probe gewürfelt wird, bei der die WB aller Läufe addiert werden.

NASSES PULVER

Fällt eine Feuerwaffe ins Wasser oder ist starkem Regen ausgesetzt, wird ihr Pulver naß. Dadurch muß die Waffe zunächst erst W20/2 Kampfrunden gereinigt werden (GEI+GE), bevor man sie neu laden kann.

MEHRLÄUFIGE WAFFEN, REPETIERER, REVOLVER

Mehrläufige Feuerwaffen, Repetierer oder Revolver können mehr als einmal abgefeuert werden, bevor man sie nachladen muß. Die Zahl der Läufe bzw. Trommelplätze wird im Format Mehrläufig (N), Repetierer (N) bzw. Trommel (N) angegeben.



WAFFEN	WB/GA	BESONDERES	🏠	PREIS
Bajonett	+0/+0	erlaubt Nahkampfangriffe mit Armbrust/Gewehr	K	3GM
Bombe*/Dynamitstange*	+6/-	Radius 5m; Gegner keine Abwehr;	K	15GM
Gewehr	+3/-3	auch als Repetierer (8) mit +5/-4 für 80GM erhältlich	K	50GM
Kanone	+8/-6	Radius 5m; 3 Rd. abk.; Nachladen: KÖR+GE; -1/20m	G	450GM
Pistole	+3/-4		K	20GM
Pulverfaß, groß**	-/-	Radius 15m; Schaden W20+20; Gegner keine Abwehr	G	75GM
Pulverfaß, klein**	-/-	Radius 10m; Schaden W20+10; Gegner keine Abwehr	K	30GM
Revolver	+3/-4	Trommel (6)	K	120GM
Muskete	+4/-5	auch Mehrläufig (2) für 60GM erhältlich	K	40GM
Schrotflinte	+6/-4	90° Streukegel, Reichweite 10m (-1/2m Distanzmalus)	K	45GM
Taschenpistole	+6/-6	leicht zu verstecken; -1/2m Distanzmalus	G	75GM
Zielfernrohr	+0/+0	“Zielend” Distanzmalus für Armbrust/Gewehr: -1/20m	G	15GM

*: Explodiert beim Schießen-Patzer direkt vor dem Charakter; Schießen = Wurf; Schaden wird mit W20+10 ermittelt;

** : W20 -> 1=Lunte geht aus; 20=Lunte brennt doppelt so schnell runter; Lunte auf 1-20 Runden einstellbar

INDEX

- Abklingzeit **46**
 Abwartehandlung **43**
 Abwehr **2, 41**
 Agilität (AGI) **1**
 Aktionen **40**
 Am Boden **44**
 Angriff v. hinten/oben/seitlich **44**
 Angriffe **41**
 Armschienen **41**
 Attentäter **11**
 Attribute **1**
 Aufstehen **44**
 Aura (AU) **2**
 Ausrüstung **78, 5**
 Beinschienen **41**
 Bemerken **89**
 Berserker **11**
 Beschwörungskreise **52, 26**
 Bestiarium **104**
 Beutetabellen **95, 148**
 Beutewert (BW) **95**
 Bewegung (BE) **2**
 Bewusstlosigkeit **42**
 Blutmagier **11**
 Bodenpläne **153**
 BW (Beutewert) **95**
 Charaktererschaffung **3**
 Dämonologie **12**
 Darbietung **89**
 Distanzmalus **43**
 Diverse mag. Gegenstände **100**
 Druide **12**
 Dungeonplanung **82**
 Dungeons **81**
 Dunkelsicht **83**
 Eigenschaften **1, 4**
 Eigenschaftshöchstwerte **9**
 Eilmärsche **87**
 Elementarist **12**
 Elementarportale **54**
 Elfen **3**
 EP-Vergabe **88**
 Epische Gegner **105**
 Erfahrung **8, 105**
 Erschöpfungsschaden **85**
 Erster Zauberspruch **5**
 Ertrinken **84, 93**
 Erwachen **89**
 Erweiterte Proben **89**
 Erzmagier **13**
 Fallen **84, 89**
 Fallen entschärfen **89**
 Feilschen **90**
 Fernkampfdistanz **43**
 Feuer **84**
 Feuer machen **90**
 Feuerwaffen **156**
 Flirten **90**
 GA (Gegnerabwehr) **41**
 Gegnerhärte (GH) **104**
 Geist (GEI) **1**
 Gelände **87, 40**
 Geschick (GE) **2**
 Gestenlos Zaubern **47**
 Gewaltmärsche **87**
 Gegnerhärte (GH) **104**
 Gift **85, 58**
 Gift trotzen **90**
 Größenkategorie **104, 44**
 Härte (HÄ) **1**
 Halblinge **155**
 Heiler **4**
 Heilkraut **78**
 Heilung **42**
 Heldenklassen **10**
 Helme **41**
 Heroische Gegner **105**
 Herstellung mag. Ggst. **101**
 Initiative **2, 40, 43**
 Initiative auslösen **43**
 Inschrift entziffern **90**
 Kampf **40**
 Kampfdetails **43**
 Kampfmönch **13**
 Kampfpatzer **43**
 Kampfwerte **2, 5**
 Klasse **4**
 Klassenbonus **4**
 Klassenfremde Rüstung **41**
 Kleriker **13**
 Klettern **90**
 Körper (KÖR) **1**
 Kraftakt **91**
 Krankheit trotzen **91**
 Kreaturengruppen **105**
 Krieger **4**
 Kriegerzauberer **14**
 Laufen **2, 40**
 Lebenskraft **2, 42**
 Lernpunkte (LP) **8**
 Licht und Dunkelheit **22**
 Lichtverhältnisse **83**
 LP (Lernpunkte) **8**
 Magie **46**
 Magie analysieren **47**
 Magische Gegenstände **95**
 Magische Ggst. herstellen **101**
 Magische Rüstung **98**
 Magische Waffen **98**
 Mantel & Degen-Setting **156**
 Mechanismus öffnen **91**
 Mehrere Gegner **43**
 Meisterdieb **14**
 Menschen **3**
 Miniaturen **153**
 Misslungenes Beschwören **52**
 Modifikatoren **38**
 Munition **43**
 Nachtsicht **83**
 Nahkampf mit zwei Waffen **43**
 Natürliche Heilrate **42**
 PA (Panzerung) **41**
 Paladin **16**

INDEX

- Panzer **41**
Panzerung (PA) **41**
Patzer **39, 43**
Position **44**
Proben **38, 89**
Probenwert (PW) **38**
Probenwerte über 20 **39**
PW (Probenwert) **38**
Reisen **86**
Reisetempo **87**
Reiten **92**
Reparieren **88**
Rüstung an- und ablegen **44**
Rüstungen **41**
Säure **84**
Schaden **42**
Schätze **95**
Schätzen **92**
Schießen **2, 41**
Schlafende Gegner **44**
Schlagen **2, 41**
Schleichen **93**
Schlösser öffnen **93**
Schlosswert (SW) **93, 79**
Schriftrollen **96**
Schriftrollen fertigen **101**
Schriftzeichen **88, 6**
Schwarzmagier **4**
Schwer beladen **87**
Schwimmen **93, 84**
Sichtweite **83**
Slayende Würfel **45**
Slayergefahren **84**
Slayerpunkte (SP) **45**
Späher **4**
Spielleitung **81**
Sprache **88, 6**
Springen **93**
Spruchlisten **48-49**
Spuren lesen **93**
Stärke (ST) **1**
Stufen **8, 10**
Sturmangriff **41**
Sturzschaden **85**
Suchen **94**
SW (Schlosswert) **93, 79**
Talente **17, 6**
Talentpunkte (TP) **9, 6**
Talenträge **9**
Talentvoraussetzungen **9**
Tarnwert (TW) **84, 85**
Taschendiebstahl **94**
TP (Talentpunkte) **9, 6**
Traglast **87**
Tränke **96**
Tränke brauen **101**
Transport **86**
Türen **83**
TW (Tarnwert) **84, 85**
Typische Proben **38, 89**
Untergehen **84, 93**
Verbergen **94**
Vergleichende Proben **39**
Verschnaufen **42**
Verstand (VE) **2**
Verständigen **94**
Volk **3**
Völkerbaukasten **154**
Volksbonus **4**
Volksfähigkeiten **3**
Volkspunkte (VP) **154**
Vorbei an Hindern. schießen **44**
VP (Volkspunkte) **154**
Waffen **41, 80**
Waffenbonus (WB) **41, 80**
Waffenlängen **147**
Waffenmeister **16**
Waffenpaste **78**
Waldläufer **16**
Wände **83**
Waren herstellen **88**
WB (Waffenbonus) **41, 80**
Wehrlose Gegner **44**
Weihwasser **75**
Werte modifizieren **105**
Western-Setting **156**
Wiederbelebung **42**
Wissen **94**
Wortlos Zaubern **47**
Zauber lernen **9**
Zauber wechseln **46**
Zauberbonus (ZB) **46**
Zauberer **4**
Zaubersprüche **48**
Zaubersprüche wirken **46**
Zauberstäbe **47**
Zauberwirker **4**
ZB (Zauberbonus) **46**
Zerstörbare Dungeons **83**
Zielen **44**
Zielzauber **2, 41**
Zufallsbegegnungen **85**
Zugangsstufen **47**
Zurückdrängen **44**
Zwerge **3**

**STATT DIESES SCHICKE BUCH AUF EINEM KOPIERER ZU VERBIEGEN,
FINDEST DU NEBENSTEHENDEN CHARAKTERBOGEN - SOWIE VIELE
WEITERE, KOSTENLOSE DOWNLOADS UND UNSER FORUM - AUF:**

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE

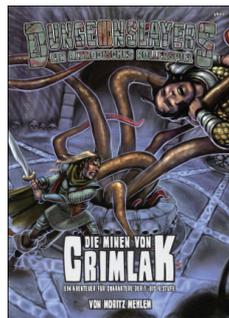
DUNGEONSLAYERS IST - GANZ ALTMODISCH - AUCH IN GEDRUCKTER FORM ALS BASISBOX ERHÄLTICH, ERSCHIENEN BEIM ERKRATHER UHRWERK-VERLAG.

Die DS-Basisbox enthält:

- Das vollständige, 168seitige **Dungeonslayers-Regelwerk** in der überarbeiteten 2. Auflage, um eigene Charaktere und Abenteuer zu entwerfen.
- Das 32seitige Spielleitertutorial **Einstieg ins Abenteuer** inklusive dem spielbereiten Abenteuer **Die Höhle der Schatten**.
- Eine **großformatige, farbige Landkarte** der Freien Lande, in der die Abenteuer spielen.
- Ein **vollfarbiger Bodenplan** für das Spiel mit Miniaturen oder den mitgelieferten Countern.
- **45 Counter** für Helden, Monster und Kämpfe.
- **7 spielbereite Charaktere** für „Die Höhle der Schatten“.
- **Unbeschriftete Charakterbögen** für eigene Helden.



Außerdem bereits erschienen:



ES WAR EINMAL...

“ALSO GUT - NACHDEM DAS DUTZEND ORKS VON EUCH BESIEGT UND GEPLÜNDERT WURDE, BETRETET IHR DIE ANGRENZENDE HALLE. ES SCHEINT, IHR HABT DAS ZIEL Eurer REISE ERREICHT: IM SCHEIN Eurer FACKELN ERKENNT IHR UNHEILIGE SYMBOLE, DIE NUN DIE EINST PRÄCHTIGEN WANDMALEREIEN VERUNSTALTEN. GENAU IN DER MITTE DES RAUMES BEFINDET SICH DIE VERDORBENE, HEILIGE QUELLE, VOR DER EINE EINZELNE GESTALT IN DUNKLEN ROSEN STEHT, VON DER EINE DÜSTERE BEDROHU...”

“WIE AUCH IMMER - AAANGRIFF!!!”

Ganz gleich, ob Du einfach nur mit ein paar Freunden bei Bier und Brezeln Monster vertrimmen und Dungeons plündern willst, oder aber Deine Spieler auf eine lange, vielseitige Kampagne in den Freien Landen schicken möchtest - das Dungeonslayers Rollenspiel enthält alles, was Du benötigst, um für Abenteuer aller Art gerüstet zu sein:

- *Die vollständigen Regeln der neuen, vierten Edition von Dungeonslayers*
- *Ein schnelles, modernes Rollenspielsystem mit nostalgischem Spielgefühl*
- *Alles Wissenswerte über Charaktere und die 15 neuartigen Heldenklassen*
- *Jeweils über 100 Talente, Zaubersprüche und magische Gegenstände*
- *Mehr Action durch optionale Erweiterungsregeln wie Slayerpunkte oder zerstörbare Dungeons*
- *Über 80 fiese Monster, die man auf die Spieler scheuchen kann*
- *Drei spannende Abenteuer, die sich zu einer Minikampagne in den Freien Landen von Caera verbinden lassen*
- *Eine Vorstellung der Welt Caera – dem klassischen Fantasy-Setting von Dungeonslayers*

**DUNGEONSLAYERS IST AUCH IN BUCHFORM ERHÄLTlich,
ERSCHIENEN IM UHRWERK-VERLAG**



CHRISTIAN KENNIG



www.uhrwerk-verlag.de

ArtikelNr.: 4500

www.DUNGEONSLAYERS.DE